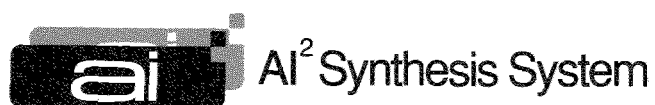


ai² Synthesis Module

OBRAW

取扱説明書



KORG

このたびはai²シンセシスモジュール03R/Wをお買い上げいただき、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。

ご使用になる前に

■使用する場所

次のような場所でご使用になりますと、故障の原因になりますのでご注意ください。

- 直射日光が当たる場所
- 温度や湿度が非常に高い場所や低い場所
- 砂やホコリの多い場所
- 振動の多い場所

■電源

電源コードのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでお使いください。お買い上げになった製品は国内仕様ですので100V以外の電源コンセントには絶対に接続しないでください。

■他の電気機器への影響

本製品はマイクロコンピュータを使用した楽器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入る場合があります。ラジオ、テレビなどの機器からは十分に離してご使用ください。

■取扱はやさしく

スイッチやツマミに必要な以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。

■お手入れ

外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)

■保証書の手続き

製品をお買い上げいただいた日より一年間は、保証期間となり、修理は無償となりますが、購入店での手続きがない場合は無効となります。必ずお求めになった販売店で、保証書に所定の手続きを行った後、大切に保管してください。

■取扱説明書は大切に……

今後の参照のために、この取扱説明書はお読みになった後も大切に保管してください。

この取扱説明書の読み方

- ◎まず、本体を操作しながらクイック・ガイド及び基本オペレーション編をひととおりお読みください。
- ・ここでは03R/Wのオペレーションの基本が述べられています。指示に従って操作してみると各キーやディスプレイの役割を簡単に理解することができます。

- ◎次にざっと応用編に目を通してください。
- ・03R/Wでできることや操作の際に注意したいことなどがわかります。
- ◎後は使用の目的に応じて各ファンクションの項目を開いてください。

03R/Wの主な特徴

1. オール・デジタル構成のAIスクエア・シンセシス・システム

音源(40Mビットの容量)からフィルター、エフェクターまで全てがデジタル化されているため、音の劣化のない高品位なシンセ・サウンドが楽しめます。

2. 多彩なマルチサウンド(音源波形)

03R/WはPCM技術を最大限に生かした実用的で自由度のあるマルチサウンドを255種類プリセットしてあり、オプションのPCMカードを使ってさらに拡張することもできます。これにより従来のシンセサイザーではできなかった様々な音作りが可能になりました。

3. 演奏の幅を広げるコンビネーション

100個のコンビネーションで音色を自在に組み合わせて演奏することができます。また、最大8ティンバーのマルチ音源としてシーケンサーなどのシステムに対応します。

4. 曲作りをサポートするドラムキット

03R/Wは利用度の高いドラムサウンドを114種類プリセットしてあります。それらのセッティングやチューンを様々に組み合わせ2種類のドラムキットを作成しメモリーすることも可能です。

5. 充実した機能のマルチ・モード

MULTIモードでは汎用性の高いGM(General MIDI)に準拠しているため、GMに対応しているシーケンサーであればメーカーや機種にとらわれずに手軽に03R/Wを演奏させることが可能です。

6. 音作りの可能性をさらに高めるマルチ・デジタル・エフェクター

03R/Wは最大4種類のエフェクトを同時に、また完全に独立している2系統のステレオ・エフェクトとして用いることもできるマルチ・デジタル・エフェクター(MDE)を搭載しています。ディレイ、リバーブだけでなく、イコライザー、ディストーション、ロータリースピーカーなどあらゆるエフェクターを自由にセッティングすることができます。

7. 素早くエディットが行えるリモート・エディター

別売のリモート・エディター「RE1」を接続することにより、大型ディスプレイ、8本のスライダ等を手元で操作して素早いエディットが可能となります。

03R/Wのバックアップ・バッテリーについて

03R/Wでは、電源オフ後にメモリーの内容が消滅するのを防ぐために、バックアップ用のバッテリーを装備しています。ディスプレイに“Battery Low”の表示が出たら交換を行う必要がありますので最寄りの営業サービスセンターか販売店にお問い合わせください。

RAMカードの電池について

◆RAMカード(SRC-512)には、カードのなかに記憶されたデータを保存するために、電池が必要です。ご使用の際には、リチウム電池(形式CR2016)を必ずセットしてください。

