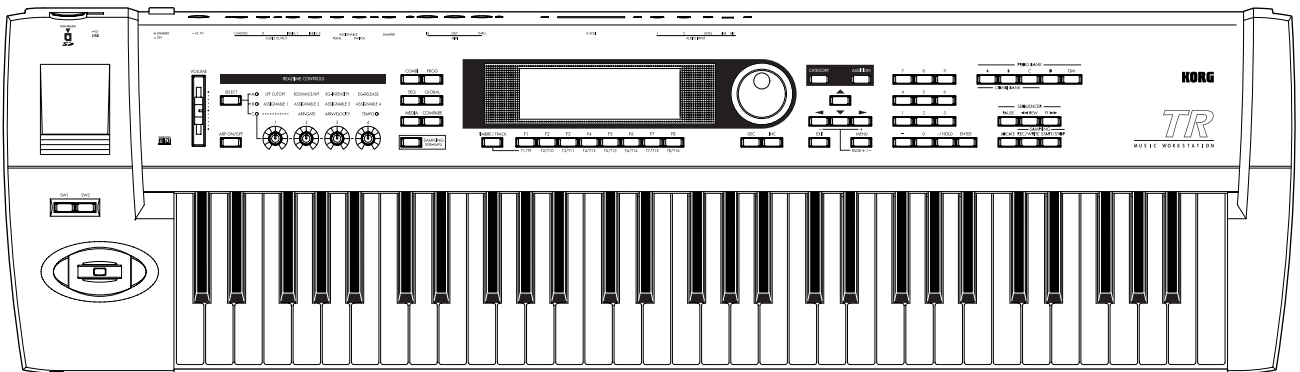


# TR

MUSIC WORKSTATION

## Operation Guide

はじめにお読みください






## 安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

### 火災・感電・人身障害の危険を防止するには
















図記号の例

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

以下の指示を守ってください

## 警告

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

-  AC/ACパワーサプライのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
-  AC/ACパワーサプライのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。感電やショートのおそれがあります。
-  本製品はコンセントの近くに設置し、AC/ACパワーサプライのプラグへ容易に手が届くようにする。
-  次のような場合には、直ちに電源を切ってAC/ACパワーサプライのプラグをコンセントから抜く。
  - AC/ACパワーサプライが破損したとき
  - 異物が内部に入ったとき
  - 製品に異常や故障が生じたとき修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。
-  本製品を分解したり改造したりしない。
-  修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれてること以外は絶対にしない。
-  AC/ACパワーサプライのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、AC/ACパワーサプライのコードの上に重いものをのせない。コードが破損し、感電や火災の原因になります。
-  大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
-  本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
-  温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
-  振動の多い場所で使用や保管はしない。
-  ホコリの多い場所で使用や保管はしない。
-  風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。
-  雨天時の野外のように、湿気が多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。
-  本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。
-  本製品に液体をこぼさない。

















- 濡れた手で本製品を使用しない。

## 注意

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



-  正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
-  ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
-  外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
-  AC/ACパワーサプライをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。
-  本製品の移動時は、本体とスタンドを別にし、必ず2人以上で持ち上げる。
-  長時間使用しないときは、AC/ACパワーサプライをコンセントから抜く。
-  付属のAC/ACパワーサプライは、他の電気機器で使用しない。付属のAC/ACパワーサプライは本製品専用です。他の機器では使用できません。
-  他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
-  スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。故障の原因になります。
-  外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
-  不安定な場所に置かない。本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
-  本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。
-  地震時は本製品に近づかない。
-  本製品に前後方向から無理な力を加えない。本製品が転倒する危険性があります。

### LCDディスプレイについて

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

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

### データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはメディアにセーブしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いませんのでご了承ください。

### 著作権について

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

- \* MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- \* 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

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

## 取扱説明書について

### 取扱説明書の構成と使用法

本機には以下の取扱説明書が付属されています。

- Operation Guide
- Parameter Guide
- Voice Name List( PDFデータ、CD-ROMに収録)

#### Operation Guide

はじめに本誌をよく読み、操作する上で必要な事柄や、基本的な操作などを覚えてください。

「はじめに」では、各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要について説明しています。

「クイック・スタート」は、演奏するための基礎(デモ演奏の方法や、音色の選択方法、演奏時に便利な機能等)を説明しています。すぐに演奏をはじめたい方はこの章を最初にお読みください。

「基本機能」では、音色のエディット、パターンのレコーディング、RPPRの設定方法や、サンプリングする上で必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、アルペジエーターやエフェクトについて説明しています。

「付録」では、故障とお思になる前に確認していただきたい項目や、仕様などを説明しています。

#### Parameter Guide

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

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

#### Voice Name List

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

プリロードされている音色等を知りたいときにご覧ください。

### 取扱説明書の表記

#### TRの名称表記

TRには88keyモデル、76keyモデルと61keyモデルがあります。取扱説明書では総称してTRまたは本機と表記しています。また、取扱説明書中のフロント・パネル、リア・パネル等のイラストは

61keyモデルを使用していますが、88key、76keyモデルの場合も同様に参照してください。

取扱説明書の省略名 OG、PG、VNL

付属取扱説明書の各名称を次のように省略して表しています。

OG: Operation Guide (オペレーション・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメーター・ガイド)

VNL: Voice Name List (ボイスネーム・リスト)

スイッチやノブ類の表記 [ ]

本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は[ ]で括弧で表しています。

LCD画面中のパラメーターの表記 “ ”

LCDに表示されるパラメーターは“ ”で括弧で表しています。

太字の表記

パラメーターの値は太字で表しています。

また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

操作 ...

操作の手順を ... で表しています。

☞ P.

参照するページやパラメーター・ナンバー等を表しています。

マーク   

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

プログラム、コンビネーション、ソングとProgram、Combination、Sequencer

プログラムに対してProgram、コンビネーションに対してCombination、ソングに対してSequencerのカタカナ表記とアルファベット表記の記述があります。前者は1つの音色(プログラム、コンビネーション)または1つの曲(ソング)を示し、後者のアルファベット表記はそのモード自身を表します。

ディスプレイ表示

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

MIDIに関する表記

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

MIDIメッセージに関する[ ]内の数字は、すべて16進数で表しています。

# 目次

## はじめに ..... 1

### 概要 ..... 1

おもな特長 ..... 1

モードの概要 ..... 3

### 各部の名称と機能 ..... 5

フロント・パネル ..... 5

リア・パネル ..... 8

LCD画面の名称と機能 ..... 10

### セットアップ ..... 12

オーディオ機器等との接続 ..... 12

1. AC/AC パワー・サプライの接続 ..... 12

2. オーディオ出力機器の接続 ..... 12

3. ペダル等の接続 ..... 13

MIDI 機器 / コンピューターとの接続 ..... 13

1. MIDI 機器との接続 ..... 13

2. コンピューターとの接続 ..... 13

SD カード・スロットへのメディアの装着 / 取り外し ..... 14

別売オプションとの接続 ..... 14

1. オーディオ入力との接続 ..... 14

2. SCSI 機器との接続 ..... 14

## 基本操作 ..... 15

モード、ページ、タブの選択とパラメーターの設定 ..... 15

1. モードの選択 ..... 15

2. ページ、タブの選択 ..... 15

3. パラメーターの選択 ..... 16

4. パラメーターの設定 ..... 16

## クイック・スタート ..... 18

### 電源のオン / オフ ..... 18

1. 電源オン ..... 18

2. 電源オフ ..... 18

### デモ演奏を聞く ..... 19

デモ演奏のデータをロードする ..... 19

Sequencer モードでデモ・ソングを選択し、プレイ（再生）する ..... 19

キュー・リストをプレイ（再生）する ..... 20

プログラムを選択して、演奏する ..... 21

プログラムの選択 ..... 21

コンビネーションを選択して、演奏する ..... 23

コンビネーションの選択 ..... 23

コントローラーで音を変化させる ..... 24

ジョイスティック ..... 24

SW1, SW2 ..... 24

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4] ..... 25

キーボード（鍵盤） ..... 26

フット・ペダル ..... 26

## アルペジエーター機能を使って演奏する ..... 27

Program モードでアルペジエーターを使って演奏する ..... 27

コントローラーでの設定 ..... 27

LCD画面での設定 ..... 28

Combination モードでアルペジエーターを使って演奏する ..... 29

LCD画面での設定 ..... 29

## RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/コーディング)機能を使って演奏する .. 31

## プログラムの簡単なエディット ..... 32

パフォーマンス・エディット ..... 32

リアルタイム・コントロール ..... 32

## コンビネーションの簡単なエディット . 33

エディットの方法 ..... 33

## サンプリング (サンプルのレコーディング) ..... 35

声をサンプリングし、ワンショットで再生する .. 35

インサート・エフェクトを使用したサンプリング ..... 36

サンプルとマルチサンプルに名前を付ける ..... 37


サンプリング・データを保存（セーブする） ..... 38

マルチサンプルをプログラムに  
コンバートする ..... 38

ドラム・フレーズをサンプリングし、  
ループ再生する ..... 39

<b>基本機能</b> .....	<b>42</b>
<b>データの保存</b> .....	<b>42</b>
保存できるデータについて .....	42
本機へのライト .....	43
プログラム、コンビネーションのライト .....	43
グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、 ユーザー・アルペジオ・パターンのライト .....	45
外部メディアへのセーブ .....	46
MIDI データ・ダンプ .....	47
<b>工場出荷時の設定に戻す</b> .....	<b>48</b>
プリロード・データをロードする .....	48
<b>Program モード</b> .....	<b>49</b>
プログラムの構成 .....	49
基本的なプログラム・エディット .....	49
オシレーター(Oscillator)の設定 .....	50
コントローラーの設定 .....	51
ピッチ(Pitch)の設定 .....	51
フィルター(Filter)の設定 .....	52
アンプ(Amplifier)の設定 .....	54
LFO の設定 .....	55
アルペジエーターの設定 .....	55
バスの設定 .....	55
インサート・エフェクトの設定 .....	55
マスター・エフェクトの設定 .....	55
オルタネート・モジュレーションについて .....	56
オート・ソング・セットアップ機能 .....	56
<b>Combination モード</b> .....	<b>57</b>
コンビネーションの構成 .....	57
基本的なコンビネーション・エディット .....	57
ティンバー 1 ~ 8 のプログラムの設定、パン、ポ リュームの設定 .....	58
コントローラーの設定 .....	59
ステータス、MIDI チャンネル、 発音に関する設定 .....	59
発音タイミング、スケールの設定 .....	60
レイヤー、スプリットの設定 .....	60
ベロシティ・スイッチの設定 .....	61
MIDI フィルターの設定 .....	61
アルペジエーターの設定 .....	61
バスの設定 .....	61
インサート・エフェクトの設定 .....	61
マスター・エフェクトの設定 .....	61
オート・ソング・セットアップ機能 .....	62

<b>Sequencerモード</b> .....	<b>63</b>
シーケンサーの特長 .....	63
<b>Sequencer モードの構成</b> .....	<b>64</b>
ソング(Song) .....	64
パターン(Pattern) .....	64
キュー・リスト(Cue List) .....	64
<b>ソングを制作する</b> .....	<b>65</b>
基本的なソングの作成方法 .....	65
ソングの編集方法 .....	71
キュー・リストの作成と演奏 .....	73
<b>RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコー ド) の作成とレコーディング方法</b> .....	<b>75</b>
RPPR の作成 .....	75
RPPR の演奏 .....	76
RPPR での演奏を リアルタイム・レコーディングする .....	76
<b>コンビネーション、プログラムの音色でレコー ディングする</b> .....	<b>77</b>
オート・ソング・セットアップ機能 .....	77
Sequencer モードでのセットアップ (Copy from Combi) .....	78
<b>Sequencer モードでの注意と その他の機能</b> .....	<b>80</b>
<b>本機でのレコーディングについて</b> .....	<b>81</b>
トラックへのレコーディング、 パターンへのレコーディング .....	81
<b>Sampling モード</b> .....	<b>86</b>
EXB-SMPL の特長 .....	86
<b>Sampling モードの構成</b> .....	<b>87</b>
Sampling モードでは .....	87
サンプル (Sample)と マルチサンプル (Multisample) .....	87
<b>サンプリング</b> .....	<b>88</b>
サンプリングの準備 .....	88
マニュアル・サンプリング .....	89
オート・サンプリング .....	90
マルチサンプルのインデックス作成と サンプリング .....	91
<b>ループ設定</b> .....	<b>92</b>
グリッド表示 .....	92
<b>サンプル (波形データ) の エディット</b> .....	<b>93</b>
<b>マルチサンプルのエディット</b> .....	<b>94</b>
インデックスの編集 .....	94
インデックスの設定の変更 .....	94
<b>マルチサンプルの プログラムへのコンバート</b> .....	<b>94</b>
<b>タイム・スライスでサンプルを分割し、 Sequencer モードで再生する</b> .....	<b>95</b>

<b>Global モード</b> .....	97	ダイナミック・モジュレーション (Dmod)  .....	115
ドラムキットの作成 .....	97	について .....	115
ドラムキットについて .....	97		
ドラムキットのエディット .....	98		
<b>Media モード</b> .....	100	<b>その他の機能</b> .....	117
Media モードの構成 .....	100	他の楽器とチューニングを合わせるノトランス	
使用できるメディアについて .....	100	ポーズ(移調)する .....	117
メディアのフォーマット .....	100	エフェクトをバイパスする .....	117
SD カードの取り扱いについて .....	100	Assignable Switch、Assignable Pedal の	
SD カードのライト・プロテクトについて .....	100	機能を設定する .....	117
データのロード .....	101	ペロシティやアフタータッチの強弱で、	
ロードできる各種データについて .....	101	音量や音色を変化する度合いを変える .....	118
データのロード方法 .....	101	オリジナル・スケールを作成する .....	118
データのセーブ .....	102	スケールを変更する .....	118
セーブできる各種データについて .....	102	[SW1]、[SW2] の機能を設定する .....	119
<b>アルペジエーターの設定</b> .....	103	REALTIME CONTROLS B モード ノブ [1] ~ [4] の	
プログラムのアルペジエーター設定 .....	103	機能を設定する .....	119
アルペジエーターのオン / オフ .....	103	LCD 画面のコントラスト (濃度) を調節する ....	120
アルペジエーターの設定 .....	103	データ・ファイラーとして使用したいとき ....	120
アルペジエーターを		タップ・テンポ・コントロール .....	120
プログラムにリンクさせる .....	104	ショート・カット .....	120
コンビネーション、ソングのアルペジエーター設			
定 .....	105		
アルペジエーターのオン / オフ .....	105		
アルペジエーターの設定 .....	105		
アルペジエーターを			
コンビネーションにリンクさせる .....	106		
ユーザー・アルペジオ・パターンの作成 ....	107		
ユーザー・アルペジオ・パターンについて ....	107		
ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット ..	107		
デュアル・アルペジエーターのエディット .....	110		
アルペジエーターの同期について .....	111		
アルペジエーター A、B 間の同期 .....	111		
Sequencer モードでのアルペジエーターと			
シーケンサーの同期 .....	111		
Program、Combination、Sequencer モードで			
の外部シーケンサー演奏との同期 .....	111		
<b>エフェクトの設定</b> .....	112		
各モードでのエフェクトについて .....	112		
ルーティングの設定と			
エフェクトの設定 .....	112		
プログラムのエフェクト設定 .....	112		
コンビネーション、ソングのエフェクト設定 .....	114		
Sampling モードのエフェクト設定 (別売オプション			
EXB-SMPL 搭載時) .....	114		
AUDIO INPUT のエフェクト設定 (別売オプション			
EXB-SMPL 搭載時) .....	115		
		<b>付 録</b> .....	121
		<b>故障とお思いになる前に</b> .....	121
		<b>仕様とオプション</b> .....	124
		仕 様 .....	124
		コンピューターに接続する場合の動作環境 ...	125
		オプション .....	125
		<b>MIDI インプリメンテーション・チャート</b> ....	126
		<b>索引</b> .....	127

# はじめに

## 概要

### おもな特長

#### Overview

本機は、音源システムHI (Hyper Integrated)シンセシス・システムを採用した、ミュージック・ワークステーションです。

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

また、ジョイスティック、[SW1]、[SW2]キー、REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブ、接続した各種ペダルなどの豊富なコントローラーでフィルターやエフェクトがコントロールでき、演奏時にリアルタイムに音色等を変化させることができます。また、アルペジエーターのゲート、ペロシティや、アルペジエーターおよびシーケンサーのテンポ等をコントロールできます。

さらにサンプリング・アップグレードEXB-SMPLによる2chオーディオ・イン、サンプリング機能追加の拡張性を備えています。(※ p.35、86、PG p.260)

本機は、まさにミュージック・ワークステーションとして、音楽制作やライブ・パフォーマンスに活用していただけます。

#### HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム

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

#### 音源部:

- ・ 64MByteのPCM ROMに、幅広い用途に対応する470種のマルチサンプル、518種のドラムサンプルがプリセットされています。
- ・ サンプリング周波数48kHz、最大同時発音数62ボイスです。

#### フィルター / シンセシス部:

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

#### エフェクト部:

- ・ 1系統インサート・エフェクト(ステレオ・イン - ステレオ・アウト)、2系統マスター・エフェクト(モノ・イン - ステレオ・アウト)、3バンド・マスターEQ(ステレオ・イン - ステレオ・アウト)を同時に使用できます。89種類のエフェクト・アルゴリズムから選択し、エディットが行えます。
- ・ 自由度の高いエフェクト・ルーティングが可能です。独立アウト・ブットへのルーティングも自在です。

#### オルタネート・モジュレーションとエフェクト・ダイナミック・モジュレーション:

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

#### プログラム、コンビネーション

- ・ プログラムには、512ユーザー・プログラム、GM準拠の128+9(ドラムス)ROMプリセット・プログラムがあります。工場出荷時には幅広い用途の高品位プリロード・プログラムが収められています。  
512ユーザー・プログラムでは、豊富なエディット・パラメーターやエフェクト、アルペジエーターを使用して、オリジナル・プログラムが作成できます。
- ・ ドラムス・プログラムでオシレーターとして使用するドラムキットには、24ユーザー・ドラムキット、GM2準拠の9ROMドラムキットがあります。工場出荷時には多様な音楽ジャンルに対応するプリロード・ドラムキットが収められています。  
鍵盤ごとにドラムサンプルやサンプリングしたオリジナル・サンプルを自由に割り当て、ドラムキットを作成できます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定、エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。
- ・ コンビネーションには、384ユーザー・コンビネーションがあります。工場出荷時には多彩なプリロード・コンビネーションが収められています。  
コンビネーションは、最大8個までのプログラムをレイヤー、スプリット、ペロシティ・スイッチ等の設定により組み合わせ、エフェクト、2個のアルペジエーターを使用し、プログラムでは実現できないような複雑な音色を作り出すことができます。外部音源も同時に組み合わせる設定も可能です。

## シーケンサー

高性能16マルチ・トラックMIDIシーケンサーを搭載しています。このシーケンサーは単体のシーケンサーとしても十分使用できる機能を持ち、本機のさまざまな機能を融合して活用することができます。

シーケンサーに関する特長についてはp.63を参照してください。

## RPPR

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を装備しています。

Sequencerモードで、プリセット・パターンとユーザー・パターン、そして再生するトラックを鍵盤の1つずつに割り当て、鍵盤を弾くことによってパターンをリアルタイムでプレイしたり、その演奏をレコーディングするものです。ドラムス・トラックに適したプリセット・パターンが収められています。

## デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

- アルペジオ・パターンには、5プリセット・パターン(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM)、216ユーザー・アルペジオ・パターンがあります。工場出荷時には、多種多様なプリロード・ユーザー・パターンが収められています。

本機には、一般的なアルペジエーターに加え、鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を備えています。この機能により、ドラムス(ドラムスに最適な“Fixed Note Mode”)やベースのフレーズ、ギターやキーボードのパッキング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE音など音作りの1部としても効果が出せます。さらに、Combinationモード、Sequencerモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作できるデュアル・アルペジエーター(Dual Arpeggiator)構成となっています。ドラムスやベースのプログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたリ、スプリットやペロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えるなど、強力なパフォーマンスが可能です。

## 4chオーディオ・アウト

- オーディオ・アウトプットには、L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、2系統の独立オーディオ出力を標準装備しています。オシレーター、ドラム、ティンバー/トラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。

## サンプリング・アップグレード EXB-SMPL

別売オプションEXB-SMPLを搭載すると、以下の機能が追加されます。

- Samplingモードが追加されます。2チャンネル・オーディオ・インプットからの入力をサンプリングし、編集を行い、オリジナルのマルチサンプル、サンプルを作成できます。これらはプログラムやドラムキットで使用することができます。Samplingモードに関する特長については、p.86を参照してください。
- 2チャンネル・オーディオ・インプットが追加されます。48kHz、16bitリニアのモノ/ステレオ・サンプリングを可能にする2チャンネル・オーディオ入力です。MIC/LINEのレベル切り替えスイッチ、レベル調整ボリュームにより、マイク・レベルからライン・レベルまでの幅広い外部オーディオ・ソースに対応します。オーディオ入力もエフェクトへのルーティングが可能です。サンプリング時にエフェクトをかけたリ、本機を2イン・4アウトのエフェクターとして使用できます。
- ハードディスク等の外部SCSIデバイスを接続できるSCSI端子が追加されます。SDカードと同様に、接続した外部SCSIデバイスに対してセーブ、ロードが可能になります。



## モードの概要

本機には、プログラム/コンビネーションの演奏とエディット、シーケンス・データのレコーディングとプレイ、メディアの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能を最も大きな単位でグループ化したものがモードです。本機には5つのモードがあります。

また、別売オプションEXB-SMPLを搭載すると、Samplingモードが追加され(合計6モード)、サンプルのレコーディングや編集が可能になります。

## Program (プログラム)モード

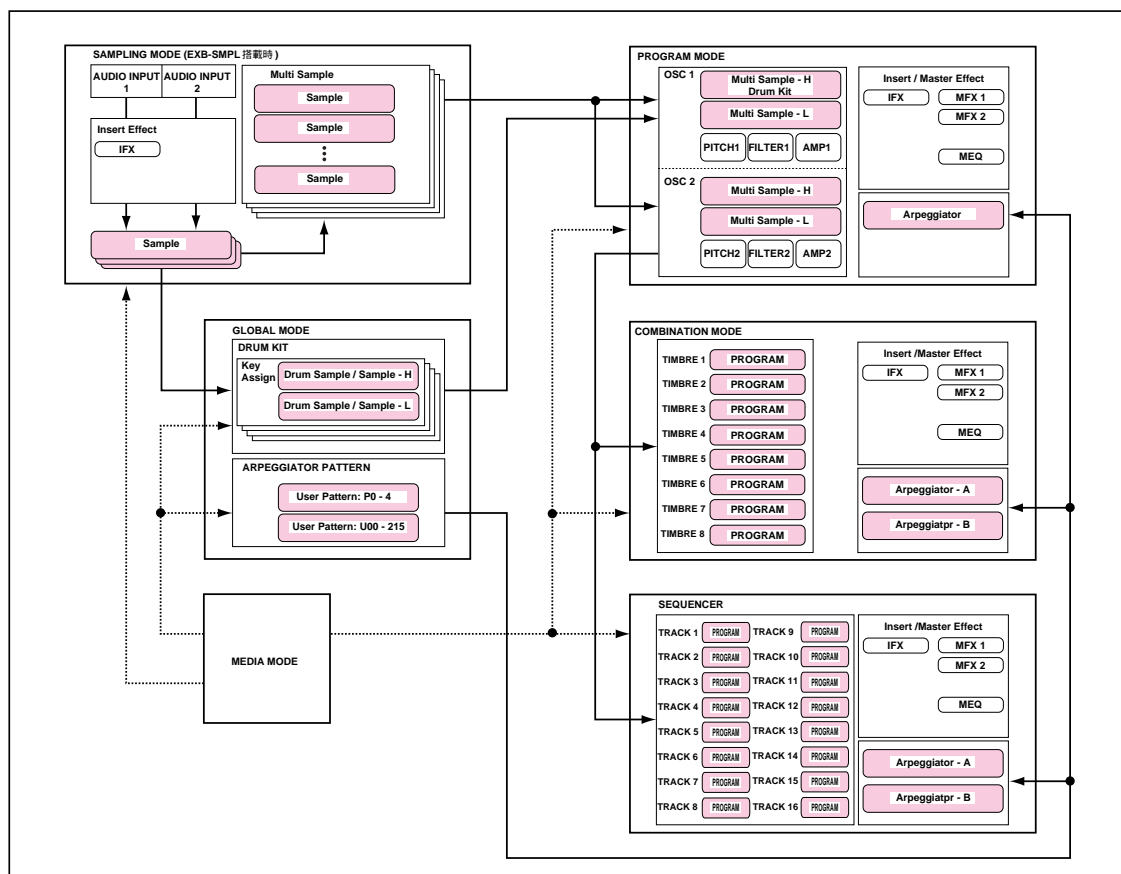
- プログラムを選択して、演奏します。  
書き換え可能なバンクA、B、C、Dの合計512プログラムと、書き換え不可のバンクG(GM規格準拠の128プログラム+9ドラム・プログラム)を選択して、演奏できます。
- プログラムをエディットします。  
オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFOやエフェクト、アルペジエーター等を設定します。  
オシレーターには、以下のマルチサンプルが使用できます。
  - 470のプリセット・マルチサンプル(ROM、EX)
  - Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したマルチサンプル(RAM)
  - ドラムキット(Globalモードで作成)を使用したドラムス・プログラムの作成

## Combination (コンビネーション)モード

- コンビネーションを選択して、演奏します。  
コンビネーションは複数(最大8つ)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。  
書き換え可能なバンクA、B、Cの合計384コンビネーションを選択して、演奏できます。
- コンビネーションをエディットします。  
複数ティンバー(プログラム)のボリューム、パン、レイヤー/スプリットや、その他エフェクト、2つのアルペジエーター等を設定します。

## Sequencer (シーケンサー)モード

- 16トラック・シーケンサーで、ソングのレコーディングおよびプレイ(再生)します。
- ソングのエフェクトを設定します。
- アルペジエーターでの演奏をソングやパターンにレコーディングします。
- キュー・リストで、複数のソングをリピート回数を指定して連続プレイ(再生)します。
- 最大で20キュー・リスト、200ソング、150プリセット・パターン、ソングごとに100ユーザー・パターンが使用できます。
- 16トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使った演奏、設定を行います。



## Global (グローバル)モード

- ・ マスター・チューン、グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に  
関係する設定を行います。
- ・ ドラムキット(24キット)、ユーザー・アルペジオ・パターン(216  
パターン)、ユーザー・スケール(16 オクターブ・スケール、1  
オール・ノート・スケール)を作成します。
- ・ 518のプリセット・ドラムサンプル(ROM、EX)を使用したドラ  
ムキットを作成します。Samplingモード(別売オプションEXB-  
SMPL搭載時)で作成したサンプル(RAM)が使用します。
- ・ アサインابل・ペダル、アサインابل・スイッチの機能を設定しま  
す。
- ・ MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。
- ・ AUDIO INPUT1、2(別売オプションEXB-SMPL搭載時)から  
の入力レベル等を設定します。ここでの設定はSamplingモー  
ド以外で有効です。本体エフェクトを外部入力音に対して使用  
できます。Samplingモードでの設定はSamplingモードで独  
自に行います。

## Media (メディア)モード

- ・ 各モードのデータのセーブ、ロードをSDカード・スロットおよび  
外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SMPL搭載時)に対  
して行います。
- ・ SDカードやハードディスク等(別売オプションEXB-SMPL搭  
載時)のメディアをフォーマットします。またコピー等のデータ編  
集をします。
- ・ コルグ・フォーマット、AKAI、AIFF、WAVEフォーマットのサン  
プル・データをロードします。また、サンプル・データをコルグ・  
フォーマットでセーブ、AIFFやWAVEフォーマットでのエクス  
ポートをします。(別売オプションEXB-SMPL搭載時)
- ・ Sequencerモードで作成したソングをSMFフォーマットで  
セーブします。またSMFファイルをSequencerモードのソ  
ングとしてロードします。
- ・ データ・ファイラー機能(MIDIエクスクルーシブ・データのセー  
ブ/ロード)を操作します。

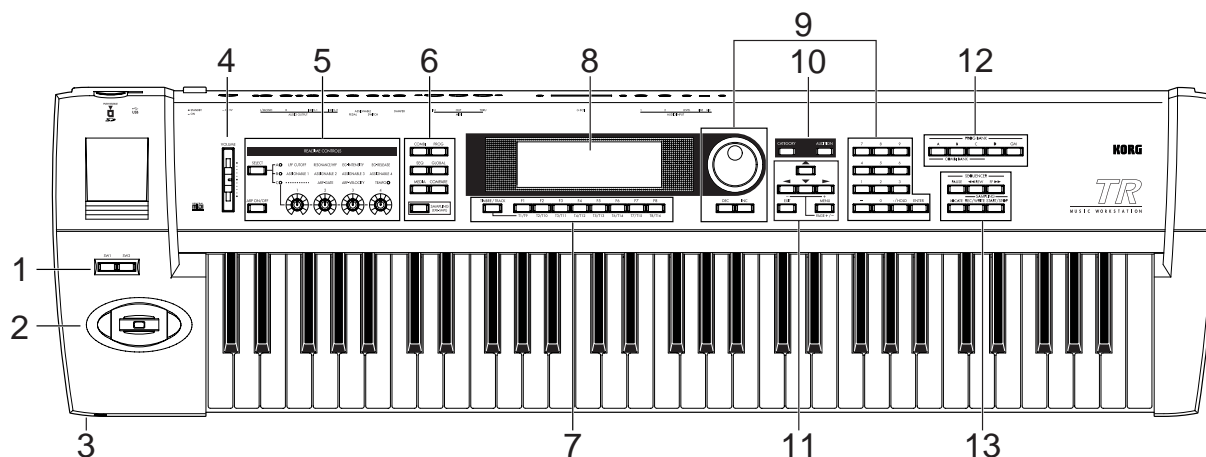
## Sampling (サンプリング)モード

(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

- ・ リア・パネルのAUDIO INPUT端子に接続した外部オーディオ  
機器やマイクからの外部入力音をサンプリング(サンプルのレ  
コーディング)します。外部入力音にインサート・エフェクトをか  
けてサンプリングすることもできます。
- ・ サンプリングした波形データやMediaモードでロードした波形  
データに対してループ・ポイントの設定、タイム・スライス、タイム・  
ストレッチ等の豊富なエディット機能が使用できます。
- ・ サンプルを組み合わせたマルチサンプルをエディットします。
- ・ マルチサンプルをプログラムにコンバートします。コンバートす  
ることによって、Samplingモードで作成したマルチサンプル  
は、Program、Combination、Sequencerの各モードで使用  
できます。

# 各部の名称と機能

## フロント・パネル



### 1. [SW1] キー、[SW2] キー

Program、Combination、Sequencer、Sampling(別売オプションEXB-SMPL搭載時)の各モードでアサインした機能のオン/オフを切り替えます。オン時、キーが点灯します。(※p.24)

### 2. ジョイスティック

ピッチや、モジュレーションをコントロールします。上下左右(+Y、-Y、-X、+X)方向へ操作することでコントロールします。(※p.24)  
ジョイスティックでコントロールする機能は、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

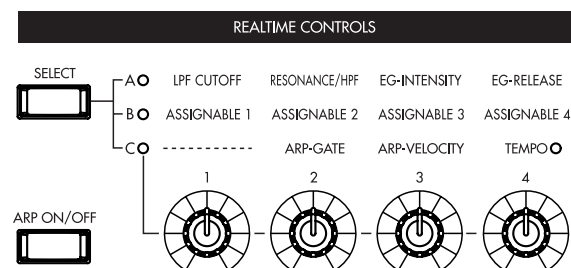
### 3. ヘッドホン端子

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

### 4. [VOLUME] スライダー

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

### 5. REALTIME CONTROLS



リアルタイム・コントローラーのA/B/Cモードを[SELECT]キーで選び、演奏時に[1]~[4]の各ノブを操作することによって、音色、エフェクト、MIDIコントロール・チェンジ、アルペジエーター等をコントロールします。(※p.25、27)

#### [SELECT] キー

リアルタイム・コントローラーのAモード、Bモード、Cモードを切り替えます。選択したモードのLEDが点灯します。

#### [ARP ON/OFF] キー

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

#### [1]、[2]、[3]、[4] ノブ

##### Aモード:

##### [1] LPF CUTOFF:

ローパス・フィルターのカットオフ周波数が増減します。

## [2] RESONANCE/HPF:

フィルター・レゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターの  
カットオフ周波数が変化します。

## [3] EG-INTENSITY:

フィルターEGインテンシティが変化します。

## [4] EG-RELEASE:

フィルター/アンプ・リリース・タイムが変化します。

## Bモード

### [1] ASSIGNABLE1:

### [2] ASSIGNABLE2:

### [3] ASSIGNABLE3:

### [4] ASSIGNABLE4:

Program、Combination、Sequencer、Sampling(別売オプ  
ションEXB-SMPL搭載時)の各モードでアサインした機能をコ  
ントロールします。

## Cモード

### [1] ——: 無効

### [2] ARP-GATE:

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

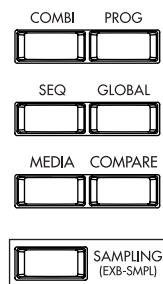
### [3] ARP-VELOCITY:

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

### [4] TEMPO:

アルペジエーターやSequencerモードのテンポが変化します。  
“TEMPO”の文字の横にあるLEDは、調節したテンポに対して  
4分音符のタイミングで点滅します。

## 6. モード・キー、[COMPARE] キー



各モードに入るためのキ-です。

押したキ-のモードに入ります(キ-が点灯)。(※p.15)

### [COMBI] キー

Combinationモードが選ばれます。

### [PROG] キー

Programモードが選ばれます。

### [SEQ] キー

Sequencerモードが選ばれます。

## [GLOBAL] キー

Globalモードが選ばれます。

## [MEDIA] キー

Mediaモードが選ばれます。

## [COMPARE] キー

プログラムやコンビネーションをエディットした音色と、エ  
ディット前のライトされている音色とを比較するときに、このキ  
-を使用します。また、Sequencerモードでのレコーディングや  
エディット前と後とを比較するときにも使用します。(※p.16)

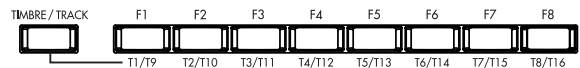
## [SAMPLING] (EXB-SMPL) キー

Samplingモードが選ばれます。

別売オプションEXB-SMPL搭載時に使用できます。

▲ 別売オプションのEXB-SMPLを搭載していない場合、  
[SAMPLING]キーを押すと、“No Sampling Upgrade  
Installed”と表示されます。

## 7. [TIMBRE/TRACK] キー、 [F1 T1/T9]...[F8 T8/T16] キー



### ファンクション[F1] ~ [F8] キー

各ページで表示されるタブを選びます。またユーティリティ等の  
ファンクションを実行します。

### ティンバー/トラック・セレクト[T1/T9] ~ [T8/T16] キー

[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[T1/T9] ~ [T8/T16]  
キーを押すと、キー番号に対応したティンバー/トラックのパラ  
メーターが選ばれます。

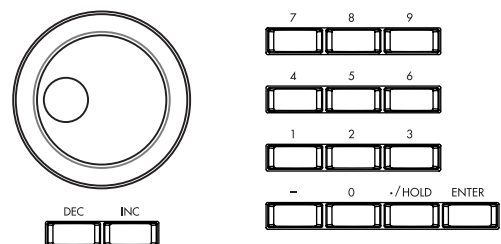
Combinationのティンバー1 ~ 8、Sequencerモードのトラッ  
ク1 ~ 8、9 ~ 16のパラメーターが1つのページで表示されて  
いる場合に、その中の1ティンバー/トラックが選ばれます。

## 8. LCD画面

ページ、パラメーター、値を表示します。(※p.10)

## 9. VALUEコントローラー

選択したパラメーターの値を設定します。(※p.16)



## [VALUE]ダイヤル

パラメーターの値を変化させます。

## [INC]/[DEC]キー

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

## テン・キ - [0] ~ [9]、[ENTER]キ -、[-]キ -、[./HOLD]キ -

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

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

[ENTER]キ-を押しながらテン・キ-[0]~[9]を押すと、そのページの10個までのユーティリティ・メニュー・コマンドを選択できます。

## 10. [CATEGORY]キー、[AUDITION]キー



### [CATEGORY]キー

各モードにおいて、カテゴリーで選択できるパラメーターを選び、[Category]キーを押すと、ユーティリティ・メニューの“Select by Category”を直接表示させることができます。プログラム、コンビネーション等をカテゴリー別に表示、選択できます。(※p.22)

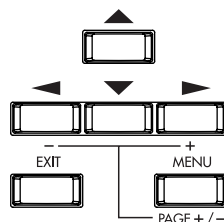
### [AUDITION]キー

プリロードおよびプリセット・プログラムに設定されている音色に適したリフ(フレーズ)を発音させます(オーディション機能)。

Programモードで[AUDITION]キーを押すと(キーが点灯)、オーディション・リフが繰り返し発音します。

また、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)では選択しているサンプルを発音させることができます。

## 11. [EXIT]キー、[MENU PAGE+/-]キー、カーソル・キー[▲]、[◀-]、[▼]、[▶+]



## [EXIT]キー

Program、Combination、Sequencer、Sampling(別売オプションEXB-SMPL搭載時)、Globalの各モードの1.1ページ以外にいるとき、そのモードの1.1ページに移動します。ダイアログが開いているときは、ダイアログでの設定をキャンセルし、ダイアログが閉じます(Cancelボタンに相当します)。また、ユーティリティ・メニューやページ・メニューが開いているときに押すと、それらが閉じます。

## [MENU PAGE+/-]キー

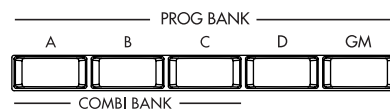
ページを移動するときにこのキーを押します。キーを押すと、モード内の各ページの一覧がLCD画面に表示されます。移動したいページをファンクション[F1]~[F7]キーまたはカーソル・キー[▲]、[◀-]、[▼]、[▶+]で選び、[F8]キーを押すことによって選択したページへ移動します。その他、[MENU]キーを押しながらテン・キー[1]~[7]で2桁のページ・ナンバーを押すことによっても、各ページへ移動できます。また、[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀-]、[▶+]を押すと、ページが1.1 2.1 2.2 2.3等の順番で1ずつ前後に移動します。(※p.15)

## カーソル・キー[▲]、[◀-]、[▼]、[▶+]

パラメーターを選びます。また、[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀-]、[▶+]を押すと、ページが1.1 2.1 2.2 2.3等の順番で1ずつ前後に移動します。(※p.15)

## 12. BANKキー

プログラム/コンビネーション・バンクを切り替えます。



### PROG BANK: [A]、[B]、[C]、[D]、[GM]

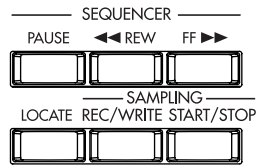
プログラムの選択には[A]、[B]、[C]、[D]、[GM]を使用します。選択しているプログラム・バンクのキーが点灯します。[GM]キーを押すごとにG、g(d)、G...とGMバンク、ドラム・バンクが順番に選択できます。

### COMBI BANK: [A]、[B]、[C]

コンビネーションの選択には、[A]、[B]、[C]キーを使用します。選択しているコンビネーション・バンクのキーが点灯します。Combination、Sequencerモードの各ティンバー/トラックのプログラムにエディット・セル(反転表示)があるときは、プログラムのバンクが選択できます。そのティンバー/トラックに選択されているプログラム・バンクのキーが点灯します。Write Program、Write Combination等のダイアログでは、ライト先などのプログラム、コンビネーションのバンクの設定で使用できます。

## 13. SEQUENCER/SAMPLING

(別売オプションEXB-SMPL搭載時)



### [PAUSE] キー -

ソングやキュー・リストのプレイ(再生)を一時停止させます(キーが点灯)。もう1度押すと解除されます(キーが消灯)。

### [◀◀ REW] キー -

ソングやキュー・リストのプレイ(再生)を早戻します。キーを押すと(キーが点灯)、早戻しされます(レコーディング時は動作しません)。

### [FF ▶▶] キー -

ソングやキュー・リストのプレイ(再生)を早送りします。キーを押すと(キーが点灯)、早送りされます(レコーディング時は動作しません)。

### [LOCATE] キー -

ソングやキュー・リストの演奏位置を設定した位置に戻します。また、何らかの理由で音が出たまま止まらなくなったときに、このキ-を押します。

### [REC/WRITE] キー -

Sequencerモードでこのキーを押すと、レコーディング待機の状態になります(キーが点灯)。続けて[START/STOP]キーを押すと、レコーディングがスタートします。(※p.81)

Program、Combination、Globalモードで、このキーを押すとダイアログが表示され、続けて[F8] (“OK”)キーを押すと、エディットした内容がライトされます。(※p.43、45)

Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で、このキーを押すと点灯し、続けて[START/STOP]キーを押すとサンプルのレコーディングがスタートします。(※p.35)

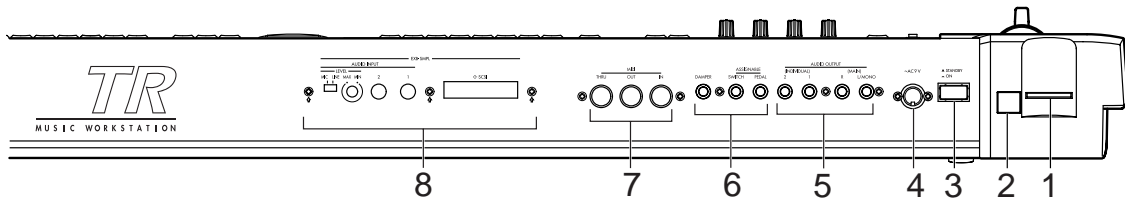
### [START/STOP] キー -

Sequencerモードではソングのレコーディング/プレイ(再生)とキュー・リストのプレイをスタート/ストップさせます(レコーディング、プレイ時は拍に合わせてキーが点滅)。

Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)では、[REC/WRITE]キーを押した後、[START/STOP]キーを押すと、サンプルのレコーディングがスタート/ストップします。

また、SMPL2.1 - 2: SAMPLE Edit, Edit2ページで[START/STOP]キーを押すと、選択しているサンプルを発音させることができます。

## リア・パネル



### 1. SDカード・スロット

SDカードを装着します。  
メディアの装着と取り外し、取り扱いについては、p.14を参照してください。

### 2. USB B端子 (for connecting to computer)

コンピューターを接続するための端子です。コンピューターと本機との間でMIDIデータを送受信するときに使用します(※PG p.233)

USBとは？

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

USB端子では、MIDIデータの送受信のみが可能です。

### 3. [POWER] スイッチ

電源をオン/オフします。(※p.18)

### 4. AC電源端子( ~ AC9V)

付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。  
本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。(※p.12)

### 5. AUDIO OUTPUT

アンプ、ミキサ - などのINPUT端子と接続します。L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、2系統の独立オーディオ出力を標準装備しています。オシレーター、ドラム、ティンバー/トラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。(※p.113 ~)

## (MAIN) L/MONO, R 端子

アンバランス型フォーン・タイプのメイン出力端子です。  
(※p.12)

“BUS Select”をL/Rに設定したときにオシレーター、インサート・エフェクト、ドラムの各パート、メトロノーム等を、(MAIN) L/MONO, Rに出力することができます。

ステレオで接続するときは、L/MONO, Rを、モノラルで接続するときは、L/MONOを使用します。

## (INDIVIDUAL)1, 2 端子

アンバランス型フォーン・タイプのインディビジュアル(独立)出力端子です。(※p.12)

“BUS Select”を1, 2, 1/2に設定したときに、オシレーター、インサート・エフェクト、ドラムの各パート、メトロノーム等を、(INDIVIDUAL)1, 2に出力することができます。

1, 2は、[VOLUME]スライダーで、音量を調整できません。

## 6. ペダル端子

### ASSIGNABLE PEDAL 端子

別売オプションのコルグXVP-10 EXP/VOLペダル、EXP-2 フット・コントローラーを接続する端子です。(※p.13)

Globalモードで機能を設定し、ボリュームの調整などが行なえます。(※p.117)

### ASSIGNABLE SWITCH 端子

別売オプションのコルグPS-1ペダル・スイッチ等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続する端子です。  
(※p.13)

Globalモードで機能を設定し、モジュレーション・コントローラー、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート/ストップの切り替えなどが行なえます。(※p.117)

### DAMPER 端子

別売オプションのコルグDS-1Hダンパー・ペダルまたはスイッチ・タイプのペダルを接続する端子です。

DS-1Hを接続した場合、ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、極性、感度を調整してください。(※ PG p.126, 127)

それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。

接続したペダルに合わせて極性を設定してください。(※ PG p.126)

## 7. MIDI 端子

### MIDI IN 端子

演奏情報、音色情報等を受信する端子です。

接続したMIDI機器で本機の音源を発音させるときなどに使用します。(※PG p.233)

### MIDI OUT 端子

演奏情報、音色情報等を送信する端子です。

接続したMIDI機器をコントロールするときに使用します。  
(※PG p.233)

 本機からMIDIデータをUSB経由でコンピューターへ送信しているときは、MIDI OUT端子からの出力が停止します。

### MIDI THRU 端子

MIDI IN端子で受信した演奏情報、音色情報等を、そのまま送信する端子です。

複数のMIDI機器をMIDIケーブルで接続するときに使用します。  
(※PG p.233)

## 8. EXB-SMPL (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

マイクやオーディオ機器等からの音声を、モノ/ステレオ・サンプリングしたり(※p.35, 39)、内蔵エフェクトでエフェクトをかけるときに使用できます。(※p.115)

MIC/LINEのレベル切り替えスイッチ([MIC/LINE]スイッチ)、レベル調整ボリューム([LEVEL]ノブ)により、マイク・レベルからライン・レベルまでの幅広い外部オーディオ・ソースが入力できます。

### SCSI 端子

SCSIケーブルでSCSI対応の機器(ハードディスク・ドライブ、CD-ROMドライブ等)と接続します。(※ EXB-SMPL取扱説明書)

### AUDIO INPUT 1, 2 端子

アンバランス型フォーン・タイプのオーディオ入力端子です。  
(※p.13)

マイクや外部オーディオ機器等のOUTPUT端子を接続します。

### [LEVEL] ノブ

AUDIO INPUT 1, 2端子のインプット・レベルを調整します。  
(※p.35)

### [MIC/LINE] スイッチ

AUDIO INPUT 1, 2端子のインプット・レベルを切り替えます。  
(※p.35)

## LCD画面の名称と機能



### a: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページ画面を表示しています。左から、モード・ネーム、ページ・ナンバー、ネーム、タブ・ネーム、エディット・セルのパラメーター・ネームが表示されます。



### b: タブ

ほとんどのページは複数のタブで分けられています。タブの下のファンクション[F1]~[F7]キーを押すことによってタブを選び、そのページを表示します。

### c: パラメーター

LCD画面にはさまざまな設定を行うためのパラメーターが配置されています。カーソル・キー[▲],[◀],[▼],[▶]を押して選びます。

### d: エディット・セル

カーソル・キー[▲],[◀],[▼],[▶]を押すとLCD画面のパラメーター表示が反転します。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。

エディット・セルのパラメーター値は、[VALUE]ダイヤルや[INC]/[DEC]キーなどのVALUEコントローラー(※p.16)を操作して変更します。また、キーやペロシティを入力するパラメーターでは、[ENTER]キーを押しながら本体の鍵盤を押すことによって入力が行えます。

### e: チェック・ボックス

チェック・ボックスをカーソル・キー[▲],[◀],[▼],[▶]を押して選び、[VALUE]ダイヤルや[INC]/[DEC]キーなどのVALUEコントローラーを操作して、チェック・マークをつける、またははずします。

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

### f: ファンクション・ボタン

このボタンの下のファンクション[F1]~[F8]キーを押すことによって次の機能の選択を行います。

#### UP、OPEN:

Mediaモードでのカレント・ディレクトリの選択

#### UTILITY:

ユーティリティ・メニュー・コマンドを実行させるユーティリティ・メニューの表示

その他のファンクション・ボタン例

Sequencerモード: EDIT/DONE、INSERT、CUT、COPY、JUMP、DONE、Tie、Rest、Back、Done(Cue List、Event Edit、Step Recordingに使用)  
REVERT(RPPR設定のコピー&ペースト)

Globalモード: TEXT、KEY +、-

Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時): INSERT、CUT、COPY、CREATE(マルチサンプルの作成)、L/R、ZOOM

## \* ユーティリティ・メニュー



各ページでファンクション・ボタン UTILITY (F8)キーを押すと、ユーティリティ・メニューが表示されます。ユーティリティには、そのページで有効なコマンドが用意されています。選択するページ画面によって表示されるユーティリティ・メニューが異なります。

[ENTER]キーを押しながら、テン・キー[0]~[9]を押しても10個までのユーティリティ・メニュー・コマンドが選べます。

[EXIT]キーを押すとユーティリティ・メニューが閉じます。


☑は[F7]キーを押すことによって操作しユーティリティ・メニュー・コマンドを選びます。カーソル・キー[▲],[◀],[▼],[▶]でも選べます。そしてOKは[F8]キーを押すことによって選んだユーティリティ・メニュー・コマンドのダイアログを表示します。またチェック・タイプのコマンドについては、その状態を切り替えます。





## \* ダイアログ

ユーティリティ・メニュー・コマンド等を選択するとダイアログが表示されます。

パラメーターの選択はカーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を使用します。パラメーター値はVALUEコントローラ(※p.16)を操作して入力します。ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択する場合は、VALUEコントローラの他に、バンクの入力にBANK[A]～[GM]キーが使用できます。



ユーティリティ・メニューと同様に  等(ファンクション・ボタン2)はボタンの下のファンクション[F1]～[F8]キーを押すことによって実行や操作画面を表示します。ダイアログなどが表示される場合もありますが、どの場合も、ダイアログ内のメッセージに添って操作します。

実行するときは  ([F8]キーを押す)を選びます。実行しないときは  ([F7]キーを押す)を選びます。ダイアログが閉じます。[EXIT]キーは“Cancel”、“Done”、“Exit”に相当します。




## \* ファンクション・ボタン2

このボタンの下のファンクション[F1]～[F8]キーを押すことによって機能を実行します。

  :

ユーティリティ・メニュー等

## \* テキスト・ダイアログ

 などをファンクション・キーで選ぶと、テキスト・ダイアログが表示されます。

このダイアログでテキスト(プログラム、コンビネーション、ソングの各ネーム等)をリネームします。(※p.44)

## \* スクロール・バー

リスト等で表示しきれない選択項目やパラメーターがあることを示します。カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]等で移動します。



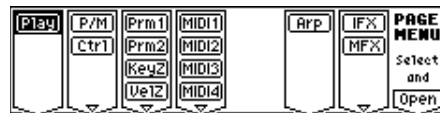
## \* ページ・メニュー

Combination、Program、Sequencer、Global、Sampling(別売オプションEXB-SMPL搭載時)モードで、[MENU]キーを押すとそのモードを構成しているページが一覧で表示できます。([MENU]キーを押したときにいたページは目印として表示が反転しています。)

ページを選ぶには、選択するページのファンクション[F1]～[F7]キーを押します。同じキーを押すと下方向へ順番に移動します。カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]でも上下左右に移動できます。

[MENU]キーを押しながらテン・キー[0]～[7]で2桁のページ・ナンバーを押すことによって、各ページへ移動できます。

その他、[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀]、[▶]を押すと、下図の場合 Play P/M Ctrl Prm1 ...等のページ単位で移動します。

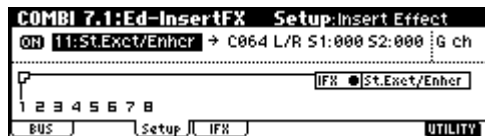


## \* その他のオブジェクト

スライダーやノブの形をしたオブジェクトのパラメーター値を変更するときは、カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]でそれらを選び、VALUEコントローラの操作で値を変えます。その他、エフェクトのルーティングなどがあります。(※p.112)



ルーティング



# セットアップ

## オーディオ機器等との接続

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

### 1. AC/ACパワー・サプライの接続

付属のAC/ACパワー・サプライを本機のAC電源端子に接続してから、プラグをコンセントへ差し込みます。

### 2. オーディオ出力機器の接続

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2 アンプ内蔵のモニター・スピーカーや、オーディオ・システムなどに接続して、本機のサウンドを出力します。本機のAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2を使用する場合はミキサー等のご使用をおすすめします。

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

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R端子とパワー・モニターやミキサー等のINPUT端子を接続します。

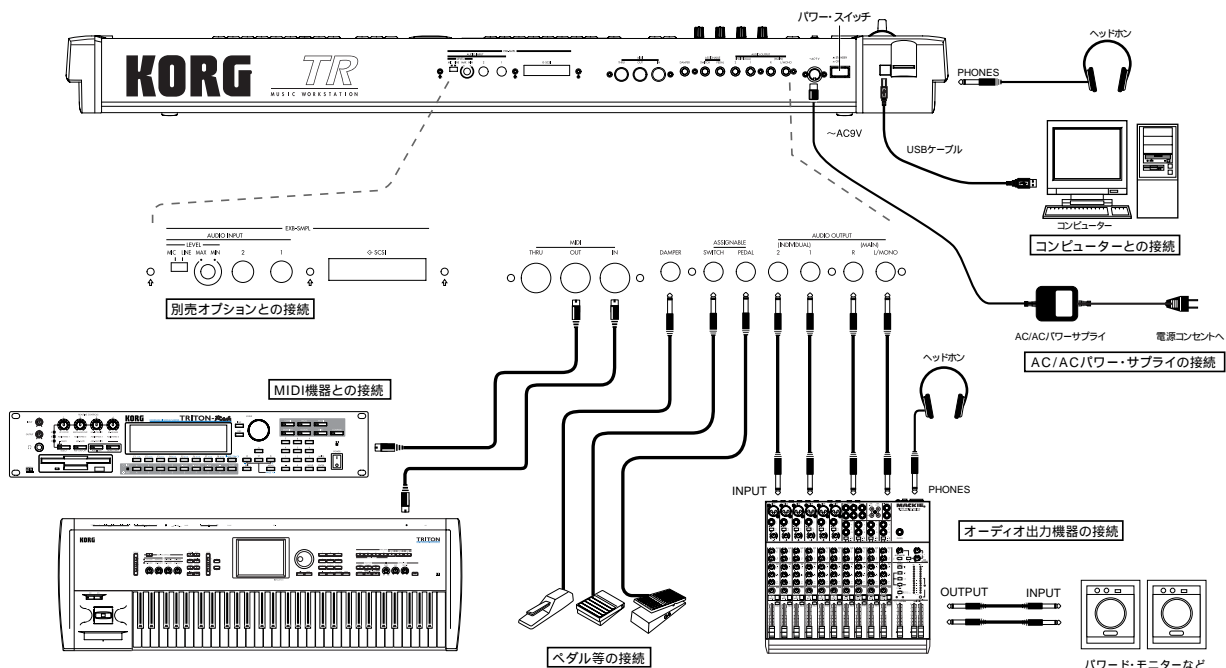
L/MONO, Rはメイン出力です。ステレオで出力するときは、(MAIN) L/MONO端子とR端子へ接続し、モノラルで出力するときは、(MAIN) L/MONO端子へ接続します。できるだけステレオで再生することをおすすめします。