①電池のセットの仕方

カードを裏(端子のない面)にすると、バッテリーホルダーに溝があります。

リチウム電池(CR2016)は+面(文字の書いてある面)を下にしてホルダーのなかにセットし、押し込んでください。

②ライト・プロテクト・スイッチ

ライト・プロテクト・スイッチをONにするとカードにデータを書き込むことができなくなります。データを書き込むとき以外は、電池寿

命の保持/データの保護のため、必ずONにして使用してください。

③電池の交換

リチウム電池は、通常カード内のデータを1年保持します。1年経過しましたら新しい電池と交換してください。(但し40°C以上の高温場所に保管した場合は、保持期間が短縮されることがあります。)

リチウム電池は、CR2016を使用してください。

電池の交換時、そのまま電池をカードより抜き去りますと、カード内のデータは消去されます。データを保持したまま電池交換を行う場合は、カードを本体に差し込み、電源ONの状態での電池交換を行ってください。

※本説明書に記載されているディスプレイで使用されているプログラムやコンビネーション、マルチサウンド名等は仮のものであり、必ずしも本体と一致いたしませんのでご了承ください。

目次

フロントパネル	2	RE1との接続	99
リアパネル	2	MIDIインプリメンテーション	117
基本オペレーション編	3	エラー・メッセージ	127
セッティング	3	スペック&オプション	128
03R/Wの構成	4	ノ故障とお思いになる前に	129
GMについて	4	03R/Wのメモリー構成	130
GMで演奏させるには	5	MIDIインプリメンテーション・チャート	131
コンビネーション(複数のプログラムの組合せ)を聴くには	8	アフターサービス	
MIDIインジケーターについて	8	マルチサウンド・ネーム一覧表	
プログラム(1つの音色)を聴くには	9	ドラムサウンド・ネーム一覧表	
デモ演奏を聴くには	9		
各キーについて	10		
音作りのプロセス	11		
03R/Wのメモリーについて	12		
応用編	13		
ページ表の見方	13		
1. PROGRAMモード	14		
2. EDIT PROGRAMモード	15		
03R/Wのプログラム・パラメータの構成	15		
EDIT PROGRAMモードのファンクション	16		
3. エフェクト・パラメータ	34		
エフェクト・プレースメントについて	34		
エフェクト・パラメータ	38		
エフェクト・パラメータ表	66		
4. COMBINATIONモード	68		
5. EDIT COMBINATIONモード	69		
EDIT COMBINATIONモードのファンクション	70		
EDIT COMBINATION	71		
6. MULTIモード	79		
7. GLOBALモード	88		
GLOBALモードのファンクション	88		
GLOBAL	89		

フロントパネル

(各キーの説明はP.10をご覧ください。)

① MASTER VOLUME

② モードセレクトキー

- COMBI=COMBI/EDIT COMBIモード
- PROG=PROG/EDIT PROGモード
- EDIT=EDIT COMBI,EDIT PROGモード用
- GLOBAL/MULTI=GLOBAL/MULTIモード

③ INT/CARD,PAGE+キー

④ BANK,PAGE-キー

⑤ +10,▷キー

⑥ -10,◁キー

⑦ +1,△キー

⑧ -1,▽キー

⑨ PHONES端子

ヘッドフォンを接続する端子です。OUTPUT1/L、2/Rの音声をモニターすることができます。

⑩ MIDIインジケータ

⑪ ディスプレイ

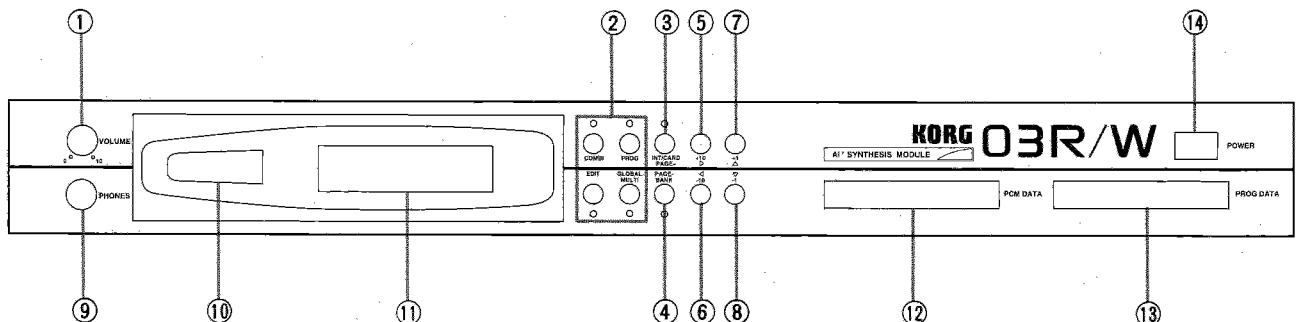
⑫ PCM DATAスロット

PCM(マルチサウンド)データの記憶してあるカードはここに差し込みます。音色カードはPROG DATAスロットをしますのでこのスロットには差し込まないでください。

⑬ PROG DATAスロット

音色に関するデータを記憶してある(または記憶させる)カードはここに差し込みます。PCM(マルチサウンド)データカードはPCM DATAスロットをしますのでこのスロットには差し込まないでください。

⑭ パワー・スイッチ



リアパネル

① REMOTE端子

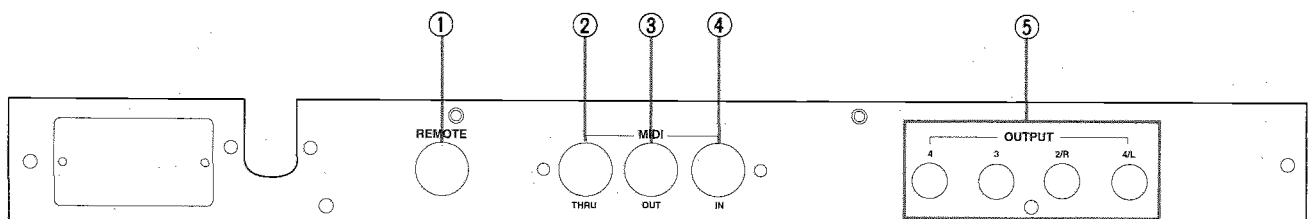
② MIDI THRU端子

③ MIDI OUT端子

④ MIDI IN端子

⑤ OUTPUT端子(1/L,2/R,3,4)

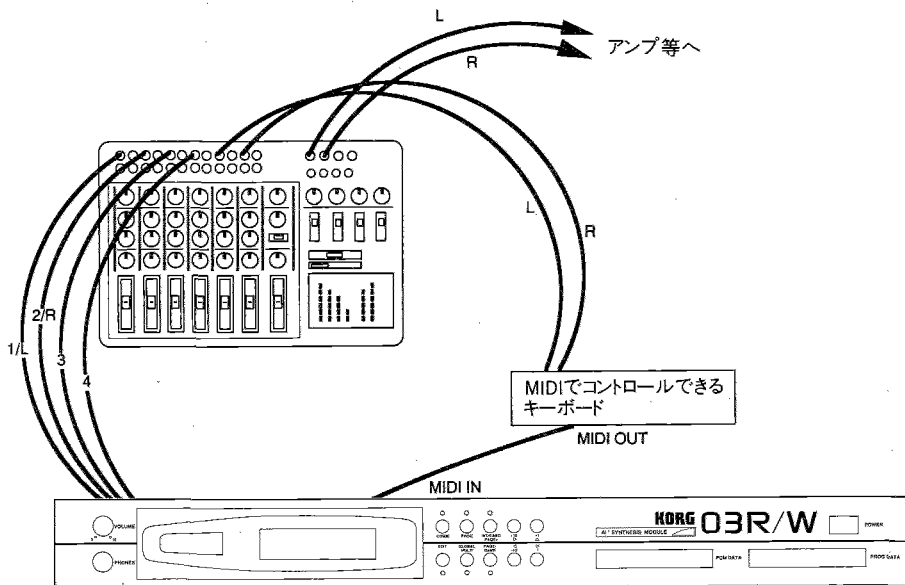
03R/Wの音声出力端子です。それぞれの端子への音声の割り振り方は各パラメータで設定します。



基本オペレーション編

セッティング

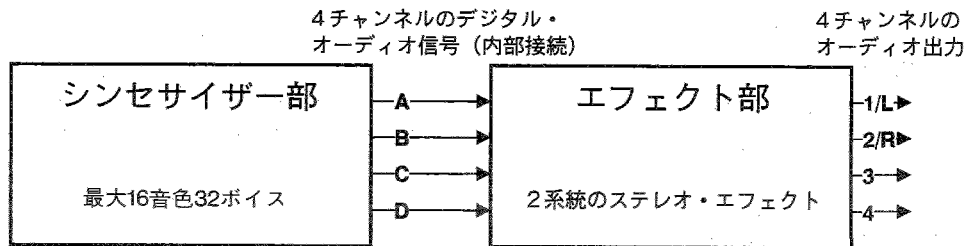
- ① まず、03R/W本体のPOWERスイッチがOFFになっていることを確認してください。その際接続してある機材(アンプ、ミキサー等)の電源がOFFになっていることも確認してください。また、全ての機器のボリュームを下げ切っておいてください。
- ② リアパネルの電源プラグに付属の電源コードを差し込んでからコードのもう片方のプラグを電源コンセントに差し込んでください。
- ③ 03R/WのPOWERスイッチをONにします。
- ④ 接続してある機材の電源をONにしてから、03R/Wやその他の機器のボリュームを徐々に上げ、適当な音量にしてください。