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2端子から出力するときは、これらの端子をミキサーに接続し、ミキサーとパワー・モニター等のINPUT端子を接続します。

各端子への出力方法は、「ルーティング」(p.112~)を参照してください。

### ヘッドホン

ヘッドホンを使用する場合は、ヘッドホン端子にヘッドホンのプラグを差し込んでください。



### 3. ペダル等の接続

#### フット・ペダルの接続

音量等をコントロールします。

リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL端子に、別売オプションのコルグXVP-10 EXP/VOLペダル、EXP-2 フットコントローラーなどを接続します。

フット・ペダルでコントロールする機能は、GLOBAL 1.1 - 3: System, Footページの“Foot Pedal Assign”で設定します。(☞p.117、PG p.127、227)

#### フット・スイッチの接続

ソステヌート、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート、ストップ等をコントロールします。

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に、別売オプションのコルグPS-1ペダル・スイッチなどを接続します。

フット・スイッチでコントロールする機能や、フット・スイッチの極性は、1.1 - 3: System, Footページの“Foot SW Assign”、“Foot SW Polarity”で設定します。(☞p.117、PG p.127、226)

#### ダンパー・ペダルの接続

演奏時にダンパー効果をかけます。

リア・パネルのDAMPER端子に別売オプションのコルグDS-1H ダンパー・ペダルを接続します。DS-1Hを接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。

ダンパー・ペダルの極性は、GLOBAL 1.1 - 3: System, Footページの“Damper Polarity”で、また感度はGLOBAL 1.1 - 1 Systemのユーティリティ・メニュー・コマンド“Half Damper Calibration”で設定します。(☞PG p.126、127)

## MIDI機器 / コンピューターとの接続

### 1. MIDI機器との接続

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

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

☞ PG p.233「MIDIアプリケーション - MIDI機器 / コンピューターとの接続」

 本機からMIDIデータをUSB経由でコンピューターへ送信しているときは、MIDI OUT端子からの出力が停止します。


### 2. コンピューターとの接続

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

本機のMIDI端子とコンピューターをMIDIインターフェイスで接続します。

本機のUSB B端子とコンピューターのUSB端子を接続します。

☞ PG p.233「MIDIアプリケーション - MIDI機器 / コンピューターとの接続」

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

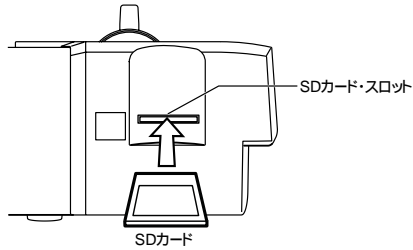
 TRのUSB端子では、MIDIデータの送受信のみが可能です。

## SDカード・スロットへのメディアの装着 / 取り外し

SDカード・スロットにSDカードを装着すると、ソング・データやサンプル・データなどをセーブしたり、ロードすることができます。

### メディアの装着

SDカード・スロットにSDカードを挿入します。  
メディアのラベルを上に向け、コネクター側をSDカード・スロットに挿入し、クリック音がするまで押し込んで装着します。



⚠ メディアを装着するときは、メディアの向きに注意してください。誤った向きで無理に装着すると、スロットやメディアが破損したり、データが失われることがあります。

### メディアの取り外し

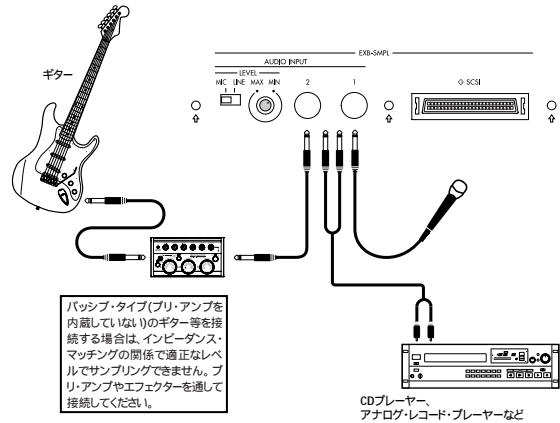
⚠ ロード、セーブ、フォーマット中には、絶対にSDカードをスロットから取り外さないでください。

メディアをSDカード・スロットから取り出します。  
メディアを奥に押し込むと、クリック音とともにメディアが手前に押し出されますので、そのままメディアを引き抜きます。  
メディアはメディア付属の取扱説明書を参照して、正しい方法で保管をしてください。

## 別売オプションとの接続

別売オプションEXB-SMPLを搭載することで2チャンネル・オーディオ・インプット端子、SCSI端子が追加されます。

EXB-SMPLの取り付け方法については<sup>※</sup> PG p.260を参照してください。



### 1. オーディオ入力との接続

Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でサンプリングをするときやProgram、Combination、Sequencerの各モードで外部からの入力音に本機のエフェクトをかけてOUTPUT端子へ出力するときなどに、AUDIO INPUT 1、2端子にマイクや外部オーディオ機器等のOUTPUT端子を接続します。

Samplingモードでサンプリングするときの接続については<sup>※</sup>p.35を参照してください。

その他のモードでエフェクトをかけてOUTPUT端子へ出力するときの接続については<sup>※</sup>p.115を参照してください。

### 2. SCSI機器との接続

SCSI対応の機器(ハードディスク・ドライブ、CD-ROMドライブ等)と接続することができます。<sup>(※)</sup> EXB-SMPL取扱説明書

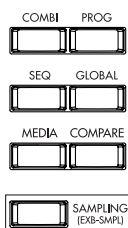
# 基本操作

## モード、ページ、タブの選択とパラメーターの設定

### 1. モードの選択

本機の各機能を使用するとき、最初にモードを選びます。フロント・パネルのモード・キーを押して各モードに入ります。

- [COMBI]キー: Combination(コンビネーション)モード  
 [PROG]キー: Program(プログラム)モード  
 [SEQ]キー: Sequencer(シーケンサー)モード  
 [GLOBAL]キー: Global(グローバル)モード  
 [MEDIA]キー: Media(メディア)モード  
 [SAMPLING]キー: Sampling(サンプリング)モード(別売オプションEXB-SMPL搭載時のみ)



### 2. ページ、タブの選択

モード内にはさまざまなパラメーターがあり、これらはページごとに分けられています。さらに1つのページは、最大で7つのグループに分けられます。これらをタブ(見だし)といいます。

#### ページの選択

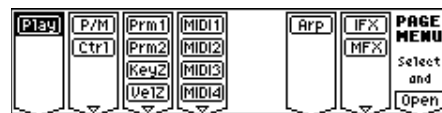
選択したいモードが選ばれていることを確認してください。

モードを選択するには、モード・キーを押します。ここではCombinationモードを例として説明します。[COMBI]キーを押してください。



[MENU]キーを押します。

ページ・メニューが表示されます。



**note** Mediaモードでは、構成されるページが1ページであるため、ページ・メニューは表示されません。

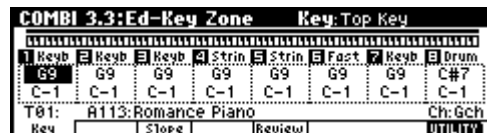
選択したいページのファンクション[F1]~[F7]キーを押して選びます。

1つのファンクション・キーに複数のページが割り当てられている場合、同じキーを押すとカーソルが下方向へ移動します。また、カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して移動させることもできます。

[F8]("Open")キーを押します。

[F8]キーを押すと選択したページにジャンプし、そのページが表示されます。

ここでは例として[F3]キーを3回押して"KeyZ"を選び、[F8]("Open")キーを押します。3.3: Ed - Key Zoneページが表示されます。



**note** その他、次の選択方法があります。

- [MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀]、[▶]を押すとページが1.1 2.1 2.2 3.1等の順番で1つずつ前後に移動します。
- [MENU]キーを押しながらテン・キー[1]~[7]で2桁のページ・ナンバーを押す(上図のページを選ぶ場合は[3]、[3])と直接対応するページへ移動できます。1つのファンクション・キー(グループ)に割り当てられているページが1つ、例えばCOMBI 1.1: PlayやGlobalモードのページ等の場合は、1桁目のテン・キー[1]~[7]で該当するページへ移動します。

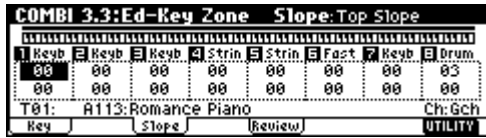
それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたページです。また、対応するページがない場合は反応しません。

**note** [EXIT]キーを押すと、どのページからもページ1.1に移動します。

## タブの選択

LCD画面の下部にあるタブの下のファンクション[F1]～[F7]キーを押します。

ここでは例として“Slope”タブを選びます。[F3]キーを押します。



**note** タブがないページもあります。

別のページに移動するときは、[MENU]キーを押して から再度操作します。

## 3. パラメーターの選択

カーソル・キー[▲]、[▼]、[←]、[→]を押してエディットするパラメーターを選びます。LCD画面右上にパラメーター名が表示されます。

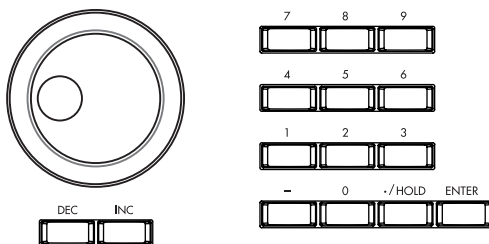
また、Combinationモードのティンバー1～8を表示するページや、Sequencerモードのトラック1～8、9～16を表示するページでは、[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら、タブの下のファンクション[F1]～[F8]キーを押すことによって選ぶことができます。

## 4. パラメーターの設定

エディット・セルのパラメーター値は、VALUEコントローラ([INC]/[DEC]キー、[VALUE]ダイヤル、テン・キー[0]～[9]、[-]キ、[./HOLD]キ、[ENTER]キー)で設定します。また、BANK[A]～[GM]キー、[COMPARE]キも使用できます。

他に[ENTER]キーを押しながら、本機の鍵盤を押してノートやベロシティ値を入力するキーボード入力があります。

### VALUEコントローラ



#### [INC]/[DEC]キー

値を細かく変化させるときに使用します。

#### [VALUE]ダイヤル

値を大きく変化させるときに使用します。

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

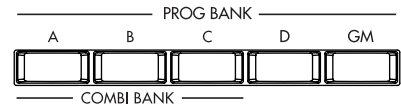
します。

テン・キー[0]～[9]で数値を入力し[ENTER]キを押すと、パラメーター値が入力できます。

マイナスの符号は[-]キで入力します。

[./HOLD]キで小数点を入力します。なお[./HOLD]キは、Program、Combinationモードで1.1: Playページでカテゴリー・ホールド、10'sホールド機能として動作します。(PG P.2)

## BANK [A] ~ [GM] キー



BANK [A]～[GM]キーは、Programモードでプログラムのバンクを選択するときや、Combinationモードでコンビネーションのバンクを選択する他に、Combinationモードでコンビネーションのティンバーに使用するプログラムのバンクや、Sequencerモードでトラックに使用するプログラムのバンクを選択するとき使用します。

また、Write Program、Write Combination等のダイアログ内でのバンク設定に使用します。

## [COMPARE] キー



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

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

[COMPARE]キを押して呼び出した設定(ライトされている設定)をエディットしてしまうと、その時点でキーは消灯し、もう一度押しても[COMPARE]キを押す前の設定には戻りません。Sequencerモードでは、ソングのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、イベント・エディット等を行った前後を比較するとき使用します。

例えばソングのトラックのリアルタイム・レコーディング時に有効です。

任意のトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク 1)

再度、同じトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク 2)

[COMPARE]キを押すと(キーが点灯)、テイク 1が呼び出されます。


もう一度押すと(キーが消灯)、テイク 2が呼び出されます。

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

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

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

---

 Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)、Globalモード、Mediaモードではコンペア機能は効きません。

## キーボード入力

パラメーターの値として音名を入力するときや、ベロシティの値を入力するときは、本機の鍵盤を使うことができます。

[ ENTER ]キーを押しながら、値として入力したい鍵盤を押すと、その音名やそのときのベロシティ値が入力されます。

GLOBAL 5.1: DKit、SEQ 5.1: RPPR、RPPR Setupページの画面が表示されているときに、[ ENTER ]キーを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられている設定が呼び出されます。

# クイック・スタート

## 電源のオン/オフ

⚠ 電源をオンにする前に、「接続」(☞ p.12)を参照して、目的に応じた接続が済んでいることを確認してください。

### 1. 電源オン

本機の[POWER]スイッチを押して電源をオンにします。LCD画面に機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。(下図は工場出荷時のLCD画面です。Version表示は予告なく変更される場合があります。)



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

### 2. 電源オフ

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

パワー・モニターやステレオ・アンプの電源をオフにします。

本機の[POWER]スイッチを押して電源をオフにします。

⚠ 内部メモリーヘデータが書き込まれている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

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

以下の操作時に、内部メモリーヘデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、LCD画面に“Now writing into internal memory”が表示されます。

- Program, Combination, Global Setting, Drum Kits, Arpeggio Patternsのライト(アップデート)
- MediaモードでのProgram, Combination, Global Setting, Drum Kit, Arpeggio Patternのロード
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kit, Arpeggio PatternのMIDIダンプ・データ受信

- Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)のユーティリティ・メニュー・コマンド(“Move Sample”, “Move MS”, “Conv.To Prog”, “Time Slice”等)でProgramやDrum Kitを同時に変更する場合

### 電源をオンにしたときに選ばれるモードとページ

電源オンにしたときの状態は、“Power On Mode”(GLOBAL 1.1: System, Preferenceページ)の設定により異なります。

“Power On Mode”がResetのとき(出荷時の設定)、自動的にCombinationモードの1.1:Playが選ばれます。

“Power On Mode”がMemorizeのとき、前回電源オフにする直前のモード、ページが選ばれます。

Memorizeでは、電源オフにする直前のモードとページ、最後に選択していたCombinationモードのコンビネーション・ナンバーとProgramモードのプログラム・ナンバーを記憶しています。電源オン時に他のモードが選ばれている場合は、[COMBI]キー、[PROG]キーを押すと、前回、最後に選択していたコンビネーション・ナンバー、プログラム・ナンバーが1.1: Playページで選ばれます。

### オプション増設時のLCD画面(電源オン時)

本機は、オプションの追加搭載が可能です。

電源オン時、搭載されているオプションの種類と内容を表示します。オプションの取り付け作業をした後は、必ずこの画面で正しく取り付けが行われているかを確認してください。取り付けたにもかかわらず、ここに表示されないときは、取り付けが正しく行われていません。電源をオフにして取り付け直してください。(☞オプションの取り付け方法についてはPG p.260を参照してください。)



### OPTIONS

EXB-SMPL:  
EXB-SMPLオプションが搭載されています。

SIMM:  
Slot1(\*\*MB)/Slot2(\*\*MB) : SIMM用スロット1、2にSIMMが搭載されています。カッコ内にそのSIMMの容量を表示します。



# デモ演奏を聞く

## デモ演奏のデータをロードする

本機は、デモ・ソング(およびプリロード・データ)を内蔵しています。これらは、Globalモードでロードします。

[ GLOBAL ]キーを押します。(キーが点灯)

Globalモードに入ります。

GLOBAL 1.1: Systemページが表示されているのを確認してください。表示されていない場合は、[EXIT]キーを押します。

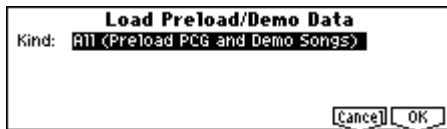
[F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。

[F7](“ ”)キーを押して“ Load Preload/Demo Data ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。



ダイアログが表示されます。

[INC]/[DEC]キーでロードするデータを選びます。

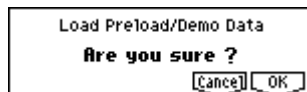


“ Kind ”ではロードするデータを選択します。

ここでは、All(Preload PCG and Demo Songs)を選びます。ロードを実行すると、デモ・ソング・データとプリロード・データがロードされます。

[F8](“ OK ”)キーを押します。

確認のダイアログが表示されます。



再び[F8](“ OK ”)キーを押します。

プリロード・データとデモ・ソング・データがロードされます。

⚠ データのロード中には、絶対に電源をオフにしないでください。

⚠ Memory Protectedダイアログが表示される場合は、メモリー・プロテクトのチェックをはずして、ロードし直してください。(p.43)

**note** 電源がオフの状態から[MENU]キーと[EXIT]キーを押しながら電源をオンにすると、Load All (Preload PCG and DEMO Songs)を自動的に実行し(LED画面に「 Now Writing Internal Memory 」のメッセージを表示)、すべてのPCGデータ、デモ・ソング・データがロードされます。データのロード中は、絶対に電源をオフにしないでください。

## Sequencerモードでデモ・ソングを選択し、プレイ(再生)する

[SEQ]キーを押します。(キーが点灯)

Sequencerモードに入ります。

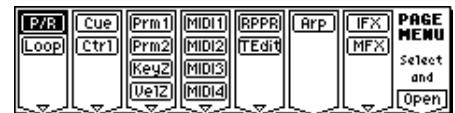
SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC ページを表示します。



SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページが表示されない場合は次のように選択してください。

1) [MENU]キーを押します。

LCD画面にSequencerモードでのページ一覧が表示されます。



2) [F1]キーを押して“ P/R ”を選び、[F8](“ OPEN ”)キーを押します。

3) [F1]キーを押します。これでSEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページが表示されます。

カーソル・キー [▲]、[▼]を押して“ Song Select ”を選びます。

ソング・ネームが反転します。

[INC]/[DEC]キーなどのVALUEコントローラーを操作して、再生するデモ・ソングを選びます。

[START/STOP]キーを押します。

キーが点滅し、選択した曲目が演奏されます。

途中で演奏を止めるときは、もう1度[ START/STOP ]キーを押します。

---

## キュー・リストをプレイ(再生)する

デモ・ソング・キュー・リストを再生します。キュー・リストを使用すると、キュー・リストに設定した複数のソングを繰り返し演奏させたり、連続的にプレイ(再生)させることができます。(※p.73)

[MENU]キーを押します。

[F2]キーを押して“ Cue ”を選び、[F8](“ OPEN ”)キーを押します。

SEQ 2.1: Cue List, Setup&Playページが表示されます。



[ START/STOP ]キーを押します。

途中で演奏を止めるときは、もう1度[ START/STOP ]キーを押します。

最後のステップがEndのとき、演奏がそこまで進むと自動的に停止します。最後のステップがContinue to Step01のとき、先頭から再度繰り返し演奏が続きます。

キュー・リストを選択するときには、“ Cue List Select ”を選び、ソングを選択するのと同様の手順で行います。前項を参照してください。

---

## プリロード・データ、デモ・ソングの内容

### Preload PCG

- ・プリロード・データ(プログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング)

**note** プリロード・データをロードすると、本体メモリーにライトされます。これらのデータは電源をオフにしても保存されます。

**!** ロードすると、ロード前にライトされているPCGデータは書き換えられます。これらのデータを消滅させたくないときは、あらかじめ、SDカードにデータをセーブしておいてください。(※p.46)

### Demo Songs

- ・デモ・ソング、デモ・キュー・リストのデータ

**note** これらのデータは内蔵シーケンサー・メモリーにロードされます。電源をオフ時にはデータは消滅します。

**!** All Demo Songsでロードすると、ロード前のソング等のデータは書き換えられます。これらのデータを消滅させたくないときは、あらかじめ、SDカード等にセーブしておいてください。(※p.46)

---

# プログラムを選択して、演奏する

Programモードでは、バンクA～D、G、g(d)のプログラムを選んで演奏することができます。プログラムを切り替えて、さまざまなプログラムの音色を確認してください。

## プログラムの選択

[ PROG ]キーを押します。(キーが点灯)

Programモードに入ります。LCD画面の上段に「PROG 1.1: Play」が表示されていることを確認してください。



## プログラム・ナンバーの選択

“ Program Select ”が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、カーソル・キー [▲]、[▼]、[▶]、[◀] を押して“ Program Select ”の表示を反転させます。

VALUEコントローラーで演奏するプログラムを選びます。

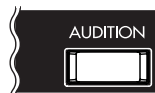
次のいずれかの方法で選びます。


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

音色を確認します。

鍵盤を弾くと音色が確認できます。

また、[AUDITION]キーを押すと(キーが点灯)、オーディション機能がオンになり、プログラムの音色に適したリフ(フレーズ)を自動的に演奏します。



 工場出荷時、オーディション機能が使用できるのはプリロードされたバンクA～DとプリセットされたG、g(d)のプログラムです。

## プログラム・バンクの選択

Programモードではバンクを切り替えることによって異なるバンクのプログラムを選ぶことができます。

工場出荷時にはA、B、C、DとG、g(d)の各バンクにプログラムが収められています。(※ 下表)

BANK [A]～[GM]キーを押してバンクを選びます。

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

Bank	Prog. No.	説明
A, B, C, D	000...127	プリロード・プログラム用 (ユーザー・プログラム用)
G	001...128	GMプログラム
g(d)	(※ VNL)	GM2ドラムス・プログラム

A, B, C, D 工場出荷時、内部PCM ROMのさまざまなマルチサンプル、エフェクト、アルペジオ・パターンなどを使用した多彩なプログラムがプリロード・プログラムとして収められています。

A～Dの各128プログラム(合計512)にはプログラムをライトし、書き換えることができます。

G, g(d) GMの音色配列に準拠した128プログラム、9ドラムス・プログラムが収められています。このバンクのプログラムは読み出し専用です。バンクGは、GMプログラムです。バンクG、g(d)で構成されています。Gは001～128までの128プログラム、g(d)では9プログラム(※ VNL)が選択できます。

[GM]キーを押すたびに次の順番でバンクが切り替わります。

G g(d) G g(d) G...

※ プログラム・ネーム等については「VNL」(Voice Name List)を参照してください。

## カテゴリーによるプログラムの選択

プログラムをキーボード、オルガン、ベース、ドラムなどのカテゴリーから選択することができます。

すべてのプリロード・プログラムは工場出荷時、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。

本機では次の2つの方法でカテゴリーによるプログラム選択ができます。

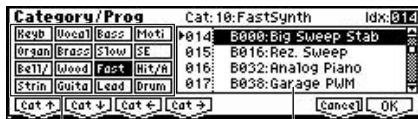
### Select by Category

PROG 1.1: Playが表示されていることを確認してください。

[CATEGORY]キーを押します。



Select by Categoryダイアログが表示されます。画面の左側にはカテゴリー、右側には選択したカテゴリーに含まれるプログラムのリストが表示されます。



カテゴリー

プログラム

[F1] (“ Cat ↑ ”)、[F2] (“ Cat ↓ ”)、[F3] (“ Cat ← ”)、[F4] (“ Cat → ”)キーを押して、カテゴリーを選びます。

カーソル・キー [▲]、[▼]を押して、プログラムを選びます。

実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

### Cat. HOLD (Category Hold)

[./HOLD]キーを押して **Cat. HOLD** を表示します。

カテゴリーが固定されます。



カーソル・キー [▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して“ Category ”を選び、VALUEコントローラーでカテゴリーを設定します。

カーソル・キー [▲]、[◀]、[▼]、[▶]で“ Program Select ”を選び、VALUEコントローラーを操作することによって、同じカテゴリーのプログラムを順番に選ぶことができます。

解除するときは、[./HOLD]キーを2回押して **Cat. HOLD** の表示を消します。

**note** PROG 1.1: Playで[./HOLD]キーを押すと、**Cat. HOLD** **10's HOLD** 解除の順番で動作します。

## 10's HOLDによるプログラムの選択

プログラム・ナンバーの10の位を固定してプログラムを選びます。

[./HOLD]キーを押して **10's HOLD** を表示します。

プログラム・ナンバー10の位が固定されます。



テン・キー[0]~[9]を押すと、1の位がワン・アクションで入力できます。

[INC]/[DEC]キーを押すと、10の位が変わります。

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

## 接続したスイッチによる選択

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子へ接続した別売オプション・コルグ PS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチにプログラムを選択する機能を割り当てることができます。(※p.117)

## MIDI機器からの選択

外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して、本機で受信することによってプログラムを選択できます。(※PG p.235)

# コンビネーションを選択して、演奏する

Combinationモードでは、バンクA～Cのコンビネーションを選んで演奏することができます。コンビネーションを切り替えて、さまざまなコンビネーションの音色を確認してください。

## コンビネーションの選択

[ COMBI ]キーを押します。(キーが点灯)

Combinationモードに入ります。LCD画面の上段に「COMBI 1.1: Play」が表示されていることを確認してください。



## コンビネーション・ナンバーの選択

“ Combi Select ”が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、カーソル・キー[▲]、[▼]、[▶]、[◀]を押して“ Combi Select ”の表示を反転させます。

VALUEコントローラーで演奏するコンビネーションを選びます。

☞ p.21「プログラムの選択」

音色を確認します。

鍵盤を弾くと音色が確認できます。

## コンビネーション・バンクの選択

Combinationモードではバンクを切り替えることによって異なるバンクのコンビネーションを選ぶことができます。

工場出荷時にはA、B、Cの各バンクにコンビネーションが収められています。(☞ 下表)

BANK [A]～[C]キーを押してバンクを選びます。

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

Bank	Prog. No.	説明
A, B, C	000...127	プリロード・コンビネーション用 (ユーザー・コンビネーション用)

A, B, C 工場出荷時、プログラムを組み合わせ、エフェクト、アルペジオ・パターンなどを使用した多彩なコンビネーションがプリロード・コンビネーションとして収められています。

A～Cの各128コンビネーション(合計384)にはコンビネーションをライトし、書き換えることができます。

☞ コンビネーション・ネーム等については「VNL」(Voice Name List)を参照してください。

## カテゴリーによるコンビネーションの選択

プログラムと同様にコンビネーションを16種類のカテゴリーから選ぶことができます。

工場出荷時、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。

☞ p.22「カテゴリーによるプログラムの選択」

## 10's HOLDによるコンビネーションの選択

コンビネーション・ナンバーの10の位を固定し、テン・キーを1度押すだけでコンビネーションの1の位を変更し、コンビネーションを切り替えることができます。

☞ p.22「10's HOLDによるプログラムの選択」

## 接続したスイッチによる選択

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子へ接続した別売オプション・コルグ PS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチにプログラム(コンビネーション)を選択する機能を割り当てることができます。(☞ p.117)

## MIDI機器からの選択

外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して、本機で受信することによってプログラム(コンビネーション)を選択できます。(☞ PG p.235)

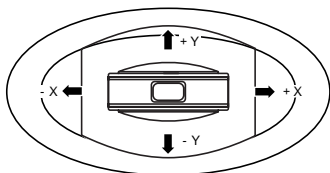
# コントローラーで音を変化させる

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

プログラムやコンビネーションを選ぶたびに、これらのコントローラーによる音の変化を確認してください。

**note** これらのコントローラーでの音色等の変化は内蔵シーケンサーまたは外部MIDIシーケンサーにレコーディング可能です。

## ジョイスティック



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

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

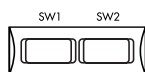
JS(+Y): ジョイスティックを向こう(奥)側に傾けて効果をかけます。通常は、オシレーターLFO(ビブラート)のコントロールに使用します。

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

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

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

## SW1, SW2



[SW1]、[SW2]キーは、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして、プログラム・パラ

メーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

その他、オクターブの切り替え、ポルタメント機能のオン/オフのコントロールや、ジョイスティック、アフタータッチの効果などを持続させるロック機能(※p.24)として使用できます。

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

**note** [SW1]、[SW2]キーの機能は、Programモードでは1.1: Play、Programページで、Combinationモードでは1.1: Play、Combinationページで確認できます。(※p.26)

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

**note** [SW1]、[SW2]キーの機能の設定方法はp.119を参照してください。

## ロック機能

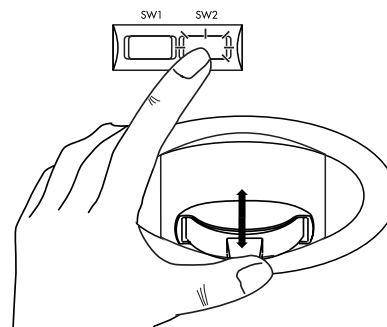
プログラム・バンクA001: Acoustic Pianoを選び、鍵盤を弾いてください。

プログラムを選ぶには、Programモードで、Bank [A]キー、Ten・キー[1]、[ENTER]キーを順番に押します。

ジョイスティックを手前(-Y方向)へ傾けます。うねりが深くなるのと同時に、レゾナンスがかかり音色に独特のクセがつきます。

ジョイスティックを手前に傾けたまま、[SW2]キーを押します。([SW2]キーが点灯)

この時点の音色が保持されます。(ロック機能)



ジョイスティックを離し、鍵盤を弾きます。

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

**note** LCD画面下側のSW2にはJS-Y Lockが表示されています。これは[SW2]キーの機能がJS-Y Lockが設定されていることを示します(動作はToggle)。

[SW1]、[SW2]キーの機能をJS X Lock、JS+Y Lock、JS-Y Lockに設定すると、ジョイスティックを傾けた状態の音色を、ジョイスティックを離して中央に戻した後も、その効果を持続させることができます。

また同様なロック機能として、アフタータッチ効果をロックするAfterT Lockがあります。(※PG p.224)

再度[SW2]キーを押して、ロックを解除します。

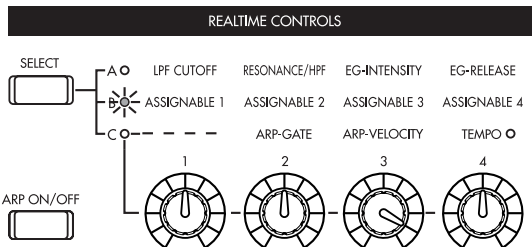
**note** 多くのプログラムやコンビネーションで、[SW2]キーにジョイスティック-Y方向へのロック機能が割り当てられています。

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

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

REALTIME CONTROLS [SELECT]キーを押して、リアルタイム・コントローラーの機能をAモード、BモードまたはCモードに切り替えます。

押すたびにA、B、Cのモードが順番に選ばれてLEDが点灯します。



コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。

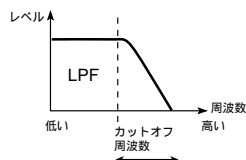
### Aモードのコントロール

Aモードのときに、[1]~[4]ノブを操作すると、以下をコントロール/エディットできます。

**note** ノブをセンター位置(時計12時方向)にするとプログラム・パラメーターでの設定値になります。

#### [1] ノブ: LPF CUTOFF

ローパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。フィルターのカットオフを調整すると、音色の明るさが変化します。プログラム・パラメーターの設定によってその効果は異なりますが、通常ノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。

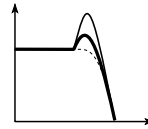


#### [2] ノブ: RESONANCE/HPF

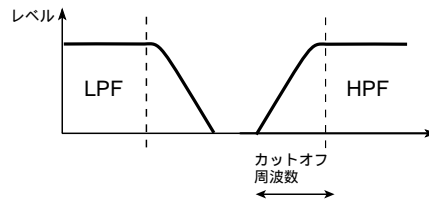
ローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。

プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。

フィルター・レゾナンス・レベルを調整すると、レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセがつかみます。



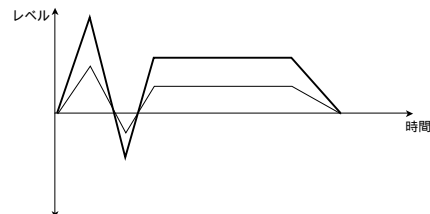
ハイパス・フィルターのカットオフを調整すると、低音域が削られ音の太さが変化します。



#### [3] ノブ: EG-INTENSITY

フィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかかり具合)を調整します。

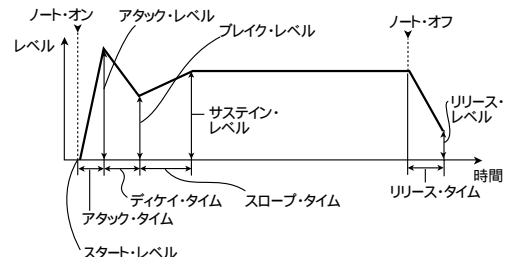
ノブを操作するとフィルターEGのかかり具合が変化します。通常ノブを左に回すとフィルターEGの効果が浅くなり、右に回すと深くなります。フィルターEGは、フィルターのカットオフ周波数を基準に動作しますので、[1]ノブと[3]ノブの両方の操作によってフィルターによる音色変化をコントロールします。



#### [4] ノブ: EG-RELEASE

フィルターとアンプのEGリリース・タイムを調整します。ノート・オフから音が消えるまでの時間を設定します。

ノブを操作するとフィルターEG、アンプEGのリリース・タイムが変化します。通常ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。



## Bモードのコントロール

音量、ポルタメント・タイム、パンやフィルターとアンプのEG、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。

プリロード・プログラム、コンビネーションごとに、効果的な機能がBモードにアサインされています。

Bモードのときの機能は、プログラム、コンビネーション、ソングに対してそれぞれ設定できます。また、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)では、モード全体に対して設定できます。

(※p.120)

## Cモードのコントロール

アルペジエーターの効果をリアルタイムにコントロールします。

詳しい操作方法はp.27を参照してください。

## REALTIME CONTROLS Bモード、[SW1]、[SW2]キーにアサインしているパラメーター表示

Program、Combinationモードでは、REALTIME CONTROLS [1]、[2]、[3]、[4]ノブのBモードおよび[SW1]、[SW2]キーの機能を1.1: Playページで確認できます。

PROG 1.1: Play	Program: Program Select
Bank B	Category 18: FastSynth
J=128	
000: Big Sweep Stab	
SW1 SW1 Mod.CC#20	Knob1E RMod1 Knob3E RMod3
SW2 SW2 Mod.CC#21	Knob2E RMod2 Knob4E RMod4
Program   F.Edit	UTILITY

[SW1]、[SW2]キーにアサインしている機能

Knob1 - 4にアサインしている機能

## フット・ペダル

### ダンパー・ペダル (Damper Pedal)

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

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

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

フット・スイッチの機能は、GLOBAL 1.1: System Footページ“Foot SW Assign”で設定します。(※p.118)

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

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

フット・スイッチの機能は、GLOBAL 1.1: System Footページ“Foot Pedal Assign”で設定します。(※p.118)

## キーボード(鍵盤)

### ベロシティ (Velocity)

鍵盤を打鍵する強さによって効果をかけます。

通常は、音量、EGの速さや感度等をコントロールするために使用します。

### アフター・タッチ (After Touch)

鍵盤を打鍵した後に、さらに鍵盤を押し込む強さによって効果をかけます。

通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度等をコントロールするために使用します。

### ノート・ナンバー (Note Number)

ノート・ナンバー(鍵盤の位置)によって効果をかけます。

通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度、EGの速さ等をコントロールするために使用します。

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

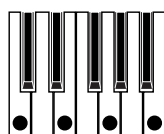


# アルペジエーター機能を使って演奏する

アルペジエーターとは、アルペジオ(分散和音)を自動的に発生する機能です。一般的なアルペジエーターは、鍵盤で弾いた和音をアルペジオに展開します。



鍵盤で押さえた和音をアルペジオ(分散和音)で発音する



本機のアルペジエーターは、それに加えて鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準に、さまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を持っています。この機能によってドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックキング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE音などの音作りの一部としても効果的に使用できます。

さらに、CombinationモードとSequencerモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作できる、デュアル・アルペジエーター構成となっています。ドラムス・プログラム、ベース・プログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたリ、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えたり、さまざまなパフォーマンスも可能です。

本機には、5個のプリセット・アルペジオ・パターン(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOMのオーソドックスなパターン)に加え、216個のユーザー・アルペジオ・パターンがあります。工場出荷時には多種多様なプリロード・ユーザー・アルペジオ・パターンが収められています(※VNL)。またユーザー・アルペジオ・パターンは作成してライトすることができます。(※p.107)

## Programモードでアルペジエーターを使って演奏する

[PROG]キーを押してProgramモードに入り、プログラムを選びます。(「プログラムを選択して、演奏する」※p.21)

プログラムを切り替えていくと[ARP ON/OFF]キーが点灯するプログラムがあります(「アルペジエーターに関するその他の設定」※p.30)。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

また、その他のプログラムでも[ARP ON/OFF]キーを押すと(キーが点灯)、アルペジエーターがオンになります。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

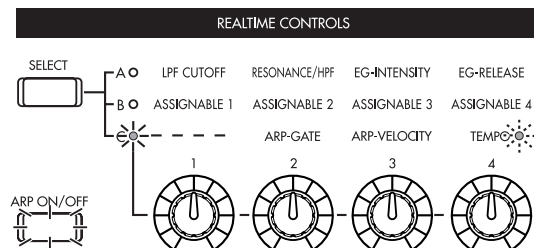
次項で説明する「コントローラーでの設定」、「LCD画面での設定」を参照して、コントローラーや、パラメーターを変化させて、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

## コントローラーでの設定

### アルペジエーターのオン/オフ

[ARP ON/OFF]キーを押すたびにアルペジエーターのオン、オフが切り替わります。

オンのとき(キーが点灯)、鍵盤を弾くと選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。



**note** プログラム、コンビネーションのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

**!** コンビネーションやソングでは、アルペジエーターA、Bの設定によって、[ARP ON/OFF]キーをオンにしてもアルペジエーターがスタートしない場合があります。(※p.29)

## アルペジエーターのテンポ調整

REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「C」のLEDを点灯させます。

[TEMPO] ノブを回して、テンポを調整します。

LCD画面右上の「♩」の値が変わります。40 ~ 240 で設定できます。「TEMPO」の文字の横にあるLEDが四分音符(♩)で点滅します。

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して「♩」を選択して、テン・キー[0] ~ [9]でテンポを入力し、[ENTER]キーを押しても設定できます。その他、[VALUE]ダイヤル、[INC]/[DEC]キーでも設定できます。設定したテンポに同期してLEDが点滅します。

**note** [TIMBRE/TRACK]キーでもテンポを調節できます。(≒sp.120)

**note** プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

**note** アルペジオの演奏スピードは「Reso(Resolution)」(1.1: Play, Arp. Playページ、6.1: Ed - Arp., Arpeg. Setupページ)の設定に影響を受けます。

**MIDI** 「MIDI Clock」(GLOBAL 2.1: MIDI)をExternal または Ext-USB に設定しているときは、「♩」=「EXT」と表示されます。外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

## アルペジオ音の長さを変える

REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「C」のLEDを点灯させます。

[ARP-GATE] ノブを回して、アルペジオ音の長さを変化させます。

左に回すと短く、右に回すと長くなります。センター位置(12時方向)でプログラム・パラメーター「Gate」(6.1: Ed - Arp., Arpeg. Setupページ)の設定値になります。

**note** プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

**note** REALTIMECONTROLS Aモード[4](EG-RELEASE) ノブを同時に調整すると効果的にコントロールできます。

## アルペジオ音の強さを変える

REALTIME CONTROLS [SELECT] キーを押して右側「C」のLEDを点灯させます。

[ARP-VELOCITY] ノブを回して、アルペジオ音の強さを変化させます。

左に回すと弱く、右に回すと強くなります。センター位置(12時方向)でプログラム・パラメーター「Velocity」(6.1: Ed - Arp., Arpeg. Setupページ)の設定値になります。

**note** プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

**note** REALTIME CONTROLS Aモード[1](LPF CUTOFF)、[2](RESONANCE/HPF)、[3](EG-INTENSITY) ノブを同時に調整すると効果的に音色をコントロールできます。

## LCD画面での設定

PROG 1.1: Play で[F3] キーを押して、Arp. Play ページを選びます。



## アルペジオ・パターンの選択

P000 ~ P004 のプリセット・アルペジオ・パターン、U000 (INT) ~ 215 (User) のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。工場出荷時には、U000 ~ 199 (INT) に多種多様なプリロード・アルペジオ・パターンが収められています。(≒VNL)

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して「Pattern」を選び、[VALUE]ダイヤル、または[INC]/[DEC]キーでアルペジオ・パターンを選びます。ユーザー・アルペジオ・パターンは、テン・キー[0] ~ [9]でパターン・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押すことによっても選択できます。

## アルペジオ音の間隔を変える

LCD画面の「Reso(Resolution)」で、アルペジオ音の間隔を♩<sub>3</sub> ~ ♩<sub>1</sub>で設定します。

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して「Reso」を選び、[VALUE]ダイヤル、または[INC]/[DEC]キーでアルペジオ音の間隔を設定します。

## アルペジオをオクターブに渡って演奏させる

LCD画面の「Octave」でアルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。(≒sp.104)

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して「Octave」を選び、[VALUE]ダイヤル、または[INC]/[DEC]キーでアルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。

## 弾いた和音の音程順に、アルペジオを演奏させる

鍵盤を弾いた順番にかかわらず音程順にアルペジオを展開させるか、鍵盤を押した順番にアルペジオを展開させるかを設定します。

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して「Sort」チェック・ボックスを選び、[VALUE]ダイヤル、または[INC]/[DEC]キーで設定します。

チェックする: 鍵盤を弾いた順番にかかわらず音程順をもとにしたアルペジオが展開します。

チェックしない: 鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します。

## アルペジオ演奏を、鍵盤から手を離しても続けさせる

鍵盤から手を離れた後もアルペジオ演奏を続けさせるか、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まるかを設定します。

カーソルキー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して“Latch”を選び、[VALUE]ダイヤルまたは[INC]/[DEC]キーで設定します。

チェックする: 鍵盤から手を離れた後もアルペジオ演奏が続きます。

チェックしない: 鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。

## アルペジエーターをキー・シンクさせる

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、MIDIクロックに同期したテンポに常に従うかを設定します。

カーソルキー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して“Key Sync.”を選び、[VALUE]ダイヤルまたは[INC]/[DEC]キーで設定します。

チェックする: すべての鍵盤から手を離れた状態で最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

チェックしない: MIDIクロックに同期したテンポに常に従います。

## アルペジオ演奏と、鍵盤で弾いた演奏を発音させる

カーソルキー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して“Keyboard”チェック・ボックスを選び、[VALUE]ダイヤルまたは[INC]/[DEC]キーで設定します。

チェックする: 鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏が同時に発音します。

チェックしない: アルペジオ音だけが発音します。

## Combinationモードでアルペジエーターを使って演奏する

Combinationモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させるデュアル・アルペジエーター構成となっています。

[COMBI]キーを押して、Combinationモードに入り、コンビネーションを選びます。(「コンビネーションを選択して、演奏する」(p.23))

コンビネーションを切り替えていくと、[ARP ON/OFF]キーが点灯するコンビネーションがあります(「アルペジエーターに関するその他の設定」)。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

また、その他のコンビネーションでも[ARP ON/OFF]キーを押すと(キーが点灯)、アルペジエーターがオンになります。

前項の「コントローラーでの設定」と次項で説明する「LCD画面での設定」を参照して、コントローラーや、パラメーターを変化させて、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

▲ [ARP ON/OFF]キー、REALTIME CONTROLS Cモード [TEMPO]、[ARP-GATE]、[ARP-VELOCITY]ノブは、アルペジエーターA、B両方に対して有効です。コンビネーションのライト時に、状態が保存されます。

## LCD画面での設定

COMBI 1.1: Play で[F4] キーを押して、Arp. Play A ページを選び、アルペジエーターAに関する設定をします。

COMBI 1.1: Play で[F5]キーを押して Arp. Play B ページを選び、アルペジエーターBに関する設定をします。



## 動作させるアルペジエーターの選択

“Arpeggiator Run”で動作させるアルペジエーターにチェックをつけます。ここでチェックしているアルペジエーターが、[ARP ON/OFF]キー・オンのときに動作します。

ただし、隣りの表“Timbre Assign”で確認できるティンバー1～8に、アルペジエーターAまたはBがアサインされている場合にのみアルペジエーターによる発音が行われます。(設定はCOMBI 6.1: Ed - Arp., Setup“Assign”で行います。(p.105))

## Arpeggiator-A, Arpeggiator-B

“Arpeggiator Run”、“Reso(Resolution)”、“Octave”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”の設定を、A、Bそれぞれに対して行います。(p.28)

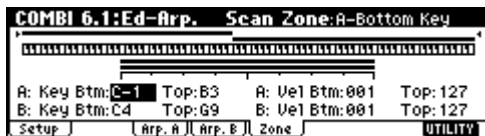
## ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する

コンビネーションC053: Echo Jammがどのように構成されているかを確認してみましょう。

コンビネーションC053: Echo Jamm を選択して、Arp. Play A ページ、Arp. Play B ページを表示してください。



- “ Timbre Assign ”(図右上)を見ると、アルペジエーターAがティンバー4と8に、アルペジエーターBがティンバー2にアサインされています。鍵盤を弾くと、U126(INT): Dr-BigBeats 2 のアルペジオ・パターンでティンバー4のプログラムB084: Drum'n'Bass Kit が発音します。U043(INT): Gt-Stab Rhythm のアルペジオ・パターンでティンバー2のプログラムB108: Funkin'Guitar が発音します。
- “ Arpeggiator Run ”の“ Run A ”または“ Run B ”のチェックをはずすと、はずした方のアルペジエーターが停止します。再度チェックをつけて鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。
- また、COMBI 6.1: Ed - Arp., Zoneページを表示すると、AのKey “ Btm ”、“ Top ”でB3以下の鍵盤にだけアルペジエーターAが、Bの“ Top Key ”、“ Bottom Key ”でC4以上の鍵盤にだけアルペジエーターBが、それぞれ動作するように設定されているのが確認できます。



## アルペジエーターに関するその他の設定

“ Gate ”、“ Velocity ”、“ Swing ”、“ Scan Zone ”が設定できません。これらは、PROG 6.1: Ed - Arp、COMBI 6.1: Ed - Arp.で設定します。(※p.104)

## アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる

プログラムやコンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラムやコンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定が同時に切り替わるか、アルペジエーターの状態が切り替わらないようにするかを設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、プログラムの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

“ Auto Arp. ”(GLOBAL 1.1: System, Basic)で設定します。

## ユーザー・アルペジオ・パターンを作成する

U000(INT) ~ 215(User)に自分で作成したアルペジオ・パターンをライトすることができます。

GLOBAL 6.1: Arp.Patternで作成します。(※p.107)

# RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使って演奏する

Sequencerモードには、RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能が装備されています。

RPPR機能とは、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを鍵盤の1つずつに割り当て、鍵盤を弾くことによってパターンをリアルタイムで再生したり、その演奏をレコーディングするものです。(プリセット・パターンは、ドラムストロークに適したパターンがあらかじめ内部メモリーに収められています。)

ここでは、RPPR機能を使用したデモ・ソング・データを演奏してみましょう。

「デモ演奏のデータをロードする」(p.19)を参照してデモ・ソング・データをロードしてください。

[SEQ] キーを押し(キーが点灯)、Sequencerモードに入り、SEQ1.1:Play/REC,Play/REC ページを表示します。

“SongSelect”で001:MidnightSun を選びます。

「Sequencerモードでデモ・ソングを選択し、プレイ(再生)する」(p.19)を参照してソングを選択してください。



“RPPR”のチェック・ボックスがチェックされていることを確認します。

チェックする: 設定してあるRPPRが動作します。(SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setupで設定)

チェックしない: RPPRは動作しません。通常のSequencerモードの動作です。

適当な鍵盤を弾きます。

鍵盤に割り当てられているパターンの演奏が始まります。鍵盤から手を離しても演奏が続く場合がありますが、その鍵盤をもう一度弾いたり、C2より下のキーを弾くと演奏が止まります。

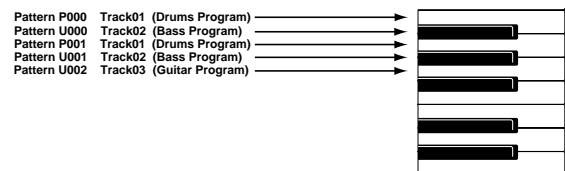
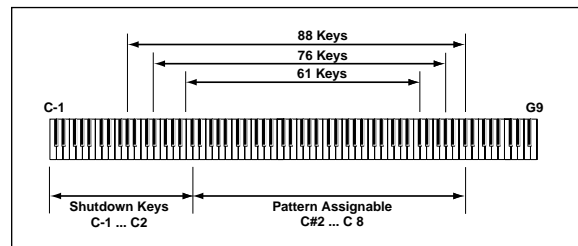
## Shutdown Keys:

C - 1 ~ C2 の鍵盤を弾くと、演奏中のパターンが止まります。

## Pattern Assignable:

C#2 ~ C8の72キーでは、それぞれのキーで演奏するパターンとトラック等のアサインを行うことができます。アサインしていないキーでは、通常の演奏ができます。

下図の例のように、キーごとに演奏するパターンと演奏するトラックを設定することで、弾くキーによってドラムスのパターン、ベースのフレーズ、ギターのカッティング、...のように演奏することができます。



# プログラムの簡単なエディット

パフォーマンス・エディットとリアルタイム・コントローラーを操作することによって、プログラムの音を、簡単にそして感覚的に変更することができます。

プログラムのエディットとは、プログラムを構成しているパラメーターを変更し、音程、音色、音量を変えたり、コントローラー、エフェクト等を設定することをいいます。

**note** さらに詳細なエディットは、PROG 2.1: Ed - Basic ~ 7.2: Ed - MasterFxで行います。

## パフォーマンス・エディット

パフォーマンス・エディター(Performance Editor)の8個のスライダーを操作することで、音色変化が得られます。値を変更すると、複数のプログラム・パラメーターがまとめてエディットできます。

[PROG]キーを押して(キーが点灯)、Program モードに入ります。

[F2](“P.Edit”)キーを押します。

Perform. Edit ページが表示されます。



プログラムを選びます。

パフォーマンス・エディターを操作して音を変化させます。(※PG P.3)

カーソル・キー[▲]、[▼]、[▶]、[◀]を押して目的のパフォーマンス・エディターを選び、VALUEコントローラーで値を変更します。

**note** 値を元に戻すときは、テン・キー[0]を押し、[ENTER]キーを押すことによって簡単に設定を戻せます。

**Octave:** オクターブを変えます。

**Pitch Stretch:** オシレーターのトランスポーズとチューンを同時に調整します。元音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションが得られます。

**note** 特にギターやベース、ピアノなどのアコースティック系のプログラムで効果的です。さまざまなプログラムを選び、確認してください。

**OSC Balance:** オシレーター1、2のレベル・バランスを調整します。

**Mode (Oscillator Mode)** (PROG 2.1: Ed - Basic, Prog Basicページ)がSingle のプログラムでは、オシレーター2は発音しません。オシレーター1のレベルのみが変化します。またDrums のプログラムでは、このパフォーマンス・エディターによる効果はありません。

**Amp Level:** アンプ・レベルを調整します。プログラム全体の音量を設定します。

**Attack Time:** フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを調整します。ノート・オンからの音の立ち上がりの速さを設定します。

**▲** アタック・タイムの調整はその効果を最大限に生かすために、同時にアンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも調整します。

**Decay Time:** フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。

**IFX Balance:** インサート・エフェクトの“W/D”(Wet/Dry)をまとめて調整します。

**MFX Balance:** マスター・エフェクトのリターン1、2パラメーターをまとめて調整します。

**▲** 各エディターは、プログラム・パラメーターの設定によって、あまり変化のない場合もあります。

変更した音を保存したい場合は、ユーティリティ・メニュー・コマンド“Write Program”を選び、ライトしてください。(※p.43) ライト時、プログラム名を変更することをおすすめします。

**note** 同じプログラム・ナンバーに上書きするときは、[REC/WRITE]キーを押して、[F8]キーを押します。

**▲** エディットした内容は、他のプログラムを選択するか、電源をオフすると消えてしまいます。

## リアルタイム・コントロール

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブの操作で、フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス、アンプとフィルターEGや、音量、ポルタメント・タイム、パンや、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をエディットできます。(※p.25)

その他、アルペジエータに関する設定が変更できます。(※p.27)

**▲** REALTIME CONTROLS Aモードと、BモードにCC#70~79をアサインしているとき、[1]~[4]ノブでエディットした音は、プログラム・ライトによって保存できます。(※p.43) またCモードでのアルペジエータに関する設定も保存できます。

# コンビネーションの簡単なエディット

コンビネーションは、複数(最大8個)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。

コンビネーションのエディットとは、ティンバーのプログラムを選び直して音色を変えたり、発音する鍵盤の位置やペロシティ値を変更するなど、コンビネーションの音程、音色、音量を変えたり、コントローラー、エフェクト等を設定することをいいます。

コンビネーションのエディットはCOMBI 2.1: Ed - Prog/Mix ~ 7.2: Ed - MasterFXで行いますが、COMBI 1.1: Playでも、バンク/プログラムの選択(“ Program Select ”)や、パン(“ Pan ”)、ボリューム(“ Volume ”)、アルペジエーターが設定できます。