- MIDI INに送られて来るノート・データはC-1~G9(ノート・ナンバー0~127)のすべてを受信します。(音色によっては高音域で音が出ないものもあります。)

キー・ネーム	C-1	C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	G9
MIDI ノート・ナンバー	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	127

03R/Wの構成



GM (General MIDI) について

GM (General MIDI) システム

GMシステムは、特定の音源に限定されない汎用性の高い演奏データの作成を可能とするために、日本のMIDI規格協議会とアメリカのMIDI Manufactures Associationにより合意された共通音源仕様です。GMシステム用に作成された音楽ソフトウェア (GMスコア) は、GMシステムに対応した音源であればメーカー、機種によらず利用することができます。

- ・ 03R/WのMULTIモードはGMシステム・レベル1に対応しています。03R/WのプログラムG01～128にはGMのトラック10 (=チャンネル10) 以外で使われる音色 (GMサウンド・セット)、G129にはトラック10で使われる音色 (GMパーカッション・マップ) が用意されています。
- ・ GMが定める音色名に対し、実際にどのような音色を再生するかなどは、音源により異なります。このため、音源によって演奏が違って聞こえる場合があります。
- ・ 内蔵するエフェクトの種類や構成も音源によって異なるため、多くの場合、GMシステム用の音楽データではエフェクトの設定は行われません。
- ・ 自分で作成したMIDIシーケンス・データをGM用として配布する場合には、他のGM音源で試聴を行うなど、互換性の維持のために十分な配慮が必要です。
- ・ 著作権の存在する曲をMIDIデータ化した場合、著作権者の許可なく配布することはできませんのでご注意ください。

● GM対応の音源が受信するMIDIデータは次の通りです。

- ・ ノートオフ
- ・ ノートオン
- ・ コントロールチェンジNo.1 : ピッチ・モジュレーション
- ・ // No.6, 38 : データ・エントリー
- ・ // No.7 : ボリューム
- ・ // No.10 : パン
- ・ // No.11 : エクスプレッション
- ・ // No.64 : ダンパー
- ・ // No.100, 101 : RPN (レジスタード・パラメータ・ナンバー) *
- ・ // No.121 : リセット・オール・コントローラーズ
- ・ // No.123 : オール・ノート・オフ
- ・ プログラム・チェンジ
- ・ アフター・タッチ
- ・ ピッチ・ベンド
- ・ ユニバーサル・エクスクルーシブ・GMシステム・オン
- ・ // GMシステム・オフ
- * RPN No.0 : ピッチ・ベンド・レンジ
- ・ No.1 : ファイン・チューン
- ・ No.2 : コース・チューン
- 03R/Wは以上のMIDIメッセージに加え、次のメッセージも受信します。
- ・ コントロールチェンジNo.0, 32 : バンク・チェンジ
- ・ // No.2 : VDFモジュレーション
- ・ // No.12, 13 : エフェクト・コントロール
- ・ // No.91, 92 : エフェクト・オン/オフ
- ・ // No.96, 97 : データ・インクリメント/デクリメント
- ・ // No.120 : オール・サウンド・オフ
- ・ アクティブ・センシング

※バンク・チェンジVDFモジュレーション、エフェクト・コントロール、エフェクト・オン/オフは03R/W独自の拡張であり、他のGM機器との互換性はありません。

- 03R/WはGMパーカッション・マップとして定められているキー・ナンバー35～81のドラム音色に加えて、キー・ナンバー27～31, 33, 34, 82～87の各ドラム音色を拡張しています。
- 03R/WのGM用ドラム音色のキー・ナンバー42, 44, 46, キー・ナンバー71, 72, キー・ナンバー73, 74, キー・ナンバー78, 79, キー・ナンバー80, 81, キー・ナンバー86, 87のそれぞれでエクスクループ(排他的)アサインを行っています。それぞれのグループ内ではモノで発音しますが、他のグループや、どのグループにも属さない音色とはポリフォニックで発音します。
- GMで使用するプログラムNoは1～128ですが、これはMIDIプログラム・チェンジの0～127に対応します。
- GLOBALモードのPRGフィルターを“ENA”または“PRG”に設定した場合には、プログラム・バンク・セレクト・メッセージを使用して以下のような操作が行えます。これらは03R/W独自の拡張であり、他のGM機器ではバンク・セレクトを異なる方法で使用している場合があります。したがって、通常のGMスコアやそれに準ずるシーケンス・データで演奏させる場合はPRGフィルターを“NUM”にすることをお勧めします。

- ・ 任意のチャンネル(トラック)で内部RAMやカードの音色を呼び出すことができます。……………①
- ・ チャンネル10でGMのドラム以外の音色を呼び出すことができます。……………②
- ・ 任意のチャンネル(トラック)を発音しないように設定することができます。……………③
- ・ チャンネル10以外でもGMのドラム音色を呼び出すことができます。……………④

	Bank No.	(Recommended Value)	Examples
① Int/Card	1, 3, 4 (: Bank A, C, D)	(1, 3, 4)	Bn 00 00 20 00 Cn pp
② GM Sound Set	7169～7424	(7169)	Bn 00 38 20 00 Cn pp
③ OFF	7425～7936, 8065～8192	(8192)	Bn 00 3F 20 7F Cn 7F
④ GM Percussion	7937～8064	(7937)	Bn 00 3E 20 00 Cn 00

GMで演奏させるには

GM対応のシーケンス・データによって、手軽に03R/Wを演奏させることができます。

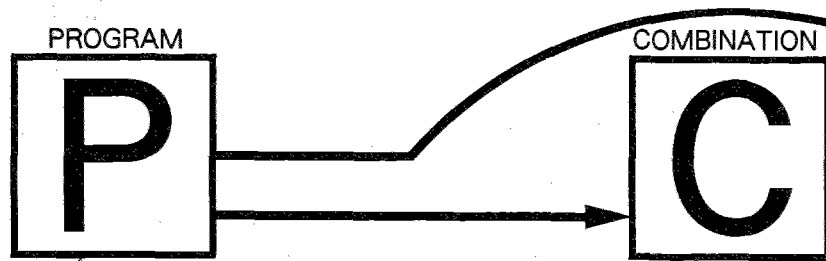
- ① GM演奏データをロードしたシーケンサー等(ロードや、GMでの演奏の方法等は、そちらの取扱説明書をお読みください)のMIDI Outと03R/WのMIDI Inを接続します。
- ② 03R/WのGLOBAL/MULTIキーを押してMULTIモードに入ります。もし、GLOBALモードになったら、もう一度GLOBAL/MULTIキーを押してMULTIモードにしてください(MULTIモードのときはGLOBAL/MULTIキーのLEDが点灯しますが、GLOBALモードのときは点滅します)。
- ③ シーケンサー等をスタートさせると、そのMIDIデータを受信して03R/Wが演奏を開始します。

演奏の途中で設定を変えることができます。詳しいことは「6.MULTIモード」をご覧ください。

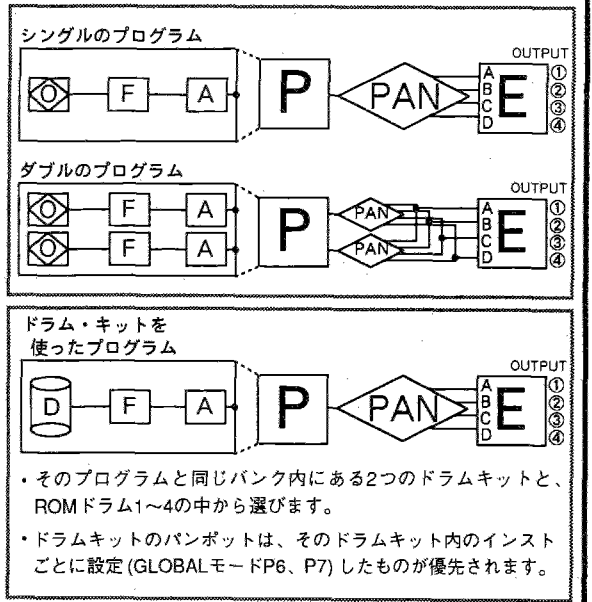
※GLOBALモードの設定が以下の通りになっていないと正しく演奏されません。

- 0A Trans(トランスポート) …………… +00
- 1A Scale Type(スケール・タイプ) …………… Equal Temp
- 2A Note R(ノート・レシーブ) …………… ALL
- 2B 2C MIDI Filter(MIDIフィルター) …………… EXはDIS、それ以外はENA

・ 内の数字とアルファベットはディスプレイの左上に表示されるそのパラメータのページです。PAGE+, PAGE-, <, >キーでパラメータを選んで確認し、違っていたら△、▽キーで以上の値に設定してください。