## エディットの方法

ここでは、コンビネーションBank C064: Modern Piano を選び、簡単なエディットを試みましょう。

[COMBI] キーを押して( キーが点灯)、Combination モードに入ります。

Bank C064: Modern Piano を選びます。



このコンビネーションは、ティンバー1とティンバー2のプログラムがレイヤー(重なって同時に発音する)に設定されています。ティンバー1はアタックの効いたピアノC001: Attack Piano が、ティンバー2は代表的なエレクトリック・ピアノD017: Vintage EP が割り当てられています。この2つのプログラムを重ねることで、よく耳にするピアノ系の音色を作り出しています。

**note** ティンバーとは、1つのプログラムとそのプログラムをコントロールする複数のパラメーターで構成されたものです。コンビネーションでは、このティンバーを最大で8つまで組み合わせることができます。

## ティンバーのプログラムを変更する

Prog ページを選びます。

[F2](“ Prog ”)キーを押します。ここでティンバー1から8のプログラムを設定します。

ティンバー2のプログラムを別のプログラムに変更してみましょう。

カーソル・キー[▲]、[▼]、[▶]、[◀]を押してティンバー2の“ Program Select ”を選びます。(反転表示)



ティンバー1 ティンバー2

**note** [TIMBRE/TRACK]キーを押しながらティンバーの下のファンクション[F1]~[F8]キーを押すと、直接ティンバーのプログラムが選べます。同様にパン、ボリュームも同じ方法で選ぶことができます。

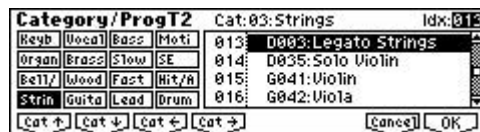
ここではD003: Legato Strings を選択してください。ピアノと重厚なストリングスのレイヤー・コンビネーションとなります。

BANK [D]キー、テンキー[3]、[ENTER]キーを順番に押しします。

この他、カテゴリーからティンバーのプログラムを選択することができます。

“ Program Select ”を選び、[CATEGORY]キーを押します。

Select by Categoryダイアログが表示されます。



[F1](“ Cat + ”)、[F2](“ Cat - ”)、[F3](“ Cat < ”)、[F4](“ Cat > ”)キーを押して、カテゴリーを選びます。例えば、上記図のように00: Keyboard のカテゴリーではなくストリングス系のプログラムを選ぶ場合は[F2](“ Cat - ”)キーを3回押して03: Strings を選びます。

カーソル・キー[▲]、[▼]を押すとストリングス系のプログラムが順番に選択できます。

選んだプログラムでよい場合は、[F8](“ OK ”)キーを押して決定します。

## 1 ティンバーのプログラム音のみを聞く

[F8] (“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーを押して“ Solo Selected Timbre ”を選びます。[F8] (“ OK ”)キーを押します。



現在選んでいるティンバーのプログラム音のみが発音します。LCD画面下に[Solo] が表示されます。

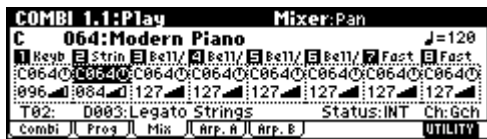


設定を解除するには、もう一度“ Solo Selected Timbre ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押します。

## 音の定位を変更する

Mixer ページを選びます。

[F3] (“ Mix ”)キーを押します。ここでティンバー1～8のパン、ボリュームを設定します。



ティンバー2の“ Pan ”で音の定位を変えます。

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押してティンバー2の“ Pan ”(反転表示)を選びます。

VALUEコントローラーを操作して値を変えます。

C064 で中央に定位します。L001 で左に振り切り、R127 で右に振り切ります。RNDにすると発音のたびに左右ヘラダムに定位が変化します。

## ボリュームを変更する

ティンバー2の“ Volume ”でボリュームを変えます。

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押してティンバー2の“ Volume ”(反転表示)を選びます。

VALUEコントローラーを操作して値を変えます。



## ティンバー間のボリューム・バランスを保ちながらボリュームを変化させる

[F8] (“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。[F7]キーを押して“ Hold Balance ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押します。



LCD画面右上に「 Hold Bal. 」が表示されます。



いずれかのティンバーの“ Volume ”の値を変えると、チェックをつけたときのティンバー間のボリューム・バランスを保ちながらすべてのティンバーのボリュームが変化します。

設定を解除するには、もう一度“ Hold Balance ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押します。

## コンビネーションをライトする

変更した音を保存したい場合は、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Write Combination ”を選び、ライトしてください。(p.43)

同時に名前を変更するとよいでしょう。

**note** 同じコンビネーション・ナンバーに上書きするときには、[REC/WRITE]キーを押して、[F8]キーを押します。

**!** エディットした内容は、他のコンビネーションを選択するか、電源をオフすると消えてしまいます。



# サンプリング(サンプルのレコーディング)

別売オプションEXB-SMPL を搭載することによって48kHzステレオ16ビットでのサンプリングが可能になります。サンプリングした音はプログラム、コンビネーションやソングで使用できます。

ここでは、一通りの操作手順例として、サンプリングするための接続と設定、サンプリング、データのセーブ、マルチサンプルをプログラムにコンパイルするまでを示します。また、ドラム・フレーズ等のサンプルを繰り返し再生させる方法を示します。その他の操作方法や詳細な説明はp.86, PG p.89 を参照してください。

▲ 以下の作業を行うには、別売オプションEXB-SMPL を搭載する必要があります。(PGp.260)

## 声をサンプリングし、ワンショットで再生する

### 1. マイクの接続と入力設定

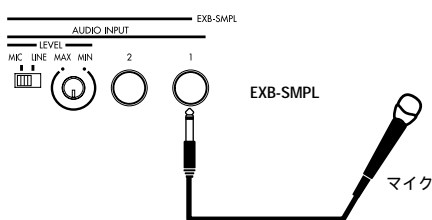
電源をオフにしてください。そしてオンにします。

▲ 電源をオフにすると、すべてのサンプリング・データが消去されます。大切なデータは事前にセーブしてください。

**note** この説明は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。

EXB-SMPLリア・パネルのAUDIO INPUT 1端子にマイクを接続します。

AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをMIC側に設定し、[LEVEL]ノブをセンター付近に合わせます。



[SAMPLING]キーを押してSamplingモードに入ります。

▲ 別売オプションEXB-SMPL を搭載していない場合、“No SamplingUpgradeInstalled” が表示され、このモードに入れません。

[F3] (“In/Pref”)キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Input/Prefページを選びます。



Input1でAUDIO INPUT 1端子から入力するバス“BUS”をL/Rに設定します。

Input1のレベル“Lvl”が127、パン“Pan”がL000に設定されていることを確認してください。

▲ “BUS”をOffからL/RやIFXに設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

### 2. レコーディング・レベルの設定

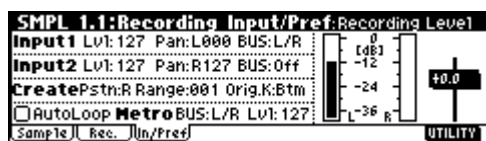
レコーディングする音量でマイクに向かって話してください。

「ADC OVER!」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの[LEVEL]ノブを適切なレベルまで(MIN側へ)回してください。

**note** 「ADC OVER!」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

[REC/WRITE]キーを押します。

レコーディングする音量でマイクに向かって話してください。レベル・メーターで入力する音量が確認できます。



「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の“Recording Level”スライダーを+0.0からVALUEコントローラで適切なレベルまで下げてください。

調整が終わったら、[REC/WRITE]キーを押します。

### 3. レコーディング方法の設定(オート)

SMPL 1.1: Recording, Input/Prefページの左下のチェック・ボックス“Auto Loop On”を選び、[DEC]キーを押してチェックをはずします。

[F2] (“Rec.”)キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Recordingページを選びます。



REC Setupで、“Mode(REC Mode)”をAuto、“Threshold”を-30に設定します。

レコーディング待機の状態から-30dB以上で音声入力があると自動的にレコーディングがスタートします。

“Pre Trigger”を5msに設定します。

出だしの音がかけないように、サンプリング開始時の直前(5ms) からレコーディングが始まるように設定します。

**note** “ Mode(REC Mode) ”を Auto でレコーディングするオート・モードの他に、Manual でレコーディングするマニュアル・モードがあり、どちらの方法でもレコーディングできます。(※p40)

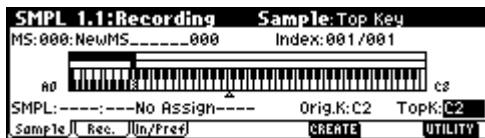
Sample Setup で、“ Mode(Sampling Mode) ”を L-Mono に設定します。

内部 L チャンネルの音がモノでサンプリングできます。

#### 4. マルチサンプル、インデックスの設定

[F1] (“ Sample ”) キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Sample ページを選びます。

電源オン直後は、マルチサンプル “ MS ”は 000 が選ばれています。



**note** 新規にマルチサンプルを作成するときは、作成するマルチサンプル・ナンバーをテン・キーで入力し、[ENTER] キーを押します。

“ Orig.K(Original Key) ”と “ TopK(Top Key) ”を C2 に設定します。

“ Orig.K ”のキーを弾くと、サンプリングしたときと同じピッチで発音します。

**note** [ENTER] キーを押しながら C2 の鍵盤を押すと簡単に設定できます。

[F3] (“ In/Pref ”) キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Input/Pref ページを選びます。

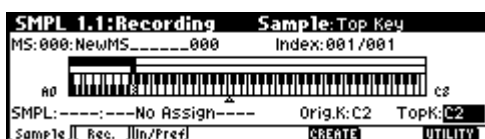


Create “ Range(Zone Range) ”を 001 に設定します。

新規にインデックスを作成するとき、ゾーンの幅が 1 キーで作成されます。

#### 5. サンプルのレコーディング

[F1] (“ Sample ”) キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Sample ページを選びます。



[REC/WRITE] キーを押します。

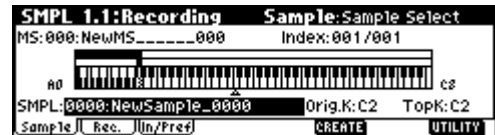
[START/STOP] キーを押して、レコーディング待機状態にします。

サンプリングする言葉をお話します。(例: 「 It 's 」)

“ Threshold ”のレベルを超えた時点でレコーディングがスタートします。

話し終わったら [START/STOP] キーを押して停止します。

これでサンプリングができました。“ SMPL ”にサンプリングしたサンプルが自動的にアサインされます。



“ Orig.K ”の鍵盤または[AUDITION] キーを押すと、サンプリングした音が確認できます。

[F6] (“ CREATE ”) キーを押して、新規インデックスを作成します。

[REC/WRITE] キーを押します。

[START/STOP] キーを押します。

サンプリングする言葉をお話します。(例: 「 So 」)

話し終わったら [START/STOP] キーを押して停止します。

操作 を繰り返して何回かサンプリングしてください。

(例: 「 Easy 」, 「 To 」, 「 Sampling 」, 「 With 」, 「 TR 」)

鍵盤を順番に弾いてください。

C2 の鍵盤から半音ずつ順番に弾いてください。今サンプリングしたサンプルが順番に再生されます。

(例では C2 から F#2 の鍵盤を順番に弾くと「 It 's So Easy To Sampling With TR 」と聞こえます。)

### インサート・エフェクトを使用したサンプリング

前項「 1. マイクの接続と入力設定 」操作 で Input 1 の “ Pan ”を C064、“ BUS ”を IFX に設定します。



[MENU] キーを押して PAGE MENU を表示します。

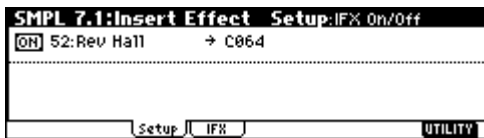


[F7] (“ IFX ”) キーを押した後、[F8] (“ Open ”) キーを押します。

SMPL 1.1 InsertEffect, Setup ページが表示されます。

“ Insert Effect ”を選び、テン・キーで 52 を入力し [ENTER] キーを押して、52: Rev Hall を設定します。

“ IFX On/Off ”を選び、[INC]キーを押してONにします。



マイクに向かって言葉を話し、リバーブがかかっていることを確認してください。

IFX ページ([F4] キー) でエフェクトの設定を変えることができます。

[EXIT]キーを押した後、[F2] (“ Rec. ”)キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Recording ページを選びます。



Sample Setupで、“ Mode(Sample Mode) ”を Stereo に設定します。

内部LRチャンネルの音がステレオでサンプリングできます。

[F1] (“ Sample ”)キーを押してから、[F6] (“ CREATE ”)キーを押して、新規インデックスを作成します。

[REC/WRITE]キーを押します。

[START/STOP]キーを押して、サンプリングする言葉を話します。

“ Threshold ”の設定に従ってレコーディングがスタートします。

[START/STOP]キーを押して停止します。

鍵盤を弾いてください。

“ Orig.K ”の鍵盤または[AUDITION] キーを押すと、サンプリングした音が確認できます。

## サンプルとマルチサンプルに名前を付ける

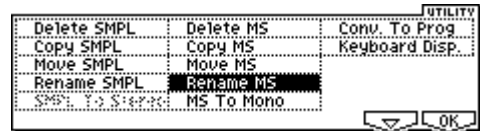
本機では、最大4,000 サンプル、1,000 マルチサンプル作成できます(ただし、メモリー量に依存します)。個々のサンプル、マルチサンプルが区別できるように名前を付けておきましょう。

### マルチサンプルに名前を付ける

[F1] (“ Sample ”)キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Sample ページを選びます。

“ MS ”を選び、[INC]/[DEC]キーを押して名前を付けるマルチサンプルを選びます。

[F8] (“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キー等で“ Rename MS ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押します。



ダイアログが表示されます。



[F5] (“ Name ”)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示し、SMPL\_Demoとマルチサンプル名を付けます。



[F1] (“ Clear ”)キーを押します。

1文字目を入力します。[VALUE]ダイヤル、[INC]/[DEC]キーまたは[◀]、[▲]、[▶]、[▼]キーを押して「S」を選びます。

2文字目を入力します。[F6]キーを押します。[VALUE]ダイヤル、[INC]/[DEC]キーまたは[◀]、[▲]、[▶]、[▼]キーを押して「M」を選びます。

この操作を繰り返してすべての文字を入力し、[F8] (“ OK ”)キーを2回押します。( 44)

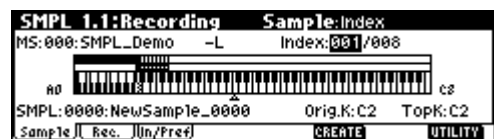
**note** ステレオのマルチサンプルには名前の右側に-L、-Rが表示され、入力できる文字数は14文字です(-L、-Rが固定のため)。モノのマルチサンプルは16文字入力できます。これはサンプルでも同様です。

### サンプルに名前を付ける

[F1] (“ Sample ”)キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Sample ページを選びます。

“ Index ”を選び、[INC]/[DEC]キーを押して名前を付けるサンプルを選びます。

ここでは“ Index ”001を選んでください。



“ SMPL ”でもサンプルを選ぶことができますが、インデックスにアサインされているサンプルが変わるため、“ Index ”でサンプルを選んでください。

[F8] (“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キー等で“ Rename SMPL ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押します。

ダイアログが表示されたら、[F5] (“ Name ”)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示し、サンプル名を付けます。(例: It's) 「マルチサンプルに名前を付ける」手順を参照してください。

“ Index ”を選び、次に名前を付けるサンプルを選び、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Rename SMPL ”でサンプルに名前を付けてください。

## サンプリング・データを保存(セーブ)する

作成したサンプル、マルチサンプルを保存してください。

本機は、電源をオフにするとすべてのサンプル、マルチサンプルが消えます。

SD カードをスロットに挿入します。または接続した外部 SCSI デバイスがセッティングされていることを確認してください。

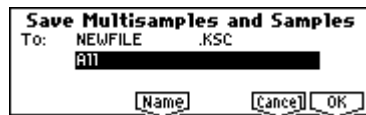
[MEDIA]キーを押して、Media モードを選びます。

[F2](“ Save ”)キーを押します。



他のデバイスにセーブする場合は、メディア・セレクト(Media:)でセーブするデバイスを選びます。

[F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示し、“ Save Sampling Data ”を[F7]キーを押して選びます。[F8](“ OK ”)キーを押して、ダイアログを表示します。



[F5](“ Name ”)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示し、SMPL\_DM1 とファイル名を付け、[F8](“ OK ”)キーを押します。

“ To: ”に All が選ばれていることを確認し、[F8](“ OK ”)キーを押して保存します。

保存が終了すると、拡張子が .KSC というファイルと、フォルダに収められた .KMP と .KSF ファイルが作成されます。各ファイルについては PG p.147 「コルグ・フォーマットの PCM データ・ファイルについて」を参照してください。

## マルチサンプルをプログラムにコンバートする

作成したマルチサンプルをプログラムにコンバートできます。プログラムにコンバートすることによって、Program モードをはじめ、Combination モードや Sequencer モードで、Sampling モードで作成したサンプル、マルチサンプルが使用できます。

マルチサンプルを作成します。(※p.36)

[F1](“ Sample ”)キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Sample ページを選びます。

[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。

[F7]キーを押して“ Conv. To Prog ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

ダイアログが表示されます。



“ To: ”でコンバートする先のプログラムを選びます。

バンク D127 はイニシャライズ(初期化)・プログラムです。このプログラムを選ぶことをおすすめします。

コンバートを実行すると、コンバート先のプログラムは上書きされて、コンバートしたプログラムに置き換えられます。

“ Use Destination Program Parameters ”を設定します。

ここではチェックしないでください。チェックしないでコンバートを実行すると、Sampling モードでのサウンドでプログラムを作成できます。

**note** プリロード・プログラムなどのプログラム・パラメータ設定を利用したいときは、事前にプログラムをバンク D127 にコピーします。“ To: ”でそれらのプログラムを選び、“ Use Destination Program Parameters ”をチェックし、コンバートしてください。

ただし、ステレオのマルチサンプルを“ Use Destination Program Parameters ”にチェックしてコンバートするときは、コンバート先(“ To: ”)のプログラムを“ Mode (Oscillator Mode) ”(※PG p.5)を Double にしてからコンバートを実行してください。

必要に応じて[F5](“ Name ”)キーを押してテキスト・ダイアログを表示し、プログラム名を付けます。

[F8](“ OK ”)キーを押します。確認のダイアログが表示されます。もう一度[F8](“ OK ”)キーを押すとコンバートが開始します。

コンバートしたプログラムを確認します。

Program モードに移り、プログラム(D127) を選び、鍵盤を弾いて音を確認してください。

- ▲ コンバートしたプログラム設定は自動的に本体に記録されますが、作成したサンプリング・データは電源をオフにすると消えてしまいます。再度電源をオンにしてプログラムの音色を再現するには、事前にセーブしたサンプリング・データを Media モードでロードする必要があります。ロードするときは “.KSC Allocation” で Clear を選ぶとよいでしょう。またはセーブ時に “ Save All ” 等を実行し(※PG p.152) 、サンプル、マルチサンプルとコンバートしたプログラムを一緒に保存した後、一緒にロードしてもよいでしょう。(※PG p.143,147)

## ドラム・フレーズをサンプリングし、ループ再生する

オーディオCDなどからドラム・フレーズ等をサンプリングし、ループ再生させる手順を示します。

ドラムのリズム・ループ・サンプルを準備してください。最初は比較的シンプルなビートのリズム・ループ・サンプルで試すとよいでしょう。ここでは例として、140BPM のドラム・フレーズを4/4 拍子1小節の長さでサンプリングします。

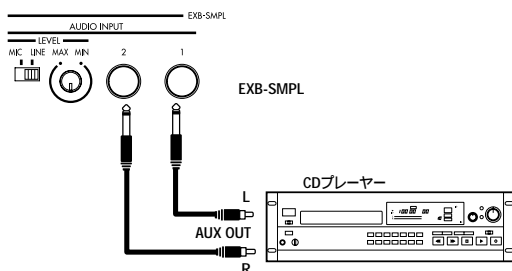
### 1. 外部オーディオ機器の接続と入力設定

電源をオフにしてください。そしてオンにします。

- ▲ 電源をオフにすると、すべてのサンプリング・データが消去されます。大切なデータは事前にセーブしてください。

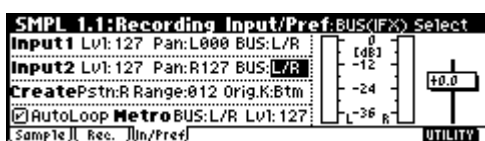
**note** この説明は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。

EXB-SMPLリア・パネルのAUDIO INPUT 1, 2端子とCDプレーヤーのAUX OUT L, R端子を接続します。AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをLINE側に設定し、[LEVEL]ノブをセンター付近に合わせます。



[SAMPLING]キーを押してSamplingモードに入ります。

[F3] (“ In/Pref ”)キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Input/Pref ページを選びます。



AUDIO INPUT 端子から入力した信号を本機に取り込むための各パラメータを設定します。

次のように設定します。

Input1: “ Lvl ”127, “ Pan ”L000, “ BUS ”L/R  
Input2: “ Lvl ”127, “ Pan ”R127, “ BUS ”L/R

- ▲ “ BUS ”をOffからL/RやIFXに設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

### 2. レコーディング・レベルの設定

レコーディングするオーディオ・ソースを再生します。

「ADC OVER!」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの[LEVEL]ツマミを適切なレベルまで(MIN側へ)回してください。または出力元のレベルを下げます。

**note** 「ADC OVER!」が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)で最良の音が得られます。

[REC/WRITE]キーを押します。

レベル・メーターで入力する音量が確認できます。



「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の “ Recording Level ” スライダーを+0.0からVALUEコントローラで適切なレベルまで下げてください。

調整が終わったら、[REC/WRITE]キーを押します。また、オーディオ・ソースの再生を停止してください。

### 3. レコーディング方法の設定(マニュアル)

[F2] (“ Rec. ”)キーを押してSMPL 1.1: Recording, Recording ページを選びます。



REC Setup で、レコーディングを開始する方法 “ Mode (REC Mode) ” を Manual に設定します。

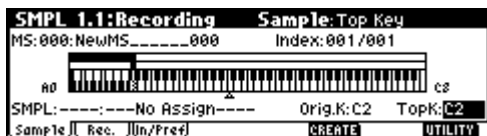
**note** “ Mode (REC Mode) ” を Manual でレコーディングするマニュアル・モードの他に、Autoでレコーディングするオート・モードがあり、どちらの方法でもレコーディングできます。(※p35)

Sample Setup で、“ Mode (Sampe Mode) ” を Stereo に設定します。

内部LRチャンネルの音がステレオでサンプリングできます。

## 4. サンプルのレコーディング

[F1](“ Sample ”)キーを押して、SMPL 1.1: Recording, Sample ページを選びます。



[REC/WRITE]キーを押します。

サンプリングを開始するタイミングに合わせて、[START/STOP]キーを押します。

レコーディングがスタートします。

**note** スタートとストップのタイミングは若干余裕を取ってサンプリングすると良いでしょう。

サンプリングを終了するタイミングに合わせて、[START/STOP]キーを押します。

レコーディングがストップします。

これで140BPM のドラム・フレーズのサンプリングができました。“ SMPL ”にサンプリングしたサンプルが自動的にアサインされます。

**!** メモリの残容量がゼロになると、サンプリングは自動的に終了します。

サンプリングした音を確認し、サンプルに名前を付けます。

C2 の鍵盤または[AUDITION] キーを押すと、サンプリングした音を確認できます。確認後、サンプルに名前を付けておきましょう( 例:37)( 例:LOOP1-140BPM) 。ステレオ・サンプルに名前は14 文字まで入力可能です( 最後の2 文字は-L,-R に固定です)。L またはR のいずれのチャンネルに名前を付けると、もう一方のサンプル名も自動的に付けられます。

## 5. ループ設定

サンプルの不要な前後を削除してループが自然につながるように設定します。

**note** サンプリングした音は、電源オン後の初期状態では自動的にループ( 繰り返し再生) します。(1.1:Recording,Input/Pref ページ AutoLoopOn On)

[MENU]キーを押してページ・メニューを表示します。

[F3]キーを押した後、[F8](“ Open ”)キーを押して、3.1: Loop Edit を選びます。



“ SMPL ”に0000: LOOP1-140BPM -Lが選ばれていることを確認してください。

[F2](“ Edit 2 ”)キーを押してEdit 2 ページを表示します。

現在、選択しているサンプルの波形データが表示されます。



**note** 選択しているサンプルはステレオ・サンプルです。[F3](“ L/R ”)キーを押すたびに、L側、R側の波形が交互に表示されます。

“ S(Start) ”でスタート・アドレス、“ LpS(Loop Start) ”でループ・スタート・アドレス、“ E(End) ”でエンド・アドレスを設定します。

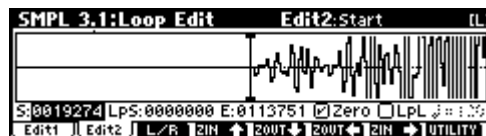
次のように発音します。

ループ・オン時: S E LpS E (LpS E を繰り返す)

ループ・オフ時: S E

[◀]、[▶] キーを押して“ S(Start) ”を選び( 反転表示)、[VALUE] ダイアル等で発音する最初の位置に設定します。対応する縦線が動きます。

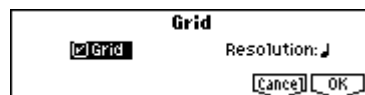
**note** 必要に応じて[F4]~[F7]キーを押して波形表示を拡大または縮小してください。ズームは選んでいる“ S(Start) ”、“ LpS(Loop Start) ”、“ E(End) ”を起点に拡大/縮小します。また、“ Zero(Use Zero) ”にチェックして、[VALUE]ダイアル等で“ S(Start) ”、“ LpS(Loop Start) ”、“ E(End) ”を設定すると、波形が0になる位置を自動的にサーチします。ノイズがでにくいアドレスを簡単に設定することができます。



ここでは“ LpS(Loop Start) ”と“ S(Start) ”を同じ値にしてください。

**note** サンプル波形ディスプレイに、BPMによる縦点線を表示することができます。BPMが分かっている波形に対してこの機能を使用すると“ E(End) ”等の設定が効率よく行えます。

[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示し、[F7] キーを押して“ Grid ”を選びます。[F8](“ OK ”)キーを押します。ダイアログが表示されます。



“ Grid ”をチェックし、“ Resolution ”を ♩ にして、[F8] (“ OK ”) キーを押します。

♩ (Grid Tempo) ”を140に設定してください。これで縦点線が140BPM の四分音符単位で表示されます。



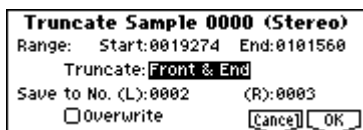
“ E(End) ”を設定します。

“ Grid ”の縦点線は“ Lp(Loop) ”On時、“ LpS(Loop Start) ”を起点に始まります。4/4の1小節の終わりに“ End ”を設定する場合、“ LpS(Loop Start) ”の縦線から4番目の縦線が1小節目の終わりになります。この縦線に“ E(End) ”を合わせます。



“ Truncate ”でスタート(またはループ・スタート)、エンド・アドレスの外側の不要なデータを削除します。

[F8]( “ UTILITY ”) キーを押してユーティリティメニューを表示します。[F7] キーを押して“ Truncate ”を選び、[F8] (“ OK ”) キーを押します。ダイアログが表示されます。



“ Truncate ”でFront & Endを選び、ここでは“ Save to No. ”、“ Overwrite ”チェック・ボックスの設定を変更しないで、F8 (“ OK ”) キーを押して実行します。実行するとIndex 1 にはトランケートされた0002: LOOP1-140B0002-Lと0003: LOOP1-140B0002-Rが自動的に設定されます。

⚠ “ Save to No. ”、“ Overwrite ”チェック・ボックスに関する注意は、「サンプルのセーブについて」( p.93 ) を参照してください。

# 基本機能

## データの保存

### 保存できるデータについて

各データの保存方法には、本機へのライト、外部メディアへのセーブ、MIDI データ・ダンプの3つがあります。

#### 本機へのライト

エディットした以下のデータは本機にライトできます。

- ・ プログラム  
バンク A ~ D の各プログラム 0 ~ 127
- ・ コンビネーション  
バンク A ~ C の各コンビネーション 0 ~ 127
- ・ グローバル・セッティング( ページ 1.1 ~ 4.1)
- ・ ユーザー・ドラムキット 00(INT) ~ 23(User)
- ・ ユーザー・アルペジオ・パターン 000(INT) ~ 215(User)
- ・ ユーザー・テンプレート・ソング U00 ~ U15  
ソング・ネーム、テンポ等のソングの設定や、トラックの設定パラメーター(※p.65)、アルペジオエーター、エフェクトの設定を本機にライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データ、パターンはセーブされません。また演奏データの再生に関する“ Meter ”、“ Metronome ”、“ Play/Mute ”、“ Track Play Loop (Start/End Measureを含む) ”、RPPR の設定もセーブされません。Sequencerモードのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Save Template Song ”でライトします。(※PG p.54)

⚠ エディットしたSequencer、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)の各設定データは、ライト操作で本体に保存できません。

⚠ 別売オプションEXB-SMPL搭載時、プログラムのMultisample、DrumKit にRAMバンクのマルチサンプル、サンプルを使用している場合は、これらのマルチサンプル、サンプル・データはライトできません。そのため、これらを使用しているプログラム、コンビネーションでは、電源を再度オンにしたとき音色を再現できません。再現するには外部メディア(SDカード等)にセーブしたマルチサンプル、サンプルをロードする必要があります。

#### 外部メディア(SDカード等)へのセーブ

外部メディア(SDカード等)に保存できるデータは、以下のとおりです。別売オプションEXB-SMPL搭載時はSCSIハードディスク等の大容量メディアにもセーブできます。なお、ファイル・フォーマットについてはPG p.141を参照してください。

- ・ プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ・ ソング、キュー・リスト
- ・ スタンダードMIDI ファイル(SMF)  
SequencerモードのソングをSMFとしてセーブします。
- ・ システム・エクスクルーシブ・データ  
本機で受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ(本機をデータ・ファイラーとして使用できます。)
- ・ Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプル・データ(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

#### MIDIデータ・ダンプ

MIDIデータ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- ・ プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ・ ソング、キュー・リスト

#### プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き換えが可能で、前述の「本機へのライト」に示す各箇所にもライトされています。また、これらのデータは本体に記憶されていて、“ Load Preload/Demo Songs ”(※p.48)で再ロードすることができます。

- ・ プログラム バンク A, B, C, D: 000 ~ 127
- ・ コンビネーション バンク A, B, C: 000 ~ 127
- ・ ユーザー・ドラムキット 00(INT) ~ 15(INT)
- ・ ユーザー・アルペジオ・パターン 000(INT) ~ 199(INT)
- ・ デモ・ソング 000 ~ 001

プリセット・データは、ライトによる操作で書き換えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- ・ プログラム バンク G: 001 ~ 128、g(d): 001 ~ 128
- ・ プリセット・ドラムキット 64(GM) ~ 72(GM)
- ・ プリセット・アルペジオ・パターン P000 ~ P004
- ・ プリセット・テンプレート・ソング P00 ~ P15
- ・ プリセット・パターン P000 ~ P149
- ・ プログラム・オーディション・リフ 000 ~ 383



## 本機へのライト

### メモリー・プロテクト

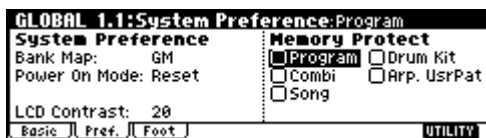
不用意にプログラム、コンビネーション、ソング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのデータを書き換えてしまわないように、メモリー・プロテクト(メモリーへの書き込みを禁止する)が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、SDカード等からデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフ(チェック・ボックスのチェックをはずした状態)にしてください。

また、SDカードやMIDIデータ・ダンプによって上記データをロードしたり、Sequencerモードでレコーディングするときもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

[GLOBAL] キーを押してGlobal モードに入り(キーが点灯)、  
[EXIT] キーを押して1.1: System を選びます。

[F2]( " Pref. " )キーを押して1.1 System Preference ページを表示します。



本機のメモリーにライトする対象を“ Memory Protect ”の各チェック・ボックスでチェックをはずします。

### プログラム、コンビネーションのライト

パフォーマンス・エディターや各エディット(Ed)ページでパラメーターをエディットして作ったプログラムやコンビネーションの設定を、本機のメモリーに保存することができます。この機能をプログラムのライト、コンビネーションのライトといいます。電源オフ後にもエディットした内容を残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

プログラム、コンビネーションのライト方法は、2つあります。

- ▲ ライトするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(※「メモリー・プロテクト」)
- ▲ コンビネーションでは、各ティンバーのプログラムを音色そのものではなく、プログラム・ナンバーとして記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラム・ナンバーと入れ換えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

### ユーティリティ・メニュー・コマンドでのライト

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Write Program ”または“ WriteCombination ”を選びます。

Write Program/Write Combinationダイアログが表示されます。

**note** [ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

図はProgramモード



“ Category ”でプログラム/コンビネーションのカテゴリーを設定します。

プログラムの場合、ここで設定したカテゴリーがPROG 1.1: Play, Programページ(“ Program Select ”)でCat. Hold機能またはユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”でカテゴリーから選択することができます。その他、COMBI 1.1: Play, Progページの“ Program Select ”、COMBI 2.1: Ed - Prog/Mix, ProgページやSEQ 1.1: Play, Programページでユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”で選択できます。

また、コンビネーションの場合、ここで設定したカテゴリーがCOMBI 1.1: Play: (“ Combi Select ”)でCat. Hold機能またはユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”で選択できます。

“ To ”でライト先のプログラム/コンビネーションのバンクとナンバーを指定します。

VALUEコントローラーやBANKキーで指定します。

プログラム/コンビネーション名を変更する場合は、[F5]( “ Name ” )キーを押します。

テキスト・ダイアログが表示されます。プログラム/コンビネーション名を入力します。(※「名前を付ける(リネーム)」)

名前を入力したら[F8]( “ OK ” )キーを押して、Write Program/WriteCombination ダイアログに戻ります。

ライトを実行するときは[F8]( “ OK ” )キーを、実行しないときは[F7]( “ Cancel ” )キーを押します。

[F8]( “ OK ” )キーを押すと「 Are you sure ? 」が表示されます。もう一度[F8]( “ OK ” )キーを押すと、ライトが実行されます。

### [REC/WRITE]キーでのライト

このライト方法は、選択されているプログラム/コンビネーション・ナンバーに上書きします。

[REC/WRITE]キーを押します。

ダイアログが表示されます。

図はProgramモード



ライトを実行するときは[F8]( “ OK ” )キーを、実行しないときは[F7]( “ Cancel ” )キーを押します。

## 名前を付ける(リネーム)

エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなどの名前を変更することができます。

その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリの名前を変更することができます。

それぞれのリネームは以下のページで行います。

プログラム	PROG 1.1...7.2 Utility: Write Program
コンビネーション	COMBI 1.1...7.2 Utility: Write Combination
ソング	SEQ 1.1...4.4, 6.1 Utility: Rename Song
キューリスト	SEQ 2.1 Utility: Rename Cue List
トラック	SEQ 5.1, 5.2 Utility: Rename Track
パターン	SEQ 5.1 Utility: Rename Pattern
マルチサンプル*	SMPL 1.1...4.1, 5.2 Utility: Rename MS
サンプル*	SMPL 1.1...4.1, 5.2 Utility: Rename SMPL
ドラムキット	GLOBAL 5.1 Utility: Rename Drum Kit
ユーザー・アルペジオ・パターン	GLOBAL 6.1 Utility: Rename Arpeggio Pattern
プログラム・カテゴリ	GLOBAL 4.1: TEXT
コンビネーション・カテゴリ	GLOBAL 4.1: TEXT
ファイル	MEDIA, Save Utility: Save All...Save Exclusive

\*: 別売オプションEXB-SMPL搭載時

テキスト・ダイアログを表示します。

設定するページについては上記表を参照してください。  
ユーティリティ・メニュー・コマンドでは表示されるダイアログの「Name」([F5]キーを押す)を選びます。  
GLOBAL 4.1では「TEXT」([F5]キーを押す)を選びます。



例えば図のようなテキストを入力する場合、次のように名前を付けていきます。

[F1] (「Clear」) キーを押します。

テキスト・ボックスのテキストがすべて削除されます。

「A」を入力します。

[VALUE]ダイヤル、[INC]/[DEC]キー、カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]のいずれかを操作して「A」を選びます。

[ENTER]キーまたは[F6] (「▶」) キーを押します。カーソルが移動します。

「.」を入力します。

[VALUE]ダイヤル、[INC]/[DEC]キー、カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]のいずれかを操作して「.」を選びます。

[ENTER]キーまたは[F6] (「▶」) キーを押します。カーソルが移動します。

この操作を繰り返して、すべての文字を入力します。

[F8] (「OK」) キーを押します。

でダイアログの「Name」を選んでテキスト・ダイアログを表示した場合は1つ前のダイアログに戻ります。そのダイアログで[F8] (「OK」) キーを押すとリネームが実行されます。

で「TEXT」を選んでテキスト・ダイアログを表示した場合はリネームが実行されます。

各ファンクション・ボタンの機能は次のようになります。

Clear: テキストをすべて削除します。

Del (Delete): カーソル上の文字を削除します。

Ins (Insert): カーソルの位置にスペースを挿入します。

Cap. (Capital): 大文字と小文字を切り替えます。

◀: カーソルを左に移動します。

▶: カーソルを右に移動します。

その他に次の入力が行えます。

「0」~「9」、「-」、「.」はテン・キーを使用して入力できます。入力するとカーソルが自動的に次に進みます。

スペース(空白部)で[ENTER]キーを押すと、スペースの前で選択したテキストを入力できます。

## エディット・バッファについて

PROG 1.1: Play、COMBI 1.1: Playでプログラムやコンビネーションを選ぶと、本機のエディット・バッファに、プログラムやコンビネーションのデータが呼び出されます。

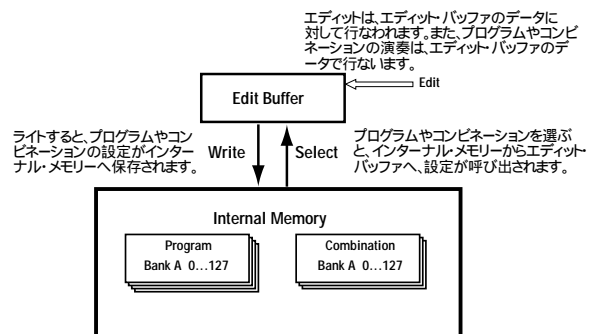
そしてProgram、Combinationモードの1.1: Play、2.1~7.2: Editページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。

この変更したデータを本機のメモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファ内のデータは、それぞれのバンクのプログラム・ナンバーやコンビネーション・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラムやコンビネーションを選ぶと、エディット・バッファに新たなプログラムやコンビネーションのデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

Programモード、Combinationモードで[COMPARE]キーを押すと、メモリーのデータ(ライトされている内容)が一時的にエディット・バッファに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。



## グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト

Globalモードでエディットした設定を本体のメモリーにライトすることができます。これらの機能をそれぞれグローバル・セッティングのライト、ユーザー・ドラムキットのライト、ユーザー・アルペジオ・パターンのライトといいます。変更した設定を電源オフ後も残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト方法は、2つあります。

**▲** ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをライトするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(※「メモリー・プロテクト」)

**▲** ユーザー・アルペジオ・パターンの“Tempo”、“Pattern”、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync”、“Keyboard”の各設定は、プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

### ユーティリティ・メニュー・コマンドでのライト

グローバル・セッティング(GLOBAL 1.1 ~ 4.1 の各設定)をライトするときは、GLOBAL 1.1 ~ 4.1 でユーティリティ“WriteGlobalSetting”を選び[F8](“OK”)キーを押します。

Write Global Settingダイアログが表示されます。



ユーザー・ドラムキットをライトするときは、GLOBAL 5.1 でユーティリティ“WriteDrumKits”を選び[F8](“OK”)キーを押します。

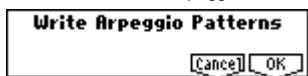
Write Drum Kitsダイアログが表示されます。



ユーザー・アルペジオ・パターンをライトするときは、GLOBAL 6.1 でユーティリティ“WriteArpeggioPatterns”を選び[F8](“OK”)キーを押します。

Write Arpeggio Patternsダイアログが表示されます。

図はWrite Arpeggio Patterns



**note** それぞれのページで[ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

ライトを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

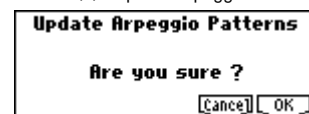
[F8](“OK”)キーを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度[F8](“OK”)キーを押すとライトが実行されます。

### [REC/WRITE]キーでのライト

次の各ページで[REC/WRITE]キーを押します。ダイアログが表示されます。

グローバル・セッティング:	GLOBAL1.1 ~4.1
ユーザー・ドラムキット:	GLOBAL5.1
ユーザー・アルペジオ・パターン:	GLOBAL6.1

図はUpdate Arpeggio Patterns



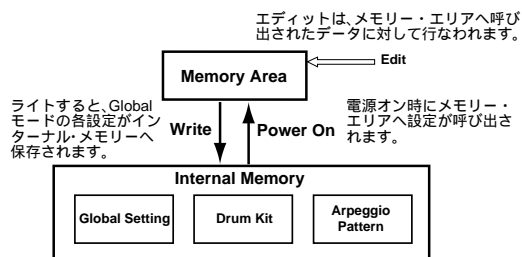
ライトを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

### Globalモードのメモリーについて

Globalモードのデータは電源オン時に、本機のGlobalモード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Globalモードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを本機のメモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、メモリー・エリア内のデータは、それぞれのグローバル・セッティング、ドラムキット、アルペジオ・パターンに書き込まれます。

ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



## 外部メディアへのセーブ

外部メディア(SDカード等)に保存できるデータについては、「保存できるデータについて」(※p.42)を参照してください。

▲ 本機のSequencerモードのソング・データやキュー・リスト、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)のマルチサンプル、サンプルは内部メモリーにライトできません。これらのデータは、本体の電源をオフにすると消えてしまいます。これらのデータを保存するときは、SDカードや外部SCSIメディア(別売オプションEXB-SMPL搭載時)へセーブしてください。

またその他のデータも、SDカードや別売オプションEXB-SMPL搭載時の外部記憶メディア(最大4GB)へセーブしておけば、そのデータを変更してもロードすると元の設定に戻せるので、気に入った設定はセーブするようにしてください。

ここでは例として次のデータをセーブします。

- ・ 内部メモリーのプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ・ ソング、キュー・リスト
- ・ Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプル(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

▲ これらのデータをSDカードにセーブする場合、複数枚のメディアが必要となる場合があります。

SDカード・スロットにSDカードを挿入します。

SDカードの取り扱いについては「SDカード取り扱いについて」を必ずお読みください。(※p.100)

別売オプションEXB-SMPL搭載時、ハードディスク等の外部SCSIメディアにデータをセーブする場合は、EXB-SMPLに付属の取扱説明書を参照して、外部SCSIドライブ等が正しく接続されていることを確認してください。

また、必要に応じてフォーマットしてください。(※PG p.156)

[MEDIA]キーを押してMediaモードに入ります。

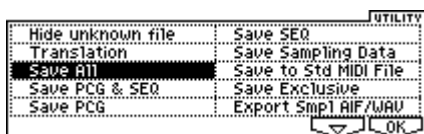
[F2](“ Save ”)キーを押して、Saveページを表示します。



ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。

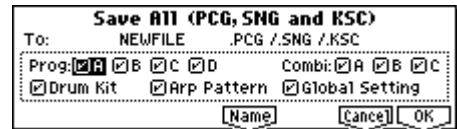
下の階層に移動するときは[F6](“ OPEN ”)キーを、上の階層に移動するときは[F5](“ UP ”)キーを押します。

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Save All ”を選びます。



[F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。[F7]キーを押して“ Save All ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

ダイアログが表示されます。セーブするデータの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。詳細についてはPG p.152を参照してください。



[F5](“ Name ”)キーを押してテキスト・ダイアログを表示し、名前を入力します。(※p.44)

チェック・ボックスで、保存する必要のないアイテムのチェックをはずします。

作成したデータを忠実に再現するには、すべてのチェック・ボックスをチェックすることをおすすめします。

[F8](“ OK ”)キーを押して、セーブを実行します。

データがSDカードにセーブされ、Saveページへ戻ります。所要時間は、データの量によって異なります。

SDカードに同じ名前のファイルが存在するときはOverwrite(上書き)するかどうかをたずねてきます。上書きするときは[F8](“ OK ”)キーを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、[F7](“ Cancel ”)キーを押して、再度からの操作を行い、でリネームした後にセーブしてください。

▲ .KSCファイルをセーブする場合、セーブする.KSCファイルと同じ名前のディレクトリがセーブ先のメディア内に存在していると、“ File already exists ”と表示されセーブを実行できません。

このようなときは、セーブする.KSCファイルのファイル名またはメディア内のディレクトリ名を変更してセーブを実行するか、メディア内のディレクトリを削除してからセーブを実行してください。

セーブが終了してSaveページへ戻るとLCD画面には、セーブされたファイルが表示されます。



それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。

.PCG ファイル

本機に保存されているプログラム、コンビネーション、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング

.SNG ファイル

シーケンサーのソング、キュー・リスト

.KSC ファイル

Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したマルチサンプル、サンプルの記述ファイル

ディレクトリ


.KSCファイルに記述されているマルチサンプル(.KMPファイル)とサンプル(.KSFファイル)

## その他のセーブについて

ページ・メニュー・コマンドには、“ Save All ”以外にも、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングのデータをセーブする“ Save PCG ”や、シーケンサーのソング、キュー・リストだけをセーブするSave SEQ、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)のマルチサンプル、サンプルだけをセーブする“ Save Sampling Data ”などがあります。外部メディアにセーブするデータによって、ページ・メニュー・コマンドを選択します。


**note** “ Save All ”、“ Save PCG & SEQ ”、“ Save PCG ”でコンビネーションをセーブするときはテンパーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)やユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

 Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで、使用している場合は、“ Save All ”でセーブすることをおすすめします。

また、“ Save PCG ”および“ Save Sampling Data ”でプログラムやドラムキット、Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルを個別にセーブする場合も、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをおすすめします。

“ Load PCG ”で.PCGファイルをロードする際に、同名の.KSCファイルを同時にロードすることでプログラムやドラムキットがセーブ時の正しいマルチサンプル/サンプルで自動的に対応するようになります。

 .KSC、.KMP、.KSFの各ファイルのセーブ時に、1枚のSDカード等のメディアにデータが入りきらない場合は、別のダイアログが表示され、次のメディアを指定します。(※P G p.152「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は」)を参照してください。

## MIDIデータ・ダンプ

接続したMIDIデータ・ファイラー、コンピュータ、もう1台のTRなどへ、本機の内部メモリーのプログラム(A ~ D)、コンビネーション(A ~ C)、ユーザー・ドラムキットとグローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン、その他ソング、キュー・リストをMIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、保存することができます。(※P G p.131)

# 工場出荷時の設定に戻す

## プリロード・データをロードする

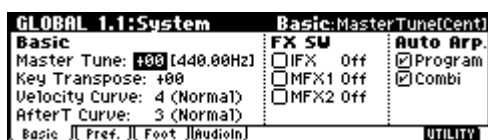
工場出荷時の設定をプリロード・データといい、本機のプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティングを工場出荷時に戻すことをプリロード・データのロードといいます。

⚠ ロード前にライトされているこれらのデータは書き換わりません。これらのデータを消滅させたくないときは、あらかじめSDカードや外部SCSIメディア(別売オプションEXB-SMPL搭載時)にセーブしておいてください。(※p.46)

[GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。(キーが点灯)


[EXIT] キーを押します。

Globalモードの1.1: Systemページに入ります。

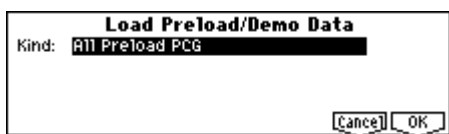


[F8] (“UTILITY”)キーを押して、ユーティリティメニューを表示します。



[F7] (“”)キーを押して“Load Preload/Demo Data”を選び、[F8] (“OK”)キーを押します。

ダイアログが表示されます。



[INC]/[DEC] キーでロードするデータを選びます。

“Kind”ではロードするデータを選択します。

ここではAllPreloadPCG を選びます。

.PCGファイルには、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングのデータが含まれています。

[F8] (“OK”)キーを押します。

確認のダイアログが表示されます。



再度、[F8] (“OK”)キーを押します。

すべてのプリロード・データをロードします。

⚠ Memory Protectedダイアログが表示される場合は、メモリ・プロテクトのチェックをはずして、ロードし直してください。(※p.43)

## 1 データ、1 バンク単位でロードする

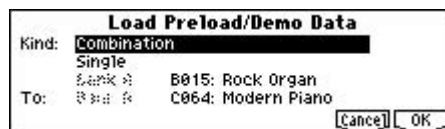
本機では、プログラム、コンビネーションを1データまたは1バンク単位でロードすることができます。その他、ドラムキットやアルペジオ・パターンを1データ単位またはまとめてロードすることができます。

1データだけ工場出荷時の設定に戻したいときや、ライブでの演奏順にコンビネーションを並べ替える場合などに役に立ちます。

⚠ プログラムの並び替えももちろん可能ですが、コンビネーションの音色を替えてしまう場合がありますので、注意してください。(※p.43)

ここでは、コンビネーションB015: Rock OrganをC064: Modern Pianoにロードする例を示します。

前述の操作 ~ を行い、ダイアログを表示します。



[INC]/[DEC] キーを押して“Kind”にCombination を選びます。

[▼]キーを押して下に移動し、[INC]/[DEC] キーを押してSingle を選びます。

[▼]キーを押して下に移動し、[INC]/[DEC] キーを押してコピー元のコンビネーションB015: Rock Organ を選びます。

[▼]キーを押して下に移動し、[INC]/[DEC] キーを押してロード先(“To”)のコンビネーションC064:ModernPianoを選びます。

[F8] (“OK”)キーを2回押します。

ロードが実行され、C064にRock Organが設定されます。

# Programモード

Programモードではプログラムの選択、演奏およびエディットを行います。

Programモードは1.1: Play ~ 7.2: Ed - MasterFXの各ページで構成されています。

1.1: Playでプログラムを選択、演奏します。また簡単な音色のエディットやアルペジエーターの設定を行うこともできます。(※p.32)

2.1: Ed - Basic ~ 7.2: Ed - MasterFXでは、1.1: Playで選択したプログラムのパラメーターをエディットします。

本機には、さまざまなプリロード・プログラムが工場出荷時にロードされています。これらのプリロード・プログラムに変更を加え、オリジナルのプログラムが作成できます。また、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でサンプリングしたり、Mediaモードで本体メモリーにロードしたオリジナルのサンプル波形/マルチサンプルを使用したオリジナルのプログラムも作成できます。

**note** 別売オプションEXB-SMPL搭載時、外部オーディオ音を本体に入力するAUDIO INPUT端子が装備されます。Samplingモードでは、入力した外部オーディオ音をサンプリングします。Samplingモード以外のモードでは、入力した外部オーディオ音に本機のエフェクトをかけたたりするなど、幅広い応用が可能です。(※p.115、PG p.128)

**MIDI** ProgramモードでのMIDIの送受信はすべて、グローバルMIDIチャンネルで行います。グローバルMIDIチャンネルは、GLOBAL 2.1: MIDI “MIDI Channel”で設定します。

## プログラムの構成

2.1: Ed - Basic ~ 7.2: Ed - MasterFXのさまざまなパラメーターでプログラムは構成されています。プログラムの構成を下図に示します。

## 基本的なプログラム・エディット

本機のプログラム・バンクA、B、C、Dには、工場出荷時にプリロード・プログラムが収められています。これらのプログラムに変更を加え、オリジナルのプログラムを作成します。

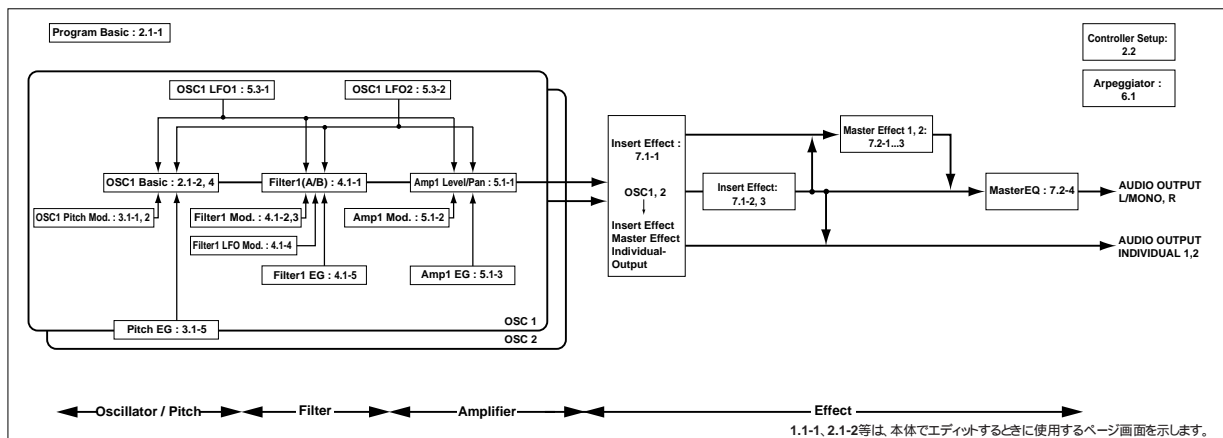
**note** 2.1: Ed - Basic ~ 5.3: Ed - LFOsのオシレーター1、2ごとに設定するパラメーターは、ユーティリティ“Copy Oscillator”でコピーすることができます。オシレーター間の設定をそろえたり、他のプログラムの設定をコピーするときに使用するとよいでしょう。