- プログラムとは一般のシンセサイザーでいう「音色」のことを指します。
- プログラムはA00~A99 (インターナル)、C00~D99 (カード)、G01~G129 (ROM)の中から選びます。



そのプログラムと同じバンク内にある2つのドラムキットと、ROMドラム1~4の中から選びます。

ドラムキットのパンポットは、そのドラムキット内のインストごとに設定 (GLOBALモードP6、P7) したものが優先されます。

EDIT PROGRAMモードではここまで設定します。

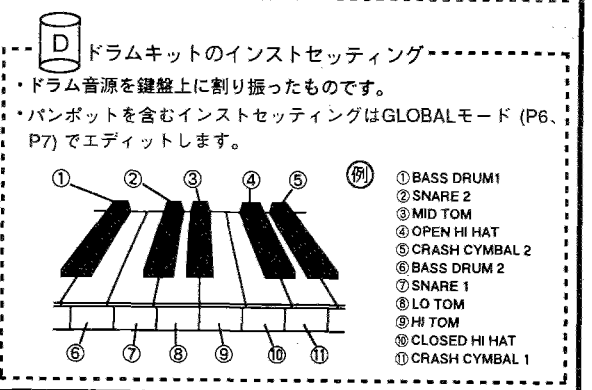
マルチサウンド (音源波形)

オシレーター (OSC) はマルチサウンド (00~254) から選びます。

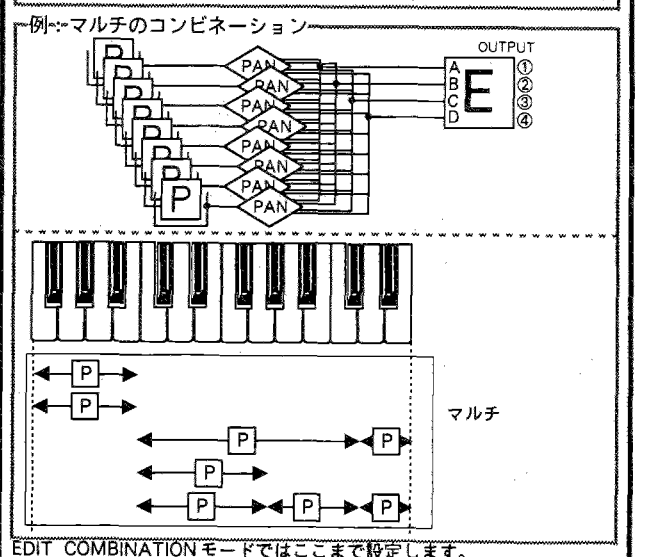
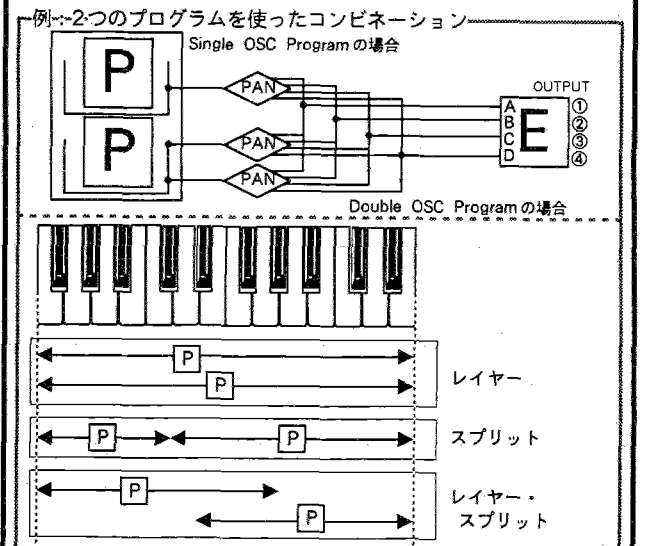
- マルチサウンドはPCMカードからも選べます。
- 詳しくはEDIT PROGRAMモードのページをご覧ください。