**!** エディットしたプログラムを本機に保存する場合は、必ずライトしてください。(※p.43)

ここでは、ページごとに代表的なパラメーターを変更しながら、各パラメーターの動作を確認していきます。

より詳しいパラメーターの説明はPG p.1 ~をご覧ください。

エディットおよび作成したプログラムは、バンクA ~ Dの512プログラム・メモリー・エリアにライトできます。またMediaモードでSDカードに保存し、管理することができます。(※p.46)



## 音の3要素

音には、音程、音色、音量という3つの要素があります。本機では、プログラムを構成するピッチ(Pitch)、フィルター(Filter)、アンプ(Amplifier)が、それぞれの要素に当てはまります。つまり、音程を変えたいならピッチを、音色を変えたいならフィルターを、音量を変えたいならアンプの設定を変更します。オシレーター(Oscillator: 2.1: Ed-Basicで設定)で、音の基本となる波形マルチサンプルを選び、基本のピッチを設定します。これにピッチ(Pitch: 3.1: Ed-Pitchで設定)、フィルター(Filter: 4.1, 4.2: Ed-Filterで設定)、アンプ(Amplifier: 5.1, 5.2: Ed-Ampで設定)の設定を行い、基本的なプログラムを作成します。これにインサート・エフェクト(7.1: Ed-InsertFXで設定)、マスター・エフェクト、マスターEQ(7.2: Ed-MasterFXで設定)を設定して音色を仕上げます。その他、アルペジエーター(6.1: Ed-Arp.で設定)、コントローラー(2.2: Ed-Ctrlで設定)の設定等を含ませたものが、最終的なプログラムとなります。

**note** Combination、Sequencerモードで使用するプログラムは、Programモードでの設定とは別に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQ、アルペジエーター、コントローラーなどを設定します。

## コンペア機能

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

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

## オシレーター(Oscillator)の設定

### 2.1: Ed-Basic

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

### Basic (Prog Basic) ページ



### Mode (Oscillator Mode)

オシレーターのモードを設定します。

Single(シングル・モード)では1つのオシレーターが、Double(ダブル・モード)では2つのオシレーターが使用できます。Singleのとき最大同時発音数は62音、Doubleのときは31音です。Drum Kitを使用したドラムス・プログラムを作成するときは、Drumsを選びます。(※p.51)

### Mode (Voice Assign Mode)

ポリフォニック(Poly)、モノフォニック(Mono)で発音するかを設定します。

Polyにすると和音が弾けます。Monoにすると和音を弾いても1音のみが発音します。通常、Polyにしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色で演奏するときは、Monoにすると効果的です。ここでは、Poly、Monoを切り替えて演奏して、その効果を確認してください。

## OSC1ページ、OSC2ページ



オシレーター1、2のマルチサンプルを設定します。

### マルチサンプルの選択

マルチサンプルによって、プログラムの音の基本的な性格が決まります。

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

“ High MS Bank ”がROMまたはEXときは、プリセット・マルチサンプルが選べます。“ High Multisample ”で、ROM: 000 ~ 424またはEX: 000 ~ 044から選びます。(※VNL)

“ High MS Bank ”がRAMのときは、Samplingモードで作成したり、Mediaモードでロードしたマルチサンプルが選べます。(別売オプションEXB-SMPL、サンプル・データ用RAMメモリー搭載時) “ High Multisample ”で、000 ~ 999から選びます。

**note** プリセット・マルチサンプルは、ユーティリティ“ Select by Category ”で15種類のカテゴリーから選ぶことができます。(※PG p.8)

### High MultisampleとLow Multisample

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

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


“ Velocity SW L H ”でベロシティ値を設定します。

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



例えば、“Velocity SW L H”を100に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときは“Low”で設定したマルチサンプルが発音し、鍵盤を強く弾いたときは“High”で設定したマルチサンプルが発音します。

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

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

### Rev (Reverse)チェック・ボックス

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

### “Oscillator Mode” = Doubleのとき

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

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

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

**note** デチューン・サウンドを得るときは、ユーティリティ“Copy Oscillator”で、オシレーター間の設定をそらえるといでしょう。

### “Oscillator Mode” = Drumsのとき



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

マルチサンプルの代わりにドラムキットを選択します。本機では、工場出荷時にさまざまな音楽ジャンルに対応する16個のプリロード・ドラムキットがロードされています。(※ドラムキット・ネームVNL)。

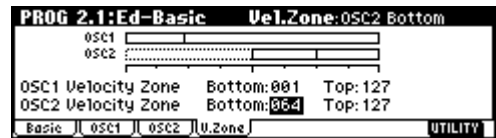
ここではドラムキットの選択だけを行います。ドラムキットのエディット/作成は、GLOBAL 5.1: DKitで行います。(※p.98)

オシレーターには、次のマルチサンプル、ドラムキットが使用できます。

- 470のプリセット・マルチサンプル(ROM、EX)
- Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したマルチサンプル(RAM)  
(Samplingモードでサンプリングしたり、Mediaモードでロードしたマルチサンプル/サンプルを使用したプログラムが作成できます。)
- 9のプリセットGMドラムキット(ROM)

- Globalモードで作成した24ユーザー・ドラムキット  
(鍵盤ごとにドラムサンプルやサンプリングしたオリジナル・サンプルを自由に割り当て、ドラムキットを作成できます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定、エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。)

### V.Zone (Velocity Zone) ページ



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

- OSC1はどのベロシティ値でも発音します。
- OSC2は強く弾いたとき(64以上)だけに発音します。
- さらにベロシティ・マルチサンプル・スイッチング機能を併用できます(「High MultisampleとLow Multisample」参照)。例えば“Velocity SW L H”をOSC1ページで32、OSC2ページで96に設定します。ベロシティ・ゾーン表示の中に縦線で表示されます。

この例では、マルチサンプルの発音は4段階になります。

ベロシティ値 001 ~ 031:

OSC1のLowマルチサンプルのみ発音します。

ベロシティ値 032 ~ 063:

OSC1のHighマルチサンプルのみ発音します。

ベロシティ値 064 ~ 095:

OSC1のHighマルチサンプルとOSC2のLowマルチサンプルが発音します。

ベロシティ値 096 ~ 127:

OSC1のHighマルチサンプルとOSC2のHighマルチサンプルが発音します。

## ..... コントローラーの設定 2.2: Ed-Ctrl

### Ctrl (Controls) ページ

REALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]のBモードと[SW1]、[SW2]キーの機能をプログラムごとに設定します。(※p.119、PG p.9、224、225)

## ..... ピッチ(Pitch)の設定 3.1: Ed-Pitch

オシレーターで選択したマルチサンプルのピッチ(音程)の変化を調整します。Pitch EGやLFOによって、時間の経過とともにピッチを変化させることができます。

“Mode (Oscillator Mode)”がDoubleのときはOSC2ページ、OSC2lfoページの各ページが有効です。

## OSC1 ページ

PROG 3.1:Ed-Pitch		OSC1:Pitch Slope	
Pitch	Pitch Slope: +1.0	JS(+X): +02	AMS: Off
Ribbon(#16)	Intensity: +00.00	JS(-X): -02	Intensity: +00.00
Pitch EG	Intensity: +00.00	AMS: Off	Intensity: +00.00
Portamento	<input type="checkbox"/> Enable	<input type="checkbox"/> Fingered	Time: 008
OSC1	<input type="checkbox"/> OSC1#1	<input type="checkbox"/> OSC2	<input type="checkbox"/> OSC2#1
			EG
			UTILITY

### Pitch

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

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

### Pitch EG

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

### Portamento

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

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



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

## OSC1Lfo (OSC1 LFO) ページ

PROG 3.1:Ed-Pitch		OSC1 LFO:LF01 Intensity	
Pitch LF01/2 Modulation			
LF01	Intensity: +00.00	AMS: AfterT	Intensity: +00.25
	JS+Y Int.: +01.00		
LF02	Intensity: +00.00	AMS: Off	Intensity: +00.00
	JS+Y Int.: +00.00		
OSC1	<input type="checkbox"/> OSC1#1	<input type="checkbox"/> OSC2	<input type="checkbox"/> OSC2#1
			EG
			UTILITY

### LFO 1/2

LFOで音程を周期的に変化させます。(ビブラート効果)

“ Intensity (LFO Intensity) ”では、5.3: Ed - LFOsで設定したLFOによって音程が変化する深さを設定します。+12.00にすると、最大±1オクターブの範囲でビブラートがかかります。

“ JS+Y Int. ”では、本機のジョイスティックを奥方向に操作したときやCC#1を受信したときに、LFOによるビブラート効果がかかる深さを設定します。

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

## EG (Pitch EG) ページ

ピッチEGを設定します。

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

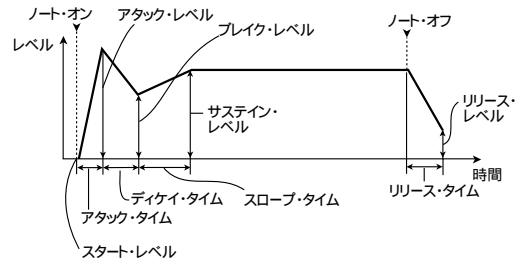
また、弦を弾く瞬間やブラス系、ボイス系などアタックの瞬間にピッチが微妙に動くようなEGを設定することによってリアルな音色が得られます。(※PG p.10)

## EGとLFO

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

## EG (Envelope Generator)

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



## LFO (Low Frequency Oscillator)

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

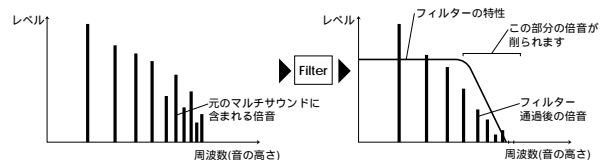
代表的な使用例として、音程を周期的に変化させることによってビブラート効果を、音色を周期的に変化させることによってワウ効果を、音量を周期的に変化させることによってトレモロ/オート・パン効果を得ることができます。

## フィルター (Filter) の設定

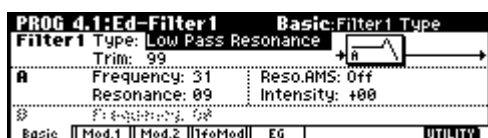
### 4.1: Ed-Filter1, 4.2: Ed-Filter2

オシレーターで選択したマルチサンプルの周波数成分を、フィルターで削ったり、強調したりすることによって音色を調整します。音色はフィルターの設定によって大きく変化します。

本機のフィルターはOSC1用のFilter1、OSC2用のFilter2があります。これらのフィルターはそれぞれ2種類(Low Pass Resonance、Low Pass & High Pass)から選ぶことができます。“ Mode (Oscillator Mode) ”がDoubleのときはFilter2が使用できます。



## Basic ページ



### Filter Type, Filter A, Filter B

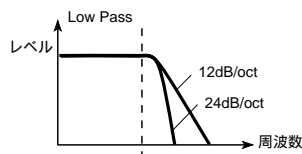
フィルター・タイプを選択して、“Frequency”(カットオフ周波数)や“Resonance”(レゾナンス・レベル)を設定します。

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

## ローパス・フィルター

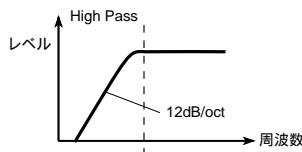
低音域を通過させて高音域をカットする最も一般的なフィルターです。高音域の倍音を削ると、明るい(鋭い)音色が暗く(丸く)なります。

24dB/oct、12dB/octとは、カットの度合を示します。24dB/octは1オクターブで(周波数が倍で)ゲインが24dB落ちます。12dB/octは12dB落ちます。24dB/octのほうがカットのカーブが急峻です。



## ハイパス・フィルター

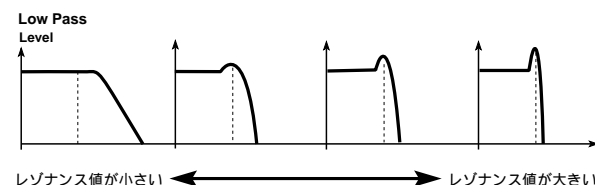
高音域を通過させ、低音域をカットするフィルターです。音色を細くするときに使用します。ただし、カットオフ周波数(Frequency)を上げすぎると音量が極端に下がります。



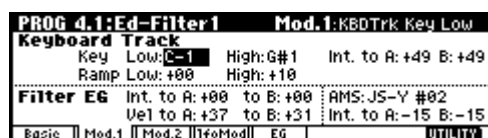
## レゾナンス

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

レゾナンスによる効果



## Mod.1, Mod.2 ページ



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

### Keyboard Track (Mod.1 ページ)

鍵盤を弾く位置で、カットオフ周波数に変化をつけます。

- Ramp: “Low”を+の値にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。-の値にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- Ramp: “High”を+の値にする、高いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。-の値にすると高いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- Int: “to A”、“to B”でフィルターA、Bへのかかり具合を調整します。(※PG p.15)

### Filter EG (Mod.1 ページ)

EGページで設定するフィルターEGのかかり具合を調整します。

- Int: “to A”、“to B”でフィルターEGのかかり具合を設定します。
- Vel: “to A”、“to B”でベロシティによるフィルターEGのかかり具合を設定します。
- “AMS”、“Int. to A, B”でAMSによるフィルターEGのかかり具合を設定します。これらの3つの設定によってフィルターEGによる音色変化の深さと方向が決まります。

### Filter Modulation (Mod.2 ページ)

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

## IfoMod (LFO Mod.) ページ

LFOで音色を周期的に変化させる(ワウ効果を得る)ときに設定します。

Intensity: “to A(LFO1 Int. to A)”、“to B(LFO1 Int. to B)”を設定するとLFOによって音色が変化します。

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

“Int. to A”、“Int. to B”は、“AMS”(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作したときのLFOによるワウ効果の深さを設定します。例えば“AMS”にAfterTを設定した場合、本機の鍵盤(アフタータッチ付き)を押し込むとワウがかかります。

## EG ページ

音色の時間的な変化をコントロールするフィルターEGを設定します(※ PG p.16)。ここでEGを設定し、そのかかり具合をMod.1ページのFilter EGで設定します。

## Filter EGとAmplifier EG

Filter EGでカット・オフ周波数を変化させると音色が変化しますが、Amplifier EGで音量を変化させることによっても聞こえ方が変わってきます。例えば、音色と音量の立ち上がりスピードや、減衰のカーブを変えたりすることで、音色変化の雰囲気が大きく変わります。Filter EGとAmplifier EGは、両者の変化を調整しながらエディットするとよいでしょう。(「5.1: Ed - Amp1, EG ページ、5.2: Ed - Amp2, EG ページ」)

## .....

## アンプ(Amplifier)の設定

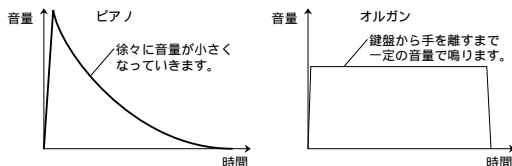
### 5.1: Ed-Amp1, 5.2: Ed-Amp2

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

OSC1用のAmp1とOSC2用のAmp2があります。

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

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



## Lvl/Pan (Level/Pan) ページ

PRG 5.1:Ed-Amp1		Level/Pan: Amp1 Level	
Amp1	Level: 127		
Pan	Pan: C064	AMS: Note No.	
	<input type="checkbox"/> Use DKit Setting	Intensity: +00	
Lvl/Pan	Mod. EG	UTILITY	

### Amp1 Level, Amp2 Level

オシレーター、フィルター、アンプ通過後の音量を調整します。

### Pan

オシレーター、フィルター、アンプ通過後のパン(定位)を設定します。通常C064にします。“ Mode (Oscillator Mode) ”がDoubleの場合にステレオ感を出すときは、5.1: Ed - Amp1、5.2: Ed - Amp2でオシレーター1、2の“ Pan ”設定を左、右に定位させます。Randomにすると、鍵盤を弾くたびに定位がランダムに変化して、面白い効果が得られます。

## AMS, Intensity

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

“ AMS ”をNote No.にすると、鍵盤を弾く位置でパンが変化します。LFO1、2にすると左右にパンが振れます(オート・パンニング効果)。その他、コントローラーを操作してオシレーターのパンを動かすときに設定します。

## Use DKit Setting

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

## Mod. ページ

PRG 5.1:Ed-Amp1		Mod.: KBDTrk Key Low	
Keyboard Track	Key Low: F#4	High: F#4	
	Ramp Low: +04	High: +00	
Amp Mod.	Velocity Int: +50	AMS: After T	Int: +00
LF01 Mod.	Intensity: +00	AMS: Off	Int: +00
LF02 Mod.	Intensity: +00	AMS: Off	Int: +00
Lvl/Pan	Mod. EG	UTILITY	

## Keyboard Track

鍵盤を弾く位置によって音量に変化をつけます。

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

## Amp Mod.

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

## LFO1 Mod., LFO2 Mod.

LFOで音量を周期的に変化させる(トレモロ効果を得る)ときに設定します。

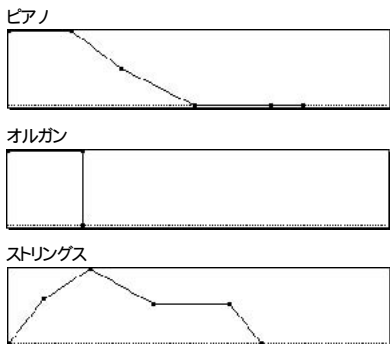
“ Intensity (LFO1 Intensity, LFO2 Intensity) ”を設定するとLFOによって音量が変化します。

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

## EG ページ

音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します。

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



## LFOの設定 5.3: Ed-LFOs

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

3.1: Ed - Pitch、4.1: Ed - Filter1、4.2: Ed - Filter2、5.1: Ed - Amp1、5.2: Ed - Amp2 のそれぞれのページで、ここで設定した LFO1、2 のかかり具合を調整します。



### OSC1 LFO1, OSC1 LFO2, OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

“Waveform”ではLFOの種類を選びます。Triangle、Saw、Square、Sine などオーソドックスな波形や、サンプル&ホールドの効果を出せる Step や Random 系の波形まで、多彩な波形が選べます。(※PG p.22)

また、“Ofs”、“Fade”、“Dly”の設定、3.1: Ed - Pitch、4.1: Ed - Filter1、4.2: Ed - Filter2、5.1: Ed - Amp1、5.2: Ed - Amp2 それぞれのページでの “Intensity” の符号を変えることによって、さまざまなパリエーションが作り出せます。“Frequency”ではLFOのスピードを設定します。

### Freq.Mod (Frequency Modulation)

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

### MIDI/Tempo Sync.

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

## アルペジエーターの設定 6.1: Ed-Arp.

アルペジエーターを設定します。(※p.103)

## バスの設定 7.1: Ed-InsertFX BUS

オシレーターのリレーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)を設定します。(※p.112)

## インサート・エフェクトの設定

### 7.1: Ed-InsertFX Setup, IFX

インサート・エフェクトを選択、設定します。(※p.112)

## マスター・エフェクトの設定

### 7.2: Ed-MasterFX

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQを設定します。(※p.112)

---

## オルタネート・モジュレーションについて

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

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

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

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

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

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

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

オルタネート・モジュレーションとAMSについてはPG p.215を参照してください。

---

## オルタネート・モジュレーションを設定するときのアドバイス

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

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

---

---

## オート・ソング・セットアップ機能

プログラムの設定を自動的にソングへセット・アップします。プログラムの演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

[ENTER]キーを押しながらSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押すと、“Setup to Record”ダイアログが表示されます。[F8] (“OK”)キーを押すと、自動的にSequencerモードに移り、レコーディング待機の状態になります。[START/STOP]キーを押すとレコーディングが始まります。

# Combinationモード

Combinationモードでは、コンビネーションの選択、演奏およびエディットを行います。

Combinationモードは、1.1: Play ~ 7.2: Ed - MasterFXの各ページで構成されます。

1.1: Playでコンビネーションを選択、演奏します。また、大まかなエディットやアルペジエーターの設定を行うこともできます。(※p.29、33)

2.1: Ed - Basic ~ 7.2: Ed - MasterFXでは、1.1: Playで選択したコンビネーションのパラメーターをエディットします。

エディットおよび作成したコンビネーションは、バンクA ~ Cの384コンビネーション・メモリー・エリアにライトできます。またMediaモードでSDカードに保存し、管理することができます。(※p.43)

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

**!** エディットしたコンビネーションを本機に保存する場合は、必ずライトしてください。(※p.43)

## コンビネーションの構成

2.1: Ed - Basic ~ 7.2: Ed - MasterFXのさまざまなパラメーターでコンビネーションは構成されています。コンビネーションの構成は、下図のようになっています。

## 基本的なコンビネーション・エディット

本機のバンクA、B、Cには、プリロード・プログラム(バンクA、B、C)、プリセットおよびプリロード・ユーザー・アルペジオ・パターン、エフェクトを使用した多彩なコンビネーションが収められています。これらのコンビネーションに変更を加え、オリジナルのコンビネーションを作成します。

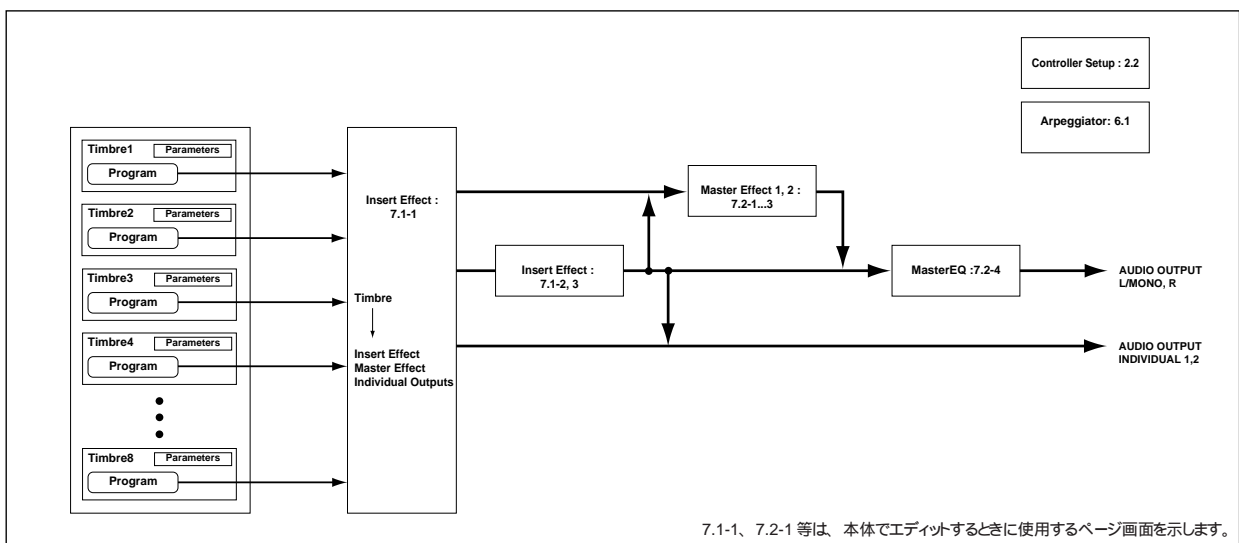
Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でサンプリングしたサンプル波形/マルチサンプル(Mediaモードでメモリーにロードすることも可能)を使用したオリジナルのプログラムも、コンビネーションで使用できます。

## エディット手順のアドバイス

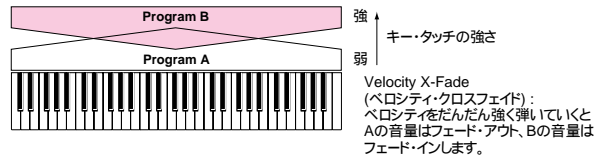
各ティンバーのパラメーターは2.1: Ed - Prog/Mix ~ 4.4: MIDI Filter4、7.1: Ed - InsertFXで設定します。ここでプログラムを組み合わせた基本的なコンビネーションを作成します。まず2.1: Ed - Prog/Mixでティンバーのプログラムを選択して、3.3: Ed - Key Zone、3.4: Ed - Vel Zoneでそのプログラムの発音範囲(レイヤー、スプリット、ペロシティ・スイッチなど)を設定します。そして、各ティンバーの音量を調整し、その他のパラメーターを設定していくとよいでしょう。

これにProgramモードでのエフェクト設定とは別にインサート・エフェクト(7.1: Ed - InsertFXで設定)、マスター・エフェクト、マスターEQ(7.2: Ed - MasterFXで設定)を設定して音色を仕上げます。その他、アルペジエーター(6.1: Ed - Arp.で設定)、コントローラー(2.2: Ed - Ctrlで設定)の設定等を合わせたものが、最終的なコンビネーションとなります。

**note** ユーティリティ" Solo Selected Timbre "を使用すると、選択しているティンバーだけを発音させることができます。レイヤー設定にしている複数のティンバーから個々の音を確認することができます。(※p.34)



**note** 2.1: Ed - Prog/Mixなどの1～8のティンバーをすべて表示するページでは、カーソル・キー[◀]、[▶]を押して各ティンバーを選ぶ他に、[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1 T1/T9]～[F8 T8/T16]キーを押すことによって、直接ティンバーを選ぶことができます。



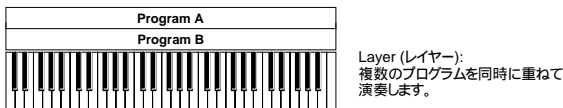
## レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

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

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

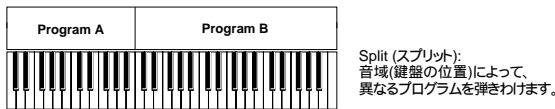
### レイヤー(Layer)

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



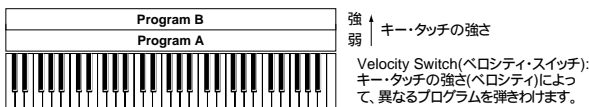
### スプリット(Split)

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

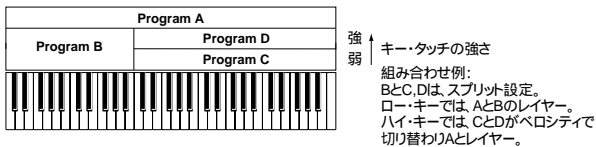


### ベロシティ・スイッチ(Velocity SW)

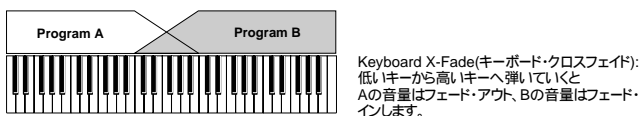
ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)で、異なるプログラムが鳴るように設定することをベロシティ・スイッチ(Velocity SW)といいます。



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



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



## コンペア機能

[COMPARE]キーを押す(キーが点灯)と、エディット前のライトされているコンビネーションが呼び出されます。再度[COMPARE]キーを押す(キーが消灯)と、エディット中の音色に戻ります。エディット前とエディット中の音色を比較するときに利用します。

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

ここでは、ページごとに代表的なパラメーターを変更しながら、各パラメーターの動作を確認していきます。

より詳しいパラメーターの説明はPG p.31～をご覧ください。

## ティンバー1～8のプログラムの設定、パン、ボリュームの設定

### 2.1: Ed-Prog/Mix

ティンバー1～8にプログラムを割り当て、それぞれのパンとボリュームを設定します。(1.1: PlayのProg, Mixページでも設定することができます。)

### Prog ページ

COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix		Prog: Program Select	
1 Keyb	2 Keyb	3 Keyb	4 Strin
5 Strin	6 Fast	7 Keyb	8 Drum
A113	A113	B081	C067
A000	A001	A100	
Romance Romance White Fe Analog E Analog E Big Sweet Acoustic t Trick			
T01: A113: Romance Piano		Ch: Gch	
Prog	Mix	UTILITY	

### Program Select

ティンバーにプログラムを割り当てます。

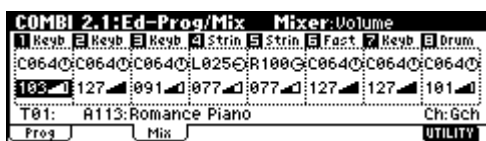
**note** ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”でプログラムを16種類のカテゴリーから選ぶことができます。(※p.23)

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

**!** MIDIプログラム・チェンジを受信することによってプログラムを切り替える場合は、P1.1: Playで行います。



## Mix (Mixer) ページ



### Pan

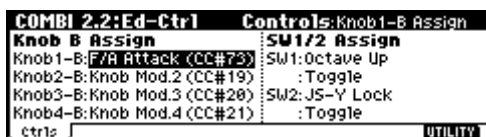
各ティンバーのパン(定位)を設定します。C064にすると、プログラムでのオシレーターのパンの設定が再現されます。左右に設定すると、オシレーターのパンの関係を保ちながら左右に振れます。L001で左に、R127で右に、それぞれ振り切った状態になります。

### Volume

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

## コントローラーの設定 2.2: Ed-Ctrl

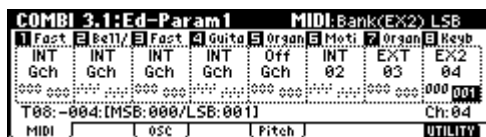
### Ctrls (Controls) ページ



REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]のBモードと[SW1]、[SW2]キーの機能をコンビネーションごとに設定します。  
(※p.119、PG p.36、224、225)

## ステータス、MIDIチャンネル、 発音に関する設定 3.1: Ed-Param1

### MIDI ページ



### Status (ステータス)

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、INTにします。使用しないティンバーはOffにします。Off、EXT、EX2にすると発音しません。EXT、EX2にすると、MIDIで接続した外部音源をコントロールできます。  
(※PG p.36)

### MIDI Channel

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

▲ アルペジエーターを使用した、プリロード・コンビネーションの中には、アルペジエーターをアサインしたティンバーの"Status"がINT、"MIDI Ch"がGchになっていない場合があります。

これは、アルペジエーターがオンのときだけに発音するようにしたティンバーの設定です。アルペジエーターを使用したコンビネーションを作成するために非常に有効な方法です。「コンビネーション、ソングのアルペジエーター設定」(※p.105)、PG p.43を参照して、アルペジエーターのアサイン、"Status"、"MIDI Channel"の関係を理解してください。

### Bank(EX2) MSB, Bank(EX2) LSB

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

### OSC ページ



### Force OSC Mode

通常、PRGに設定します。  
ポリフォニックのプログラムを強制的にモノフォニックにするとときMonoまたはLGT(Legato)にします。逆にモノフォニックのプログラムを強制的にポリフォニックにするとときPolyにします。(※PG p.37)

### OSC Select

通常、Bothに設定します。  
ティンバーに"Mode (Oscillator Mode)"がDoubleのプログラムを使用している場合、OSC1またはOSC2の一方のみを発音させるときにOSC1(OSC1のみ発音)、OSC2(OSC2のみ発音)にします。

### Portamento

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

## Pitch ページ

1	Keyb	Keyb	Keyb	Strin	Strin	Fast	Keyb	Drum
-12	-12	-12	-12	-13	+00	+00	+00	+00
+0000	+0005	+0000	-0004	+0104	+0000	+0000	-0126	
+00	+00	+00	+00	+00	PRG	PRG	PRG	
T01:	R113:Romance Piano						Ch:Gch	
MIDI	OSC	Pitch					UTILITY	

### Transpose, Detune (BPM Adjust)

ティンバーのピッチを設定します。

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

### Sampling モード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したマルチサンプル、サンプルのBPMを調整する

ティンバーのプログラムにSamplingモードでBPMを合わせて作成(またはMediaモードでロード)したマルチサンプル、サンプルを使用している場合に、ユーティリティ“Detune BPM Adjust”でBPM値を指定して変更することができます。再生ピッチを変えることでBPMを変更します。(PG p.38)

## 発音タイミング、スケールを設定

### 3.2: Ed-Param2

#### Other ページ

1	Keyb	Keyb	Keyb	Strin	Strin	Fast	Keyb	Drum
0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000	0000
<input checked="" type="checkbox"/> PRG	<input checked="" type="checkbox"/> PRG	<input checked="" type="checkbox"/> PRG	<input checked="" type="checkbox"/> PRG	<input checked="" type="checkbox"/> PRG	<input checked="" type="checkbox"/> PRG	<input checked="" type="checkbox"/> PRG	<input checked="" type="checkbox"/> PRG	<input checked="" type="checkbox"/> PRG
Type:	Equal Temperament					Key:C	Random:0	
T01:	R113:Romance Piano						Ch:Gch	
other							UTILITY	

### Delay [ms]

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

### Use Prog's Scale, Combi's Scale

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

## レイヤー、スプリットの設定

### 3.3: Ed-Key Zone

レイヤー、スプリット、キーボード・クロスフェードなどを設定します。

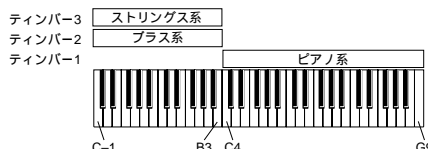
#### Key ページ

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

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

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

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



上図のようなコンビネーションを作成する例を示します。

1.1: Play, Progページまたは2.1: Ed - Prog/Mix, Progページの“Program Select”でティンバー1～3で使用するプログラムを選びます。

ティンバー1: ピアノ系プログラム  
ティンバー2: ブラス系プログラム  
ティンバー3: ストリングス系プログラム

3.1: Ed - Param1, MIDIページで使用するすべてのティンバーの“Status”をINTに、“MIDI Channel”をGchまたはグローバルMIDIチャンネルに合わせて設定します(チャンネル・ナンバーの後に「G」が表示されます)。

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

ティンバー1: “Top Key”G9, “Bottom Key”C4  
ティンバー2, 3: “Top Key”B3, “Bottom Key”C - 1

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

#### Slope ページ

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

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

## ペロシティ・スイッチの設定

### 3.4: Ed-Vel Zone

ペロシティ・スイッチ、ペロシティ・クロスフェイドなどを設定します。

#### Vel (Velocity) ページ

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

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

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

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



上図のようなコンビネーションを作成する例を示します。

1.1: Play, Progページまたは2.1: Ed - Prog/Mix, Progページの“ Program Select ”でティンバー1～2で使用するプログラムを選びます。

ティンバー1: プラス系プログラム

ティンバー2: ストリングス系プログラム

3.1: Ed - Param1のMIDIページで使用するすべてのティンバーの“ Status ”をINTに、“ MIDI Channel ”をGchまたはグローバルMIDIチャンネルに合わせて設定します。(チャンネル・ナンバーの後に「 G 」が表示されます。)

3.4: Ed - Vel ZoneのVelページで、“ Top Velocity ”と“ Bottom Velocity ”を設定します。

ティンバー1: “ Top Velocity ”127, “ Bottom Velocity ”64  
ティンバー2: “ Top Velocity ”63, “ Bottom Velocity ”1

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

#### Slope ページ

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

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

## MIDIフィルターの設定

### 4.1: Ed-MIDI Filter1 ~ 4.4: Ed-MIDI Filter4

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

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

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

4.1: Ed - MIDI Filter1, MIDI1-2 ページの“ Damper CC#64 ”を設定します。

ティンバー1 “ Damper CC#64 ”: チェックをはずします。  
ティンバー2 “ Damper CC#64 ”: チェックします。



## アルペジエーターの設定 6.1: Ed-Arp.

アルペジエーターを設定します。(※p.105)

## バスの設定 7.1: Ed-InsertFX BUS

各ティンバーのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)を設定します。(※p.114)

## インサート・エフェクトの設定

### 7.1: Ed-InsertFX Setup, IFX

インサート・エフェクトを選択、設定します。(※p.114)

## マスター・エフェクトの設定

### 7.2: Ed-MasterFX

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQも設定します。(※p.114)

---

## オート・ソング・セットアップ機能

コンビネーションの設定を自動的にソングへセット・アップします。プログラムの演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

[ENTER]キーを押しながらSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押すと、“ Setup to Record ”ダイアログが表示されます。[F8] (“ OK ”)キーを押すと、自動的にSequencerモードに移り、レコーディング待機の状態になります。[START/STOP]キーを押すとレコーディングが始まります。

# Sequencerモード

本機は16マルチトラック・MIDIシーケンサーを搭載しています。このシーケンサーを中心に、本機のさまざまな機能を融合し、音楽制作やライブ・パフォーマンスなど、さまざまな場面で活用することができます。

**⚡** 電源をオフにすると、Sequencerモードの設定やレコーディングしたソング、キュー・リスト、ユーザー・パターンの各データはクリアされます。必要なデータは、電源をオフする前に外部メディア(SDカード等)や、データ・ファイラーなど(MIDIデータ・ダンプを使用)にセーブしてください。

またソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトやアルペジエーター機能等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、ユーザーメニュー・コマンド“ Save Template Song ”でセーブしてください。

電源オン直後はキュー・リスト、ソングの各データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめ外部メディア(SDカード等)からデータをロードしたり、データ・ファイラーなどがらデータを受信してください。(※p.42、101、PG p.143)

## シーケンサーの特長

- 最大200,000 イベント(ノート・データ等)、最大200 ソング、ソングごとに最大999小節まで使用できます。
- 最大20 キュー・リスト(Cue List) まで作成できます。キュー・リストは、最大99ソングまでを並べ、チェーン再生が行えます。各ソングにはリピート回数を指定することもできます。また、キュー・リストでつなげた曲を、再度1ソングとしてコンバートすることができます。
- アルペジエーター機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング) 機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- 16種類のテンプレート・ソングを内蔵しています。各音楽ジャンルに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。また16種類まで自分で作成したテンプレートをユーザー・テンプレート・ソングとして登録できます。
- ソングごとに1系統ステレオ・インサート・エフェクト、2系統マスター・エフェクト、ステレオ・マスターEQが設定できます。
- 演奏タイミングの分解能は最大1/192 です。
- 演奏データ用の16トラックと、拍子やテンポをまとめてコントロールするマスター・トラックがあります。
- トラック別に小節を指定してループ再生させるトラック・プレイ・ループ機能を装備しています。
- ドラムストトラックに最適なプリセット・パターンを150内蔵し、その他ソングごとに最大100ユーザー・パターンまで作成できます。ソングの演奏データとして、またRPPR機能で使用します。

- 鍵盤やコントローラーでの演奏(各種MIDIコントロール・イベントを含む)をそのままレコーディングするリアルタイム・レコーディングや、発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するステップ・レコーディングなど、各種のレコーディング方法が選べます。
- レコーディングした演奏データやコントロール・イベントに対し、各種エディット(イベント・エディットなど豊富なエディット・コマンドを用意)が行なえます。
- “ Status ”をINTやBTHに設定すると、外部のシーケンサーで本機をマルチ・ティンバー音源として演奏させることができます。また、“ Status ”をBTH、EXT、EX2に設定すると、本機のシーケンサーで、外部の音源を演奏させることができます。
- 外部MIDI機器との同期演奏が可能です。
- トラックで使用するプログラム・パラメーターのAMS(オルタネート・モジュレーション) 機能やコントロール・チェンジによる、リアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFOスピードを同期させるMIDI Sync. 機能を装備しています。
- Dmod(ダイナミック・モジュレーション) 機能による、エフェクト・パラメーターをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFOスピードやディレイ・タイムを同期させるMIDI Sync. 機能にも対応しています。
- ソング・ネームはもちろん、パターンごと、トラックごとにもネームが付けられます。
- ソングにコンビネーションの設定がコピーできます。
- 作成したソング、キュー・リストなどシーケンサー・データを、専用フォーマットでセーブしたり、MIDIデータ・ダンプで送信できます。
- 作成したソングをSMF(スタンダードMIDIファイル)に変換してセーブできます。またSMFのソングをロードすることもできます。
- “ PLAY/MUTE/REC ”、“ SOLO On/Off ”で任意のトラック演奏を素早くプレイ/ミュートできます。
- 音を聴きながら、早送りや早戻しができます。
- [LOCATE]キーで、任意のロケーションへ素早く移動することができます。
- 別売オプションEXB-SMPL搭載時、自分で作成したマルチサンプル等を、Sequencerモードで内蔵プログラムと一緒に再生することができます。Samplingモードのタイム・スライス機能は、リズム・ループ・サンプルを分割し、その分割したサンプルに対応する演奏データを作成することができます。Sequencerモードで演奏データをプレイし、リズム・ループ・サンプルのピッチを変えずに、テンポのみを変えて再生できます。また、データのノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したりすることによって、素材のリズム・ループを自由に作り替えることができます。

## Sequencer モードの構成

Sequencerモードの構成を示します。(☞下図)

### ソング(Song)

ソングは、トラック1～16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、エフェクト、アルペジエーター、RPPRのパラメーター、100のユーザー・パターンで構成されています。このソングを本機では最大200ソング作成できます。トラック1～16、マスター・トラックは、それぞれスタート時の設定である設定パラメーターと、演奏データで構成されています。

#### 設定パラメーター

トラック1～16

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

マスター・トラック

拍子\*, テンポ\*

#### 演奏データ

トラック1～16

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

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

コントロール・チェンジ、RPNについての詳細は、PG p.236、239を参照してください。

### パターン (Pattern)

パターンには、プリセット・パターンとユーザー・パターンがあります。

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

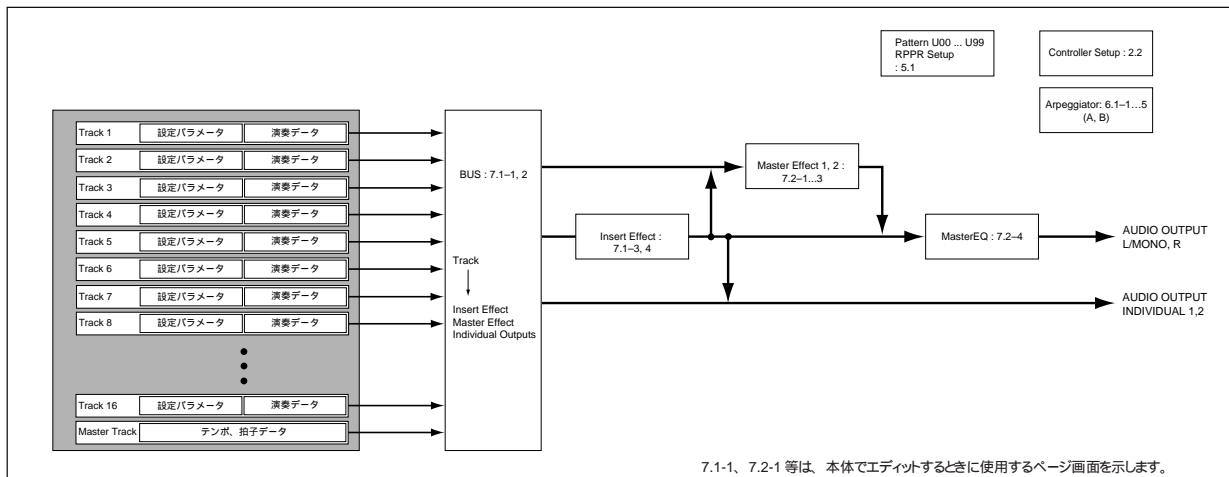
1つのパターンは1トラック分の演奏データです。複数のトラック分のパターンは作成できません。

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

### キュー・リスト (Cue List)

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

また、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。バックアップをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フリーズを加えるというような使い方もできます。



7.1-1、7.2-1等は、本体でエディットするとき使用するページ画面を示します。

## ソングを制作する

本機のシーケンサーの使用方法を示します。ここでは一例として次の順番で作成していきます。

### 「基本的なソングの作成方法」

本機のシーケンサーの便利な機能——テンプレート・ソング、プリセット・パターン、アルペジエーターの使い方を含め、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングを行います。

### 「ソングの編集方法」

「基本的なソングの作成方法」で作成したソングをエディットします。


### 「キュー・リストの作成方法」


「ソングの編集方法」でコピー等を行ったソングをキュー・リストに並べて1曲に仕上げます。

## 基本的なソングの作成方法

### 1. テンプレート・ソングのロードと、プリセット・パターン(ドラム・フレーズ)のコピー

電源をオフにしてください。そしてオンにします。

 電源をオフにすると、すべてのソングが消去されます。大切なデータは事前にセーブしてください。

 この説明は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。


[SEQ] キーを押してSequencer モードに入ります。



テンプレート・ソングをロードします。[F8] (“UTILITY”) キーを押してユーティリティ・メニューを表示し、[F7] キーまたはカーソル・キーを押して“Load Template Song”を選び、[F8] (“OK”) キーを押します。ダイアログ・ボックスが表示されます。



“From”右側のテンプレート・ソング名が反転表示されているのを確認し、VALUEコントローラーを操作して、P13: Acid Jazz を選びます。

 テンプレート・ソング (Template Song)は、音楽ジャンルごとに最適なプログラム、パン、ボリュームやエフェクト等を設定したもので、16種類を内蔵しています。テンプレートをソングにロードすることで、よく使用する各設定を毎回設定し直すことなく、すぐにレコーディングが始められます。なお、自分

で最初からプログラムやボリューム等を設定する場合は、「新規ソングからトラックの各設定を行うには」を参照してください。(※p.70)

カーソル・キーを押して“Copy Pattern to Track too?”へ移動します。[INC] キーを押して、チェック・ボックスにチェックを入れてください。

チェックすることによって、テンプレート・ソングのロード後、ソングにドラム・パターンをコピーをすることができます。

[F8] (“OK”)キーを押してテンプレート・ソングをロードします。ダイアログ・ボックスが表示されます。



“Pattern”の右側にPreset、P109AcidJazz1/Std2が選ばれていることを確認してください。選ばれていない場合はVALUEコントローラーで選んでください。

[START/STOP]キーを押すと、選んでいるパターンを聞くことができます。停止するときは、もう一度[START/STOP]キーを押します。

[F6] (“Copy”) キーを押してパターンをコピーします。

“Measure”の値が001から009に変化します。これは1小節目から8小節目までパターンがコピーされたことを示し、次に[F6] (“Copy”)キーを押すと、パターンが9小節目からコピーされることを示します。




[F7] (“Exit”) キーを押します。

SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページの“Song Select”にS000: Acid Jazzが表示されます。

Song Select



Track Select

 上記以降でもプリセット・パターンをソングで使用することができます。ユーティリティ・メニュー・コマンド“Put Pattern”または“Copy Pattern”(SEQ 5.1: RPPR, Patternページ)を実行することによって可能です。(※PG p.71)

鍵盤を弾くと、ロードしたテンプレート・ソングのトラック1のドラムス・プログラムの音色を聴くことができます。

[▼]キーを押して“Track Select”のT01:Drumsを選びます。

“Track Select”は、ソング・データをレコーディング/プレイするためのトラックです。通常は、ここで選んだトラックが鍵盤で演奏でき、またレコーディング時はこのトラックに演奏が記

録されます(Multi RECやMaster Track以外)。  
VALUEコントローラーを操作してT02:Bass を選び、鍵盤で演奏してください。引き続き、T03 ~ T08 を順番に選び、鍵盤を弾いてください(本機のシーケンス・トラックは16トラックありますが、このテンプレート・ソングには1~8トラックまでが設定されています)。

T03:Elec.Piano を選んでください。



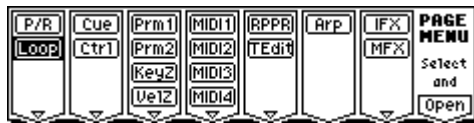
[START/STOP] キーを押すと、コピーしたプリセット・パターンが再生されます。ドラムス・パターンに合わせて、鍵盤で演奏してください。

[START/STOP] キーを押すと停止します。

## 2. トラックのある小節間を繰り返し再生させる (トラック・プレイ・ループ)

トラック・プレイ・ループを使って、ドラムス・フレーズを繰り返し再生します。

[MENU] キーを押してページ・メニューを表示します。



[F1] キーを押して“ Loop ”を選び、[F8] (“ Open ”) キーを押します。

SEQ 1.2: Loop, Track PlayLoopページが表示されます。



トラック1の“ Loop On ”をチェックし、“ Loop Start Meas ”はそのままに、“ Loop End Meas ”を008に設定します。

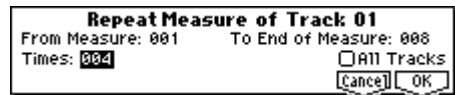
[START/STOP] キーを押すと、ドラム・フレーズが何度も繰り返し再生されます。

ソングが持つ小節数“ Length ”(電源ON時は64小節)まで繰り返し再生すると自動的に停止します。

**note** “ Play Intro ”を使用すると、イントロ部を加えた後にループを開始させることができます。(※PG p.58)

**note** トラック・プレイ・ループは、設定した小節間を“ Length ”の長さまで繰り返し再生します。繰り返す回数を限定したり、そのトラックに別の演奏パターン(ドラムスのフィル・インなど)を入れる場合は、演奏データとして展開する必要があります。SEQ 5.2: Track Editのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Repeat Measure ”で繰り返しプレイさせる回数を指定し、演奏イベントとして展開します。下図例では、トラック1の1小

節~8小節が4回繰り返される演奏イベント(32小節分)が作成されます。



## 3. ベース・トラックのレコーディング

再生中の場合は[START/STOP] キーを押して停止してください。

[LOCATE] キーを押してソングの先頭に戻します。

ロケーションが001:01.000を表示します。

[EXIT] キーを押して1.1:Play/REC ページに入ります。

レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。T02:Bass を選んでください。



[START/STOP] キーを押してプレイをスタートし、レコーディングするフレーズを演奏してリハーサルをしてください。

リハーサルが終了したら[START/STOP] キーを押してプレイを停止させます。

[LOCATE] キーを押してください。

**note** 電源ON時、本機のレコーディング方法(“ Recording Mode ”)は、上書きしながらレコーディングするオーバーライト(Over Write )が選ばれています。その他のレコーディング方法についてはp.81、PG p.56を参照してください。

**note** 速弾きなどの難しいフレーズをレコーディングするときに、テンポを遅くして、弾きやすいテンポにしてレコーディングすることができます。“ Tempo ”で変更します。レコーディング後、元のテンポに戻します。



**note** クオンタイズ、レゾリューション機能を使って、演奏のタイミングを補正して記録することができます。

例えば、リアルタイム・レコーディングで、8分音符を入力していったときに、下図1のようにリズムが揺れてしまった場合に、“ Reso ”(Resolution)を♪にしてリアルタイム・レコーディングを行うと自動的にタイミングが下図2のように補正されます。Hiのときは演奏したままのタイミングで記録されます。







この他、入力後の演奏データに対してタイミングを補正するクオンタイズ「Quantize」(SEQ5.2: Track Editのユーティリティ・メニュー・コマンド)があります。(リアルタイム・クオンタイズを行わないで)レコーディングし、プレイしたとき、上図1のような演奏になっていたときにはSEQ5.2: Track Editのユーティリティ・メニュー・コマンド「Quantize」でダイアログの「Resolution」を「♪」にして[F8] (“OK”)キーを押すと上図2のように補正されます。

[REC/WRITE] キーを押します。

メトロノーム音が聞こえます。そして、レコーディング待機状態になります。(※メトロノームに関する設定はPG p.57参照)

[START/STOP] キーを押します。

2小節のカウント後、レコーディングが始まります。

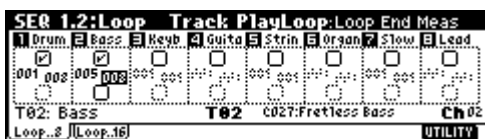
16小節程度を鍵盤で演奏し記録してください。

演奏をミスしたなどで、再度レコーディングしたい場合は[START/STOP]キーを押してレコーディングを中断し、[COMPARE]キーを押してください。[COMPARE]キーを押してコンペア機能を実行すると、レコーディングを実行する前の状態に戻ります。(※Sequencerモードでのコンペアが可能な内容についてはp.80参照)

満足のいくレコーディングができれば、[START/STOP]キーを押してレコーディングを終了してください。

**note** 例えば、5～8小節の演奏がベスト・テイクであった場合は、この部分だけをトラック・プレイ・ループで繰り返し再生させてもよいでしょう。

SEQ 1.2: Loop, Track PlayLoopページでトラック2の“Loop On”をチェックし、“Loop Start Meas”を005、“Loop End Meas”を008に設定します。



[START/STOP]キーを押すと、同時に繰り返し再生されます。

**note** [START/STOP]キーを押してプレイを停止した後は、[LOCATE]キーを押してソングの先頭に戻すことをおすすめします。なお、レコーディング終了時は、自動的にレコーディングを開始した小節に戻ります。

## 4. アルペジオ・パターンのレコーディング

アルペジオ・パターンの演奏をソングにレコーディングすることができます。このテンプレート・ソングではアルペジオーターがトラック4で動作するように設定されています。

“TrackSelect”でT04:Guitarを選びます。



[ARPON/OFF] キーを押します。

[START/STOP] キーを押して単音やコードを押さえます。ドラムとベースの演奏のテンポに合わせて、アルペジオ演奏が行われているのを確認し、リハーサルしてください。

[START/STOP] キーを押して演奏を停止します。

そして[LOCATE]キーを押して、ロケーションを曲の先頭に移動します。

レコーディングを開始します。

[REC/WRITE] キーを押した後、[START/STOP]キーを押します。

カウント中に鍵盤を押さえると、レコーディングの開始と共にアルペジオが始まります。そして、そのパターンがレコーディングされます。

16小節程度を鍵盤で演奏し記録してください。

[START/STOP] キーを押してレコーディングを終了してください。

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能([COMPARE]キーを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。

**note** レコーディングしたアルペジオ・パターンは展開したノート情報を記録します。アルペジオ・パターンのレコーディング時、同時にARP-GATEやARP-VELOCITYを操作するとそれらの情報は記録されますが、レコーディング後、それらのノートに対してオーバー・ダビングをしてARP-GATEやARP-VELOCITYのデータを付け足そうとしても、変化を付け足すことはできません。

## 5. その他のトラックをレコーディングする

「ベース・トラックのレコーディング」を参照して、“Track Select”でT03:Elec.Pianoを選び、16小節程度をレコーディングしてください。

## 6. ステップ・レコーディング

本機は、大別するとソングに対して2つのレコーディング方法が行えます。

1つめはリアルタイム・レコーディングで、鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラーの操作を、リアルタイムに記録する方法です。先程、ベースやエレピのトラックをレコーディングした方法です。

2つめがステップ・レコーディングで、発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するレコーディング方法です。ノート・オン/オフのみが記録されます。ステップ・レコーディングは、機械的な独特なノリを出したいときや、手弾きでは演奏が不可能なフレーズ等をレコーディングするとき、また速弾きなどの演奏が難しいときに使用するといいでしょう。

**note** 速弾きなどのフレーズはシーケンサーのテンポを一時的に遅くしてリアルタイム・レコーディングすることもできます。

ここでは、ステップ・レコーディングの方法を示します。

[MENU] キーを押してページ・メニューを表示します。  
[F5]キーを押して“TEdit”を選び、[F8] (“Open”)キーを押します。  
SEQ 5.2:Track Editが表示されます。



[▼] キーを押して“TrackSelect”をT08(Ch:08)Lead Synth にします。  
ここではアナログ・シンセサイザーでのリード演奏を入力してみましょう。

[←] キーを押して“Measure(From)”を選び、[DEC] キーを押してM:001 に設定します。  
これで1小節目からステップ・レコーディングが行えます。

[F8] (“UTILITY”) キーを押してユーティリティ・メニューを表示し、[F7] キーまたはカーソル・キーを押して“Step Recording”を選び、[F8] (“OK”) キーを押します。  
ダイアログが表示されます。



[▶] キーを押して“Step”を選びます。[INC] キーまたは[DEC] キーを押して♩ (16分音符) を設定します。  
鍵盤で音程を入力するときの基本の音価(音符、休符を表す長さ)になります。

三連符や付点音符を入力するときは、右側の“-”を選び、[INC]キーまたは[DEC]キーを押します。三連符は“3”を、付点音符は“.”を選びます。

“Duration”は音符自体に対する長さを示し、値が小さいほどスタッカートに、大きいほどレガートになります。ここではそのままにしてください。

“Vel.”はベロシティ(音の強弱)のことで、値が大きいほど音量が大きくなります。090くらいに設定してください。

Keyを設定すると鍵盤で弾いたときのベロシティ値が入力されます。

鍵盤で入力する1音目を押さえて、離します。  
LCD画面に入力したデータが数値で表示されます。また右下のNext:[M00101.000] が[M00101.048] に変わり、次の入力を行うときはそのロケーションにデータが入力されます。

引き続き、鍵盤を押してメロディを入力してください。

**note** 音符や休符を削除、休符やタイの入力も行えます。(※PG p.74)

- 入力した音符や休符を削除したいときは[F6] (“Back”) キーを押します。直前に入力した音符が削除されます。
- 休符を入力するときは[F4] (“Rest”) キーを押します。このとき“Step”分の休符が入力されます。
- 音の長さを変更するときは“Step”を変更して入力しますが、入力した音符を伸ばしたい(タイ)ときは[F5] (“Tie”) キーを押します。このとき直前に入力した音符が“Step”分伸びます。



**note** 次に入力したい音符を確認したいときは、[PAUSE]キーを押します。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度[PAUSE]キーを押すと待機状態を解除し、入力が行えます。

**note** 和音を入力するときは、入力する和音を同時に押さえます。同時に押さえずとも、すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・データは同じロケーションに入ります。  
ただし、上記例のトラック8のプログラムは和音で発音しません。これはモノで発音するプログラムがその設定に従ってソングでも設定されているためです。つまり、このトラックが“Force OSC Mode”PRGに設定されているため、プログラムB042:Espress Leadの“Voice Assign Mode”Monoの設定が有効になっています。

入力が終了したら[F8] (“Done”) キーを押します。

[START/STOP] キーを押して再生してください。

- ▶ ステップ・レコーディングを開始すると、レコーディングする小節以降のそのトラックのデータがすべて消えます。途中の小節からステップ・レコーディングを開始する場合などには注意が必要です。  
データのある小節にデータを入力し直したい場合は、レコーディングしていない他のトラックでステップ・レコーディングを行い、“Move Measure”または“Copy Measure”を実行してください(※PG p.79)。  
また、レコーディングしたデータを修正したり付け加えるときは、イベント・エディット“Event Edit”で編集するとよいでしょう(※PG p.75)。

## 7. コントローラーによる音色変化をレコーディングする

先程、トラック 8 にステップ・レコーディングした演奏にリアルタイム・コントローラーやジョイスティックの効果を加えてみましょう。

[EXIT] キーを押した後、[F6]( “ Pref. ” ) キーを押して SEQ 1.1:Play/Rec,Preference ページに移動します。

“ Recording Mode ” を Over Dub に設定します。Over Dub はレコーディング済みのトラックにレコーディングを追加することができます。



“ Track Select ” に T08:Lead Synth が選ばれていることを確認してください。

[START/STOP] キーを押して再生を開始し、リアルタイム・コントローラーやジョイスティックを操作し、リハーサルをしてください。リハーサルが終了したら [START/STOP] キーを押して停止します。[LOCATE] キーを押します。

レコーディングを開始します。

[REC/WRITE] キーを押した後、[START/STOP] キーを押します。

2 小節のカウント後、レコーディングが始まります。

リアルタイム・コントローラーの LFO CUTOFF や RESONANCE/HPF、ジョイスティック( ±Y 方向) を操作してレコーディングしてください。

演奏が終わったら [START/STOP] キーを押します。

ミスするなど、再度レコーディングしたい場合は [COMPARE] キーを押してコンペア機能を実行し、レコーディングし直してください。

## 8. ソングを保存(セーブ)する

制作したソングは保存してください。本機は電源をオフにするとデータが消去されます。保存方法は、p.46 を参照してください。

## ソング制作での便利な機能とトラック設定の確認

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

本機にはトラック 1 ~ 16 の任意のトラックのみをプレイするソロ機能と、任意のトラックのみを消音するミュート機能があります。意図的にトラックの音をミュートしたりソロにして再生したり、すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけを聴きながら新しいトラックをレコーディングするなどの使い方があります。

ミュートとソロ機能の効果を確認してみましょう。

SEQ1.1Play/REC で [F2]( “ Prog.8 ” ) キーを押して、Program ページを表示します。

[START/STOP] キーを押します。

カーソル・キーでトラック 1 の “ PLAY/MUTE/REC ” を選び、[INC] キーを押します。

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



トラック 2 の “ PLAY/MUTE/REC ” を選び、[INC] キーを押します。

**note** 上記のように各トラックのパラメーターを選択するときは、[TIMBER/TRACK] キーを押しながら、[F1]( T1/T9 ) キー ~ [F8]( T8/T16 ) キーを押すことによっても選ぶことができます。

表示が変わり、トラック 2 の演奏もミュートされます。



ミュートを止めるには、“ PLAY/MUTE/REC ” を選び、[DEC] キーを押します。

トラック 1 の “ SOLO On/Off ” を選び、[INC] キーを押します。表示が変わり、今度はトラック 1 の演奏のみが聞こえます。このように任意のトラックのみを再生させることをソロ(・オン)といいます。

**note** ミュートとソロ・オンではソロ機能のほうが優先されます。



トラック 2 の “ SOLO On/Off ” を選択し、[INC] キーを押します。

表示が変わり、トラック 1 と 2 の演奏のみが再生されます。



ソロ・オンをオフにするには再度 “ SOLO On/Off ” を選び、[DEC] キーを押します。トラック 1 と 2 の “ SOLO On/Off ” を選択し、[DEC] キーをそれぞれ押してください。表示が変わり、トラック 1 と 2 の演奏がミュートされます。すべてのトラックがソロ・オフのとき、“ PLAY/MUTE/REC ” の設定で再生されます。

**note** ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Solo Selected Track ”を使用すると、選択しているトラックの音だけを聞くことができます。トラックのパラメーター設定、エフェクトの設定などに使用すると便利です。(※ PG p.52)

## [LOCATE] の設定

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

設定は、ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Set Location ”で行います。また、[ENTER] キーを押しながら [LOCATE] キーを押すことでプレイ中でもロケーションを設定できます。(※ PG p.54) 通常、001:01.000 にします。ソングの先頭に戻ります。ソングを選択したとき、“ LOCATE ”の設定は001:01.000に自動的に移動します。

## 新規ソングからトラックの各設定を行うには

新規ソングからトラックへのプログラムの割り当てや、ボリュームなどの各設定を行う基本的な設定手順を示します。ロードしたテンプレート・ソングを参考にして確認してください。

### 1 各トラックにプログラムを割り当てる (SEQ 1.1: Play/REC, Program ページ)



SEQ 1.1: Play/REC, Program ページの “ Program Select ”で各トラックのプログラムを割り当てます。

このとき、ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Select by Category ”で、カテゴリからプログラムを選ぶことができます。(※PG p.55)

また、ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Copy From Combi ”で、コンビネーションの設定をコピーできます。(※p.78, PG p.52)

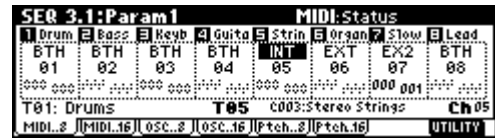
**note** プログラムを割り当てるときは、“ Track Select ”で割り当てるトラックを選び、音を確認してください。

### 2 各トラックのパンとボリュームを設定する (SEQ 1.1: Play/REC, Mixer ページ)



SEQ 1.1: Play/REC, Mixer ページの “ Pan ”で各トラックのパンを、“ Volume ”で各トラックの音量を設定します。

### 3 各トラックの発音させる音源とMIDIチャンネルを設定する (SEQ 3.1: Param1, MIDI ページ)



SEQ 3.1: Param1, MIDI ページの “ Status ”で各トラックで発音させる音源を本機または外部にするかを設定します。また、“ MIDI Channel ”で各トラックのMIDIチャンネルを設定します。

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

“ Status ”をEXT、EX2 またはBTHにして、トラックの演奏データをプレイしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、外部音源が発音およびコントロールされます(外部音源のMIDIチャンネルを本機のEXT、EX2 またはBTHのトラックの “ MIDI Channel ”に合わせる必要があります)。

BTH では、外部音源と同時に本機の音源が発音、コントロールされます。

本機の Sequencer モードを、16 マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、INT またはBTH に設定します。(※ “ Status ” PG p.62)

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

### 4 エフェクトを設定する

(SEQ 7.1: Insert FX, SEQ 7.2: Master FX)

SEQ 7.1: Insert FXおよびSEQ 7.2: Master FXで各エフェクトを設定します。(※p.114, PG p.84)

### 5 テンポと拍子を設定する (SEQ 1.1: Play/REC)

SEQ 1.1: Play/RECで設定します。“ Tempo ”でテンポを、“ Meter ”で拍子を設定します。(※ PG p.50)

### 6 その他に必要な設定をする

必要に応じて、アルペジエーター (SEQ 6.1: Arp.)、MIDI フィルター (SEQ 4.1 ~ 4.4: MIDI Filter1 ~ 4) 等を設定します。(※ PG p.49 ~ 87)

上記の設定を終えたら基本的なセットアップの完了です。「3. ベーストラックのレコーディング」(※p.66)以降を参照してレコーディングしてください。

## ソングの編集方法

ソングにさまざまな編集(エディット)を行うことができます。ここでは、前項で作成したソングを元に、次項で説明するキュー・リストを作成するためにいくつかの編集を行います。

### 1. ソングをコピーする

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

新規ソングを作成します。

[EXIT]キーを押してSEQ 1.1: Play/RECページを表示します。

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

ダイアログが表示されます。



小節数が決まっている場合は小節数“ Set Length ”を入力します。[F8](“ OK ”)キーを押します。



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

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy From Song ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。



ダイアログが表示されます。コピーする(コピー元の)ソングを選びます。All ではソングの設定データと演奏データのすべてがコピーされます。WithoutTrack/PatterEvents ではPlay LoopとRPPR以外の設定データをコピーします。ここではAll を選びます。

[F8](“ OK ”)キーを押して、コピーを実行します。

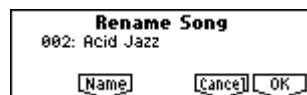
操作 と を参照して、新規ソング(S002) をもう1曲作り、S000 のソングをコピーしてください。

### 2. ソング名の変更

作成したソングに名前を付けます。

“ Song Select ”を選び、VALUEコントローラーでソングを選びます。ここではソング002 を選んでください。

SEQ 1.1: Play/REC ページで、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Rename Song ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。



ダイアログが表示されます。[F5](“ Name ”)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示します。

[F1](“ Clear ”)キーを押し、CHORUSと入力してください。(Esp. 4.4)

入力後、[F8](“ OK ”)キーを押します。

もう一度、[F8](“ OK ”)キーを押すとリネームが実行されます。

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

### 3. ソングの小節数を設定する

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

ソングS000:INTRO を選びます。

SEQ 5.2:TrackEdit ページを選びます。

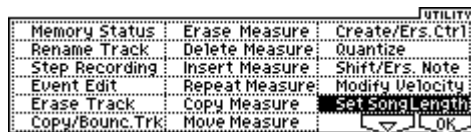
SEQ 5.2: Track Editページは、[MENU]キーを押してページ・メニューを表示し、[F5](“ TEdit ”)キーを選び、[F8](“ Open ”)を選びます。



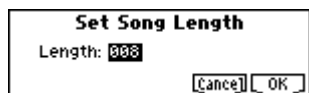
[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。

ここにはトラックや小節を編集するさまざまなコマンドがあります。

“ Set Song Length ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。



ダイアログが表示されます。



ソングの小節数を入力します。ここでは008(8小節)にして[F8](“OK”)キーを押します。

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

- トラック・プレイ・ループを使用している場合は、“Loop Start Meas”と“Loop End Meas”で設定している小節が削除されるかを確認してください。削除される場合は、事前に“Move Measure”(PG p.79)等で再生する位置へデータを移動してください。

トラックをミュートします。  
[EXIT]キーを押してSEQ 1.1: Play/RECを選び、Programページを表示します。  
トラック3と4以外をミュートします。プレイするとエレピとギターのための演奏が聞こえます。



操作 ~ を参照して、ソングS001: VERSE を008(8小節)にして8小節のソングにします。  
そして、トラック1~3以外をミュートします。プレイするとドラムス、ベース、エレピのための演奏が聞こえます。

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

#### 4. キーを変える(移調/転調)

ソングのキーを変更します。

ソングS002: CHORUS を選びます。

SEQ 5.2: Track Edit ページを選びます。

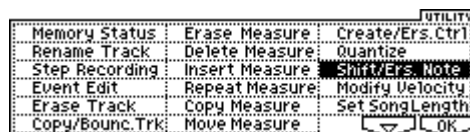
[▲]、[▼]キーを押して、キーを変更するトラックT02を選びます。

キーを変更する小節を設定します。

[◀]キーを押して“Measure (From)”を選び、VALUEコントローラーで001に設定します。次に[▶]キーを押して“Measure (To End of)”を選び、008に設定します。

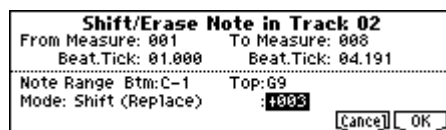


[F8](“UTILITY”)キーを押してユーティリティ・メニュー・コマンド“Shift/ErsNote”を選び、[F8](“OK”)キーを押します。



ダイアログが表示されます。で小節範囲を設定していない場合は、“From Measure”~“To Measure”で編集する小節の範囲を設定します。

“Mode”でShift(Replace)にし、+003に設定します。(PG p.81)



[F8](“OK”)キーを押します。トラック2のキーが3半音上がります。

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

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

#### エディットについて

ソング・エディット

ソングのコピー、リネームの他、削除等のエディットがSEQ 1.1: Play/RECページ等のユーティリティ・メニュー・コマンドで行えます。(PG p.52)

トラック・エディット

レコーディングしたトラックに対して、データを修正したりデータを挿入するイベント・エディットや、ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入するクリエイティブ・コントロール・データ、トラックの削除、コピー、インサート、移動等のエディットがSEQ 5.2: Track Editページのユーティリティ・メニュー・コマンドで行えます。(PG p.74)

パターン・エディット

レコーディングしたパターンに対して、データを修正したりデータを挿入するイベント・エディットや、パターンの削除、コピー、バウンス等、パターンに関するエディットがSEQ 5.1: RPPR, Patternページのユーティリティ・メニュー・コマンドで行えます。(PG p.70)

## キュー・リストの作成と演奏

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

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

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

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

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

ここでは、前項で作成したS000:INTRO、S001:VERSES、S002:CHORUSの各ソングを元に、キュー・リストで組み合わせてみましょう。

SEQ2.1:CueList を選びます。

初期設定で、“Step”01にソングS000、“Step”02にEndが選ばれます。



[F7](“EDIT”)キーを押します。

キュー・リストにソングの挿入や削除が可能になります。



Step にソングを追加します。

Step 02 をカーソルキーで選び、[F4](“INSERT”)キーを押します。Step 02にソングが追加されます。VALUEコントローラーでS001:VERSES を設定します。

同様に、Step 03 を選び、[F4](“INSERT”)キーを押して、Step 03にソングを追加します。S002:CHORUS を設定してください。

[F5](“CUT”)キーを押すと、選択しているStepが消去されます。[F4](“INSERT”)キーを押すと、カットしたソングが選択しているStepに挿入されます。

[F6](“COPY”)キーを押すと、選択しているStepがコピーされます。[F4](“INSERT”)キーを押すと、コピーしたソングが選択しているStepに挿入されます。

最終ステップをEnd に設定します。

Continue to Step 01 にすると、キュー・リストを繰り返し再生します。

“Rep(Repeat)”でStepのソングを何回リピートさせるかを設定します。ここでは、Step 02のS001:VERSESを02にしてください。

Stepの各ソングを再生するタイミングでエフェクトの設定も同時に切り替えるかを設定します。切り替える場合は“FX”チェック・ボックスをチェックします。

ここでは、エフェクトを読み込むStep 01の“FX”チェック・ボックスをチェックします。

各Stepの設定が終わったら、[F7](“DONE”)キーを押します。

各ソングで設定したテンポで再生するには“Tempo Mode”をAuto に設定します。

Manu(Manual) のときは“♩=”で設定したテンポで再生されます。



[START/STOP] キーを押すと“Current Step”で設定したステップより演奏が開始します。



- “Step”: 矢印で再生中のステップを示します。▶が現在選ばれている“Step”です。また停止中に“Current Step”を設定すると表示がかわります。
- “M\*\*\*\*”: そのステップの開始小節を示します。
- “Meter”: 演奏中の拍子を示します。設定はできません。
- キュー・リストの名前は、ユーティリティ・メニュー・コマンド“Rename Cue List”で設定します。
- 鍵盤を弾くと“Track Select”で選択しているトラックのプログラムが発音します。ソングごとに異なるトラックを設定している場合、演奏時に切り替わります。

**note** キュー・リスト・エディットは[START/STOP]キー等の操作を行うと、自動的に終了します。( **DONE** **EDIT** )

## キュー・リスト再生時、ソングのつなぎめで演奏がスムーズに再生できない場合は

エフェクトの設定によっては、エフェクトを切り替えるまでにある程度の時間を必要とします。この場合、ソングからソングへのつなぎめがスムーズに再生できません。

ソングからソングのつなぎめをスムーズに行うには、“ Step ”01で“ FX ”をチェックします。残りのステップでは“ FX ”にチェックしません。この設定では再生スタート前にエフェクトがコピーされるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用すれば、例えばあるソングではリバープを深くかけ、あるソングではLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。キュー・リストを使用して、1つの曲を作成するときはこの方法をおすすめします。

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”の実行時にも、“ Step ”01のソングのエフェクト設定が、コンバート先のソングに設定されます。

“ FX ”にチェックしていない場合でも、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつなぎめでのタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。この場合は、ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“ Convert to Song ”でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

## キュー・リストを使用するために複数のソングを作成する

キュー・リストを使用するために複数のソングを作成する場合は、1つのソング(例えばS000)の各設定(プログラムなどトラックの設定、エフェクトの設定等)を行い、SEQ 1.1等のユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy From Song ”などを利用して、他のソングにコピーし、各設定を揃えておくといでしょう。



**!** キュー・リスト完成後、再度ソングへコンバートするとき、それぞれのソングのプログラム、パン、ボリューム等のトラックの設定は、演奏データにコンバートされ再現されますが、MIDIチャンネルなどの設定が揃っていないと、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。

## フット・スイッチでStepを切り替える

フット・スイッチでStepを切り替えることができます。“ Rep (Repeat) ”をFSIにして、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチでリピートを抜けるタイミングがコントロールできます。“ Foot SW Assign ”(GLOBAL 1.1: System, Foot ページ)をCue Repeat Controlに設定してください。

## ソングにコンバートする

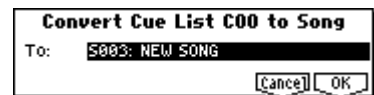
キュー・リストではトラックへの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、ソロ演奏などを空いたトラックにレコーディングすることが可能になります。またSDカードにSMFで書き出すときにもソングにコンバートする必要があります。

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”を選びます。

ダイアログが表示されます。

“ To ”で、コンバート先のソング・ナンバーを指定します。コンバート先のソング・ネームにはキュー・リスト・ネームが自動的につけられます(“ Convert to Song ”の詳細、注意事項は、PG p.60を参照)。

新規ソングをコンバート先を選ぶ場合は、テン・キー[0]~[9]を押してソング・ナンバーを指定し、[ENTER]キーを押します。このとき表示されるダイアログの“ Set Length ”を設定する必要はありません。コンバートされるソングの小節数がそのまま使われます。[F8](“ OK ”)キーを押すとConvert Cue Listダイアログが表示されます。



[F8](“ OK ”)キーを押します。

キュー・リストがソングにコンバートされます。SEQ 1.1: Play/RECページを表示し、コンバートした先のソング・ナンバーを選び、確認してください。





## RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコード) の作成とレコーディング方法

ここでは、RPPR にパターンをアサインする方法と、演奏、レコーディング方法を示します(「RPPR 機能を使って演奏する」  
※p.31)。

### RPPR の作成

新規ソングを作成します。(※p.70)

各トラックのプログラムを設定します。  
ここではテンプレート・ソングを使用します。ユーティリティ・メニュー・コマンド「Load Template Song」で、P14: Hip Hop/Rap をロードしてください。パターンはコピーする必要ありません。(※p.65)

SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup ページを選びます。  
このページでは RPPR 機能が自動的にオンになります。



“KEY”でパターンをアサインするキーを選びます。

C#2 を選びます。[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押しても選べます。

C2 以下のキーはパターン演奏停止用のキーのためアサインできません。

“Assign”チェック・ボックスにチェックします。

“Pat(PatternBank)”でパターン・タイプPre を選び、  
“Pattern Select”でパターンP121: HipHop 1/  
HipHop を選びます。

“Track”でT01:Drums を選びます。

選択したパターンは、ここで選択したトラックの設定(プログラム等)で再生されます。

他のキーにパターンをアサインします。

“KEY”でD2 を選びます。

[F4](“REVERT”)キーを押します。

“Assign”、“Pat(Pattern Bank)”、“Pattern Select”、“Track”の各設定が、直前に設定した(操作 ~ )値になります。

“Pattern Select”を選び、[INC] キーを1回押して、  
P122:HipHop2/HipHop を設定します。

**note** このように“REVERT”を使用すると、アサインするパターンが連続した番号や近い番号、また同じトラックを使用するとき効率よく作業が行えます。



上記の方法で、P123: HipHop 3/HipHop ~ P135: HipHop 15/HipHop のいくつかのパターンをアサインしてください。

C#2 のキーを押さえます。  
アサインしたパターンが再生します。

C#2 のキーから指を離し、D2 のキーを押さえます。  
パターンが切り替わり再生が始まります。このときのパターンの動作は“Sync”と“M(Mode)”の設定で変わります。

“KEY”でC#2 を選び、“Sync”をMeasure にします。同様にD2 について設定します。

鍵盤を順番に押さえてください。パターンの動作の仕方が変わったことが分かります。

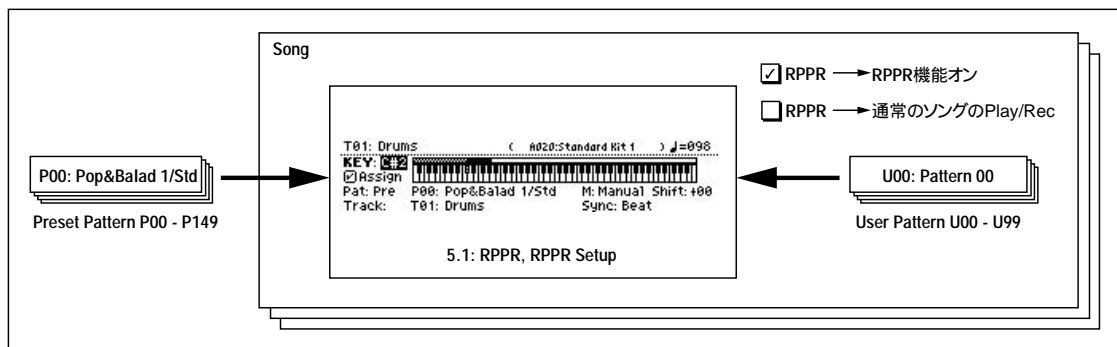
Measure は、パターンを1小節単位で扱います。そして、2番目以降にスタートさせるパターンは、初めに鍵盤を押してスタートさせたパターンに対して、小節単位で同期してスタートします。

アサインした“M(Mode)”の設定をOnce にすると、すぐに鍵盤から指を離しても、パターンの最後までを再生します。

**note** 演奏を停止するには同じキーをもう一度押さえるか、C2 以下のキーを押します。

“Sync”、“M(Mode)”また“Shift”についての詳細はPG p.73を参照してください。

アサインしたキーはLCD画面のキーボード・グラフィックでも



確認できます。

**note** パターンをアサインしていないキーで、通常の鍵盤演奏を行います。“Track Select”で、演奏するトラックを選びます。例えばC#2 ~ B2 までのキーに、ドラムス、ベースなどのパッキング・パターンをアサインし、これらのキーでパターン演奏をコントロールして、C3 以上上のキーで、ソロ演奏をするといったリアルタイムでのパフォーマンスが可能です。RPPR のアサインは、特定の音域にまとめておくといでしょう。

## RPPR の演奏

作成したRPPRを使って、SEQ 1.1: Play/RECページで演奏してみましょう。

SEQ 1.1: Play/REC ページを選びます。

“RPPR”チェック・ボックスをチェックします。

RPPR機能がオンになります。オン/オフはソングごとに設定します。



鍵盤を弾くとRPPRの設定に従ってパターンが再生されます。

- “Sync”がBeat またはMeasure に設定されたキーでのパターン演奏は、ファースト・キーのパターン演奏に同期します。(※PG p.73 “Sync”)
- “Sync”をBeat、Measure またはSEQにして、同期させてパターン演奏をするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングより一瞬はやく弾くと、パターンがきれいにスタートします。また、弾くタイミングが拍や小節位置から遅れても、それが(3/2分音符)以内なら、拍や小節のタイミングでスタートしたとみなして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭が詰められて演奏されます。

**note** 外部MIDI機器からRPPR演奏させるときは、“Track Select”のMIDIチャンネルでコントロールします。

RPPR 機能をオフするときは、RPPR チェック・ボックスのチェックをはずします。

## ソングを再生しながらRPPRを演奏する

ソングの再生に同期させて、RPPRを演奏することができます。

“Sync”がSEQに設定されたキーでのパターン演奏は、ソング再生に同期します(※PG p.73 “Sync”)。ソングの再生をスタートさせて、鍵盤を押さえます。ソングの小節に同期してパターン演奏がスタートします。

ソングの演奏時に、[◀◀ REW]、[FF ▶▶]キーを押すと同期しなくなります。

**note** ソングの演奏開始と同時にRPPRによるパターン演奏を開始したい場合は、ソングの演奏の前に演奏データのないダミーの1小節を入れておくといでしょう。

**note** ソングが停止しているときは、アルペジエーター機能のタイミングに同期します。

## RPPRでの演奏をリアルタイム・レコーディングする

RPPRをリアルタイムで演奏してレコーディングすることができます。「RPPRの作成」(※p.75)のように1つのトラック(T01: Drums)のみを使用している場合は、“Track Select”でT01: Drums を選び、1つのトラックのみをレコーディングするシングルトラック・レコーディングを行います。

RPPRが1つのトラックだけを使用している場合でも、“Track Select”で他のトラックを選び、その演奏と一緒にレコーディングする場合は、複数のトラックを同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングを行います。

また、RPPRを1つのトラックだけではなく複数のトラックで作成して、複数トラックの演奏を同時にレコーディングするときにもマルチトラック・レコーディングを行います。

**note** RPPRは、パターンが使用しているトラックに演奏データとしてレコーディングされます。

ここでは、RPPRとアルペジエーターでの演奏を同時にレコーディングする方法を示します。

各RPPR の“Sync”をSEQに設定します。

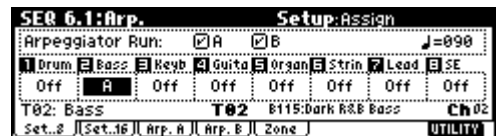
SEQに設定すると、プレイ/レコーディング中は、RPPR機能によるパターン演奏がシーケンサーの小節に同期してスタートします。



ベース・パターンをアルペジエーターで演奏させます。そのため設定を行います。

“Track Select”にT02: Bass を選びます。

SEQ 6.1: Arp., Setupページを選び、トラック2の“Assign”をAに設定します。(“Arpeggiator Run”のAにチェックがついていることを確認してください。)



SEQ 6.1: Arp., Arp. Aページを選び、“Pattern”をU107 (INT) に設定します。



“Key Sync.”はチェックしないでください。

[ARP ON/OFF] キーを押します(キーが点灯)。

SEQ 1.1:Play/REC,Preference ページの Multi REC "チェック・ボックス"をチェックします。



"Recording Mode" に Loop All Tracks を選択しているときには Multi REC を選べません。"Recording Mode" に Over Write を選んでください。

1.1:Play/REC,Program ページを選びます。  
すべてのトラックの "PLAY/MUTE/REC" の表示が REC になっています。  
RPPR で演奏するトラックと、アルペジエーターで演奏するトラックでの演奏を同時に録音します。録音しないトラック 1 と 2 以外は、"PLAY/MUTE/REC" を PLAY または MUTE にします。

"Track Select" に T02:Bass が選ばれているのを確認してください。"Track Select" で設定したトラックには、RPPR 機能をアサインしていないキーでの鍵盤演奏が録音できます。



1.1:Play/REC,Play/REC ページの RPPR "チェック・ボックス"がチェックされているのを確認してください。




[LOCATE] キーを押して、ロケーションを 001:01.000 にします。

[REC/WRITE] キーを押した後、[START/STOP] キーを押します。

RPPR でパターン再生するキーと、アルペジエーターで演奏するキーを押さえます。  
録音前のプリカウント中に鍵盤を押さえると、パターン演奏とアルペジオ演奏は録音開始と同時に始まり、録音されます。

RPPR でのパターン演奏と、アルペジオでの演奏を録音してください。

 RPPR によるパターン演奏を録音する場合、録音されるイベントのタイミングが微妙にずれることがあります。この場合は、"Reso" (Realtime Quantize Resolution) を Hi 以外に設定してみてください。

演奏を終えたら、[START/STOP] キーを押します。

録音が終了し、ロケーションは録音開始の位置に戻ります。

演奏をミスするなど、再度録音したい場合は、コンペア機能([COMPARE] キーを押す)を使って、何度でも録音し直してください。

他のトラックを録音するときは、必要に応じて "Multi REC"、"RPPR" の各チェック・ボックスのチェックをはずします。

の "Multi REC" チェック・ボックスのチェックをはずして、マルチトラック・録音を解除します。

の "RPPR" チェック・ボックスのチェックをはずして、RPPR 機能をオフにします。

## コンビネーション、プログラムの音色で録音する

コンビネーションやプログラムの設定を簡単にコピーし、録音することができます。

Program、Combination モードでの演奏時、プログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングヘットアップするオート・ソング・セットアップ機能と、Sequencer モードのページ・メニュー・コマンドでセットアップする方法があります。

## オート・ソング・セットアップ機能

プログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングヘットアップします。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

オート・ソング・セットアップ機能を Combination モードでの操作手順にそって説明します。

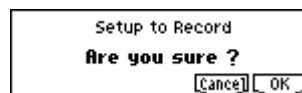
Combination モードに入ります。



COMBI 1.1:Play,Prog ページで任意のコンビネーションを選択します。そして、COMBI 1.1:Play, Mix ページで各ティンバーのパンや音量、COMBI 1.1:Play, Arp.A/Arp. B ページでアルペジエーターの設定等を必要に応じてエディットします。エディット後、保存する場合は "Update Combination" または "Write Combination" を実行してください。

[ENTER] キーを押しながら、[REC/WRITE] キーを押します。

"Setup to Record" ダイアログを表示します。



オート・ソング・セットアップを実行するときは[F8] (“ OK ”) キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

オート・ソング・セットアップを実行すると、Sequencerモードへ自動的に移り、コンビネーションの設定をソングに設定します。設定先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

コンビネーションで自動設定される内容  
ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ” (PG p.52 )において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- ・ “ with Effects ”をチェックする
- ・ “ To ”をTrack1 to 8
- ・ “ Auto adjust Arp for Multi REC ”をチェックする

プログラムで自動設定される内容  
Programモードからオート・ソング・セットアップを実行した場合は、トラック 1 にプログラムが選択され、以下が設定されます。

- ・ プログラムのインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスター EQ の設定
- ・ プログラムのアルペジエーターの設定
- ・ プログラムの Controller Setup( 2.2: Ed-Ctrl )の設定

自動的にレコーディング待機状態になり、Sequencer モード Pref. (Preference )ページの設定(PGp.56 )にしたがってメトロノームが発音します。

[START/STOP] キーを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] キーを押します。(p.81 「トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法」)

## Sequencer モードでのセットアップ ( Copy from Combi )

Sequencerモードではページ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ”でコンビネーションをセットアップします。

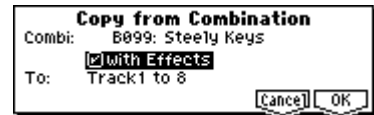
コンビネーションの音色を複数のトラックにコピーして、演奏をレコーディングする方法を示します。

**note** グローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1: MIDI, “ MIDI Channel ”)が01であることを確認してください。

新規ソングを作成します。(p.70)



ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy From Combination ”を実行します。ダイアログが表示されます。



コピーする(コピー元の)コンビネーションを選びます。COMBI BANKの[B]キーを押し、テンキーで[9]、[9]を、最後に[ENTER]キーを押します。B099: Steely Keys が選ばれます。

コンビネーションのエフェクト設定も一緒にコピーします。“ With Effects ”チェック・ボックスをチェックしてください。

ソングのトラック 1 ~ 8 にコンビネーションの 8 つのティンバー設定をコピーします。Track1 to 8 を選びます。

[F8](“ OK ”)キーを押して、コピーを実行します。

SEQ1.1: Play/REC, Preference ページの“ Multi REC ”チェック・ボックスをチェックします。(p.77)



マルチトラック・レコーディングを行うと、アルペジエーター機能によって発音している複数のチャンネルも同時にレコーディングできます。

レコーディングしないトラック(トラック9 ~ 16) をPLAYまたはMUTEします。(p.77)

“ TrackSelect ”を01 にします。

音色やアルペジエーターをCombinationモードと同じように演奏するには、“ Track Select ”にグローバルMIDIチャンネルのトラックを選んでください。鍵盤を弾くとコンビネーションと同様に発音します。

レコーディングを開始します。

[LOCATE] キーを押してロケーションを001:01.000 にします。

[REC/WRITE] キーを押した後、[START/STOP] キーを押します。

レコーディング前のプリカウント中にB3以下の鍵盤を押さえると、レコーディング開始と共にアルペジオ・パターンの最初から演奏が始まります。演奏をレコーディングしてください。

演奏を終えたら、[START/STOP] キーを押します。演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能([COMPARE] キーを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。(コンペアを行うと“ Multi REC ”チェック・ボックスのチェックがはずれますので、チェックし直してください。)

## レコーディング時の演奏が再生時に再現できないときは

ユーティリティメニュー・コマンド<sup>④</sup>“Copy From Combination”でコンビネーションの設定をコピーし、アルペジエーターをオンにしてマルチトラック・レコーディングを行った場合、レコーディング時の演奏が再生時に再現できないことがあります。

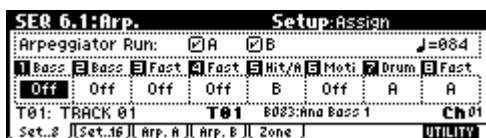
同一のMIDIチャンネルに設定されている複数のトラックは、レコーディング時に演奏データが1つにまとめられます。アルペジエーター機能によって発音しているトラックと同一のMIDIチャンネルのトラックがある場合、アルペジエーターによって演奏されたデータと、手弾き等で入力した演奏データが1つにまとめられ、同じチャンネルの各トラック(“Status”INT時)すべてが発音してしまいます。

このような場合は、アルペジエーター機能によって発音しているトラックのMIDIチャンネルを変更し、さらにアルペジエーターを起動させるためのトラックを作成することによって解決できます。

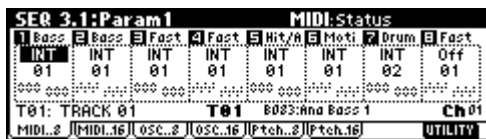
レコーディング時の演奏が再生時に再現できない場合は、次の条件を確認してください。

- SEQ 6.1: Arp., Setup ページ

“Arpeggiator Run” A, Bと“Assign”の設定



- SEQ 3.1: Param1, MIDI ページ “MIDI Channel” の設定



“Arpeggiator Run” A, Bがチェックされ、アルペジエーターがトラックにアサインされている場合、“MIDI Channel”に01以外が設定されているかを確認します。

**note** グローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1: MIDI, “MIDI Channel”)が01の場合です。

Arpeggiator Run	MIDI Channel *1	修正
“A”, “B”のどちらかがチェックされている場合	01のみ	修正必要
“A”, “B”が両方ともチェックされている場合	01 02, 01 03, etc.	修正必要なし
“A”, “B”が両方ともチェックされている場合	01のみ	修正必要
“A”, “B”が両方ともチェックされている場合	01 02, 01 03, etc.	片方のみ修正必要
	01 02 03, etc.	修正必要なし/必要*2

\*1 アルペジエーターが動作する複数のトラックにそれぞれ設定されている“MIDI Channel”が01だけの場合は、「01のみ」の欄を見ます。“MIDI Channel”が01と02または01と03のように01ともう1つのチャンネルが設定されている場合は「01 02, 01 03, etc.」の欄を、01と02と03のように01とその他複数のMIDIチャンネルが設定されている場合は「01 02 03, etc.」の欄を見ます。

\*2 修正が必要な場合は、1つのアルペジエーターが動作するトラックが“MIDI Channel”01だけを使用しているときです。また、2つのアルペジエーターで同じMIDIチャンネルを使用している場合にも修正が必要な場合があります。

**▲** コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えて、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

上記の図は、コンビネーションB071: “In the Pocket”を“Copy From Combination”でコピーした例です。前述の操作を参照し、実際にコピーして確認してください(このコンビネーションのアルペジエーター設定についてはp.105を参照してください)。

この設定を例として修正が必要か、そして修正が必要な場合、どこを修正するかを確認します。

“Arpeggiator Run” AとBにチェックがついていて、アルペジエーターが動作するトラックには“MIDI Channel”01と02が設定されています。片方のアルペジエーターに対して修正が必要です。この設定のままマルチトラック・レコーディングを行うと、T01, 02, 03, 04, 05, 06がMIDIチャンネルが同一のため、低音側のベース(T01, T02)、高音側のシンセ・ブラス/パッド(T03, T04, T06)、アルペジエーターBによるシンセ・マレット(T05)の演奏データが1つにまとめられてしまい、再生時に演奏が再現されません。(T08はアルペジエーターAをトリガーするためのダミー・トラックです。)

アルペジエーターBによるシンセ・マレットの演奏データを分けてレコーディングするために、T05のMIDIチャンネルを変更します。

SEQ 3.1: Param1, MIDI T01-08ページを選び、T05の“MIDI Channel”を03に変更します。

アルペジエーターBをトリガーするための設定を加えます。SEQ 3.1: Param1, MIDI T09-10ページを選び、トラック9(または使用していないトラックのいずれかを選択)の“Status”をOff、“MIDI Channel”を01に設定します。(T09はアルペジエーターBをトリガーするためのダミー・トラックとなります。)

SEQ 6.1: Arp., Setup T09-16 ページを選びます。トラック9のAssignをBに設定します。

以下の設定になります。

トラック	T01	T02	T03	T04	T05	T06	T07	T08	T09
Assign	Off	Off	Off	Off	B	Off	A	A	B
Status	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	Off	Off
MIDI Ch.	01	01	01	01	03	01	02	01	01

以上で修正が終了しました。SEQ 1.1: Play/REC, Preferenceページで“Track Select”にMIDIチャンネルが01のトラックのいずれかが選ばれます。“Multi REC”をチェックし、マルチトラック・レコーディングしてください。

## Sequencer モードでの注意とその他の機能

### 本機のソング・データと、その互換性

SDカードから、本機のシーケンサーにロードして再生できるソング・データには、次の2種類があります。

- 本機専用フォーマットでセーブされているソング・データ  
このデータは本機専用です。  
ただし、TRITON/TRITONpro/TRITONproX/TRITON-Rack(Multi)/TRITON Le/TRITON STUDIO/TRITON Extreme/KARMA Music Workstationと一部互換性があります(※PG p.250)。その他の機種ではロードできません。本機独自の細かな設定による演奏が忠実に再現できますので、本機で再生することを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをおすすめします。
- スタンダードMIDI ファイル  
本機専用フォーマットのように本機での演奏を忠実に再現できませんが(普通の演奏には問題ありません)、SMF対応の他機種と互換性が持てます。

ソング・データ等のロード/セーブは、Mediaモードで行ないます。(※p.46、PG p.141)

### コンペア機能

リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットを行う前と後の状態を比較することができます。

- ▲ [COMPARE]キーが点灯しているときにエディットするとキーは消灯します。その演奏データが[COMPARE]キーの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

### コンペアが可能な操作

- トラックへのレコーディング
- TrackEdit( トラック・エディット)  
SEQ 5.2: Track Edit ページのユーティリティ・メニュー・コマンド  
“Memory Status”、“Rename Track”以外のすべてのコマンド
- パターンへのレコーディング
- PatternEdit( パターン・エディット)  
SEQ 5.1: RPPR, Pattern ページのユーティリティ・メニュー・コマンド  
“Memory Status”、“Rename Pattern”、“FF/REW Speed”、“Rename Track”以外のすべてのコマンド
- SongEdit( ソング・エディット)  
SEQ 1.1 ~ 4.4、6.1 ~ 6.4 各ページのユーティリティ・メニュー・コマンド  
“Delete Song”、“Copy From Song”  
SEQ 2.1: Cue List ページのユーティリティ・メニュー・コマンド  
“Convert to Song”と“Copy Song”

基本的にはトラックやパターンのイベント・データが元に戻ります。ソングのパラメーターはソング・エディット(ユーティリティ・メニュー・コマンドの実行時)のときだけコンペアが可能です。

### コンペアが不可能な操作

- ソングのパラメーターのエディット
- 上記(コンペアが可能な操作)以外のユーティリティ・メニュー・コマンド

### メモリー・プロテクト

トラック、パターンのレコーディングや、演奏データをエディットする場合、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずしておく必要があります。(※p.43)

### MIDIについて

#### トラック・ステータス“Status”

シーケンサーで発音させる音源を、本機/外部にするかを選択できます。

トラック・ステータス“Status”(3.1: Param 1, MIDI..8、MIDI..16)をINTにして、トラックの演奏データをプレイしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、本機の音源が発音およびコントロールされます。“Status”をEXT、EX2またはBTHにして、トラックの演奏データをプレイしたり、本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、外部音源が発音およびコントロールされます(外部音源のMIDIチャンネルを本機のEXT、EX2またはBTHのトラックの“MIDI Channel”に合わせる必要があります)。BTHでは、外部音源と同時に本機の音源が発音、コントロールされます。

SEQ 3.1: Param 1					MIDI: Status			
1 Drum	2 Bass	3 Keyb	4 Guita	5 Slow	6 Guita	7 Guita	8 Strin	
INT	INT	INT	INT	EXT	EX2	BTH	INT	
01	02	03	04	05	06	07	08	
T01: Drums					T01 no20: standard kit 1			
MIDI..8					[MIDI..16]		UTILITY	

本機のSequencerモードを、16マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、INT またはBTH に設定します。(※“Status”PG p.62)

### シーケンサーと外部MIDI機器との同期

シーケンサーでレコーディング/プレイするテンポを外部のMIDI機器(シーケンサーやリズム・マシンなど)と同期させることができます。(※PG p.242)

## 本機でのレコーディングについて

鍵盤やコントローラーでの演奏を、ソングのトラックやパターンにデータとして取り込むことをレコーディングといいますが、ここでは本機で行えるレコーディング方法について紹介します。

### トラックへのレコーディング、パターンへのレコーディング

#### トラックへのレコーディング

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

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

#### パターンへのレコーディング

パターンへのレコーディングは、リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングの2つの方法でレコーディングできますが、リアルタイム・レコーディングではトラックへのレコーディングと異なり、1種類(ループ)のレコーディング・タイプのみ選択できます。その他、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットが行えます。

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

#### トラックへのリアルタイム・レコーディング

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

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

また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングがあります。RPPR機能、アルベジエーター機能を使って複数のトラックの演奏データを一度にレコーディングするときや(※p.76)、既存のシーケンス・データを外部シーケンサーで再生させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする場合にもこの方法を使用します。

#### ・オーバー・ライト

トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き換わります。通常、この方法でレコーディングし、その後他のリアルタイム・レコーディングやイベント・エディットなどで修正します。

レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。

“ Recording Mode ”をOver Write に設定します。(SEQ 1.1 Play/REC Preference ページRECSetup)



“ Location ”でレコーディングを開始する小節を指定します。

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

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

演奏が終わったら[START/STOP] キーを押します。レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

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

#### ・オーバー・ダブ

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

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

レコーディングするトラックを“ Track Select ”で選びます。

“ Recording Mode ”をOver Dub に設定します。(SEQ 1.1 Play/REC Preference ページRECSetup)



以降の手順は、「オーバー・ライト」の ~ を参照してください。

## ・マニュアル・パンチ・イン

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

レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。

“Recording Mode”をManual Punch In に設定します。  
(SEQ1.1 Play/REC/Preference ページ REC Setup)



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

[START/STOP] キーを押します。  
演奏がスタートします。

レコーディングを開始したい位置で、[REC/WRITE] キーを押します。

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

レコーディングを終了したい位置で、[REC/WRITE] キーを押します。

レコーディングが終了します(プレイは続行されます)。

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

GLOBAL 1.1: System, Foot ページの“Foot SW Assign”をSong Punch In/Out に設定してください。  
(※p.117)

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

## ・オート・パンチ・イン

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

レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。

“Recording Mode”でAuto Punch In を選びます。  
(SEQ1.1 Play/REC/Preference ページ REC Setup)



“AutoPStart Meas”と“AutoPEnd Meas”でレコー

ディングする範囲を設定します。

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

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

[REC/WRITE] キーを押してから、[START/STOP] キーを押します。演奏がスタートします。

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

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

## ・ループ・オール・トラックス

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

レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。

“Recording Mode”をLoop All Tracks に設定します。  
(SEQ1.1 Play/REC/Preference ページ REC Setup)

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



“Loop Start Meas”と“Loop End Meas”で、繰り返しレコーディングする範囲を設定します。

例えばM004-M008 にすると4小節から8小節の間をループ(繰り返し)しながらレコーディングされます。

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

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

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

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

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

ループ・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去することができます。

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

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



データだけが消去されます。

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

演奏データを書き込むとき(レコーディングするとき)はチェックをはずします。

[START/STOP]キーを押します。

演奏が終了し、で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

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

### ・マルチ (マルチトラック・レコーディング)

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

アルペジエーター機能を使って複数のトラックに同時にレコーディングする

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

(PGp.76)

RRPR機能を使って同時に複数のトラックにレコーディングする

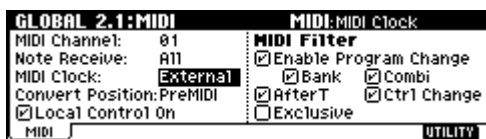
RRPR機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。操作手順は、「RRPR演奏のリアルタイム・レコーディング」(PGp.76)を参照してください。

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

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

接続されていない場合は電源をオフにして接続し、接続後、電源をオンにしてください。(PG p.233)

GLOBAL 2.1:MIDI ページで MIDI Clock をExternal またはExt-USB に設定します。外部シーケンサーのMIDI クロックに同期するようにします。(PG p.129)



新規ソングを作成し、SEQ 1.1:Play/REC,Preference ページで“Multi REC”チェック・ボックスにチェックをつけます。“Recording Mode”はOverWrite にしておいてください。

SEQ 1.1:Play/REC,Program ページを選びます。レコーディングしないトラックは、“PLAY/MUTE/REC”をPLAYまたはMUTEにします。

SEQ 3.1:Param 1,MIDI ページの MIDI Channel でトラックのMIDI チャンネルを設定します。

外部シーケンサーの各トラックのMIDIチャンネルと、本機のトラックのMIDIチャンネルを合わせます。同じチャンネルのデータが本機のトラックにレコーディングされます。

“Status”がINT またはBTHに設定されているのを確認してください。

[LOCATE]キーを押してロケーションを001:01.000にします。

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

外部シーケンサーをスタートさせます。

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

演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。

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

再生します。

GLOBAL 2.1:MIDIページで“MIDI Clock”をInternal に設定します。

“Tempo Mode”をAuto にします。

[START/STOP] キーを押すと再生されます。

**note** 再生スタート直後の音色が正しく再生されない場合は、ユティリティ・メニュー・コマンド“Event Edit”(SEQ 5.2:Track Edit)でProgram Change を設定し直すことによって解決される場合があります。

## ステップ・レコーディング

発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するレコーディング方法です。(※p.67)  
ノート・オン/オフのみがレコーディングできます。

## イベント・エディットと クリエイト・コントロール・データ


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

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

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

## パターンのリアルタイム・レコーディング方法

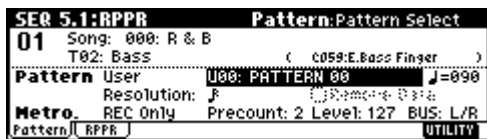
リアルタイム・レコーディングでユーザー・パターンを作成します。ユーザー・パターンは、プリセット・パターンと同様にRPPR機能で使用したり、ソングにコピーや配置して使用します。また、トラックの演奏データをパターンにコピーすることができます。

 パターン・レコーディングをする前にGlobalモードでメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(※p.43)

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

新規ソングを作成し、テンプレート・ソング“ P02: R&B ”をロードします。(※p.65)

SEQ5.1:RPPR,Pattern ページを表示します。

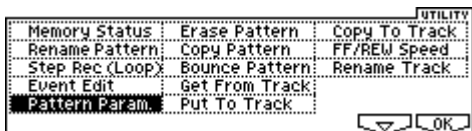


“ TrackSelect ”でトラックT02:Bass を選びます。

“ PatternBank ”はUser に“ PatternSelect ”はU00 にそれぞれ設定します。

1つのソングにそれぞれU00～U99のユーザー・パターンが作成できます。

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ PatternParam. ”を選びます。



ダイアログが表示されます。



パターンの小節数を“ Length ”で04(4小節)に、拍子を“ Meter ”で4/4に設定します。[F8] (“ OK ”)キーを押します。

“ Resolution ”を設定します。ここでは♩(16分音符)に設定します。

リアルタイム・レコーディングを開始します。  
ループ・オール・トラックでのトラックへのレコーディングと同様にレコーディングできます。(※p.82)

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

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

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

パターン・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去するときは、[REC/WRITE] キーを押した後に RemoveData ”のチェック・ボックスにチェックをつけます。

詳しくは、「ループ・オール・トラック」の(※p.82)を参照してください。


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

## パターン・レコーディングでアルベジエーターを使用する

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

アルベジエーター機能の設定はp.76およびPG p.82を参照してください。

## パターン・レコーディングでのコントロール・データ

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

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

# Samplingモード

本機は、別売オプションEXB-SMPLを搭載することによって、高性能モノ/ステレオ・サンプリング機能が使用できます。

## EXB-SMPLの特長

- 48kHz、16bitリニア、モノ/ステレオ・サンプリングが行えます。
- 付属のサンプル・データ(波形データ)用メモリー16MByte 72ピンSIMMを本体に搭載することで、モノラルで約2分54秒のサンプリングが行えます。ステレオでは約1分27秒のサンプリングが行えます。さらに72ピンSIMMボードを増設することで最大64MBまでメモリーが拡張でき、モノラルで約2分54秒(ステレオでは約1分27秒)のサンプルを4個まで、合計約11分39秒(ステレオでは約5分49秒)のサンプリングが可能です。(増設についてはPG p.260)
- 最大1000マルチサンプル、4000サンプル作成できます。
- Mediaモードで、SDカードやSCSIデバイスからマルチサンプル/サンプル・データがロードできます。
- KORGフォーマットやAKAI(S1000/3000)フォーマットのサンプル・データ、AIFFやWAVEフォーマットなどのサンプル・ファイルがロードできます(本体ロード後はすべてKORGフォーマットのサンプル・データとして扱われます)。また、作成したサンプル・データをAIFFやWAVEフォーマットのサンプル・ファイルとしてエクスポート(書き出す)ことができます。
- サンプリングする外部入力音にコンプレッサー、EQ、ローファイ系エフェクトなど1系統インサート・エフェクトが使用できます。エフェクトのLFO周期や、ディレイをBPM値で指定でき、フレーズ・ループ等をサンプリングするときなどに効果的です。
- オート・サンプリング、マニュアル・サンプリングが行えます。オート・サンプリングではスレッシュホールド・レベルを設定し、設定した入力レベルを超えるとレコーディングが自動的にスタートします。またどちらのサンプリング方法でもプリトリガーの設定が可能です。
- オーディオ入力はマイク、ラインの信号レベルに対応しています。
- サンプリングしたデータはすぐに鍵盤や[AUDITION]キーで聞くことができます。また簡単な操作でプログラムにコンバートすることができ、本機のHIシンセシス・システムの素材として使用できます。プログラムにコンバートしたマルチサンプル/サンプルは、コンビネーションやソングでも使用できます。
- LCD画面に波形を表示し、豊富な波形編集コマンド(ユーティリティ・メニュー・コマンド)によるエディットが可能です。レート・コンバート(ダウン・サンプリング効果)、リバース等のエディットが可能です。