一つの音色はマルチサウンドに様々な加工が施されることによって完成します。

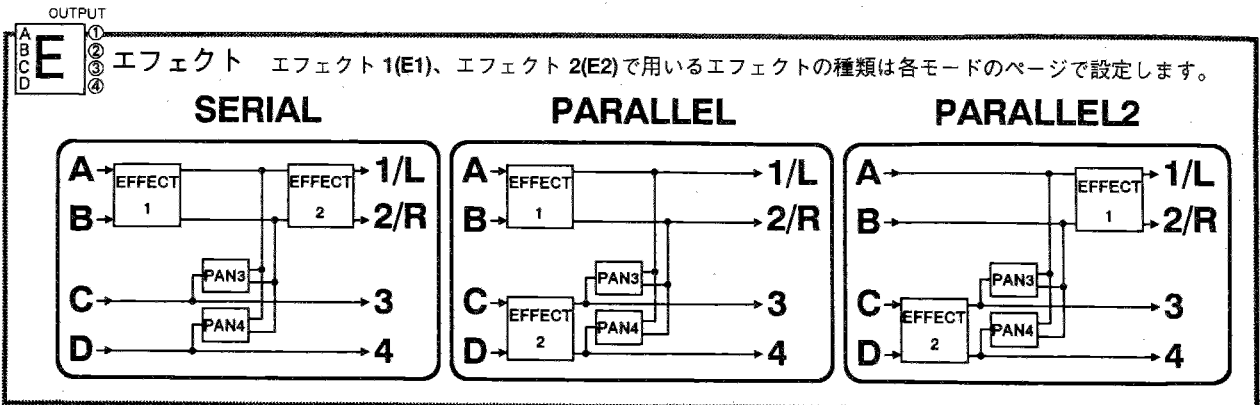
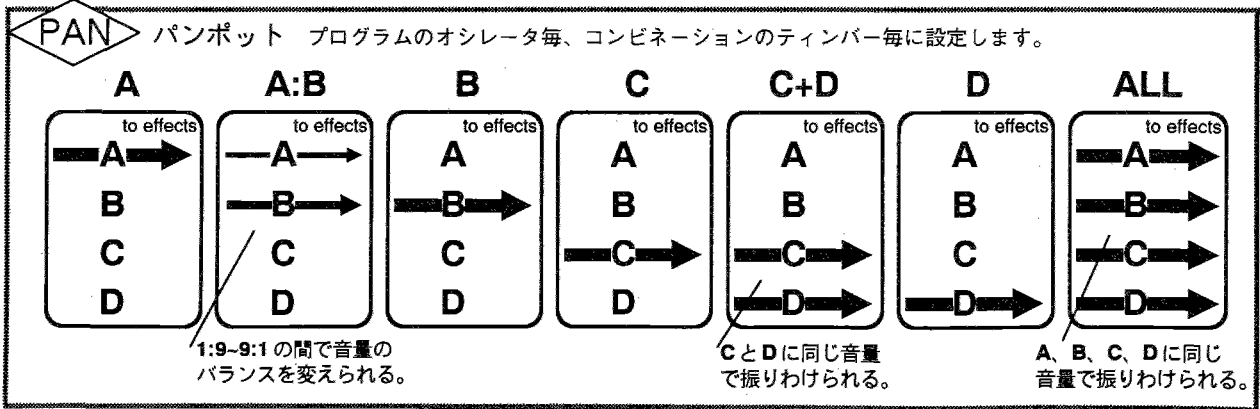
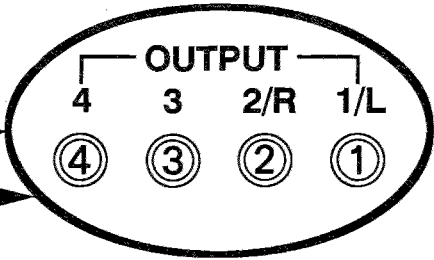
- VDF (Variable Digital Filter) では音色をコントロールします。
- VDA (Variable Digital Amplifier) では音量をコントロールします。
- これらの加工はEDIT PROGRAMモードで行います。



- コンビネーションとは、いくつかのプログラムの組み合わせのことを言います。ティンバーという器 (全部で8個) に1つずつプログラムを入れます。
- エフェクトはコンビネーションで設定されたものが使われ、プログラムでの設定は無視されます。
- コンビネーションはA00~A99 (インターナル)、C00~D99 (カード)の中から選びます。
- COMBINATIONモードのとき、GLOBALモードで設定したのと同じMIDIチャンネルのプログラムチェンジを受けると、コンビネーションが変わります。
- パンポットはティンバーごとに設定しますが、プログラムでの設定も使えます。



EDIT COMBINATIONモードではここまで設定します。



コンビネーション(複数のプログラムの組合せ)を聴くには

コンビネーションは本体に100(バンクAの00~99)、PROGカードに200(バンクCの00~99、バンクDの00~99)あります。

- ①モードセレクトキーのCOMBIを押します(COMBINATIONモード)。
- ②INT/CARD、BANK、+10、+1、-10、-1キーで演奏したいコンビネーションのナンバー(A00~A99、C00~D99)を選びます。
- ③MIDI INに接続した01/Wなどのキーボードを弾くと②で選んだコンビネーションの音を聴くことができます。