その他にも、次のようなコマンドがあります。

タイム・スライス(Time Slice)

リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを複数に分割します。分割したサンプルに対応するパターンの演奏データも自動的に作成できますので、即座にSequencerモードで音のピッチを変えずにテンポを変えて再生することができます。また、スネアのピッチのみを変えたり別のサンプルと差し替えたり、シーケンサーでの再生のタイミングを変えたりして、素材のリズム・ループを元に新しいリズム・ループが作成できます。(ステレオ・サンプル対応)

タイム・ストレッチ(Time Stretch)

サンプルのピッチを変えないでテンポを変更することができます。ストリングスやボーカル等の持続音系のフレーズ・ループ等に向くSustainingまたはドラムス類などの減衰音のリズム・ループ等に向くSliceを選び、タイム・ストレッチを行うことができます。(ステレオ・サンプル対応)

クロスフェード・ループ(Crossfade Loop)

弦・管などの音程付楽器音サンプルをループさせて音を持続させたときに、ループ部分が不自然に再生されることがあります。クロスフェード・ループを実行することによって、このような状態を解消し、自然なループ再生を得ることができます。

リンク(Link: Crossfade付)

2つのサンプルをつなぎ合わせて、1つのサンプルにすることができます。このとき、サンプルの接続部分の音量を徐々に変えて、自然に音が切り替わる効果を得るクロスフェードも可能です。

- インデックスごとの再生ピッチは、BPMアジャスト機能(再生ピッチ・アジャスト)により、ループの周期を任意のBPM値へ合わせこむことができます。
- サンプル単位でのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスが設定できます。ループ・チューン、リバース再生の設定、ループ・ロック機能が使用できます。
- Use Zero機能で、ゼロ・クロス・ポイントを自動検出し、波形の先頭や後、またサンプルの再生時にノイズが発生しにくい部分を簡単に探せます。
- グリッド機能で、波形表示にBPMベースのグリッドを表示し、BPMに合わせたループ作成や波形編集が簡単に行えます。
- マルチサンプルは最大128インデックスが作成できます。それぞれのインデックスは、サンプルのアサイン、発音ゾーン、オリジナル・キー、再生ピッチ、レベル等が設定できます。
- “Keyboard & Index”表示で、サンプルのアサインやゾーンを確認しながらマルチサンプル編集ができます。
- 16文字までのサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームがつけられます。Mediaモードでもサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームで確認できます。(PG p.143<sup>f</sup> Translation)

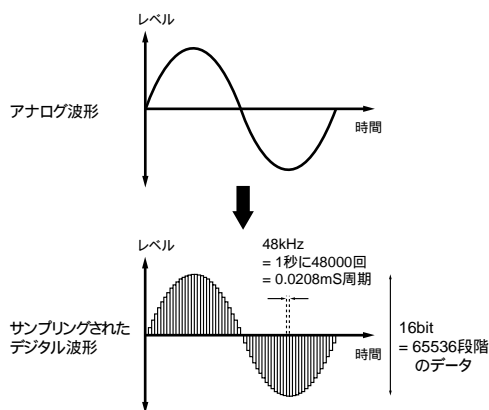
## Samplingモードの構成

### Samplingモードでは

- AUDIO INPUT 1、2端子に接続した外部オーディオ機器やマイクからの外部オーディオ音を、アナログ・デジタル・コンバーターを介して、デジタル信号としてレコーディング(サンプリング)します。
- サンプリングしたり、MediaモードでSDカード、CD-ROM等から読み込んだサンプル・データの波形編集やループ設定などをエディットします。
- サンプルを鍵盤に割り振ったり、マルチサンプルの作成を行います。これらのサンプル、マルチサンプルは、ユーティリティ・メニュー・コマンド“Conv. To Program”で簡単にプログラムへコンバートでき、それらのプログラムはコンビネーションやソングの素材としてすぐに使用することができます。

### サンプリング周波数とビット・レゾリューション

サンプリングとは、図に示すように時間軸をある一定の周期でアナログ信号のレベルを読み取り、デジタル・データとしてメモリーに取り込みます。



この一定周期というのがサンプリングの周期で、一般にサンプリング周波数として表されます。48kHz(キロ・ヘルツ)というのは1秒間に48000回サンプリングが行われ、その周期は1(秒) / 48000(回) = 約0.00002083(秒) = 約0.02083(mSミリ・秒)となります。

サンプリング周波数が高いほどアナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

レベルを読み取り、デジタル・データに変換します。このときの精度がビット・レゾリューションです。無限のレゾリューションのアナログ信号レベルを、有限のレゾリューションのデジタル・データに変換することになります。16bit(ビット)では、2の16乗 = 65536段階でレベルを表わすことになります。

ビット・レゾリューションが多いほど、アナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

この48kHz、16bitというのは、DATなどのオーディオ機器のクオリティと同等です。CDは44.1kHz、16bitで、サンプリング周波数が少し低くなっています。

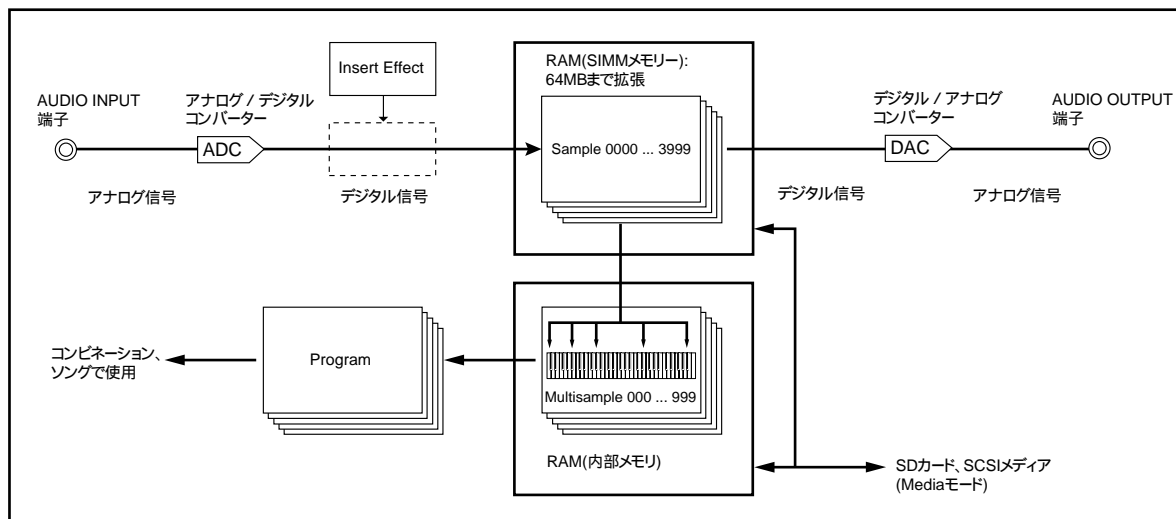
### サンプル (Sample) と マルチサンプル (Multisample)

#### サンプル (Sample)

レコーディング(サンプリング)やロードしたファイルを内部メモリーに取り込んだデータをサンプルまたはサンプル・ファイルといいます。サンプルは実際の波形データとそれを再生するためのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスなどのパラメーターで構成されており、マルチサンプル、ドラムキットで使用することができます。

本機では最大4000サンプルを本体のメモリーに持つことができます。

**note** 1つの波形データを複数のサンプルで共有することができます。これにより本体メモリーを無駄に消費することなく、1つの波形データでも、再生アドレスを変えた複数のサンプルを作成できます。例えば、「One-Two-Three」という声の波形データがあるとします。この1つの波形データを共有して、サンプ



ルAでは「One-Two-Three」、サンプルBでは「One-Two」、サンプルCでは「Two-Three」と再生するサンプルを作成できます。(※PG p.108)

## マルチサンプル (Multisample)

複数のサンプルが鍵盤の範囲ごとに発音するように設定したものをマルチサンプルといいます。マルチサンプルは、最小1つから最大128個のインデックスで構成されます。1つのインデックスは、それぞれのサンプルを再生するか、再生するゾーン、オリジナル・ピッチのキー、再生ピッチ、レベル等のパラメーターを持っています。

### マルチサンプルの利用法

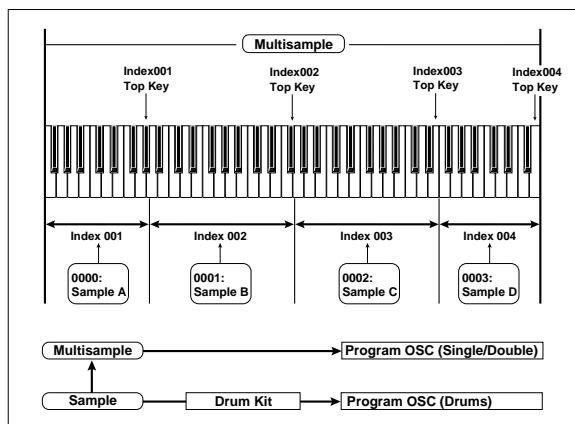
例えばピアノなどの音域の広い楽器音をサンプリングするとき、ある音程だけをサンプリングし、その1サンプルを全音域で使用すると、再生時、音色が不自然に聞こえます。マルチサンプルを利用して、特定の音域ごとにサンプリングし、それぞれの音域のサンプルを配置することによって不自然さを解決することができます。

例えば1オクターブごとに1つの音程をサンプリングして、それら複数のサンプルをインデックス(再生する鍵盤の範囲)に割り振ります。本機内蔵のプリセットROMマルチサンプルの楽器音もすべてこの手法で構成されています。

複数のフレーズ・サンプリングやリズム・ループなどのサンプルをマルチサンプルに配置して鍵盤上に並べることによって、同時に複数のサンプルが演奏できます。鍵盤ごとに異なるフレーズをアサインできますので、パッド付のサンプラーのような感覚で演奏することもできます。また、これらのサンプルを1オクターブごとにアサインして、再生の音程を変えたフレーズ・バリエーションとしても演奏できます。

本機では、最大1000マルチサンプルを本体のメモリーに持つことができます。

このマルチサンプルはプログラムのオシレーターに選択でき、プログラムとして演奏できます。コンビネーションでプリセット・プログラムと組み合わせたり、ソングで使用したりできます。また、アルペジエーターと組み合わせることによって面白い効果も出せます。(例: 効果音や言葉のサンプルをアルペジエーターで自動演奏させるなど)



## サンプリング

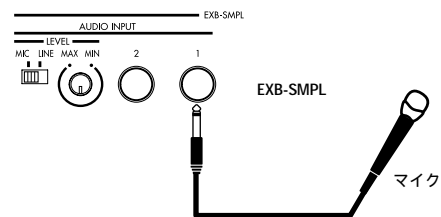
**note** 電源をオフにすると、Samplingモードでのマルチサンプル、サンプルのすべてのデータは消えてしまいます。必要なデータは電源オフする前にSDカードやSCSIデバイスにセーブしてください。電源オン直後はマルチサンプル、サンプルデータは入っていませんので、あらかじめ保存していたデータなどをロードして、再生やエディットをしてください。

## サンプリングの準備

### モノラル・ソースの接続と設定

マイク、外部オーディオ機器、ミキサー出力や、ギター、シンセサイザーなどの楽器音をモノラルでサンプリングするときは、AUDIO INPUT 1または2端子に接続します。

**note** ピックアップがアクティブのギター等は直接入力できますが、パッシブタイプ(プリ・アンプを内蔵していない)の場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。



AUDIO INPUT 1端子にマイクや外部オーディオ機器等を接続します。

AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチを入力ソースに合わせて設定します。マイクなどの入力レベルが小さい入力ソースの場合はMIC側に設定します。その他の場合は、LINE側に設定します。

**▲** AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチの設定は、AUDIO INPUT 1、2端子両方に対して有効です。

[LEVEL]ノブは後で調整します。ここではセンター付近にしておいてください。

Samplingモードの1.1: Recording, Input/Prefページを選びます。



“Input 1”で、AUDIO INPUT端子から入力した信号を本機に取り込むための各パラメーターを設定します。

- “Lvl”で音量を調節します。通常127に設定します。

- “ Pan ”でパンを設定します。ここではL000に設定します。
- “ BUS ”を設定します。入力した音に本機のインサート・エフェクトを使用するときはIFXに設定します。ここではL/Rに設定してください。入力した音がそのままサンプリングされます。

**▲** OffからL/RやIFXに設定すると、AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

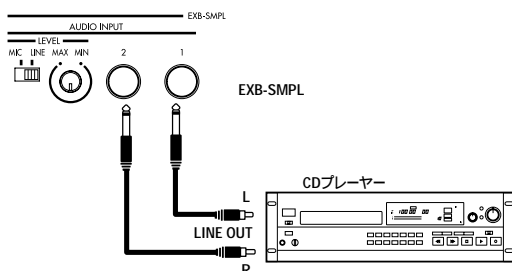
“ Input1 ”はAUDIO INPUT 1端子、“ Input2 ”はAUDIO INPUT 2端子をコントロールします。

ここまでの設定で、AUDIO OUTPUT L/MONO端子およびヘッドホンのL側より、AUDIO INPUT 1端子からの音が出力されます。

[LEVEL]ノブで適正な入力レベルを設定します。本機の入力段で過入力のとき、“ Recording Level ”スライダの上部に「 ADC OVER! 」(ADコンバーター過入力!)が表示されます。[LEVEL]ノブまたは外部オーディオ機器などの出力レベルを調整して、「 ADC OVER! 」が表示されない直前のレベル(過入力とならない最大レベル)にしてください。

## ステレオ・ソースの接続と設定

ステレオ・マイク、外部オーディオ機器やミキサーの出力、シンセサイザーなどの楽器音をステレオでサンプリングするときは、AUDIO INPUT1と2端子に接続します。



AUDIO INPUT 端子の1にL側、2にR側を接続します。  
「モノラル・ソースの接続と設定」の ~ の各設定を行います。

- “ Input1 ”と“ Input2 ”でAUDIO INPUT端子から入力した信号を本機に取り込むための各パラメーターを設定します。
- “ Lvl ”で音量を調節します。通常、Input1、Input2ともに127に設定します。
- “ Pan ”でパンを設定します。Input1をL000、Input2をR127に設定します。
- “ BUS ”を設定します。ここではInput1、Input2ともにL/Rに設定します。

ここまでの設定でAUDIO OUTPUT L/MONO、R端子およびヘッドホンより、AUDIO INPUT 1、2端子からの音がステレオで出力されます。AUDIO INPUT 1からの音はL側、2からの音はR側から出力されます。

[LEVEL]ノブで、適正な入力レベルを設定します。(「モノラル・ソースの接続と設定」 参照)

[LEVEL]ノブは、AUDIO INPUT1、2両方に対して有効です。

## インサート・エフェクトを使用する

AUDIO INPUT1、2端子から入力した音に、本機のインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。ここでは、ステレオ・ソースの音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングする手順を示します。

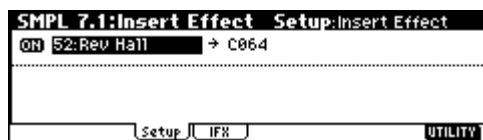
「ステレオ・ソースの接続と設定」、 の各設定を行います。

“ Input1 ”と“ Input2 ”の各パラメーターを設定します。

- “ BUS ”をInput1、2ともにIFXに設定します。
- “ Lvl ”、“ Pan ”は「ステレオ・ソースの接続と設定」 と同じように設定してください。これでステレオ・ソースはインサート・エフェクト(IFX)に送られます。

[LEVEL]ノブで適正な入力レベルを設定します。(「モノラル・ソースの接続と設定」 参照)

7.1: Insert Effect, Setupページを選びます。



“ Insert Effect ”、“ IFX On/Off ”、インサート・エフェクト通過後の“ Pan(CC#8) ”を設定します。(※PG p.27、121) また、インサート・エフェクトを使用したセッティング例を “ Mode(Sample Mode) ”(※PG p.93)に示していますので参照してください。

## ..... マニュアル・サンプリング

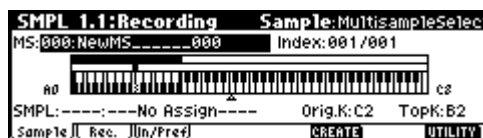
サンプリングの方法にはマニュアルとオートがあります。マニュアル・サンプリングは、サンプリングの開始をレコーディング・スタンバイ状態([REC / WRITE]キーを一度押した状態)で[START/STOP]キーを押すことでスタートさせます。オートでのサンプリングの方法は、「オート・サンプリング」(※p.90)を参照してください。

1.1: Recording, Recordingページを選びます。

“ Mode(REC Mode) ”でManualを選びます。  
マニュアル・レコーディング・モードになります。



1.1: Recording, Sampleページを選びます。

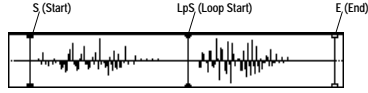


“ MS(Multisample Select) ”で000: NewMS\_\_\_\_\_000を選びます。

電源オン直後では自動的に000: NewMS\_\_\_\_\_000が作成されています。

マルチサンプルを選択するには、テン・キー[0]~[9]でレコーディングするマルチサンプル・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。

初めて作成するナンバーを選んだときは、Create New Multisampleダイアログが表示されます。[F8]("OK")キーを押すと、新規マルチサンプルが作成されます。



ネームの設定はユーティリティ・メニュー・コマンド"Rename MS"で行います。

"SMPL(Sample Select)"でサンプリングするサンプルを選択します。ここでは----: ---No Assign----にします。

電源オン直後は、自動的に----: ---No Assign----が設定されます。この状態でもサンプリングできます。空のサンプル・ナンバーに自動的にサンプリングされます。

あらかじめサンプリングするサンプル・ナンバーを指定するときは、[INC]/[DEC]キー、テン・キー[0]~[9]と[ENTER]キー等で選びます。

サンプリングするとサンプルが作成されます。自動的に0000: NewSample\_0000のようにサンプル・ネームがつけられます。ネームの設定はユーティリティ・メニュー・コマンド"Rename SMPL"で行います。

0000: NewSample\_0000のように、すでにサンプリングされたサンプルが選択されているときにサンプリングを実行しても、空のサンプル・ナンバーに自動的にサンプリングされます。次々とサンプリングを行うときでも、この設定を気にする必要はありません。

1.1: Recording, Recording ページを選びます。



"Mode(Sample Mode)"を設定します。

モノラル・ソース: "Input1"の"Pan"がL000のときは"Mode(Sample Mode)"をL-Monoに設定します。また、"Pan"がR127のときは"Mode(Sample Mode)"をR-Monoに設定します。

ステレオ・ソース: "Mode(Sample Mode)"をStereoに設定します。

[REC/WRITE]キーを押します。



音が入力されると、"Input1"、"Input2"の"Pan"設定に従って、Recording Level[dB]メーターが振れます。レコーディング・スタンバイの状態です。

"モノラル・ソースの接続と設定"の例では、L側のメーターが振れます。"ステレオ・ソースの接続と設定"の例では、L、Rのメーターが振れます。

"Recording Level"スライダーでレベルを調整します。ここでは0.0に設定します。(PG p.94)

サンプリングを開始するタイミングに合わせて[START/STOP]キーを押します。サンプリングがスタートします。

[START/STOP]キーを押すとサンプリングはストップします。

メモリーの残容量がゼロになると、サンプリングは自動的に終了します。

C2の鍵盤、または[AUDITION]キーを押します。サンプリングした音が発音します。

続けてサンプリングを行うときは ~ を繰り返してください。

## オート・サンプリング

オート・サンプリングは、入力音が設定(スレッシュホールド)レベルを超えたときに、自動的にサンプリングを開始します。

1.1: Recording, Recording ページを選びます。



"Mode(REC Mode)"でAutoを選びます。

オート・レコーディング・モードになります。

"Threshold"を設定します。

入力音が"Threshold"の設定レベルを超えたときに、サンプリングを自動的に開始します。Recording Level[dB]メーター表示の両脇の黒三角で設定レベルが確認できます。

note オート・サンプリング時、"Threshold"の設定によってはサンプリングしたい入力音のアタック音がかかってしまう場合があるかもしれません。このようなときに"Pre Trigger"でサンプリングを開始する直前の音もサンプリングします。通常、0に設定して必要ときに設定します。

1.1: Recording, Sample ページを選びます。

"MS(Multisample Select)"を選びます。

(PG「マニュアル・サンプリング」)

"SMPL(Sample Select)"でサンプリングするサンプルを選びます。(PG「マニュアル・サンプリング」)

1.1: Recording, Recording ページを選びます。

"Mode(Sample Mode)"を設定します。

(PG「マニュアル・サンプリング」)



[REC/WRITE]キーを押します。

[START/STOP]キーを押します。  
入力音が“ Threshold ”の設定レベルを超えたときに、サンプリングが自動的にスタートします。

[START/STOP]キーを押すとサンプリングはストップします。

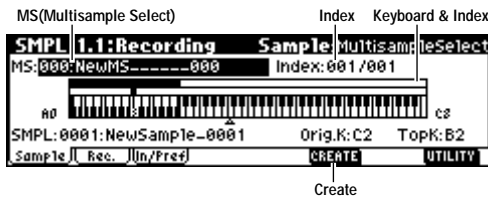
メモリーの残容量がゼロになると、サンプリングは自動的に終了します。

C2の鍵盤、または[AUDITION]キーを押します。  
サンプリングした音が発音します。

## マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング

マルチサンプルのインデックスを作成して、サンプリングしたサンプルをインデックスに割り当てます。

1.1: Recording, Sample ページを選びます。



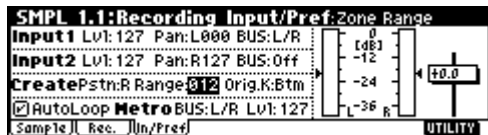
“ MS (Multisample Select) ”を選び、マルチサンプルを作成します。(「マニュアル・サンプリング」参照)

[F6] (“ CREATE ”)キーを押してインデックスを作成します。電源オン直後の“ Index ”は、001/001になっています。これは1つのインデックスだけがあることを示します。

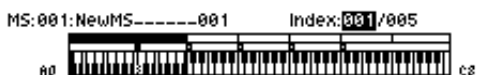
“ Keyboard & Index ”で反転表示している範囲が、選択されているインデックスの範囲です。

[F6] (“ CREATE ”)キーを数回押してください。押すごとにインデックスが作成されます。“ Keyboard & Index ”にそれぞれのインデックスの範囲、オリジナル・キーの位置が表示されます。

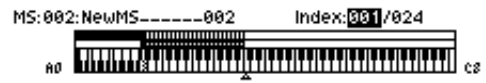
**note** [F6] (“ CREATE ”)キーを押したときに作成されるインデックスは、1.1: Recording, Input/Pref ページ Create に従って作成されます。(4.1: Multisample, Pref. ページ Create Zone Preference でも可 PG p.95、119)



電源オン直後は、“ Pstn (Position) ”がR (Right)、“ Range (Zone Range) ”が012 (Keys)、“ Orig.K (Original Key Position) ”がBtm (Bottom) になっていますので、次のようなインデックスが作成されます。



**note** “ Range (Zone Range) ”を1 (Key)にすると、鍵盤の1キーごとにインデックスが作成されます。フレーズやリズム・ループなどの多数のテイクをまとめてサンプリングするときには使用するとよいでしょう。



“ Index ”を選びます。

“ Index ”は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても選べます。ここでは001にします。

“ Index ”にサンプルを割り当てます。

サンプルがすでにサンプリング用RAMメモリーにある場合は、“ SMPL (Sample Select) ”でサンプルを選び、割り当てます。新規にサンプリングする場合は、サンプリングします。サンプリングしたサンプルは自動的に で選んだインデックスに割り当てられます。(※サンプリング方法は「マニュアル・サンプリング」、「オート・サンプリング」参照)

鍵盤でサンプルを割り当てたインデックスの範囲を弾く、または[AUDITION]キーを押すと、割り当てたサンプルが発音します。

操作 、 を繰り返すことによってインデックスにサンプルを割り当てます。

**note** マルチサンプルのインデックスの数や順番の組み替え、各インデックスの範囲、オリジナル・キーの位置は後でも変更可能です。(「マルチサンプルのエディット」※p.94)

### 複数のサンプルを作成するときは

前述の操作例では、インデックス複数作成([F6] (“ CREATE ”)キーを数回押す)した後、各“ Index ”にサンプルを割り当てていく方法を示しました。

それ以外にも、1つのインデックスを作成し、サンプリングをする、この2つの作業を繰り返す方法があります。

[F6] (“ CREATE ”)キーを1回押してインデックスを作ります。

サンプリングをしてサンプルを作成します。

サンプリングしたサンプルは自動的に で作成したインデックスに割り当てられます。

の操作を繰り返します。

複数のサンプルをサンプリングしていくような場合に効率的です。(※p.36)

# ループ設定

サンプリングした音は、電源オン後の初期状態では自動的にループ(繰り返し再生)します。(1.1: Recording, Input/Prefページ “AutoLoop(Auto Loop On)”オン)

サンプルのループ再生などの再生アドレスのエディットは、3.1: Loop Edit, Edit2ページで行います。

ループを設定するサンプルを選びます。

3.1: Loop Edit, Edit1ページや1.1: Recording, Sampleページ等の“SMPL(Sample Select)”や“Index”でサンプルを選びます。(※p.91)

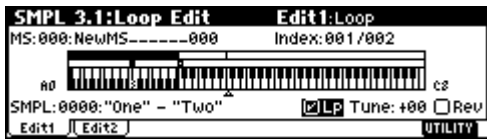
▲ “SMPL(Sample Select)”でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

3.1: Loop Edit, Edit1ページの“Lp(Loop)”チェック・ボックスでループ再生のオン/オフを設定します。チェックをつけたときループ・オンになります。

で設定するアドレス間で動作します。

Loop On: S E LpS E (LpS Eを繰り返す)

Loop Off: S E



3.1: Loop Edit, Edit2ページを選びます。

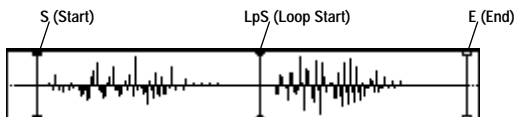


現在、選択しているサンプルの波形データが表示されます。サンプルが割り当てられているキー(“Keyboard & Index”で反転表示している鍵盤の範囲)を鍵盤で弾くと再生できます。また、[AUDITION]キーを押すことによっても再生できます。

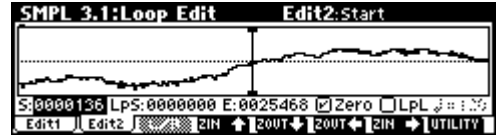
note “Mode(Sampe Mode)”をStereoにしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、[F3](“L/R”)キーを押すことによってL側、R側の波形が交互に表示できます。このとき右側に[L],[R]が表示されます。

“S(Start)”でスタート・アドレス、“LpS(Loop Start)”でループ・スタート・アドレス、“E(End)”でエンド・アドレスを設定します。

“S(Start)”を選んで(反転表示)、[VALUE]ダイヤル等のVALUEコントローラーで設定値を変えます。対応した縦線が動きます。“LpS(Loop Start)”、“E(End)”も同様に設定します。下図の例では、“S(Start)”を最初の波形の直前、“LpS(Loop Start)”を2番目の波形の直前、“E(End)”を任意に合わせています。



note ZOOM([F4]~[F7]キー)を操作すると画面表示の範囲が変わります。“S(Start)”が反転表示しているときは、スタート・アドレスを起点にズームします。(※PG p.101)



note “Zero(Use Zero)”チェック・ボックスをチェックすると、波形データがゼロ・クロスするアドレスだけを自動的にサーチし、設定できるようになります。つなぎめでノイズのでにくいアドレス設定が簡単に行えます。

必要であればユーティリティ・メニュー・コマンド“Truncate”で、スタート(またはループ・スタート)、エンド・アドレスの外側の不要なデータを削除します。



パラメーターを設定して[F8](“OK”)キーを押して実行します。(※PG p.102)

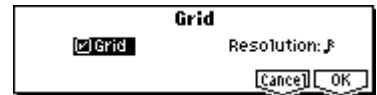
▲ “Save to No.”、“Overwrite”チェック・ボックスに関する注意は、「Overwrite」について」(※PG p.101)を参照してください。

## グリッド表示

ユーティリティ・メニュー・コマンド“Grid”は、波形表示にテンポBPMをグリッドで表示することができます。簡単にテンポに合ったループ設定が可能です。

note 2.1: Sample Edit, Edit2ページでも同様にグリッド表示ができます。グリッドを利用してテンポに同期した波形編集が可能です。

ユーティリティ・メニュー・コマンド“Grid”を選びます。ダイアログが表示されます。



“Grid”をチェックし、“Resolution”を任意に設定して、[F8](“OK”)キーを押します。グリッド点線が表示されます。



“♪(Grid Tempo)”で任意のテンポBPM値を設定します。

エンド・アドレスをグリッドの点線に重なるように設定します。これでループ周期が、BPM値に同期した長さに設定されます。

グリッド表示は、ループ・オンのときは“ LpS(Loop Start) ”を基準に表示されます。ループ・オフのときは“ S(Start) ”を基準にします。

グリッド表示を消すときは、ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Grid ”を選択して、“ Grid ”のチェックをはずし、[F8] (“ OK ”)キーを押します。

- ▲ グリッドは、基準キー (“ Keyboard & Index ”のグレイのキー)の再生ピッチを基準に表示されます。

[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

## サンプル(波形データ)のエディット

サンプル波形データのエディット(編集)は2.1: Sample Editで行います。波形のデータをカット、コピー、ノーマライズなどのコマンドで編集します。

エディットするサンプルを選びます。

2.1: Sample Edit, Edit1ページや1.1: Recording, Sample ページ等の “ SMPL(Sample Select) ”や “ Index ”でサンプルを選びます。(※p.91)

- ▲ “ SMPL(Sample Select) ”でサンプルを選んだ場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

2.1: Sample Edit, Edit2 ページを選びます。



現在、選択しているサンプルの波形データが表示されます。

- note “ Mode(Sampe Mode) ”をStereoにしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、[F3] (“ L/R ”)キーを押すことによってL側、R側の波形が交互に表示できます。このとき右上に[L]、[R]が表示されます。

“ S(EditRangeStart) ”、“ E(EditRangeEnd) ”でエディットする範囲を指定します。

選択した範囲が反転表示になります。



設定した範囲の音を確認するときは[START/STOP]キーを押します。基準キー(キーボード表示のグレイのキー)のピッチで再生されます。[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

サンプルが割り当てられているキー (“ Keyboard & Index ”)で反転表示している鍵盤の範囲)を鍵盤で弾くとループ設定に従って再生されます。

- note ZOOM、“ Zero(Use Zero) ”チェック・ボックスの使用方法は、3.1: Loop Editと同様です。

ユーティリティ・メニューでエディットするコマンドを選び、ダイアログで各設定を行った後、[F8] (“ OK ”)キーを押して実行します。

各コマンドについては、PG p.101を参照してください。

### サンプルのセーブについて

ユーティリティ・メニューで選択したコマンドの一部には、ダイアログでエディットしたサンプルのセーブ先のサンプル・ナンバーを “ Save to No. ”で指定するものがあります。このとき、自動的に空のサンプルが選ばれるので、セーブ先のナンバーを指定したいときのみ設定をかえるとよいでしょう。

また、コマンドのダイアログで “ Overwrite ”にチェックをつけると、エディット前のデータは消去され、エディット後のデータが上書きされます。通常、チェックしないでライトを実行し、エディット前のデータを残すようにします。最終的に不要になったサンプルは、ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Delete SMPL ”で消去することができます。

- ▲ Samplingモードでは、エディット後の状態をエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。

エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に “ Copy SMPL ”(※PG p.96)、“ Copy MS ”(※PG p.98)などでエディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。

また、2.1: Sample Editや3.1: Loop Editの一部ユーティリティ・メニュー・コマンドでは、ダイアログ内の “ Overwrite ”にチェックしないで実行することによって、エディット前のサンプル・データを保存しながらエディットすることもできます。

## マルチサンプルのエディット

マルチサンプルのインデックス作成、サンプルのアサイン、インデックスの削除、コピー、挿入などの編集や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。

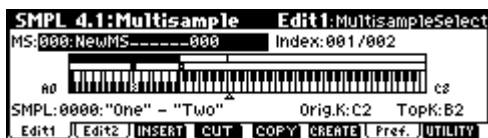
マルチサンプルのエディットは 4.1: Multisample で行います。

**note** インデックスの作成、サンプルのアサイン等の基本的な設定は 1.1: Recording, Sample ページでも行えます。

## インデックスの編集

インデックスの数や順番を変更、編集するときは、INSERT、CUT、COPY および CREATE を使用します。

4.1: Multisample を選びます。



“ MS(Multisample Select) ”でエディットするマルチサンプルを選びます。

“ Index ”を選びます。

[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押しても選択できます。

次の各ファンクション・ボタンに対応するキーを押して、インデックスの数や順番を変更、編集します。

選択したインデックスを削除するときは“ CUT ”を使用します。“ INSERT ”は、“ CUT ”、“ COPY ”との組み合わせで使用します。“ CUT ”、“ COPY ”したインデックスの内容が挿入されます。

“ CREATE ”は、1.1: Recording, Sampleの“ CREATE ”と同機能のものです。(「マルチサンプルのインデックスの作成とサンプリング」(※p.91))

## インデックスの設定の変更

「インデックスの編集」 ~ の各設定を行います。

選択したインデックスのパラメーターを設定します。

(※PG p.118)

- Edit1 ページ“ TopK(Top Key) ”を変更するとゾーンの上限が変わります。同時に、次のナンバーのインデックスのゾーンの下限も変わります。
- Edit2 ページ“ Constant Pitch ”にチェックをつけると、インデックスのゾーン範囲で鍵盤を弾くと、すべてオリジナル・ピッチで発音します。
- Edit2 ページ“ Pitch ”では、インデックスごとにサンプルの発音ピッチが設定できます。ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Pitch BPM Adj. ”で、ループの周期を任意のBPM値へ合わせることが出来ます。(※PG p.119)



## マルチサンプルのプログラムへのコンバート

1.1: Recording の各ページ、2.1: Sample Edit と 3.1: Loop Edit の Edit1、4.1: Multi Sample の各ページ、5.2: Ctrl Setup では、ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Conv. To Prog ”が選択、実行できます。実行すると、選択されているマルチサンプルの状態がプログラムとしてコンバートされます。Program モードでフィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。コンバートしたプログラムは、コンビネーションやソングで使用できます。

ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Conv. To Prog ”の操作方法については、p.38、PG p.99 を参照してください。

## ドラムキットにサンプルを使用する

Sampling モードで作成したサンプルをドラムキットの1インストゥルメントとして使用することができます。GLOBAL 5.1: DKit, High Sample ページと Low Sample ページの “ Drumsample Bank ”にRAMを設定し、“ Drumsample ”に作成したサンプルを選びます。

## タイム・スライスでサンプルを分割し、Sequencerモードで再生する

タイム・スライス( Time Slice )は、リズム・ループ・サンプル(ドラム等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを自動的に分割します。分割した各サンプルは、マルチサンプル、プログラムとして自動的に展開できます。また、分割したサンプルに対応するSequencerモードでの演奏データも自動的に作成できます。タイム・スライスしたサンプルはSequencerモードのソングで次のように使用することができます。

- ・ テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルをピッチを変えないでテンポを合わせて演奏する。
- ・ ピッチを変えないでテンポをリアルタイムに変更する。

ここではリズム・ループ・サンプルを、Samplingモードでタイム・スライスし、Sequencerモードでリズム・ループ・サンプルを演奏させるまでの手順を示します。

ドラムス等のリズム・ループ・サンプルを準備します。本体で録音したり、MediaモードでSDカード等からデータをロードします。最初は、4/4拍子1小節の長さの比較的シンプルなビートで、モノのリズム・ループ・サンプルで試してみてください。ここでは、120BPMのリズム・ループ・サンプルを例にします。

SMPL 3.1: Loop Edit, Edit1 ページを表示します。

“ SMPL ”で120BPMのリズム・ループ・サンプルを選びます。



SMPL 3.1: Loop Edit, Edit2 ページを表示します。



**note** サンプルを再生し、ループするビートがきれいに再生されるのを確認してください。再生できないときは、SMPL 3.1: Loop Edit, Edit2ページのスタート・アドレス“ S (Start )”とエンド・アドレス“ E (End )”を合わせ込み、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Truncate ”を実行してください。(※p.41、92)

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Time Slice ”を選びます。

Set Sample Tempoダイアログが表示されます。

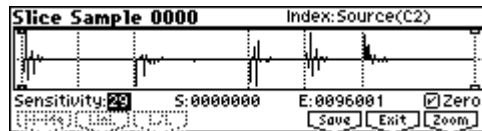


サンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。

BPMがわかっているときは、“ Source BPM ”を設定します。BPM値がわからないときは、“ Beat ”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここではBPMがわかっていますので“ Source BPM ”を120に設定します。

[F8](“ OK ”)キーを押します。

自動的にサンプルをスライスし、ダイアログを表示します。



鍵盤を弾くと、C2で元のサンプル( Source )、D2以降で分割したサンプルが発音します。

分割したサンプルを1つずつ聞きながら、“ Sensitivity ”を調整して、ドラム等の打楽器音が1つずつ分割されるようにします。サンプルによっては、“ Sensitivity ”を調整してもきれいにスライスされない場合があります。各サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの音が入ったりする場合、エディットしてください。

**note** エディットするとき[ENTER]キーを押しながらエディットする鍵盤にアサインされているインデックス“ Index ”を選びます( その部分の波形表示が反転します)。そして“ S (Start )”や“ E (End )”を調整したり、Divideで分割、Linkで結合して、調整します。(※PG p.111 操作 )

[F6](“ Save ”)キーを押します。

Save Smpl/MSダイアログが表示されます。

ここで、タイム・スライスしたサンプル、マルチサンプルをセーブします。

このとき、“ With ”の項目で同時にサンプル、マルチサンプルを使用したプログラム、Sequencerモードで使用するリズム・ループ・サンプルに対応した演奏データ(トラックまたはパターン)のコンパート先を設定します。

- ・ 演奏データをトラックに作成する場合  
“ Program ”、“ Seq.Event ”をチェック  
Program: D072  
Seq.Event: Track  
Song: 000, Track: 01, Meter: 4 / 4  
Start Measure: 001, Times: 008



[F8](“ Save ”)キーを押してセーブを実行します。

操作 のダイアログに戻ります。

- ・ 演奏データをパターンに作成する場合  
演奏データをパターンに作成した状態を確認するために、もう一度[F6](“ Save ”)キーを押して、Save Smpl/MSダイアログを表示してください。

“ Program ”、“ Seq.Event ”をチェック  
Program: D073

Seq.Event: Pattern  
 Song: 001、Pattern: U00、Meter: 4/4  
 RPPR: On (チェックする)、Key: C#2、Track: 01



[F8] (“ Save ”)キーを押してセーブを実行します。  
 操作 のダイアログに戻ります。

[F7] (“ Exit ”)キーを押して、操作 の画面に戻ります。

[SEQ]キーを押してSequencerモードに入り、“ Song Select ”で000を選びます。

操作 で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

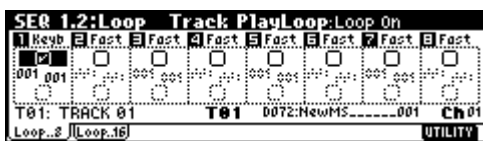
- SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページ  
 Song: 000、Meter: 4/4、Tempo: 120



- SEQ 1.1: Play/REC, Prog..8ページ  
 Track01 Program: D072

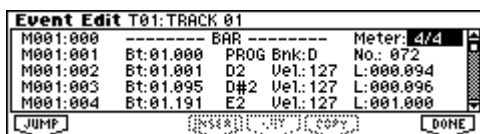


- SEQ 1.2: Loop, Loop..8ページ  
 Track01 Loop On: On  
 Loop Start Meas: 001  
 Loop End Meas: 001  
 Play Intro: Off



**note** 演奏データをトラックに作成時、“ Start Measure ”を001以外に設定すると、SEQ 1.1: Play/REC, Loop..8ページのパラメーターおよびプログラムは自動設定されません。  
 (“ Loop On ”はOff、“ Start Measure ”の最初の位置にプログラム・チェンジを作成)

- SEQ 5.2: Track Edit, Track Editページ  
 Track01:トラック・データ: 8小節( D2 ~ )



SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、再生が始まります。Track Play Loopの設定によって1小節目をループ再生します。

例えば“ ♩ (Tempo) ”を100にしてください。テンポを変えてプレイバックしてもピッチが変わらないことを確認してください。

**note** テンポを変えたときに、リズム・ループ・サンプルのビートがうまく再現できない場合やノイズが目立つ場合は、操作 でのスライスが最適になっていないことが原因です。分割される各打楽器音の切れ具合は、テンポを変えてプレイバックしたときのクオリティに大きく影響します。操作 で各サンプルの切れ具合を調整します。

**note** テンポを遅くしてプレイバックしたときにサンプル間の無音部分が目立ったり、テンポを速くしてプレイバックしたときにサンプル間でノイズが発生するなど、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるためには、操作 でStretch “ New BPM ”または“ Ratio ”をプレイバックしたいテンポに設定します。タイム・ストレッチを実行すると、個々のサンプルの長さが調整されます。( PG p.112 操作 )

“ Song Select ”で001を選びます。

操作 で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

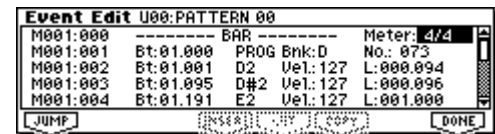
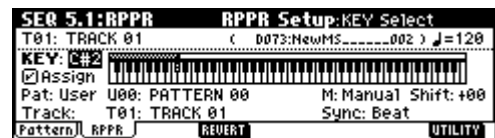
- SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページ  
 Song: 001、Meter: 4/4、Tempo: 120、RPPR: On



- SEQ 1.1: Play/REC, Prog..8ページ  
 Track01 Program: D073



- SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setupページ  
 Key: C#2、Assign: On  
 Pattern: User、U00、Track: Track01  
 パターン・データ: 1小節( D2 ~ )



SEQ 5.1: RPPR, PatternページでSEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、パターンU00のプレイバックが始まります。

SEQ 5.1: RPPR, RPPRページで、C#2キーを弾くと、RPPR機能によるパターンU00のプレイバックが始まります。

操作 同様にテンポを変えて再生してもピッチが変わりません。

# Globalモード

Globalモードでは、本体全体に関する設定、ユーザー・スケール、カテゴリー・ネーム、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン  
の設定とエディットを行います。(☞ PG p.123)

ここでは、ドラムキットのエディット手順を示します。ユーザー・アル  
ペジオ・パターンのエディット手順は「アルペジエーターの設定」  
(☞ p.103)を、その他のページのパラメーターは(☞ p.107)を  
参照してください。

⚠ Globalモードで鍵盤を弾くと、直前にいたモードの状態が発  
音します。電源をオンにした直後など、サンプル・メモリーが  
空の状態、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL  
搭載時)からGlobalモードに移行したときは発音しません  
ので注意してください。

⚠ SequencerモードからGlobalモードへ移行したときは、鍵  
盤を弾くとグローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1)と一  
致したトラックのプログラムやアルペジエーターが発音しま  
す。

⚠ Globalモードでエディットした内容は、電源オフするまでは保  
持されますが、電源オフすると保持されません。Globalモー  
ドで扱うデータは、ユーザー・ドラムキットの設定(GLOBAL  
5.1)、ユーザー・アルペジオ・パターン  
の設定(GLOBAL 6.1)、それ以外の全グローバル・セッティング(GLOBAL 1.1  
~ 4.1)の3つがあり、それぞれのメモリー・エリアにライトで  
きます(☞ p.45)。また、MediaモードでSDカードなどの外  
部メディアに保存することができます。(☞ p.46)

⚠ Globalモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に  
戻すコンペア機能はありません。ユーザー・ドラムキットや  
ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットする場合は、事前  
に“Copy Drum Kit”、“Copy Arpeggio Pattern”で、エ  
ディットするドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンを  
空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

GLOBAL 5.1: DKitでは、これらのドラムキットに変更を加え、オ  
リジナルのドラムキットが作成できます。また、Samplingモード  
(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でサンプリングしたり、Me  
diaモードで本体メモリーにロードしたオリジナルのサンプル波形  
を使用したオリジナルのドラムキットも作成できます。

エディット、作成したドラムキットは、ユーザー・ドラムキット00  
(INT)~23(User)のドラムキット・メモリー・エリアにライトでき  
ます。また、MediaモードでSDカードなどの外部メディアに保存す  
ることもできます。

## マルチサンプルのプログラムと ドラムキットのプログラム

プログラムには、オシレーターにマルチサンプルを使用したもの  
と、ドラムキットを使用したものがあります。

それぞれPROG 2.1: Ed - Basic, Prog Basic ページの  
“Mode(Oscillator Mode)”で設定します。プログラムにマルチ  
サンプルを使用する場合は“Mode(Oscillator Mode)”を  
SingleまたはDoubleに、ドラムキットを使用する場合はDrums  
に設定します。

## プログラム・パラメーターについて

ピアノ、オルガン、トランペット、ストリングス等のメロディー楽器と、  
ドラム、ティンパニー等の打楽器とでは音の減衰やエフェクト処理  
が違うように、マルチサンプルのプログラム(“Mode(Oscillator  
Mode)”がSingle、Double)とドラムキットのプログラム  
(“Mode(Oscillator Mode)”がDrums)では、プログラム・パ  
ラメーターの設定が大きく異なります。

マルチサンプルのプログラム・パラメーターは、マルチサンプルに  
あったフィルター、アンプ等が設定されています。そのためドラム  
キット用に変更するのは難しいので、ドラムキットをエディットす  
るときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使ったプロ  
グラム(“Mode(Oscillator Mode)”がDrums)を選び、GLO  
BAL 5.1: DKitに移るとよいでしょう。

## ドラムキットの作成

.....

### ドラムキットについて

ドラムキットとは、鍵盤ごとにドラムサンプル(ドラム用PCM波形  
データ)を割り当て、割り当てたドラムサンプルに対して、個々に  
ピッチやレベル等を調整したものです。

本機には、24個のドラムキット・メモリー・エリアがあります。工場  
出荷時には、00(INT)~15(INT)に各種音楽ジャンルに対応する  
プリロード・ドラムキットが収められています。また、24(GM)~  
32(GM)には9種類のGM2の音色配列に準拠したプリセット・ド  
ラムキットが収められています。(☞工場出荷時のドラムキットにつ  
いては、「VNL」参照)

## ドラムキットのエディット

- ドラムキットをエディットするときは、あらかじめメモリー・プロテクトのチェックをはずしてください。(※p.43)

PROG 1.1: Playで、ドラムキットをエディットするときに有効なプログラムを選びます。

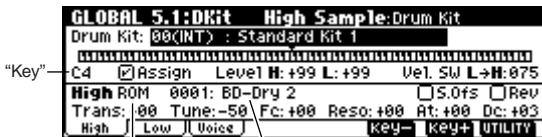
プリロード・プログラムなどからドラムキットのプログラムを選びます。エディットするドラムキットが、すでにプログラムで使用されている場合は、そのプログラムを使用します。(「VNL」にはドラムキットを使ったプログラムに④が付いています。)

- “Octave”(PROG 2.1 - 2)は+0[8']に設定してください。+0[8']以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれません。

- エフェクトは、直前に入っていたモードの設定が使用されます。

- ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

GLOBAL 5.1: DKit, High Sample ページを選びます。



- “Drum Kit”でエディットするドラムキットを選びます。必要であればユーティリティ“Copy Drum Kit”で、プリロード・ドラムキットやGMドラムキットから設定をコピーしてください。

- “Drum Kit”では、GMドラムキットの24(GM)～32(GM)は選べません(GMドラムキットはエディットやライトはできません)。24(GM)～32(GM)のドラムキットの設定を変更して使用する場合は、“Copy Drum Kit”で00(INT)～23(User)にコピーしてからエディットしてください。

“Key”でエディットするノート・ナンバーを選びます。選択したノート・ナンバーのドラムサンプルに関するパラメーター設定がHigh Sample、Low Sample、Voice/Mixerページに表示されます。ノート・ナンバーはVALUEコントローラーの他、以下の方法で選べます。

- [ENTER]キーを押しながら本体の鍵盤を押すと、そのノート・ナンバーが入力されます。
- [F6] (“Key -”)、[F7] (“Key +”)キーを押すと、ノート・ナンバーが1つずつ増減します。

“Assign”でノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。

チェックすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。

チェックしないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。このノート・ナンバーには、右隣のキーに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音しま

す。タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

“Drumsample Bank”、“Drumsample”でノート・ナンバーに割り当てるドラムサンプルを選びます。

High DrumsampleはHigh Sampleページで、Low DrumsampleはLow Sampleページでそれぞれ設定します。Low Drumsampleを設定したときは、“Vel. SW L H”でベロシティによるHigh DrumsampleとLow Drumsampleの発音の切り替えを設定します。(※ )

“Drumsample Bank”をROMまたはEXにするとプリセット・ドラムサンプルが、RAMにするとSamplingモードでサンプリングしたサンプル、またはMediaモードでロードしたサンプルがそれぞれ選択できます。(別売オプションEXB-SMPL、サンプル・データ用RAMメモリー搭載時)

### ROMドラムサンプルについて

本機には、518種類のドラムサンプルがインターナル・メモリーに収められています。

ユーティリティ“Select by Category”では、ROMドラムサンプルを15種類のカテゴリーから選ぶことができます。(※ドラムサンプル・ネームについては、「VNL」参照)

“Vel. SW L H”でベロシティによるドラムサンプルの発音について設定します。

演奏時に受信したベロシティ(鍵盤を弾く強さ)の値によって、発音するドラムサンプルを切り替えます。(ベロシティ・ドラムサンプル・スイッチング)

値を001にすると、High Drumsampleのみが発音します。

- プログラムのベロシティ・マルチサンプル・スイッチングと同様の機能です。(※p.50「High MultisampleとLow Multisample」)

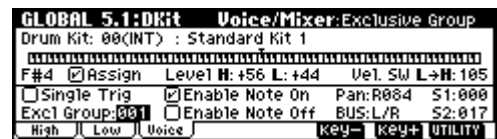
割り当てたドラム・サンプルのパラメーターを設定します。High DrumsampleのパラメーターはHigh Sampleページで、Low DrumsampleのパラメーターはLow Sampleページで設定します。

音量レベル (“Level”)、ピッチ (“Trans”、“Tune”)、音質 (“Fc”、“Reso”)などを設定できます。(※各パラメーターについては、PG p.134参照)

必要に応じて、～ の操作を繰り返してノート・ナンバーごとにドラムサンプルのパラメーターを設定します。

他の“Key”の設定を使用するときは、ユーティリティ“Copy Key Setup”を選びます。

GLOBAL 5.1: DKit, Voice/Mixer ページを選びます。



“Excl Group(Exclusive Group)”を設定します。

“Excl Group(Exclusive Group)”は、同系統のドラムサンプルをグループ化するときを設定します。



例えば、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットのドラムサンプルを設定したノート・ナンバーにそれぞれ同じエクスクルーシブ・グループ・ナンバーを設定すると、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットは同時に発音なくなり、自然なハイハット演奏が再現できます。

“ BUS ”で出力のルーティングを設定します。

ノート・ナンバーに割り当てた各ドラムサンプルの出力をインサート・エフェクトやAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2へ送る場合に設定します。

例えば、Snare系はIFX、その他はL/Rに設定することができます。また、特定のドラムサンプルのみAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2へ出力する場合は1、2、1/2に設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで“ Use DKit Setting ”(PROG 7.1: Ed - InsertFX, BUS ページ)をチェックしたときに有効になります。(※PG p.26、161)

“ Pan ”で出力の定位を設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで“ Use DKit Setting ”(PROG 5.1: Ed - Amp1, Level/Pan ページ)をチェックしたときに有効になります。

“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで“ Use DKit Setting ”(PROG 7.1: Ed - InsertFX, BUS ページ)をチェックしたときに有効になります。

ユーティリティ“ Write Drum Kits ”で保存します。

保存する前にドラムキット・ネームを変更するときは、ユーティリティ“ Rename Drum Kit ”で行います。(※p.44)

ライトせずに電源をオフにすると、エディットした内容は消去されません。(※p.45「Globalモードのメモリーについて」)

# Media モード

## Media モードの構成

Mediaモードでは、SDカードや接続した外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SMPL搭載時)に、本機の各種データをセーブ(保存)したり、外部メディアから各種データを本機にロード(読み込み)します。その他セーブ、ロードに関する設定を行います。外部SCSI機器の接続、SCSI IDの設定等については、EXB-SMPLに付属の取扱説明書を参照してください。

## 使用できるメディアについて

### SDカード

SDカードは付属されていません。別途に購入してください。本機では、電源電圧が2.7～3.6Vで16M～1GバイトのSDカードが使用できます。

### 外部SCSI記憶メディア (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

本機は、別売オプションEXB-SMPL搭載時、ハードディスク、MO、Zip、JAZ、ORBディスクなどの外部SCSI記憶メディア(最大4GB)にデータをセーブできます。

EXB-SMPLオプション搭載時、接続した外部SCSIデバイスのメディアは4GBまでフォーマットできます。

**note** 電源をオンしてから一番始めにメディアを挿入したときやディスクを入れ替えたときは、ファンクション・キー等を押してメディアを認識させます。メディアが認識されると、LCD画面にメディアの情報が表示されます。

**note** 複数のメディアを認識している場合は、“Media”を選んで[INC]/[DEC]キーでメディアを切り替えます。

512バイト/ブロック以外のメディア(640Mバイト、1.3GバイトのMO等)は使用できません。

## メディアのフォーマット

SDカードや外部SCSIメディア(別売オプションEXB-SMPL搭載時)をフォーマットします。

買って来たばかりの新しいメディアや他の機器で使用していたメディアは、そのまま使用することはできません。これらのメディアをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

フォーマットはMS-DOSフォーマットに対応しています。フォーマットの方法については、“Format”(PG p.156)を参照してください。

メディアは、必ず本機でフォーマットしてください。本機以外でフォーマットしたSDカードや外部SCSIメディアは、正しく認識できないことがあります。

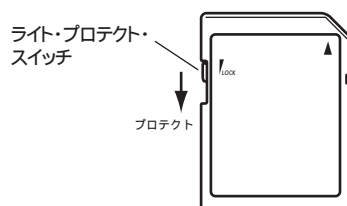
512バイト/ブロック以外のメディア(640Mバイト、1.3GバイトのMO等)に対してのフォーマットはできません。

## SDカードの取り扱いについて

- 使用直後のSDカードは高温になることがあります。取り出しの際は本機の電源をオフにし、温度が下がるのを待ってから行ってください。
- SDカードは精密部品です。曲げたり、強い力やショックを加えたり、落としたりしないでください。
- 極端に高温や低温な場所、直射日光の当たる場所、締め切った車の中、暖房器具のそば、湿気やほこりの多い場所での使用や保管は避けてください。
- 強い静電気・電氣的ノイズの発生しやすいところでの使用や保管は避けてください。
- SDカードの端子部に、ゴミや異物を付着させないでください。汚れは乾いた布で、軽くふき取ってください。
- 使用しないときは静電破壊防止のため、カード付属の保護ケースに入れてください。
- 幼児やお子様の手が届くところに放置しないでください。誤って口に入れるなど、思わぬ事故の原因となることがあります。
- SDカードに付属の取扱説明書をよくお読みください。

## SDカードのライト・プロテクトについて

SDカードに保存したデータを誤って消去してしまったり、書き換えてしまうことのないようにするときは、ライト・プロテクト・スイッチでプロテクトをかけます。プロテクトをかけると、SDカードへの書き込みやデータの削除、フォーマットはできなくなります。再度、エディットしたデータ等をメディアに保存する場合は、スイッチを元の位置に戻します。



## データのロード

### ロードできる各種データについて

外部メディア(SDカード等)からロードできるデータは、下図のとおりです。(※ 各データの詳細は、PG p.141)  
また、別売オプションEXB-SMPL搭載時はハードディスクやCD-ROM等のメディアからもロードできます。

### データのロード方法

#### プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングのロード(.PCGファイルのロード)

ここでは例として.PCGファイルをロードします。.PCGファイルには、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングが収められています(下図参照)。

自分で作成したプログラムやコンビネーションなどを“ Save All ”、“ Save PCG ”でセーブし、そのデータをロードし直すときに選択します。

プログラムやコンビネーション、ソング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをロードするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトのチェックを必ずしておいてください。(※p.43)

SDカードからデータをロードする場合は、SDカード・スロットにSDカードを挿入します。

SDカードの取り扱いについては「SDカード取り扱いについて」を必ずお読みください。

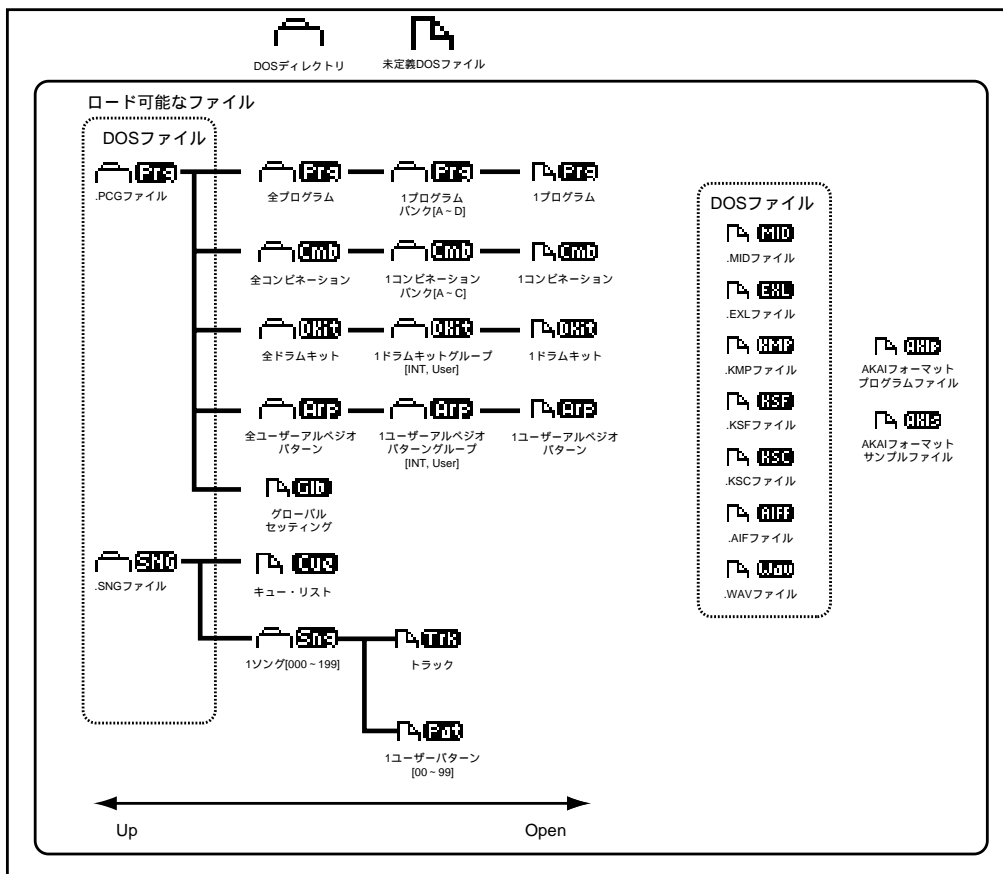
別売オプションEXB-SMPL 搭載時、ハードディスク等の外部SCSI メディアからデータをロードする場合は、EXB-SMPL に付属の取扱説明書を参照して、外部SCSI ドライブ等が接続され、ロードするファイルがメディアに入っていることを確認してください。

Media モードに入り、ファンクション・キー等を押してメディアを認識させます。



Load ページを選びます。

LCD画面にファイルの情報が表示されます。



外部SCSI メディアからロードするときは、[INC]/[DEC] キーを押して、ロードするデータが収められているメディアを選択します。

カーソルキー[▲]、[▼]で.PCG ファイルを選択します。

選んだファイルの表示が反転します。

**note** ロードするデータがディレクトリの下階層または上階層にある場合などは、[F6] (“ OPEN ”)または[F5] (“ UP ”)キーを押して、ロードするデータを表示させた後に選択します。

▶ .PCGファイルをロードすると、本機の内部メモリのデータが、その.PCGファイルに入っているデータ(プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング)に書き換えられます。内部メモリのデータを残しておきたい場合は、事前に“ Save All ”、“ Save PCG ”でセーブしておいてください。

ユーティリティメニューで Load Selected ”を選びます。



ダイアログが表示されます。ロードするファイルの種類によってダイアログ表示および設定などの操作が異なります。各ファイルの詳細についてはPG p.143を参照してください。

Load \*\*\*\*\*.SNG too ”をチェックしてロードを実行すると、.PCG ファイルのロードと同時に、.SNG ファイルもロードされます。

また、“ Load \*\*\*\*\*.KSC too ”にチェックしてロードを実行すると、.PCG ファイルのロードと同時に、.KSC ファイルもロードされます。



[F8] (“ OK ”)キーを押してロードを実行します。

▶ 指定したデータがファイル内になかった場合は、ロードが中止されます。(PG p.143)

▶ データのロード中は、メディアを絶対に取り出さないでください。

## データのセーブ

SDカードや外部SCSI記憶メディア(別売オプションEXB-SMPL搭載時)へデータをセーブする方法については「外部メディアへのセーブ」を参照してください。(p.46)

## セーブできる各種データについて

外部メディア(SDカード等)に保存できるデータは、次のとおりです。別売オプションEXB-SMPL搭載時はハードディスク等の大容量記憶メディアにもセーブできます。

- .PCG ファイル  
プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン(ダイアログのチェックボックスで指定したデータがセーブされます。)
- .SNG ファイル  
ソング、キュー・リスト
- .KSC ファイル  
Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したマルチサンプルとサンプルの記述ファイル(.KSCファイル)、マルチサンプル(.KMPファイル)とサンプル(.KSFファイル)
- スタンダードMIDI ファイル(SMF)  
SequencerモードのソングをSMFとしてセーブします。
- システム・エクスクルーシブ・データ  
本機が受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ(本機をデータ・ファイラーとして使用できます。)
- .WAV およびAIF ファイル  
Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したサンプルをWAVEファイル、またはAIFFファイルにエクスポート(書き出し)します。

**note** 各ファイルとアイコンについては、p.101下図を参照してください。

# アルペジエーターの設定

各モードでのアルペジエーターの設定手順を示します。アルペジエーターの演奏方法については、「アルペジエーター機能を使って演奏する」(※p.27)を参照してください。

## プログラムのアルペジエーター設定

### アルペジエーターのオン / オフ

[ARP ON/OFF]キーを押すたびにアルペジエーターのオン、オフが切り替わります。オンのときキーが点灯します。鍵盤を押さえると、選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。

**note** プログラムのライト時にオン / オフの状態が保存されます。

### アルペジエーターの設定

PROG6.1:Ed -Arp.,Arpeg.Setup ページを選びます。



“♩(Tempo)”でテンポを設定します。

REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブを回してテンポを調整します。設定したテンポでLEDが点滅します。

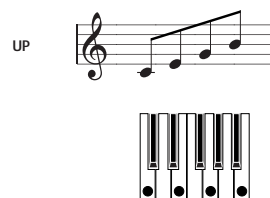
**MIDI** “MIDI Clock”(GLOBAL 2.1: MIDI)をExternal または Ext-USB に設定しているときは、“♩=”EXTと表示されます。外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、TR本体でテンポを変えることはできません。

“Pattern”でアルペジオ・パターンを選びます。

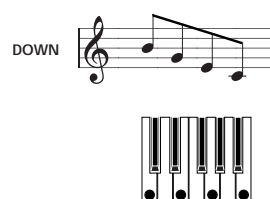
P000 ~ P004 のプリセット・アルペジオ・パターン、U000 (INT) ~ 215(User) のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。

“Octave”や“Sort”等の設定によって、パターンの展開のしかたが異なります。次図のP000 ~ P004 は、“Octave”1、“Sort”チェック時の、展開のしかたです。P004: RANDOM は一例です。

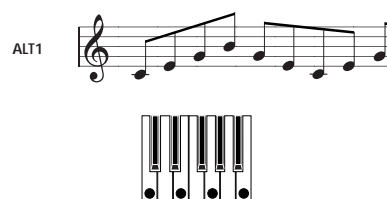
P000UP



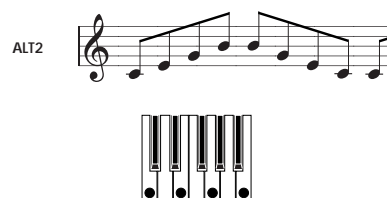
P001:DOWN



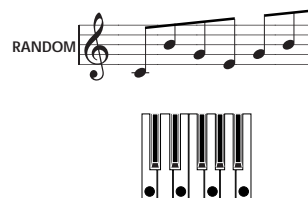
P002ALT1



P003:ALT2



P004:RANDOM



U000(INT) ~U199(INT)

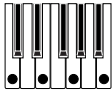
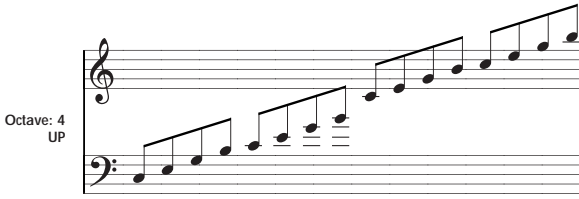
工場出荷時にはアルペジオ・パターンがプリロードされています。ドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックিং・リフなどのさまざまなパターンが収められています。(※ VNL)

U200(User) ~U215(User)

工場出荷時にはパターンは収められていません。

各種パラメーターを設定します。

“ Octave ”: アルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。



ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、“ Octave Motion ”(GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setup ページ)の設定によって展開のしかたが異なります。

“ Reso ”: アルペジオ音の間隔を ♩<sub>3</sub> ~ ♩<sub>2</sub> で設定します。

“ Gate ”: アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、Step に設定できます。このときステップごとに設定する“ Gt(Gate) ”(GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Edit ページ)の値で動作します。

REALTIME CONTROLS Cモード [ARP-GATE]ノブがセンター位置(12時方向)で、ここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

“ Velocity ”: アルペジオ音のペロシティを設定します。Keyに設定すると、鍵盤を弾いたときのペロシティで発音します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、Stepに設定できます。このときステップごとに設定する“ Vel(Velocity) ”(GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Edit ページ)の値で発音します。

REALTIME CONTROLS Cモード [ARP-VELOCITY]ノブがセンター位置(12時方向)で、ここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

プリロードのユーザー・アルペジオ・パターンを選んだときは、“ Gate ”、“ Velocity ”を Step に設定すると、アルペジオ・パターンにグルーブ感が加わります。

“ Swing ”: 先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。パターンにシャッフル感が加わります。

“ Sort ”: チェックすると、鍵盤を弾いた順番にかかわらず、音程順をもとにしたアルペジオが展開します(On)。チェックしないときは、鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します(Off)。



“ Latch ”: チェックすると、鍵盤から手を離れた後もアルペジオ演奏が続きます。チェックしないときは、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

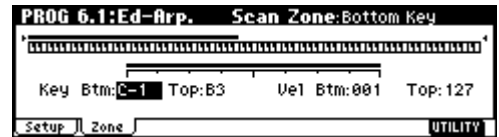
“ Key Sync. ”: チェックすると、すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたときに、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に適しています。チェックしないときは、MIDIクロックに同期したテンポに常に従います。同期については、「アルペジエーターの同期について」(※p.111)を参照してください。

“ Keyboard ”: チェックすると、鍵盤による演奏とアルペジエーターによる演奏が同時に発音します。チェックしないときは、アルペジオ音だけが発音します。

PROG 1.1: Play, Arp.Playページの同名(または省略名)パラメーターをエディットしても同様に設定できます。

note ユーティリティ“ Copy Arpeggiator ”で、他のプログラムやコンビネーションのアルペジエーターの設定をコピーできます(※PG p.25)。

Scan Zone ページで、アルペジエーターが動作する範囲を設定します。



“ Key Btm ”、“ Key Top ”: 設定した範囲内の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。範囲以外の鍵盤では、アルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

note 例えば、“ Pattern ”にP000:UP を選んで、“ Latch ”をチェックし、“ Key Top ”をB3、“ Key Btm ”をC-1にします。B3以下の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。“ Latch ”がオンなので鍵盤を離してもアルペジオ演奏は続きます。B3以下の鍵盤でのアルペジオ演奏に合わせて、C4以上の鍵盤で通常の演奏が行えます。アルペジオの展開を変えるときはB3以下の鍵盤を押さえます。

“ Vel Btm ”、“ Vel Top ”: 設定した範囲のペロシティ(鍵盤を弾く強さ)でアルペジエーターが動作します。範囲以外のペロシティではアルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

エディットしたプログラムの設定を本体に保存する場合は、Global モードでメモリ・プロテクトをはずして、プログラムをライトしてください。(※p.43)

## アルペジエーターをプログラムにリンクさせる

プログラムを切り替えたときに、それぞれのプログラムにライトされているアルペジエーター設定も同時に切り替える場合は、“ Auto Arp ”(GLOBAL 1.1: System, Basicページ)でProgram をチェックします。

## コンビネーション、ソングのアルペジエーター設定

Combination、Sequencerモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができるデュアル・アルペジエーター(Dual Arpeggiator)構成になっています。これらのモードでのアルペジエーターの設定方法は似ています。

ここでは、コンビネーションを例にして手順を示します。それぞれの詳しい説明、および設定例はPG p.43、82を参照してください。

デュアル・アルペジエーターを使って以下のような設定が行えます。

- ティンバーごとにアルペジエーターがアサインできます。Off、(アルペジエーター) A、(アルペジエーター) Bから選びます。  
☞ 手順
- A、Bをそれぞれに動作させるかを設定できます。  
☞ 手順
- A、Bそれぞれにアルペジオ・パターンの選択や、パラメーターの設定ができます。  
☞ 手順
- 鍵盤の範囲やペロシティの強さでアルペジエーターを動作させたり、A、Bのアルペジエーターを切り替えたりすることができます。  
☞ 手順
- アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけに発音するティンバーが設定できます。  
☞ 手順

## アルペジエーターのオン/オフ

[ARP ON/OFF]キーを押すたびにアルペジエーターのオン、オフが切り替わります。オンのときキーが点灯します。鍵盤を押さえると選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。コンビネーションのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

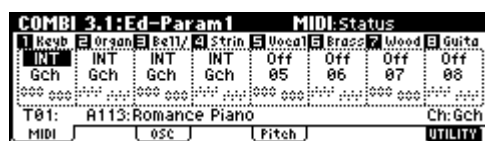
- ☛ “Assign”がOffのときや“Arpeggiator Run”をチェックしていないとき、オンにしてもアルペジエーターは動作しません。

## アルペジエーターの設定

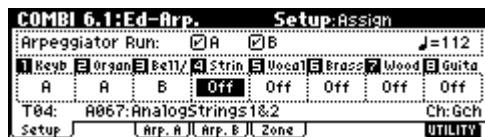
COMBI2.1:Ed -Prog/Mix,Prog ページを選びます。  
使用するティンバーのプログラムを選びます。ここでは例としてティンバー1~4にプログラムを任意に設定してください。

COMBI3.1:Ed -Param1,MIDI ページを選びます。  
使用するティンバーの“Status”をINTにして、“MIDI Channel”をGchまたはグローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1: MIDI“MIDI Channel”で設定)に一致させます。

ティンバー1~4の“Status”をINTに、ティンバー5~8はOffにしてください。ティンバー1~4の“MIDI Channel”をGchにします。



COMBI6.1:Ed -Arp.,Setup ページを選びます。



“(Tempo)”でテンポを設定します。

設定方法は、プログラムと同様です(☞p.103)。ただし、テンポはアルペジエーターA、Bで共通です。

“Assign”を設定します。

アルペジエーターを動作させるティンバーに、アルペジエーターAまたはBをアサインします。これで、そのティンバーにアサインしたアルペジエーターが動作することになります。

“ArpeggiatorRun”を設定します。

動作させるアルペジエーターをチェックします。ここでチェックしたアルペジエーターが、[ARP ON/OFF]キーがオンのときに動作します。

、に示すLCD画面のように設定すると、[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、ティンバー1、2にはアルペジエーターAが、ティンバー3にはアルペジエーターBが動作します。[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、ティンバー1~4がレイヤーで発音します。

すべてのティンバーの“Assign”がOff、または“Arpeggiator Run”A、Bをチェックしていない場合、アルペジエーターは動作しません。

Arp.A、Arp.B ページで、アルペジエーターA、Bのパラメーターを設定します。

A、Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。(☞p.103)

Scan Zone ページでアルペジエーターA、Bが動作する範囲を設定します。

A、Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。(※p.103)

鍵盤の範囲やペロシティの強さで、アルペジエーターを動作させたり、A、Bのアルペジエーターを切り替えることができます。COMBI 3.3: Ed-Key Zone, Keyページ、COMBI 3.4: Ed-Vel Zone, Velページで設定する鍵盤の範囲と、ペロシティによる発音範囲の設定を組み合わせることによって、さらにバリエーションが広がります。

エディットしたコンビネーションの設定を本体に保存する場合は、Global モードでメモリ・プロテクトをはずし、コンビネーションをライトしてください。(※p.43)

、に示すLCD画面での“Status”、“MIDIChannel”、“Assign”の設定によって、アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけ発音するティンバーが設定できます。

高度なエディット・テクニックですが、ここではプリセット・コンビネーションでの設定を例としてその方法を次に示します。

## コンビネーション A021: Urban Nature RnB

コンビネーションA021: Urban Nature RnB を選び、演奏してください。

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1: MIDI “MIDI Channel”)が01であることを確認してください。

- アルペジエーターAが、T(ティンバー)4と8にアサインされています。鍵盤を弾くと、U145(INT): Dr-Nature RnBのアルペジオ・パターンでT4のプログラムB004: Trance/GarageKitだけが発音します。
- アルペジオ・パターンは、ドラムスのアルペジオ演奏に適したFixed Note を使用しています(GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setupページ“Fixed Note”をチェック)。この設定では、鍵盤からのノート・ナンバーに関わらず、常に特定の音程のアルペジオ・パターンが展開します。(※PG p.138)
- Aの“Key Btm”、“Key Top”(COMBI 6.1: Ed-Arp., Scan Zone ページ)で、B3以下の鍵盤にだけアルペジエーターAが動作するように設定されています。
- T8にもアルペジエーターAがアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに、T4のプログラムB004:Trance/GarageKit を発音させるための設定です。

T4、T8のティンバー設定を確認してください。

	Status	MIDI Channel	Assign
T4	INT	02	A
T8	Off	Gch	A

- アルペジエーターがオフのときに鍵盤を弾くと、GchまたはグローバルMIDIチャンネル(ここでは01)に設定されているティンバーが発音します。T4は“MIDI Channel”が02のため発音しません。T8はGchですが、“Status”がOffのため発音しません。

- アルペジエーターが動作するMIDIチャンネルの条件は、ティンバーにアサインされているすべてのMIDIチャンネルです。この場合は“MIDI Channel”02とGch(グローバルMIDIチャンネル)です。アルペジエーターがオンのとき、鍵盤を弾くとT8(Gch)にアサインされているアルペジエーターAが動作します。T4はアルペジエーターAによって発音します。T8は“Status”がOffであるため発音しません。

- T8は“Status”がOffのために、アルペジエーターがオンでもオフでも発音しません。アルペジエーターがオンのときだけにT4を発音させるためのダミー・ティンバーです。

## コンビネーション B071: "In The Pocket"

コンビネーションB071:"In The Pocket" を選び、演奏してください。

演奏する前に、グローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1: MIDI, “MIDI Channel”)が01であることを確認してください。

- アルペジエーターAがT7とT8に、アルペジエーターBがT5にアサインされています。鍵盤を弾くとT7のプログラムC004HipHopKit がU143(INT)Dr-InThePocketのアルペジオ・パターンで発音します。またT5のプログラムA066:ChordTrigger がU100(INT)Bs-Echoのアルペジオ・パターンで発音します。
- Bの“Key Btm”、“Key Top”(COMBI 6.1: Ed-Arp., Scan Zone ページ)で、G3以上の鍵盤にだけアルペジエーターBが動作するように設定されています。
- T8にもアルペジエーターBがアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけにT7のプログラムC004: HipHop Kit を発音させるための設定です。上記の「コンビネーション A021: Urban Nature RnB」を参照してください。

## アルペジエーターをコンビネーションにリンクさせる

コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのコンビネーションにライトされているアルペジエーター設定も同時に切り替える場合は、“Auto Arp”(GLOBAL 1.1: System, Basic ページ)で“Combi”をチェックします。



## ユーザー・アルペジオ・パターンの作成

### ユーザー・アルペジオ・パターンについて

本機のアルペジオエーターで選択できるパターンをアルペジオ・パターンといいます。アルペジオ・パターンにはプリセット・アルペジオ・パターンとユーザー・アルペジオ・パターンの2種類があります。

プリセット・アルペジオ・パターン:

UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM(5パターン)

これらのパターンは固定でエディットできません。

ユーザー・アルペジオ・パターン:

U000(INT) ~ U215(User) (216パターン)

鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なパターンです。これらはエディットすることができます。

GLOBAL 6.1: Arp.Patternでは、これらのユーザー・アルペジオ・パターンに変更を加え、オリジナルのユーザー・パターンが作成できます。エディットしたユーザー・パターンはU000(INT) ~ U215(User) のメモリ・エリアにライトできます(※p.45)。またMediaモードでSDカードなどの外部メディアに保存することができます。

### ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、あらかじめGLOBAL 1.1: System, Preference ページでMemory Protect “Arp. UsrPat” チェック・ボックスのチェックをはずして、メモリ・プロテクトをオフにしてください。

Programモードから移動した場合、選択しているプログラムで設定されているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。

Programモードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているプログラム、またはアルペジオ・パターンのエディットのベースとなる音色のプログラムを選びます。

[ARP ON/OFF] キーを押して、アルペジオエーターをオンにします。(キーが点灯)

アルペジオエーターがオフのプログラムからGlobalモードに移動した場合でも、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。

GLOBAL6.1:Arp.Pattern,Setup ページを選びます。



“Pattern” で、エディットするアルペジオ・パターンを選びます。

ここでは、空のユーザー・アルペジオ・パターンを選択してください。

空のユーザー・アルペジオ・パターンが選ばれているときは鍵盤を弾いてもアルペジオ演奏はスタートしません。P000 ~ 004 のプリセット・アルペジオ・パターンも選べますが、エディットはできません。

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットすると、そのアルペジオ・パターンを使用しているすべてのプログラム、コンビネーション、ソングに影響します。

“Lgth(Length)” で、パターンの長さを設定します。

パターンは、“Reso” で設定した音符の間隔で、ここで指定した長さを演奏してから先頭に戻ります。この設定はエディットの途中や後でも変更できます。ここでは8に設定してください。

U000(INT) ~ U199(INT) などのプリロードされたアルペジオ・パターンにおいても、“Lgth” を変更するだけでもパターンの印象がかなり変わります。変更して演奏してみてください。

“Tempo” “Reso(Resolution)” “Oct(Octave)” “Sort(Sort)” “Latch” “K.Sync.(KeySync)” “Kbd(Keyboard)” の各パラメーターを設定します。

これらはプログラム・パラメーターですが、ここでも設定できます。

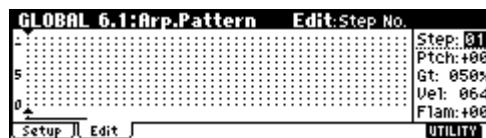
プログラムから移動してこれらのパラメーターを設定し、保存する場合は、Programモードに戻り、プログラムをライトしてください。これらのパラメーターは“Write Arpeggio Pattern”では保存されません。

ここでは図のように設定してください。

“Type(ArpeggioType)” “OctaveMotion” “Fixed Note” 等では、アルペジオの展開のしかたなどを設定します。

この設定はエディットの途中や後でも変更できます。(※PG p.138)

Edit ページを選びます。



パターンは、Step (ステップ)とTone (トーン)で構成されています。

Step (ステップ): ユーザー・パターンは最大48のステップを持ちます。アルペジオエーターは1番目のステップから、“Reso(Resolution)” で設定した音符の間隔で演奏していきます。LCD画面中央のグリッド表示の縦点線がステップを表わします。

“ Step(Step No.) ”でステップを選び、それぞれのステップごとに、“ Ptch(Pitch Offset) ”、“ Gt(Gate) ”、“ Vel(Velocity) ”、“ Flam ”を設定します。

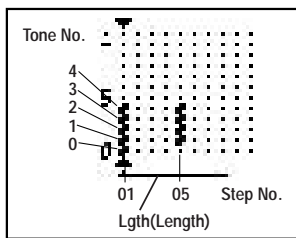
ステップは、カーソル・キー[◀]、[▶]または“ Step(Step No.) ”を選び[VALUE]ダイヤルや[INC]/[DEC]キーで選びます。

- Tone (トーン): 1つのステップでは最大12トーン(Tone No. 00 ~ 11 )を和音で発音させることができます。トーンは、“ Step(Step No.) ”を選択しているときにテン・キー[0]~[9]、[-]、[/HOLD]キーで入力します。以下のように“ Tone No. ”とテン・キー[0]~[9]、[-]、[/HOLD]キーが対応しています。テン・キー[0]~[9]、[-]、[/HOLD]キーを押すたびに対応するトーンのオン、オフが切り替わります。LCD画面中央のグリッド表示の横点線がトーンを表わします。

Tone00 ~09: [0]~[9]キー

Tone10: [-]キー

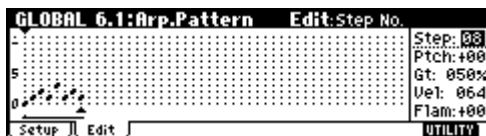
Tone11: [/HOLD]キー



## パターン作成例



- “ Step(StepNo.) ”を01 にして、[0] キーを押します。
- “ Step(StepNo.) ”を02 にして、[1] キーを押します。
- “ Step(StepNo.) ”を03 にして、[2] キーを押します。
- “ Step(StepNo.) ”を04 にして、[1] キーを押します。
- “ Step(StepNo.) ”を05 にして、[3] キーを押します。
- “ Step(StepNo.) ”を06 にして、[1] キーを押します。
- “ Step(StepNo.) ”を07 にして、[2] キーを押します。
- “ Step(StepNo.) ”を08 にして、[1] キーを押します。



鍵盤を弾くとアルペジオ演奏が始まります。

Tone 0 は、鍵盤を押さえた和音の一番低いキーに対応します。(“ Sort ”にチェックしていないときは、最初に押さえたキーの音程に対応します。)

Step01 ~08それぞれに“ Ptch(PitchOffset) ”、“ Gt(Gate) ”、“ Vel(Velocity) ”、“ Flam ”を設定します。

“ Ptch(PitchOffset) ”: アルペジオ音の音階を半音単位で上下にずらします。各ステップごとに同じトーンを入力して、それぞれの“ Ptch(Pitch Offset) ”の値を変えることで1つのトーンでメロディを作ることができます。(※「メロディのパターン」)

“ Gt(Gate) ”: ステップごとにアルペジオ音の長さを設定します。LGT では、同じトーンの次の発音まで、またはパターンの終わりまで発音が続きます。Off では発音しません。

“ Vel(Velocity) ”: 発音の強さです。Keyでは、鍵盤を弾いた強さで発音します。

ここで“ Gt(Gate) ”、“ Vel(Velocity) ”の設定は、Programモードで選択されているプログラムのPROG 6.1: Ed - Arp., Arpeg. Setupページで“ Gate ”、“ Velocity ”が下図のようにStep に設定されているときに有効です。Step 以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の“ Gt(Gate) ”、“ Vel(Velocity) ”の設定は無視され、PROG 6.1: Ed - Arp.の設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

“ Gt(Gate) ”を設定するときは、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-GATE]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。

“ Vel(Velocity) ”を設定するときは、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-VELOCITY]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。



ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ユーティリティ “ RenameArpeggioPattern ”で変更します。(※p.44)

エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。(※p.45)

ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されます。

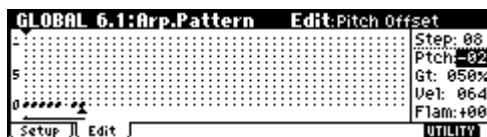
同時にプログラムの状態を保存する場合は、Program モードへ戻り、プログラムをライトしてください。(※p.43)

## その他のユーザー・アルペジオ・パターン作成例

### メロディのパターン



- “ Step(StepNo.) ”を01にして、[0] キーを押します。  
 “ Ptch(Pitch Offset) ”を + 00 にします。
- “ Step(StepNo.) ”を02にして、[0] キーを押します。  
 “ Ptch(Pitch Offset) ”を + 10 にします。
- “ Step(StepNo.) ”を03にして、[0] キーを押します。  
 “ Ptch(Pitch Offset) ”を + 00 にします。
- “ Step(StepNo.) ”を04にして、[0] キーを押します。  
 “ Ptch(Pitch Offset) ”を + 00 にします。
- “ Step(StepNo.) ”を05にして、[0] キーを押します。  
 “ Ptch(Pitch Offset) ”を + 12 にします。
- “ Step(StepNo.) ”06はトーンをいけません。
- “ Step(StepNo.) ”を07にして、[0] キーを押します。  
 “ Ptch(Pitch Offset) ”を + 00 にします。
- “ Step(StepNo.) ”を08にして、[0] キーを押します。  
 “ Ptch(Pitch Offset) ”を - 02 にします。



### 和音のパターン



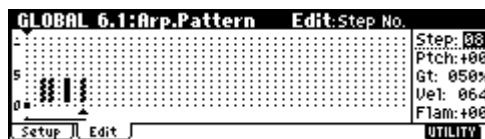
- “ Step(StepNo.) ”を01にして、[0] キーを押します。  
 “ Gt(Gate) ”を LGT にします。
- “ Step(StepNo.) ”02はトーンをいけません。
- “ Step(StepNo.) ”を03にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。
- “ Step(StepNo.) ”を04にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。
- “ Step(StepNo.) ”05はトーンをいけません。

“ Step(StepNo.) ”を06にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。“ Gt(Gate) ”を LGT にします。

“ Step(StepNo.) ”07はトーンをいけません。

“ Step(StepNo.) ”を08にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。

**note** ギター等のカッティングのニュアンスを出すには“ Flam ”を設定します。Programモードでアコースティック・ギターのプログラムを選択し、ここで作成したユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。PROG 6.1: Ed - Arpeg.のSetupページで“ Gate ”をStep にします。そして、GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Editページに戻り、奇数ステップの“ Flam ”を + の値に、偶数ステップの“ Flam ”を - の値にします。



### ドラムス・パターン

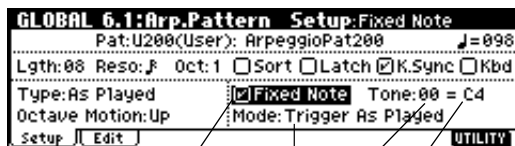
“ Fixed Note ”でドラムス・プログラムを使用したリズム・パターンをアルペジエーターで演奏できます。

プログラムでドラムキットのプログラムを選びます。ここでは、プリセット・プログラムのA020: Standard Kit 1 を選択してください。

GLOBAL6.1:Arp.Pattern,Setup ページを選びパラメーターを設定します。

“ Fixed Note ”にチェックします。チェックすると、トーンは常に指定した音程で発音します。

“ Mode(Fixed Note Mode) ”をTrigger All Tonesにすると、鍵盤を1つ押さえるとすべてのトーンが発音します。Trigger As Playedにすると、押さえた鍵盤によってトーンが発音条件が決まります。(※p.110)



Fixed Note | Tone No. | Fixed Note No.  
 Mode(Fixed Note Mode)

“ Tone No. ”および“ Fixed Note No. ”を設定します。  
 “ Tone No. ”を選び、“ Fixed Note No. ”でそのトーンが発音するノート・ナンバーを設定します。  
 ここでは、“ Tone No. ”と“ Fixed Note No. ”を以下のように設定してください。

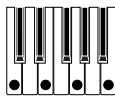
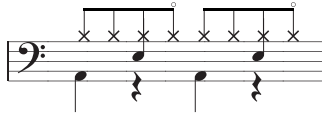
Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (キック)
01	F2 (スネア)
02	F#3 (クローズ・ハイハット)
03	A#3 (オープン・ハイハット)

ドラムキットによって、ノート・ナンバーに対応するドラムサンプルが異なります。ドラム音を鍵盤で確認してから、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押して“ Fixed Note No. ”を入力するとよいでしょう。

Edit ページを選びます。  
Tone の表示が白玉になります。

表示の横線(Tone) の一本一本に、ドラムキットのドラムサンプル(ノート・ナンバー)を設定するイメージです。

次のリズム・パターンを入力してみましょう。

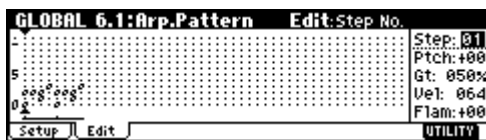


キック(Tone00) を入力します。  
“ Step(Step No.) ”を01にして、[0]キーを押します。続けて“ Step(Step No.) ”を05にして、[0]キーを押します。

スネア(Tone01) を入力します。  
“ Step(Step No.) ”を03にして、[1]キーを押します。続けて“ Step(Step No.) ”を07にして、[1]キーを押します。

クローズ・ハイハット(Tone02) を入力します。  
“ Step(Step No.) ”を01、02、03、05、06、07にして、それぞれ[2]キーを押します。

オープン・ハイハット(Tone03) を入力します。  
“ Step(Step No.) ”を04にして、[3]キーを押します。続けて“ Step(Step No.) ”を08にして、[3]キーを押します。



“ Mode(Fixed Note Mode) ”がTrigger All Tones のときは、鍵盤の1つのキーを弾くとリズム・パターンが演奏されます。

“ Mode(Fixed Note Mode) ”がTrigger As Played のときは、1つのキーを弾くとキック(Tone00)のみ演奏されます。2つのキーを弾くとキック(Tone00)とスネア(Tone01)が演奏されます。このように弾いたキーの数がToneに対応して発音します。

ステップごとのパラメーターを設定します。  
“ Vel(Velocity) ”などを設定してリズム・パターンにアクセントをつけます。

ここでの“ Gt(Gate) ”、“ Vel(Velocity) ”の設定は、Programモードで選択されているプログラムのPROG 6.1: Ed - Arp., Arpeg. Setupページで、“ Gate ”、“ Velocity ”がStep に設定されているときに有効です。

Step以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の“ Gt(Gate) ”、“ Vel(Velocity) ”の設定は無視され、アルペジオ音すべてが設定に従って発音します。

“ Gate ”を設定するときは、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-GATE]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。

“ Velocity ”を設定するときは、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-VELOCITY]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。

## デュアル・アルペジエーターのエディット

ここでは、コンビネーションを例として手順を示します。Sequencerモードでのアルペジオ・パターンのエディットも同様です。

Combinationモードから移動した場合、コンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。

Combination モードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているコンビネーションを選びます。ここではアルペジエーターA、Bがアサインされているコンビネーションを選択してください。

[ARP ON/OFF] キーを押して、アルペジエーターをオンにします。( キーが点灯)

アルペジエーターがオフの状態から移動した場合でも、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。ただし“ Arpeggiator Run ”でA、Bをチェックしていなかったり、“ Assign ”がOffの場合はアルペジエーターが動作しません。

GLOBAL6.1:Arp.Pattern,Setup ページを選びます。



Combinationモードから移動したときには、“ Arp(Arpeggio Select) ”A、Bで、エディットするアルペジエーターを選びます。

Aのときは、アルペジエーターAのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。

Bのときは、アルペジエーターBのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。

A、Bのアルペジエーターを切り替えながら、それぞれのユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。

一方のアルペジエーターを止めたいときは、Combinationモードへ戻り、COMBI 1.1: Playの Arp. AまたはArp. Bページで“ Arpeggiator Run ”のチェック・ボックスのチェックをはずしてください。

ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ユーティリティ  
“Rename Arpeggio Pattern”で変更します。(※p.44)

エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存  
する場合は、必ずライトしてください。

この場合、両方のユーザー・パターンが一度にライトされます。  
ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去さ  
れてしまいます。(※p.45)

同時にコンビネーションの状態を保存する場合は、Combi-  
nation モードへ戻り、コンビネーションをライトしてください。  
(※p.43)

**note** ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、グ  
ローバルMIDIチャンネルやティンバーのチャンネル、そして  
アルペジエーターのアサインに気をつけて、発音しているアル  
ペジエーターがエディットしたいパターンであることを確認  
してエディットしてください。

**!** Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)より移  
動した場合は、アルペジエーターはオンになりません。また、  
アルペジオ・パターンのエディットもできません。

## アルペジエーターの同期について

アルペジエーターの“Key Sync.”チェック・ボックスの状態によっ  
てアルペジエーターの発音タイミングが異なります。

チェックすると、すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート  
・オンしたときのタイミングでアルペジエーターが動作します。  
チェックしないと、内部/外部のMIDIクロックのタイミングに同期  
して動作します。

以下に“Key Sync.”チェック・ボックスをチェックしないときの同期  
について説明します。(ソング・スタートとの同期、MIDIリアルタイム  
・コマンドのスタート・メッセージとの同期を除きます)

### アルペジエーターA、B間の同期

Combination、Sequencerモードでは、2つのアルペジエーター  
を同時に動作させることができます。このとき、一方のアルペジ  
エーターが動作中に、もう一方のアルペジエーター(“Key Sync.”  
をチェックしない)を動作させると、最初のアルペジエーターのタイ  
ミングをベースとした“♪(Tempo)”に同期します。

**note** “Key Sync.”をチェックしている場合は、A、Bそれぞれ別々  
のタイミングで動作します。

### Sequencerモードでのアルペジエーターとシーケンサーの同期

ソングの演奏を停止しているとき

- ・アルペジエーターは、内部MIDIクロックのタイミングをベース  
とした“♪(Tempo)”に同期します。
- ・SequencerモードでRPPR機能のパターン演奏中は、そのタ  
イミングをベースとした拍に同期します。
- ・動作中のアルペジエーターにRPPRによるパターン演奏を同  
期させるときは、“Sync”(SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup  
ページ)をSEQにします。  
パターン演奏は、アルペジエーターの“♪(Tempo)”のタイミ  
ングに同期します。

ソングの演奏をプレイまたはレコーディングしているとき

- ・アルペジエーターは、ソングのタイミングをベースとした拍に同  
期します。

ソング・スタートとの同期

- ・アルペジエーターがオン([ARP ON/OFF]キーがオン)で動作  
しているとき、ソング・スタートを受信すると、アルペジエーター  
はパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定に  
は関係ありません)
- ・Sequencerモードで“Key Sync.”をチェックしない場合は、  
[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、レコーディング前のプリカ  
ウント中に鍵盤を押さえてアルペジエーターを起動させると、アル  
ペジエーターはレコーディング開始と同時にパターンの先頭  
から始まり、レコーディングされます。

### Program、Combination、Sequencerモードでの外部シーケンサー演奏との同期

“♪(Tempo)”がEXT のとき(GLOBAL 2.1: MIDI“ MIDI Clock”  
がExternal またはExt-USB、Program、Combination、Se-  
quencerモードでは、MIDIケーブルで接続された外部MIDIシー  
ケンサー等からのMIDIクロックやスタート・メッセージに同期しま  
す。

外部MIDIクロックとの同期

- ・アルペジエーターは、外部MIDIクロックのタイミングをベース  
とした“♪(Tempo)”に同期します。

MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージ  
との同期

- ・アルペジエーターがオンで動作しているとき、MIDIリアルタイム  
・コマンドのスタート・メッセージを受信すると、アルペジエ  
ーターはパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定  
には関係ありません)

# エフェクトの設定

本機のエフェクトは、1系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のマスターEQ( Stereo 3Band EQ )と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成されています。

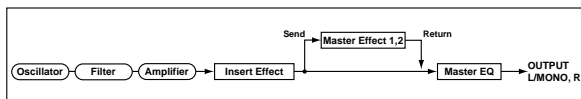
エフェクトは89種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

エフェクト89種の分類

01 - 15	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
16 - 31	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
32 - 40	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
41 - 51	アーリー・リフレクション、ディレイ系
52 - 57	リバーブ系
58 - 89	2つのモノ・エフェクトがシリーズ接続されたモノ & モノ・チェーン・エフェクト

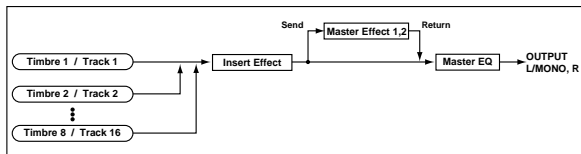
## 各モードでのエフェクトについて

Program モードでは、オシレーター( OSC )の出力音を、フィルター( Filter )、アンプ( Amp )で音作りするとともに、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO、R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定は1プログラムごとに行えます。

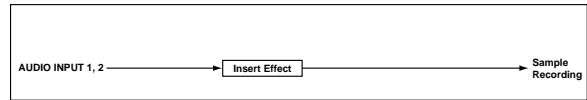


Combination モード、Sequencer モードではティンバー/トラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調整します。

これらの設定はCombinationモードでは1コンビネーションごとに、Sequencerモードでは1ソングごとに行います。

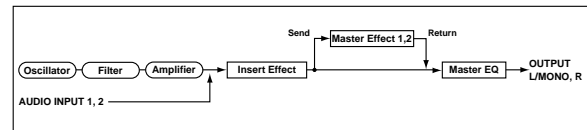


Sampling モード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)では、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Samplingモードでの設定は、SMPL 1.1: Recording, Input /Prefページの“ Input1 ”と“ Input2 ”で行います。ここでの設定はSamplingモードだけで有効となります。



AUDIO INPUT 1、2(別売オプションEXB-SMPL搭載時)からの外部入力音はSamplingモード以外でも有効です。Program、Combination、Sequencerの各モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。

本機を2イン/4アウトのエフェクトとして使用できます。



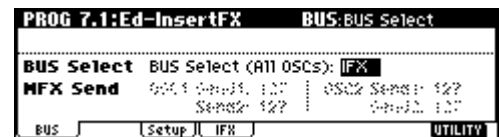
## ルーティングの設定とエフェクトの設定

各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレーターやコンビネーションのティンバー、ソングのトラックの出力をインサート・エフェクトやマスター・エフェクトに送るかどうかを設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を示します。

## プログラムのエフェクト設定

### ルーティング

PROG 7.1:Ed -InsertFX,BUS ページを選びます。



“ BUS Select (All OSCs) ”で、オシレーターの出力をどこへ送るかを設定します。

L/R: インサート・エフェクトへは送りません。マスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送ります。IFX: インサート・エフェクトIFXへ送ります。

1, 2, 1/2: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2へ送ります。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQへは送りません。

Off: AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R、(INDIVIDUAL)1、2へ送りません。マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN)へ出力されます。“ MFX Send ”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトヘシリーズ接続するときに選びます。

“ MFX Send ”でオシレーターごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

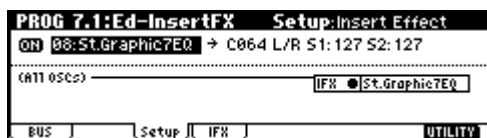
“ BUS Select (All OSCs) ”をL/R またはOff にしたときのみ設定できます。

“ BUS Select (All OSCs) ”でIFX を選択しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1(MFX1) ”、“ Send2(MFX2) ”(PROG 7.1: Ed-InsertFX, Setupページ)でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

## インサート・エフェクト

PROG7.1:Ed -InsertFX,Setup ページを選びます。

Setupページでは、ルーティング、インサート・エフェクトの設定の状態が表示されます。また、このページでも“ BUS Select ”を設定できます。カーソル・キー[▲]、[▼]で(All OSCs) を選択し、[INC]/[DEC]キーで設定します。



“ Insert Effect ”でインサート・エフェクトの種類を選びます。

**note** ユーティリティ“ Select by Category ”では、エフェクトを6種類のカテゴリから選ぶことができます。

“ On/Off ”でインサート・エフェクトのオン/ オフを切り替えます。

Off のときは、00: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音そのまま出力されます。

**note** ユーティリティ“ Copy Insert Effect ”で、他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。

インサート・エフェクト通過後の、“ Pan(CC#8) ”、“ BUS Select ”、“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”を設定します。

“ Pan(CC#8) ”: パンを設定します。“ BUS Select ”がL/Rのときにのみ有効です。

“ BUS Select ”: 出力先を設定します。通常L/R に設定します。インサート・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1、2に出力するときは1、2、1/2 に設定します。

“ Send1(MFX1) ”、“ Send2(MFX2) ”: マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。ここでは127 に設定します。

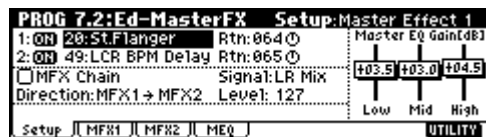
IFX ページへ移動し、インサート・エフェクトとして選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

各エフェクトのパラメーターについては、PG p.168 ~を参照してください。

## マスター・エフェクト

センド・レベル1、2の設定(ルーティングの操作、またはインサート・エフェクトの操作)でマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。センド・レベル1、2が0のときはマスター・エフェクトはかかりません。センド・レベル1がMFX1に、センド・レベル2がMFX2に対応します。

PROG 7.2: Ed-MasterFX, Setupページを選びます。



“ MasterEffect1 ”、“ MasterEffect2 ”で、それぞれのマスター・エフェクトの種類を選びます。

手順はインサート・エフェクトと同様です。(※操作)

**!** マスター・エフェクトの入出力はモノ・インステレオ・アウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

“ On/Off ”で各マスター・エフェクトのオン/ オフを切り替えます。

Offのときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

マスター・エフェクト1、2のルーティングを設定します。ルーティングに関する各設定については、PG p.159を参照してください。

“ Rtn(Return1、2) ”で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。

**!** 各エフェクトの“ W/D ”(Wet/Dry)のW削の値が、エフェクト出力レベルとなります。これにリターンを設定値を掛け合わせたものが(“ Rtn ”=127でx1.0)実際のマスター・エフェクト出力レベルとなります。

MFX1 ページ、またはMFX2 ページへ移動し、マスター・エフェクトとして選んだエフェクトのパラメーターを設定します。各エフェクトのパラメーターについては、PG p.168 ~を参照してください。

## マスターEQ

AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子への出力直前のステレオ3バンドのマスターEQで最終的なイコライジング処理をします。

マスターEQは、PROG 7.2: Ed-MasterFX, Setupページの“ Master EQ Gain[dB] ”、またはMaster EQページで設定します。

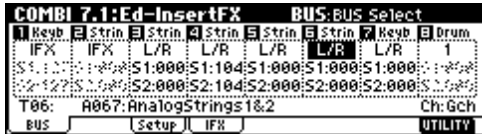
マスターEQのパラメーターは、PG p.213を参照してください。

## コンビネーション、ソングのエフェクト設定

Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとにインサート・エフェクト、マスター・エフェクトへのルーティング設定をします。この2つのモードでの設定は同様の方法で行えます。ここではコンビネーションでの手順を示します。

### ルーティング

COMBI 7.1:Ed -InsertFX,BUS ページを選びます。



“BUS Select”で各ティンバーの出力をどこへ送るかを設定します。

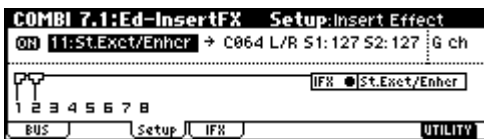
“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”で各ティンバーごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“BUS Select”をL/R またはOff にしたときのみ設定できます。

▲ 実際のセンド・レベルは、ティンバーごとのセンド・レベルと、ティンバーで選択しているプログラムのおシレーターごとのセンド・レベルとを掛け合わせた値になります。プログラムごとのセンド・レベルが0のときは、このセンド・レベルを上げても実際のレベルは0になります。

“BUS Select”でIFX に選択しているときは、インサート・エフェクト通過後の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(COMBI 7.1: Ed-InsertFX, Setupページ)で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

### インサート・エフェクト



Setupページでは、ルーティング、インサート・エフェクトの設定状態が表示されます。このページでも“BUS Select”を設定できます。カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]でティンバーを選択し、[INC]/[DEC]キーで設定します。

この例では、1(ティンバー1)と2(ティンバー2)でIFXを使用しています。

また、プログラムと同様にインサート・エフェクトの選択、オン/オフ、インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”および、“BUS Select”、“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”を設定します。(※p.113)

## マスター・エフェクト マスターEQ

これらの設定方法は、プログラムと同様です。(※p.113)。

## Samplingモードのエフェクト設定 (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2端子からの外部オーディオ入力にインサート・エフェクトをかけて、サンプリングすることができます。

### ルーティング

SMPL1.1RecordingInput/Pref ページを選びます。

“Input1”と“Input2”の各パラメーターでは、AUDIO INPUT 1、2端子からの外部オーディオ入力をどのバス(インサート・エフェクト)に送るかどうかを設定します。設定方法は「サンプリング」(※p.35)を参照してください。

### インサート・エフェクト

インサート・エフェクトで使用するエフェクトを選び、“Pan(CC#8)”を設定します。(※p.113)

## マスター・エフェクト マスターEQ

Samplingモードでは、マスター・エフェクト、マスターEQは使用できません。



## AUDIO INPUTのエフェクト設定

### (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

Sampling以外のモードでもAUDIO INPUT 1、2端子からの外部オーディオ入力に本機のエフェクトをかけることができ、本機を2イン・4アウトのエフェクターとして使用することができます。

## ルーティング

Combination、Program、Sequencerモードでの、AUDIO INPUT 1、2端子からのオーディオ入力のルーティングは、GLOBAL 1.1: System、Audio In ページで設定します。

Program モードからGlobal モードへ入ります。

SamplingモードからGlobalモードに移動した場合、Samplingモードの“Input1”、“Input2”の設定が継続され、Globalモードでの設定が確認できません。外部オーディオ信号を入力するモード(Combination、Program、Sequencer)から移動してください。また、Samplingモードでは、ここでの設定が無効になります。SamplingモードでのAUDIO INPUT 1、2に関する設定は、SMPL 1.1: RecordingのIn/Prefページの“Input1”と“Input2”で行います。(※p.35、PG p.128)

GLOBAL 1.1: System、Audio In ページを選びます。

GLOBAL 1.1: System Audio In: Input2 BUS Select			
[Setup for COMBI, PROG, SEQ]			
input1	Level: 127	BUS(IFX/Indiv.) Select: L/R	
	Pan: L000	Send1: 000	Send2: 000
input2	Level: 127	BUS(IFX/Indiv.) Select: L/R	
	Pan: R127	Send1: 000	Send2: 000

“Input1”、“Input2”の各パラメーターを設定します。

“Input1”はAUDIO INPUT 1端子、“Input2”はAUDIO INPUT 2端子にそれぞれ対応します。

“Level”：AUDIO INPUT 1、2からの信号のレベルを設定します。通常127にします。このレベルを極端に下げても音がひずんでいる場合は、ADコンバーター以前でひずんでいる可能性があります。[LEVEL]ノブ、または外部音源の出力レベルを調整してください。

“Pan”：AUDIO INPUT 1、2からの信号のパンを設定します。ステレオのオーディオソースを入力するときは、通常Input1をL000、Input2をR127(またはInput1をR127、Input2をL000)に設定します。モノラルのオーディオソースを入力するときは、通常C064に設定します。

“BUS(IFX/Indiv.)Select”：プログラムのオシレーターに対する設定と同様に、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音をどのバスへ送るかを設定します。(※p.113)

“Send1”、“Send2”：プログラムのオシレーターに対する設定と同様に、AUDIO INPUT 1、2(外部入力音)からマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“BUS(IFX/Indiv.) Select”をL/R またはOff にしたときのみ設定できます。(※p.113)

“BUS(IFX/Indiv.) Select”をIFXに設定しているときは、インサート・エフェクト通過後のセンド・レベル1、2で設定します。

“BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff 以外に設定して、“Level”の値を上げると、外部入力音が本体に入力されません。このとき、AUDIO INPUT 1、2端子にオーディオケーブルを接続しているとオーディオ入力がないにもかかわらずノイズ成分が本体に入力され、設定によってはAUDIO OUTPUT L/MONO、R、1、2から出力してしまいます。外部入力音を使用せずに、プログラム、コンビネーション、ソング等の内部音のみを使用して演奏する場合は、“BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff、または“Level”を0に設定してください。また、リア・パネルAUDIO INPUT 1、2端子にオーディオケーブルを接続していない場合は、本体への入力は0になります。

## ダイナミック・モジュレーション(Dmod) D<sub>mod</sub>について

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメーターを本機のコントローラーやMIDIメッセージを使ってコントロールし、リアルタイムにエフェクトのかかり具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync機能があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターや外部シーケンサーのテンポに同期させることができます。

それぞれ詳細はPG p.221を参照してください。

### 設定例:

ここでは、ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムにコントロールする例を示します。

「プログラムのエフェクト設定」(※p.112)の手順で、“IFX”に49: LCR BPM Delay を設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。

PROG 7.1: Ed-InsertFX、IFX ページを選びます。

### ジョイスティックを奥方向に操作してDmod機能でディレイのレベルを変化させる

“InLvlMod”を+100にします。

“Src”をJS+Y#1にします。

エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。

JS+Y#1に設定した時点でディレイ音が出力されなくなり、ジョイスティックを奥方向に倒すと、ディレイ音が徐々に大きくなります。

PROG 7.1: Ed-InsertFX		IFX: LCR BPM Delay	
BPM:	120	{TimeOver?}	>
L Bs: ♪	Times: 3	Level: 20	{HiDamp: 0% LoDamp: 0%
C Bs: ♪	Times: 1	Level: 20	{InLvl Mod: +100 Src: JS+Y#1
R Bs: ♪	Times: 1	Level: 20	{Spread: 50
C Fb:	+10 Off	/+0	{W/D: 50:50 Off /+0

## [SW1]キーを操作してDmod機能でフィードバックのレベルを変化させる

PROG2.2:Ed -Ctrl,Controls ページで、“SW1”の機能をSW1 Mod.(CC#80) 、Toggle にします。

PROG 7.1:Ed -InsertFX,IFX ページに戻り、C Fb(C DelayFeedback) の“(Source)”をSW1#80 にします。

“(Amount)”を+30 にします。

PROG 7.1:Ed-InsertFX		IFX:LCR BPM Delay	
BPM:	120	TimeOver? >	----
L Bs: ♯	Times:3 Level:20	HiDamp: 0%	LoDamp:0%
C Bs: ♯	Times:1 Level:20	InLv1 Mod: +100	Src: JS+Y#1
R Bs: ♯	Times:1 Level:20	Spread:	50
C Fb:	+10 SW1#80/+30	W/D:	50:50 Off /+0
BUS	[Setup] IFX		UTILITY

[Exit] キー等を押して、PROG 1.1:Play ページに戻ります。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)[SW1]キーを押すと、フィードバック・レベルが上がリ、ディレイ音が長く続きます。

“(Amount)”の設定で、[SW1]キーを押したときのフィードバックレベルが決まります。“(Amount)”を-10 にして[SW1]キーを押すと、フィードバック・レベルは0 になります。

## BPM/MIDI Sync.機能で、アルペジオのテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

“BPM”をMIDI にします。

L,C,R それぞれの“L/C/R Bs”と“Times”を任意に設定します。

効果をわかりやすくするために、ここでは“L/C/R Bs”を♪に、“Times”を1 に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリピートします。

PROG 7.1:Ed-InsertFX		IFX:LCR BPM Delay	
BPM:	120	TimeOver? >	----
L Bs: ♯	Times:1 Level:20	HiDamp: 0%	LoDamp:0%
C Bs: ♯	Times:1 Level:20	InLv1 Mod: +100	Src: JS+Y#1
R Bs: ♯	Times:1 Level:20	Spread:	50
C Fb:	+10 SW1#80/+30	W/D:	50:50 Off /+0
BUS	[Setup] IFX		UTILITY

リアルタイム・コントロール機能をCモードにしてREAL-

TIME CONTROLS ノブ[4](“TEMPO”)を回します。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)ノブを操作すると、ディレイ・タイムが変化します。

[ARP ON/OFF] キーをオンにして、アルペジオ演奏をさせます。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)アルペジオ・パターンは任意に選択してください。

REALTIME CONTROLSノブ[4]を回すと、アルペジオ演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

⚠ ディレイ音の発音中に、REALTIME CONTROLS ノブ[4]を回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

**note** エフェクトによっては、LFOの周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの“BPM/MIDI Sync”をOnに、“BPM”をMIDI に設定してください。詳細はPG p.173を参照してください。

# その他の機能

## 他の楽器とチューニングを合わせる / トランスポーズ(移調)する

他の楽器と一緒に本機を演奏するときや、CDやテープなどの音楽に合わせて演奏するとき、ピッチがずれている場合にチューニングをします。GLOBAL 1.1: System, Basicページの“Master Tune”を調整します。±50セント(半音=100セント)の範囲で設定できます。

また、半音単位で音域をずらしたいときにトランスポーズをします。本機全体でトランスポーズするときはGLOBAL 1.1: System, Basicページの“Key Transpose”を調整します。±1オクターブの範囲で設定できます。

Globalモードでの本機全体に対するチューニング、トランスポーズの手順を示します。

- [GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。
- [EXIT]キーを押します。
- [F1] (“Basic”)キーを押します。
- チューニングをするときは“Master Tune”を、トランスポーズをするときは“Key Transpose”を選択します。
- VALUEコントローラーで値を設定します。
- テンキー[0]~[9]で値を入力し[ENTER]キーを押します。その他、[VALUE]ダイヤル、[INC]/[DEC]キーでも選択できます。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(※p.45)

## エフェクトをバイパスする

通常、プログラム、コンビネーション、ソングごとにエフェクトのオン/オフを設定しますが、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトを本機全体で使用しない場合にこれらのエフェクトをバイパスすることができます。

- [GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。
- [EXIT]キーを押します。
- [F1] (“Basic”)キーを押します。
- インサート・エフェクトをオフするときは、“IFX Off”チェック・ボックスをチェックします。
- マスター・エフェクト1をオフするときは、“MFX1 Off”チェック・ボックスを、マスター・エフェクト2をオフするときは、“MFX2 Off”チェック・ボックスをチェックします。

## Assignable Switch、Assignable Pedalの機能を設定する

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したアサインابل・スイッチ(別売のコレグ PS-1 ペダル・スイッチ)の機能を設定します。

オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソース、ポルタメント・オン/オフ、ソステヌート効果、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、アルペジエーターのオン/オフ、プログラムやコンビネーションの選択(アップ/ダウン)、シーケンサーのスタート/ストップ、シーケンサーのパンチ・イン/アウト、キュー・リストのStepを進めるトリガーがコントロールできます。(※ PG p.226)

- GLOBAL 1.1: System, Footページの“Foot SW Assign”で設定します。

ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したアサインابل・ペダル(別売のコレグ XVP-10 EXP/VOL ペダル、EXP-2 フット・コントローラー)でコントロールする機能を設定します。

マスター・ボリューム、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーション、ポルタメントのピッチ変化スピード、ボリューム、インサート・エフェクト通過後のパン、パン、ボリューム、マスター・エフェクトへのセンド・レベルがコントロールできます。(※ PG p.227)

- GLOBAL 1.1: System, Footページの“Foot Pedal Assign”で設定します。

**note** オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。このとき“Foot SW Assign”はFoot SW (CC#82)、“Foot Pedal Assign”はFoot Pedal (CC#04)に設定します。

ここでは、プログラム、コンビネーションを切り替えるための設定手順を示します。

ASSIGNABLE SWITCH端子に、別売オプションのコレグ PS-1 ペダル・スイッチを接続します。

- [GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。
- [EXIT]キーを押します。
- [F3] (“Foot”)キーを押します。
- “Foot SW Assign”を選び、Program UpまたはProgram Downを選択します。
- Program Upにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ上のプログラム・ナンバーが選択できます。
- Program Downにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ下のプログラム・ナンバーが選択できます。
- “Foot SW Polarity”を、接続したペダルと同じ極性に設定します。

コルグPS 1ペダルスイッチを接続したときは、(-)KORG Standardに設定します。同じ極性に設定しなければ、ペダルは正しく機能しません。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(※p.45)

[PROG]キーを押してPROG 1.1: Playに入るか、[COMBI]キーを押してCOMBI 1.1: Playに入り、フット・スイッチを押すと、プログラム/コンビネーションが切り替わります。

## ペロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変える

ペロシティやアフタータッチの強弱による音量や音色の変化の度合いが設定できます。変化する度合いを変えることにより、例えば、打鍵の強弱(ペロシティ)にばらつきがあっても、発音する音の大きさがある程度そろえることができます。カーブにはそれぞれの特徴があるので、自分のペロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。(※PG p.124)

[GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。

[EXIT]キーを押します。

[F1](“ Basic ”)キーを押します。

ペロシティ・カーブを設定するときは“ Velocity Curve ”で使用するカーブを設定します。

アフタータッチ・カーブを設定するときは“ After Touch Curve ”で使用するカーブを設定します。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(※p.45)

**note** この設定は、本体全体の動作に関与します。

**note** プログラムごとに、ペロシティ(弾く強さ)による変化を調整するパラメーターがあり、これをエディットすることによって変化のしかたが変わります。こちらは、Programモードで個別に細かく設定できます。

## オリジナル・スケールを作成する

オリジナル・スケールが作成できます。1オクターブ分の音階を設定し、全音域でこの設定が反映されるUser Octave Scaleを16種類、128鍵の音階を個別に設定するUser All Notes Scaleを1種類、設定できます。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(※p.45)

ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンビネーションの各ティンバー、ソングの各トラックで選択できます(※「スケールを変更する」)。

## スケールを変更する

プログラム、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックにスケールを設定できます。

それぞれの設定は、以下のページの“ Type ”、その他Combination、Sequencerモードの“ Use Prog 's Scale ”で行います。

Programモード	PROG 2.1: Ed - Basic, Prog Basic
Combinationモード	COMBI 3.2: Ed - Param2, Other
Sequencerモード	SEQ 3.2: Param2, Other (Othr..8/Othr..16)

ここではSequencerモードでの設定手順を示します。

[SEQ]キーを押して、Sequencerモードに入ります。

[MENU]キーを押してから、[F3]キーで“ Prm2 ”を選び、[F8](“ Open ”)キーを押します。

[F1](Othr..8)キーまたは[F2](Othr..16)キーを押します。トラックのプログラムに設定しているスケールを使用する場合は、そのトラックの“ Use Prog 's Scale ”チェック・ボックスをチェックします。

チェックしていないトラックは“ Type(Song 's Scale) ”で設定しているスケールが使用されます。

現在選択しているソング全体のスケールを“ Type(Song 's Scale) ”で選択します。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(※p.45)

## [SW1]、[SW2]の機能を設定する

[SW1]、[SW2]キーの機能を設定します。(※ PG p.224)

[SW1]、[SW2]キーの機能は、プログラム、コンビネーション、ソング、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)の1つずつに対して設定します。

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

それぞれの設定は以下のページの“SW1/2 Assign”で行います。

Programモード	PROG 2.2: Ed - Ctrl, Controls
Combinationモード	COMBI 2.2: Ed - Ctrl, Controls
Sequencerモード	SEQ 2.2: Controller, Controls
Samplingモード*	SMPL 5.2: Controller, Controls

\*: 別売オプションEXB-SMPL搭載時

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

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

このとき通常、SW1 Mod. (CC#80)、SW2 Mod. (CC#81)を選択します。

[SW1]キーをプログラムのエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして機能を設定し、エフェクトをコントロールするための設定例を※p.116に示していますので参照してください。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(※p.45)

**note** Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)の設定は保存できません。

## REALTIME CONTROLS Bモードノブ[1]～[4]の機能を設定する

REALTIME CONTROLS Bモード時の[1]～[4]ノブの機能を設定します。(※ PG p.225)

Bモードのときの機能は、プログラム、コンビネーション、ソング、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)の1つずつに対して設定します。

それぞれの設定は、以下のページの“Knob B Assign”で行います。

Programモード	PROG 2.2: Ed - Ctrl, Controls
Combinationモード	COMBI 2.2: Ed - Ctrl, Controls
Sequencerモード	SEQ 2.2: Controller, Controls
Samplingモード*	SMPL 5.2: Controller, Controls

\*: 別売オプションEXB-SMPL搭載時

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

このとき通常、Knob Mod.1 (CC#17)、Knob Mod.2 (CC#19)、Knob Mod.3 (CC#20)、Knob Mod.4 (CC#21)を選択します。

ここでは、ノブ[1]でプログラムのフィルターとアンプのEGアタックをコントロールする設定手順を示します。

[PROG]キーを押して、Programモードに入ります。

[MENU]キーを押してから、[F2]キーで“Ctrl”を選び、[F8] (“Open”)キーを押します。

Knob 1-Bの“Knob B Assign”を選び、F/A Attack (CC#73)を選択します。

REALTIME CONTROLS [SELECT]キーを押してBモードにして、ノブ[1]を回すと、フィルターとアンプのEGアタックをコントロールできます。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(※p.45)

**note** Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)の設定は保存できません。

## LCD画面のコントラスト(濃度)を調節する

GLOBAL 1.1: System, Preferenceページの“LCD Contrast”でLCD画面のコントラスト(濃度)を調節します。(PG p.127)

## データ・ファイラーとして使用したいとき

外部の機器から送信されたMIDIエクスクルーシブ・データを受信して、それをSDカードにセーブすることができます(データ・ファイラー機能)。これはMediaモードのユーティリティ・メニュー・コマンド“Save Exclusive”を選んで行ないます。(PG p.154)

## タップ・テンポ・コントロール

Program、Combination、Sequencerモードのアルペジエーターのテンポをタップにより変化させることができます。Sequencerモードではソングのテンポをコントロールできます。各モードのアルペジエーターやシーケンサーを再生中に、目的のテンポに合わせて[TIMBRE/TRACK]キーを数回軽く押すことで、演奏テンポをリアルタイムにコントロールできます。アルペジエーター、シーケンサーの演奏テンポをリアルタイムに他のビートと合わせる場合に便利な機能です。

Programモードでの操作例を以下に示します。

ProgramモードでC004: HipHop Kitを選びます。



PROG 1.1: PlayでArp. Playページを選択し、“Latch”チェック・ボックスをチェックします。



フロント・パネルのARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにします。

目的の拍子に合わせて[TIMBRE/TRACK]キーを数回軽く押します。演奏テンポに合わせてLCD画面右上のテンポ“J=”の表示が変わります。

鍵盤を押さえると、アルペジエーターによるドラムス・パターンを合わせたテンポで演奏します。

[TIMBRE/TRACK]キーを拍子のタイミングに合わせて軽く押します。そして、キーを押す間隔を少し速めます。

ドラムス・パターンの演奏テンポが少し速くなります。

▲ タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO]ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。例えば、Sequencerモードで“Tempo Mode”(PG p.51)をAutoに設定しているソングの再生中にはコントロールできません。

note タップ・テンポ・コントロール機能は、[TIMBRE/TRACK]キーだけでなく、ASSIGNABLE FOOT SWITCH端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。(PG p.127 Globalモード「Foot SW Assign」)

## ショート・カット

[MENU]キー+テン・キー[0]~[9]×2

・ モード内の各ページへアクセスします。[MENU]キーを押しながらテン・キー[0]~[9]で2桁のページ・ナンバーを入力します。

[MENU]キー+カーソル・キー[◀]、[▶]

・ モード内の各ページへアクセスします。[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀]、[▶]を押すことによって移動します。

[TIMBRE/TRACK]キー+ファンクション・キー[F1]~[F8]

・ ページ内の各パラメーターへアクセスします。Combinationモード、Sequencerモードのティンバー1~8/トラック1~8、9~16を表示するページ(COMBI 1.1: Play, Progなどで、[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1 T1/T9]~[F8 T8/T16]キーを押すことによってカーソルが移動します。

[ENTER]キー+テン・キー[0]~[9]

・ 各ページのユーティリティ・メニュー・コマンドへアクセス(10項目まで)します。[ENTER]キーを押しながらテン・キー[0]~[9]を押すことによって、ユーティリティ・メニューに表示される10項目までを選択することができます。

[ENTER]キー+鍵盤

[ENTER]キーを押しながら本機の鍵盤を押すことによって以下の入力が行えます。

・ ノート・ナンバー値、ベロシティ値の入力

・ GLOBAL 5.1: DKit, SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setupページでの“Key”選択

[ENTER]キー+[LOCATE]キー

・ Sequencerモードでの、現在のロケーション“Location”をセット(ユーティリティ・メニュー・コマンド“Set Location”に相当)

## 故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

### 電源が入らない

- ・ AC/ACパワー・サプライを接続していますか？ ..... ④p.12
- ・ [POWER]スイッチがオンになっていますか？  
リア・パネルの[POWER]スイッチをオンにしてください。

電源は入っているが、LCD画面には何も表示されない。鍵盤を弾くなどの操作を行うと、通常に動作している。

- ・ 周囲の温度変化などによって、まれにLCD画面の表示が見にくくなる場合や見えなくなる場合があります。そのようなときは次の操作を行ってください。(④ PG p.127)  
[EXIT]キーを3回押し、[GLOBAL]キーを押します。  
[EXIT]キーを押しながら[REC/WRITE]キーを押します。  
[VALUE]ダイヤルを回して調整します。

電源は入っているが、LCD画面が正常に表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。

- ・ プログラムのライトなどによる内部メモリーへのデータ書き込み中に、本機の電源をオフにしてしまうなど、内部メモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合などに、上記のような状態になる場合があります。このようなときは、次の操作を行い、本機の内部メモリーを初期化します。  
本機の電源をオフにします。  
[ENTER]キーと[0]キーを押しながら、本機の電源をオンしてください。  
本機がイニシャライズ(初期化)され、内部メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、LCD画面に“ Now writing into internal memory ”が表示されます。

### 音がでない

- ・ アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ ..... ④p.12
- ・ アンプ、ミキサーの電源が入っていますか？
- ・ Local Control Onになっていますか？  
“ Local Control On ”(GLOBAL 2.1: MIDI)のチェック・ボックスをチェックしてください。 ..... ④ PG p.130
- ・ [VOLUME]スライダーが上がっていますか？ ..... ④p.5
- ・ OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2 端子から音が出ない場合、“ BUS Select ”またはインサート・エフェクト通過後の“ Bus Select ”が1、2、1/2のいずれかに設定されていますか？ ..... ④p.113

- ・ Sequencerモードで特定のトラックが発音しない場合、“ PLAY/MUTE/REC ”または“ PLAY/MUTE ”が“PLAY”になっていますか？ ..... ④p.69
- ・ “ Status ”がINT、BTHになっていますか？ ..... ④p.70
- ・ “ Key Zone ”や“ Velocity Zone ”は、音が出る設定になっていますか？ ..... ④ PG p.65

### 音が止まらない

- ・ PROG 2.1: Ed - Basic, Prog Basicページの“ Hold ”チェック・ボックスのチェックがはずれていますか？ ..... ④ PG p.5
- ・ GLOBAL 1.1: System, Footページの“ Damper Polarity ”または“ Foot SW Polarity ”が正しい設定になっていますか？ ..... ④ PG p.127

### ノイズや発振音が出る

- ・ BPM/MIDI Sync機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。
- ・ AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発振音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは、注意してください。
- ・ サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリング(サンプルのレコーディング)の終了後に、小さなノイズが聞こえる場合があります。これはエディットやサンプリングされた音声データにはまったく影響がありません。

### エフェクトが効かない

- ・ GLOBAL 1.1: System, BasicページのFX SW“ IFX Off ”、“ MFX1 Off ”、“ MFX2 Off ”がチェックされていませんか？ ..... ④ PG p.124、125
- ・ Combination、Sequencerモードでティンバー/トラックの“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの“ Rtn1(Return1) ”、“ Rtn2(Return2) ”は上がっていますか？ ..... ④ PG p.47、85  
また、ティンバー/トラックで使用しているプログラム・オシレーターごとの“ Send1 ”、“ Send2 ”が下がっていませんか？ ..... ④ PG p.45、84

**note** 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー/トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

データをロードしたら、コンビネーションやソングが正しく発音されない

- ・データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか？ ..... ❷p.46
- ・コンビネーションで使用しているプログラムのバンク/ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか？
- ・ソングで使用しているプログラムのバンク/ナンバーは、ソングを作成したときと同じですか？

Sequencerモードで[START/STOP]キーを押しても演奏がスタートしない

- ・GLOBAL 2.1: MIDI, MIDIページのMIDI Clock "がInternalになっていますか？ ..... ❷ PG p.129

Sequencerモードでレコーディングができない

- ・GLOBAL 1.1: System, PreferenceページのMemory Protct " Song "チェック・ボックスのチェックがはずれていますか？ ..... ❷PG p.127
- ・GLOBAL 2.1: MIDI, MIDIページMIDI Clock "がInternalになっていますか？ ..... ❷PG p.129

アルペジエーターがスタートしない

- ・[ARP ON/OFF]キーがオン(点灯)になっていますか？
- ・コンビネーションやソングでアルペジエーターがスタートしない場合、" Arpeggiator Run "にチェックが付き、" Assign "にアルペジエーターが選択されていますか？ ..... ❷p.29、PG p.43、82
- ・GLOBAL 2.1: MIDIのMIDI Clock "がInternalになっていますか？ ..... ❷PG p.129
- ・GLOBAL 6.1: Arp.Patternで[ARP ON/OFF]キーが反応しない場合、Mediaモード、またはSamplingモードから移動していませんか？

[AUDITION]キーをオンにしたときに発音しない

- ・AUDITION機能は、Programモードでのみ有効です。
- ・Programモードで、[AUDITION]キーをオンにしたときに発音しない場合、PROG 2.1: Ed - Basic, Auditionページの" Audition Riff "がOffになっていませんか？ ..... ❷PG p.9
- ・Samplingモードで、[AUDITION]キーをオンにしたときに発音しない場合、次の点を確認してください。  
現在選ばれている" Index "にサンプルが正しくアサインされていますか？  
" S(Start) "、" LpS(Loop Start) "、" E(End) "の各アドレスの設定は正しいですか？ ..... ❷PG p.109  
SMPL 2.1: Sample Edit, Edit2ページにいるとき、" S(Edit Range Start) "、" E(Edit Range End) "の設定は正しいですか？ ..... ❷PG p.100

RPPR機能による演奏がスタートしない

- ・SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページのRPPR "にチェックがついていますか？ ..... ❷PG p.51

- ・" Assign "、" Pattern Select "、" Track "等が正しく設定されていますか？ ..... ❷p.75、PG p.73
- ・GLOBAL 2.1: MIDIのMIDI Clock "がInternalになっていますか？ ..... ❷ PG p.129

GM/GS/XG規格に準拠したSMFをコンバートしてSequencerモードで演奏したが正しく発音されない

- ・" GM Initialize "を実行して、設定を初期化してください。 ..... ❷PG p.54
- ・GLOBAL 1.1: System, Preferenceページの" Bank Map "がGMになっていますか？ ..... ❷PG p.126
- ・" Status "がINTまたはBTHになっていますか？ ..... ❷p.70、PG p.62

オシレーター 2 に関する設定が表示されない

- ・PROG 2.1: Ed - Basic, Prog BasicページのMode(Oscillator Mode) "でDoubleを選択していますか？ ..... ❷p.51、PG p.5

MIDI OUT 端子からデータが送信されない

- ・本機からMIDIデータをUSB経由でコンピューターへ送信しているときは、MIDI OUT端子からの出力が停止します。USBへの接続が切断されると、MIDI OUT端子からの出力が再開されます。

外部から送信されたMIDIデータに応答しない

- ・MIDIケーブルはすべて正しく接続されていますか？ ..... ❷p.12、PG p.233
- ・送信機器と同じチャンネルで、MIDIデータを受信していますか？ ..... ❷ PG p.129

外部機器から送信されたMIDIデータに正しく応答しない

- ・GLOBAL 2.1: MIDI, MIDIページのMIDI Filter " Enable Program Change "、" Bank "、" Combi "、" Ctrl Change "、" AfterT "がそれぞれチェックされていますか？ ..... ❷PG p.130
- ・MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信する場合に、GLOBAL 2.1: MIDI, MIDIページのMIDI Filter " Exclusive "がチェックされていますか？ ..... ❷PG p.131
- ・本機が対応しているメッセージを送信していますか？

SDカードをフォーマットできない

- ・本機で使用可能な仕様を満たすメディアですか？ ..... ❷p.100
- ・メディアは正しく挿入されていますか？ ..... ❷p.14

SDカードにデータをセーブ、ロードできない

- ・メディアは正しく挿入されていますか？ ..... ❷p.14
- ・メディアはフォーマットされていますか？ ..... ❷p.100、PG p.156
- ・SDカードを「書き込み可能な状態」にしていますか？  
ライト・プロテクトを解除し、スロットへ正しく挿入して、もう一度セーブまたはロードしてください。 ..... ❷p.100



[SAMPLING]キーを押しても、サンプリング・モードに入れない。

- ・ EXB-SMPLが正しく取り付けられていますか？ ..... PG p.260

音が入力できない

- ・ EXB-SMPLが正しく取り付けられていますか？ ..... PG p.260
- ・ AUDIO INPUT 1、2端子にマイクやオーディオ機器が接続されていますか？ ..... ❷p.35
- ・ [LEVEL]ノブのレベルが上がっていますか？ ..... ❷p.35
- ・ [MIC/LINE]スイッチの設定は合っていますか？ ..... ❷p.35
- ・ Samplingモードで入力した音が聞こえない場合、SMPL 1.1: Recording, Input/Prefページで“Lvl”、“BUS”が正しく設定されていますか？ ..... ❷p.35、PG p.93、95
- ・ Program、Combination、Sequencerの各モードで入力した音が聞こえない場合、GLOBAL 1.1: System, Audio In ページで“Input1 Level”、“Input1 BUS Select”、“Input2 Level”、“Input2 BUS Select”が正しく設定されていますか？ ..... ❷p.115、PG p.128
- ・ GLOBAL 1.1: System, Audio In ページで“Input1 Level”、“Input1 BUS Select”、“Input2 Level”、“Input2 BUS Select”を設定しても音が入力されない場合、一度“Input1 Level”、“Input2 Level”を下げてから、Program、Combination、Sequencerのいずれかのモードに移動してください。そしてGlobalモードに戻り、設定し直してください。 ..... ❷p.115

サンプリングできない

- ・ サンプル・データ用RAMメモリーが取り付けられていますか？ ..... ❷PG p.260
- ・ メモリーの残り容量はありますか？ ..... ❷PG p.120  
他のメモリー・バンクを選択してください。 ..... ❷PG p.92  
必要のないサンプルをデリートしてください。 .. ❷PG p.96  
必要なサンプルをセーブしてからデリートしてください。 ..... ❷PG p.96、151

MOメディアを交換しても本機が認識できず、交換後のメディアの情報が正常に表示されない


- ・ MOドライブのモード設定で、DOS/V(PC/AT互換機)とMacの切り替えができる場合、DOS/V(PC/AT互換機)モードを使用してください。モード切り替え等については、MOドライブの取扱説明書を参照してください。
- ・ MediaモードのMedia Informationページのユーティリティ“Scan SCSI device”でSCSIデバイスを再マウントしてください。
- ・ MOドライブにモード設定がない、または、モードを切り替えてもメディア交換を認識しない場合は、ドライブ・セレクトで別のドライブを選択後、MOドライブを選択し直してください。

付属CD-ROMのドライバがインストールできない

- ・ USBケーブルが正しく接続されていますか？
- ・ CD-ROMがCDドライブに正しく入っていますか？  
CD-ROMが正しく入っていることを確認してください。
- ・ CDドライブのレンズが汚れていませんか？  
市販のレンズ・クリーナーでクリーニングしてください。
- ・ ネットワークのCDドライブからインストールをしていますか？  
ネットワークで接続されているCDドライブからはインストールできません。
- ・ USBが使用可能になっていますか？  
Windows XPの場合、[コントロール パネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]でユニバーサルシリアルバスコントロール、USB ルートハブを確認してください。
- ・ 不明なデバイスとして認識されていませんか？  
Windows XPの場合、[コントロール パネル]の[システム]、[ハードウェア]タブ、[デバイス マネージャ]で確認します。  
正しく認識されない場合は、TRが「その他のデバイス」の中に表示されたり、「不明なデバイス」と表示されます。USBケーブルを再接続し、新たに「不明なデバイス」と表示された場合は、TRが不明なデバイスとして認識されています。表示された「不明なデバイス」を削除し、ドライバをインストールし直してください。 ❷PG p.265

ソフトウェアが反応しない

- ・ USBケーブルが正しく接続されていますか？
- ・ ドライバをインストールしましたか？
- ・ 接続したコンピューターにTRは認識されていますか？  
Windows XPの場合は、[コントロール パネル]の[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]、[ハードウェア]タブで確認してください。  
Mac OS Xの場合は、Macintosh HD アプリケーション・フォルダ ユーティリティ・フォルダ “Audio MIDI設定”の“MIDI装置”タブ・ページでTRが認識されているかを確認してください。

 ご使用になるコンピューターのハードウェア環境によっては、USB接続で本機を認識できないことがあります。

- ・ TRのアサイン設定とUSB-MIDIポートの設定を確認してください。
- ・ 接続している機器やソフトウェアが、TRに対応していない場合があります。接続している機器またはソフトウェアの取説を参照し、確認してください。

# 仕様とオプション

## 仕様

### システム

HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム

### モード

Combination、Program、Sequencer、Global、Media、Sampling(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

### 音源部

HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム

同時発音数 62ボイス(62オシレーター)(シングル・モード時)  
31ボイス(62オシレーター)(ダブル・モード時)

フィルター 24dB/oct LPFレゾナンス付  
12dB/oct LPF + HPF

オルタネート・モジュレーション機能

### 波形メモリー

64MByte PCM ROM  
(470マルチサンプル、518ドラムサンプル)

別売オプションEXB-SMPL搭載時:

サンプル・データ用RAMメモリー(SIMM): EXB-SMPL付属  
16MByte(64MByteまで拡張可能)

### エフェクト部

1インサート・エフェクト(ステレオ・イン - ステレオ・アウト)、  
2マスター・エフェクト(モノ・イン - ステレオ・アウト)、  
1マスターEQ(3バンド・ステレオ)を同時使用可能  
エフェクト数 89(インサート/マスター・エフェクト用)  
エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能

### コンビネーション/プログラム

384ユーザー・メモリー・コンビネーション(384プリロード)  
512ユーザー・メモリー・プログラム(512プリロード、オーディション機能)  
128 + 9ドラムROMプログラム(GM音色配列準拠、オーディション機能)  
383オーディション・リフ

### ドラムキット

24ユーザー・ドラムキット(16プリロード)  
9ROM GMドラムキット(GM2音色配列準拠)

### デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

2つのアルペジエーター同時使用可能(Combination、Sequencerモード)  
5プリセット・アルペジオ・パターン  
216ユーザー・アルペジオ・パターン(216プリロード)

### シーケンサー

16マルチ・ティンバー、16マルチ・トラック、1マスター・トラック  
最大記憶容量 200,000ノート

レゾリューション ↓ /192

200ソング

20キュー・リスト

150プリセット/(1ソングにつき)100ユーザー・パターン

16プリセット/16ユーザー・テンプレート・ソング

TRフォーマット、SMF(フォーマット0および1)対応

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能:  
(1ソングにつき1セット使用可能)

### メディア・モード

ロード、セーブ、ユーティリティー

データ・ファイラー機能(セーブ/ロードMIDIエクスクルーシブ・データ)

CD ROM (ISO9660 level1)ロード対応(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

TRITON/TRITON Pro/TRITON ProX、TRITON-Rackで作成したコンビネーション、プログラム、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン(.PCG)をコンバート・ロード可能。

TRITON/TRITON Pro/TRITON ProXで作成したソング(.SNG)をコンバート・ロード可能。

### サンプリング(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

48kHz、16ビット・リニア

最大サンプル・データ・メモリ容量64MByte(メモリ増設時)  
4,000サンプル/1,000マルチサンプル(1マルチサンプルにつき最大128インデックス作成可能)

タイム・スライス、タイム・ストレッチ、その他、各種エディット機能  
AIFF、WAVE、AKAI(S1000/3000)、KORGフォーマット・サンプル・データをロード可能

サンプル・データのAIFF、WAVEフォーマット・エクスポート可能

### キーボード

61鍵(アフタータッチ付き)

76鍵(アフタータッチ付き)

88鍵(ウェイトド、アフタータッチ付き)

### コントローラー

ジョイスティック、[SW1]/[SW2]キー、REALTIME CONTROLS  
ノブ[1]...[4]および[SELECT]キー、[ARP ON/OFF]キー

### ユーザー・インターフェイス

グラフィカル・ユーザー・インターフェイス:  
240 x 64ピクセルLCDディスプレイ

モード・キー:

[COMBI]、[PROG]、[SEQ]、[GLOBAL]、[MEDIA]、[SAMPLING]

バリュース・コントローラー:

[VALUE]ダイヤル、[INC]/[DEC]キー、テン・キー・ブロック([0]..  
[9]、[-]キー、[+/HOLD]キー)

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]、[+]、[MENU](PAGE + / - )  
キー、[EXIT]キー、[ENTER]キー、[COMPARE]キー、[F1] ... [F8]  
(T1/T9...T8/T16)キー、[TIMBRE/TRACK]キー

BANKキー:

PROG BANK: [A],[B],[C],[D],[GM]

COMBI BANK: [A],[B],[C]

SEQUENCERコントロールキー:

[PAUSE],[REW],[FF],[LOCATE]

SEQUENCER/SAMPLING(別売オプションEXB-SMPL搭載

時)コントロールキー: [REC/WRITE],[START/STOP]

その他: [AUDITION]キー、[CATEGORY]キー

## オーディオ・アウトプット

1/4 "AUDIO OUTPUT (MAIN): L/MONO,R

1/4 "AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL): 1, 2

出力インピーダンス: 1.1[k ](L/MONOはMONO時550[ ])

最大出力レベル:

L/MONO,R: + 12.0 [dBu]

(INDIVIDUAL)1,2: + 11.6 [dBu]

負荷インピーダンス: 100 [k ]以上

1/4 "AUDIO OUTPUT HEADPHONE

出力インピーダンス: 33 [ ]

最大出力レベル: 36 [mW]

負荷インピーダンス: 33 [ ]

オーディオ・インプット(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

AUDIO INPUT1,2

LEVEL [MIC/LINE]スイッチ、[LEVEL]ノブ

入力インピーダンス: 10 [k ]

規定レベル

LINE: + 3 [dBu] @[INPUT]ノブ=min.

- 30 [dBu] @[INPUT]ノブ=max.

MIC: - 18 [dBu] @[INPUT]ノブ=min.

- 53 [dBu] @[INPUT]ノブ=max.

最大レベル

LINE: + 13 [dBu] @[INPUT]ノブ=min.

- 20 [dBu] @[INPUT]ノブ=max.

MIC: - 8 [dBu] @[INPUT]ノブ=min.

- 43 [dBu] @[INPUT]ノブ=max.

ソース・インピーダンス: 600 [ ]

コントロール・インプット

DAMPER(ハーフ・ダンパー対応)、ASSIGNABLE SWITCH/  
PEDAL

MIDI入出力

MIDI IN, OUT, THRU 端子、USB B端子

SDカード・スロット

使用可能メディア: 2.7 ~ 3.6V (16M ~ 1GByte)

その他

AC電源端子(~ AC9V)、POWERスイッチ

オプション対応

EXB-SMPL(16MByte 72ピンSIMM 1枚付属)

72ピンSIMMメモリー専用スロット×2 (サンプル・データ用  
RAMメモリー用)

本体外形寸法 (W×D×H):

61Key: 1045.2 × 302.3 × 95.3(mm)

76Key: 1257.6 × 302.3 × 95.3(mm)

88Key: 1414 × 365 × 123(mm)

本体重量:

61Key: 7.8kg

76Key: 9.2kg

88Key: 24.1kg

消費電力:

13W (EXB-SMPL、SIMM32M × 2搭載時)

付属品:

CD-ROM( KORG USB-MIDI Driver、Voice Name List )

AC/ACパワー・サプライ 9VAC 3.0A (KA161)

## コンピューターに接続する場合の動作環境

Windows

対応OS

Microsoft Windows XP Home Edition/Professional

対応コンピューター

以上の動作環境を満たすUSBポート搭載のコンピューター

Macintosh

対応OS

Mac OS X 10.2以降

対応コンピューター

以上OSの動作環境を満たすUSBポート搭載のApple Macintosh

## オプション

サンプリング・アップグレード

EXB-SMPL Sampling Upgrade

エクスペッション/ボリューム・ペダル

XVP-10 EXP/VOLペダル

フット・コントローラー

EXP-2

ダンパー・ペダル

DS-1H

ペダル・スイッチ

PS-1

その他

MIDIケーブル

製品の外觀および仕様は予告なく変更することがあります。(2005年8月現在)



MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション...		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源 ON 時 設定可能	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	記憶される
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用	x *****	3 x	
ノート ナンバー :	音域	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	0 ~ 127 全ノートナンバー送信は Seq., Arpeggiator Data による
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	9n, V=1 - 127 x	9n, V=1 - 127 x	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別			キー別送信は Seq. Data のみ *A *A
ピッチ・ベンド				*C
コントロール チェンジ	0, 32 1, 2 4, 5, 7, 8, 10 11, 12, 13 64, 65, 66, 67 70 - 79 80, 81, 82, 83 93, 91, 92, 94, 95 6, 38 96, 97 98, 99 100, 101 0 - 95 0 - 101 120, 121	x       x   x   x		バンク・セレクト(MSB, LSB) *P ジョイスティック(+Y, -Y) *C ペダル, ポルタメント・タイム, ボリューム, IFX/パン, パン *C エクスプレッション, エフェクト・コントロール1, 2 *C ダンパー, ポルタメントSW, ソステヌート, ソフト *C サウンド (Realtime Controls1 - 4A:74, 71, 79, 72) *C スイッチ1, 2, フット・スイッチ, コントローラー *C センド1, 2, エフェクト・オン/オフ(IFX, MFX1, MFX2) *C データ・エントリー(MSB, LSB) *C データ・インクリメント, デクリメント *C NRPN(LSB, MSB) *C, *2 RPN(LSB, MSB) *C, *3 Realtime Controlsノブ1 - 4 Bアサイン *C Seq. Data (受信時 *C) オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントローラー *C
プログラム チェンジ :	設定可能範囲	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	*P
エクスクルーシブ				*E *4
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	0 - 127 x	0 - 127 x	キューリスト選択時は, キューリストに対応 *1 キューリスト選択時は, キューリスト0-19が対応 *1
リアルタイム	: クロック : コマンド			*1 *1
その他	: ローカル ON / OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	x x x	123 - 127 x	
備考 *P, *A, *C, *E: それぞれ GLOBAL 2.1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) が Enable のとき送受信する。 *1: GLOBAL 2.1: MIDI Clock が、Internal のとき送信し、受信しない。 External または Ext-USB のときは、その逆になる。 *2: LSB, MSB = 02, 00: Arpeggiator ON/OFF、0A, 00: Arpeggiator Gate コントロール、0B, 00: Arpeggiator Velocity コントロール *3: LSB, MSB = 00, 00: ピッチベンド・レンジ、01, 00: ファイン・チューン、02, 00: コースチューン *4: KORG エクスクルーシブ以外にインクワイアリー、GMシステム・オン、マスター・ボリューム、マスター・バランス、マスター・ファインチューン、 マスター・コースチューンに対応する。				

モード1 : オムニ・オン、ポリ                      モード2 : オムニ・オン、モノ                      : あり  
 モード3 : オムニ・オフ、ポリ                      モード4 : オムニ・オフ、モノ                      x : なし

# 索引

## 記号

10's HOLD ..... 22

## A

ADC OVER! ..... 35, 39

Alternate Modulation ..... 56

Amp EG ..... 54

ASSIGNABLE Pedal ..... 117

ASSIGNABLE PEDAL 端子 ..... 9

ASSIGNABLE Switch ..... 117

ASSIGNABLE SWITCH 端子 ..... 9

AUDIO INPUT ..... 4, 9, 14, 35, 39, 87, 88, 89, 112, 114, 115, 121, 123, 125

AUDIO OUTPUT ..... 8, 12

## B

BANK キー ..... 7

BPM ..... 60, 92

BPM アジャスト機能 ..... 86

BUS Select

AUDIO INPUT ..... 115

Combination, Sequencer ..... 114

Program ..... 112

Sampling ..... 89

## C

Cat. HOLD (Category Hold) ..... 22

CLIP! ..... 39

COMBI BANK ..... 7

Combination ..... 23, 33, 57

エフェクト ..... 112

構成 ..... 57

Constant Pitch ..... 94

Copy Key Setup ..... 98

Crossfade Loop ..... 86

## D

DAMPER 端子 ..... 9

Decay Time ..... 32

Demo Songs ..... 20

Dmod ..... 115

Double ..... 50, 51, 54

## E

EG ..... 52

Amp (Amplifier) EG ..... 54

EG-INTENSITY ..... 25

EG-RELEASE ..... 25

Filter EG ..... 53

Pitch EG ..... 52

EXB-SMPL ..... 1, 2, 9, 42, 86

Excl Group(Exclusive Group) ..... 98

[EXIT]キー ..... 7

## F

Filter EG ..... 53

Filter Modulation ..... 53

Force OSC Mode ..... 59

## G

Global ..... 45, 97

GM2 ..... 3

Grid ..... 92

## H

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム ..... 1

High Multisample, Low Multisample ..... 50

## I

IFX Balance ..... 32

(INDIVIDUAL)1、2 端子 ..... 9

## K

Keyboard & Index ..... 93

Keyboard Track ..... 53, 54

.KMPファイル ..... 102

.KSCファイル ..... 102

## L

LCD 画面 ..... 6, 10, 120

Level

AUDIO INPUT ..... 115

Program ..... 54

LFO ..... 52, 55

Low Pass & High Pass ..... 53

Low Pass Resonance ..... 53

LPF CUTOFF ..... 25

## M

(MAIN) L/MONO、R 端子 ..... 9

Memory Protect ..... 80

[MENU PAGE+/-]キー ..... 7

MIDI クロック ..... 29, 83, 104, 111

MIDI 端子 ..... 9

MIDI チャンネル

Combination ..... 59

Program ..... 49

MIDI データ・ファイラー ..... 47

MIDI ピッチ・バンド・データ ..... 52

MIDI フィルター ..... 61

Mode(REC Mode) ..... 39

Mode(Sampe Mode) ..... 92, 93

## O

Octave ..... 32

OSC Select ..... 59

Oscillator Mode ..... 97

## P

Pan

AUDIO INPUT ..... 115

Combination ..... 59

Drum kit ..... 99

Program ..... 54

Sequencer ..... 70

Pattern Assignable ..... 31

.PCG ファイル ..... 102

Pitch ..... 52

Pitch BPM Adj. ..... 94

Pitch Offset ..... 109

Pitch Stretch ..... 32

Portamento ..... 59

Preload PCG ..... 20

PROG BANK ..... 7

Program

エフェクト ..... 112

構成 ..... 49

## R

REALTIME CONTROLS ..... 5, 25, 26, 28, 29, 32, 51, 59, 119

Resolution ..... 66, 77, 104

RESONANCE/HPF ..... 6, 25

REVERT .....	10
ROMドラムサンプル .....	98
RPPR ....	2, 31, 63, 64, 76, 83, 122

## S

Sampling	
エフェクト .....	112
構成 .....	87
SCSI端子 .....	9
SDカード .....	8, 14, 42, 100
Select by Category .....	22
Send	
AUDIO INPUT .....	115
Combination, Sequencer .....	114
Program .....	113
Sequencer .....	19, 31, 63
エフェクト .....	112
構成 .....	64
Shutdown Keys .....	31
SIMM .....	86
Single .....	32, 50
.SNGファイル .....	102
Step .....	107
Stereo .....	92, 93
SW1, SW2 .....	5, 24, 119

## T

Time Slice .....	86
Time Stretch .....	86
Tone .....	108
Transpose .....	60
Truncate .....	41

## U

Use DKit Setting .....	99
------------------------	----

## V

VALUEコントローラ .....	6, 10, 11, 16
Velocity SW L H .....	51
Volume	
Combination .....	59
Sequencer .....	70

## Z

Zero(Use Zero) .....	40, 92
ZOOMボタン .....	92

## ア

アサインブル・フット・スイッチ .....	26
アサインブル・フット・ペダル .....	26
アフター・タッチ .....	26
アフタータッチ・カーブ .....	118
アルベジエーター .....	27, 63
アサイン .....	105
オクターブ .....	104
音の間隔 .....	104
音の強さ .....	28
音の長さ .....	28, 104
オン/オフ .....	27, 103, 105
キー・シンク .....	29
ゲート・タイム .....	6
タイミング .....	104
テンポ .....	6, 28, 105
同期 .....	111
動作 .....	105
動作範囲 .....	104, 106
ペロシティ .....	6, 104
リンク	
コンビネーション .....	106
プログラム .....	104

アルベジエーター音の展開する順番 .....	104
アルベジエーター音の発音持続 .....	108
アルベジエーターパターン .....	103
アンプ .....	54

## イ

イベント・エディット .....	16, 84
インサート・エフェクト .....	55, 61, 112
コンビネーション,シーケンサー .....	114
サンプリング .....	89, 114
プログラム .....	113
インデックス .....	36, 37, 86, 88, 91, 92, 93, 94

## エ

エディット	
コンビネーション .....	57
ソング・エディット .....	72
トラック・エディット .....	72
パターン・エディット .....	72
プログラム .....	49
エディット・セル .....	7, 10, 16
エディット・バッファ .....	44
エフェクト	
コンビネーション,シーケンサー .....	112
サンプリング .....	112
プログラム .....	112

## オ

オーディオ・アウトプット .....	2
オーディション機能 .....	7
オーディション・リフ .....	7
オート・サンプリング .....	90
オート・パンニング効果 .....	54
オクターブ .....	24, 60
アルベジエーター .....	104
オシレータ .....	50
音の3要素 .....	50
オプション増設時のLCD画面 .....	18
オリジナル・スケール .....	118
オルタネート・モジュレーション	
1, 24, 56, 63	
オン/オフ	
電源 .....	18
音色 .....	5, 24, 32, 50, 52, 56
音程 .....	24, 51, 52
音量 .....	5, 24, 32, 52, 54, 59, 88

## カ

外部SCSI記憶メディア .....	100
外部メディア .....	102
カットオフ周波数 .....	25, 53
カテゴリー .....	7
カテゴリー・ホールド .....	16
ドラムサンプル .....	98
カレント・ページ .....	10

## キ

キー・シンク .....	29, 104
キー・ゾーン .....	58, 60
キーボード・クロスフェード .....	58
キーボード入力 .....	17
基準キー .....	93
ギターの入力 .....	88
キュー・リスト .....	20, 64, 73

## ク

クオンタイズ .....	67
クリエイト・コントロール・データ .....	84
グリッド .....	92
クロスフェード・ループ .....	86

## コ

工場出荷時の設定 .....	48
構成	
コンビネーション .....	57

サンプリング	87	コンピネーション	23	ドラムキット	97, 98
シーケンサー	64	コンピネーション・ナンバー	23	トレモロ/オート・パン効果	52
プログラム	49	コンピネーション・バンク	23		
コントローラ	24	タブ	16	<b>ナ</b>	
コンピネーション	1, 23	パラメータ	16	名前を付ける	44
コンペア機能		プログラム	21	<b>ニ</b>	
コンピネーション	58	プログラム・ナンバー	21	入力設定	39
シーケンサー	80	プログラム・バンク	21		
プログラム	50	ページ	15	<b>ノ</b>	
<b>サ</b>				ノート・ナンバー	26
再生ピッチ	51, 60	<b>ソ</b>		<b>ハ</b>	
サンプリング	88	ソング	64	ハイパス・フィルター	53
サンプリング周波数	87	ソング・データ	80	パターン	64
サンプル	37, 87	<b>タ</b>		パラメータの設定	16
セーブ	93	ダイアログ	11	パラメータの選択	16
レコーディング	35	ダイナミック・モジュレーション	1, 63, 115	パン	
<b>シ</b>		タイム・ストレッチ	86	AUDIO INPUT	115
シーケンサー	2, 13	タイム・スライス	86	コンピネーション	59
システム・エクスクルーシブ・データ	42, 102	タブ	10	サンプリング	89
ショート・カット	120	タブの選択	16	シーケンサー	70
ジョイスティック	5, 24	ダンパー効果	13	プログラム	54
<b>ス</b>		<b>チ</b>		<b>ヒ</b>	
スクロール・バー	11	チェック・ボックス	10	ピッチ	24
スケール	60, 118	チューニング	117	コンピネーション	60
スタンダードMIDIファイル(SMF)	42, 102	<b>テ</b>		サンプリング	36, 86, 93, 94
ステップ	107	データ・ダンプ	42, 47	シーケンサー	63, 85
ステップ・レコーディング	67, 84	データ・ファイラー	120	ドラムキット	97, 98
スプリット	58, 60	ティンバー	57, 58, 59, 60	プログラム	50, 51, 52, 56
<b>セ</b>		テキスト・ダイアログ	11	ピッチEG	52
セーブ	42, 46, 47, 100, 102	デチューン・サウンド	51	ビット・レゾリューション	87
接続	12	デモ演奏	19	ビブラート効果	52
AC/ACパワー・サプライ	12	デュアル・アルベジエーター	2, 105	<b>フ</b>	
MIDI機器/コンピュータ	13	テンプレート・ソング	63, 65	ファンクション・ボタン	10
オーディオ機器	12	テンポ		フィルター・タイプ	53
オーディオ入力	14	アルベジエーター	105	フォーマット	100
ダンパー・ペダル	13	ソング	66	フット・スイッチ	9, 13
フット・スイッチ	13	<b>ト</b>		フット・ペダル	26
ペダル	13	トーン	108	プリセット・データ	42
ゼロ・クロス	92	指定した音程で発音	109	プリセット・パターン	64
選択		トーンの発音持続	108	プリロード・データ	20, 42, 48
10's HOLD		同期		プログラム	1
コンピネーション	23	アルベジエーター	111	フロント・パネル	5
プログラム	22	トラック・ステータス	80	分散和音	27
アルベジエーター・パターン	28	トラック・プレイ・ループ	66		
カテゴリ					
コンピネーション	23				
プログラム	22				

## ヘ

ページ・メニュー .....	11
ペダル端子 .....	9
ベロシティ .....	26, 58, 118
ベロシティ・カーブ .....	118
ベロシティ・クロスフェイド .....	61
ベロシティ・スイッチ .....	58, 61
ベロシティ・ゾーン .....	61
ベロシティ・ドラムサンプル・スイッチング .....	98
ベロシティ・マルチサンプル・スイッチング .....	50

## ホ

ポリフォニック .....	50, 59
ポリリウム .....	18, 34, 58
ポルタメント .....	52, 59

## マ

マスターEQ .....	112
コンピネーション,シーケンサー .....	114
サンプリング .....	114
プログラム .....	113
マスター・エフェクト .....	112
コンピネーション,シーケンサー .....	114
サンプリング .....	114
プログラム .....	113
マスター・トラック .....	64
マニュアル・サンプリング .....	89
マルチサンプル .....	1, 36, 37, 38, 50, 88, 97

## メ

メモリー・プロテクト .....	43
------------------	----

## モ

モードの選択 .....	15
モノフォニック .....	50, 59
モノラル・ソース .....	90

## ユ

ユーザー・アルペジオ・パターン .....	30, 107
ドラムス・パターン .....	109
メロディ .....	109
和音のパターン .....	109
ユーザー・テンプレート・ソング .....	63
ユーザー・パターン .....	64
ユーティリティ・メニュー .....	10

## ラ

ライト .....	6, 8, 20, 30, 32, 34, 42, 43, 49, 57, 97
-----------	--

## リ

リア・パネル .....	8
リアルタイム・コントロール .....	32
リアルタイム・レコーディング .....	16, 81
オート・パンチ・イン .....	82
オーバー・ダブ .....	81
オーバー・ライト .....	81
パターン .....	84
マニュアル・パンチ・イン .....	82
マルチ .....	83
ループ・オール・トラックス .....	82
リネーム .....	44
リフ (フレーズ) .....	7
リンク .....	86
コンピネーション .....	106
プログラム .....	104

## ル

ルーティング	
AUDIO INPUT .....	115
コンピネーション,シーケンサー .....	114
サンプリング .....	114
プログラム .....	112
ループ .....	40
サンプル .....	92
ソング .....	66
ループ再生 .....	39
ソング .....	63

## レ

レイヤー .....	58, 60
レコーディング (サンプル)	
オート .....	35
マニュアル .....	39
レコーディング (ソング)	
アルペジオ・パターン .....	67
トラック .....	81
パターン .....	81
ペース・トラック .....	66
レコーディング・レベル .....	35, 39
レゾナンス .....	53
レベル・メーター .....	39

## ロ

ロード	
RPPR .....	31
データ .....	101
デモ・データ .....	19
プリロード・データ .....	48
ローパス・フィルター .....	53
ロック機能 .....	24

## ワ

ワウ効果 .....	53
------------	----



# アフターサービス

## 保証書

本製品には、保証書が添付されています。

お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。

なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

## 保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

## 保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

## 保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路などのように機能維持のために必要な部品)の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

## 修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。

それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

## 修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

## ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。

商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

## WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

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.

## 株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL 03(3799)9085