ディスプレイについて……

COMBINATIONモードを選ぶとディスプレイは例のようになります。上段には選ばれているコンビネーションのナンバーとそのコンビネーション・ネームが、下段には、各ティンバー(プログラムを入れる器)で使用されているプログラム・ナンバーが表示されます。

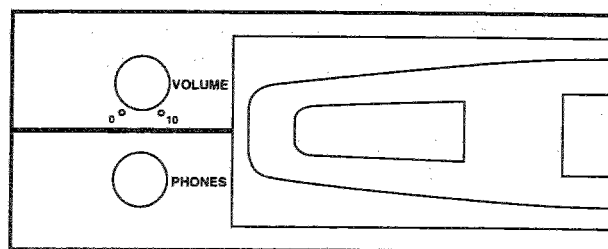
- ・COMBIキーを押すたびにティンバー1~4と5~8の表示が切り換わります(5~8のとき、右上に“*”が付きます)。

A00:Orchestra
A00 A01 A02 A03

MIDIインジケータについて……

16個のLEDは、COMBINATIONモードのときはティンバー1~8に、またMULTIモードのときはトラック1~16にそれぞれ対応していて、MIDI Dataを受信したとき対応するティンバーやトラックのLEDが点灯します。

LEDは、上段が1~8(左端が1)、下段が9~16に対応し、PROGRAMモードのときや、MIDIダンプ・データ受信時は“1”のLEDが点灯します。



プログラム(1つの音色)を聴くには

プログラムは本体に229(バンクAの00~99、バンクGの01~129)、PROGカードに200(バンクCの00~99、バンクDの00~99)あります。バンクGのプログラムはGMに対応したROMデータで、01~128は音色プログラム、129はドラムのプログラムです。(P.132 GMプログラム・リスト、P.133 GI29ドラム・キット・リスト参照)

①モードセレクトキーのPROGを押します(PROGRAMモード)。

②INT/CARD、BANK、+10、+1、-10、-1キーで演奏したいプログラムのナンバー(A00~A99、G01~129、C00~D99)を選びます。

③MIDI INに接続した01/Wなどのキーボードを弾くと②で選んだプログラムの音を聴くことができます。

キーボードのMIDIチャンネルが、03R/WのグローバルMIDIチャンネル(GLOBALモードで設定します)と一致していないと音が出ません。

ディスプレイについて……

例

A00:Piano16'

PROGRAMモードを選ぶとディスプレイは例のようにプログラム・ナンバーとそのプログラム・ネームを表示します。

デモ演奏を聴くには

03R/Wは内部にデモンストレーション用の演奏データを持っています。

①COMBIキーとEDITキーを同時に押します。

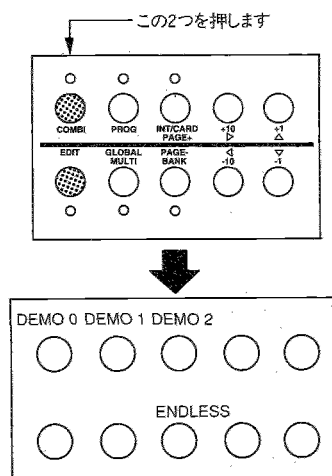
②デモ演奏には3曲入っていて、図のように各キーがそのソング・ナンバーに対応しています。BANKキーを押すと0~2が続けてエンドレスで鳴るようになります。その他の時は曲が終わると自動的にストップします。

③+10、+1、-10、-1キーのどれかを押すと元の状態に戻ります。

- ・途中で中止する時はキーのどれかを押してください。
- ・デモデータ入りのROMカードがPROG DATAスロットに差されている時はそのカードのデモ演奏が鳴ります。
- ・デモ演奏のMIDIデータは出力されません。

SONGO:ROCK SHOW

注意：音色に関するデータを変えると曲想も変わりますのでご了承ください。あらかじめGLOBALモードの[5C]でプリセットデータをロードしておいてください。



各キーについて

モードによって03R/Wの各キーの動作は変わります。

モードセレクトキーについて

使用中のモードが点灯します。

03R/Wには6つのモードがあり、それぞれのモードへは次のキーを押して入ります。

- ・ COMBINATIONモード COMBIキー
- ・ EDIT COMBINATIONモード COMBIキーを押してからEDITキー
- ・ PROGRAMモード PROGキー
- ・ EDIT PROGRAMモード PROGキーを押してからEDITキー
- ・ MULTIモード GLOBAL/MULTIキー(もう1度押すとGLOBALモードになる)
- ・ GLOBALモード GLOBAL/MULTIキー(もう1度押すとMULTIモードになる)

また、各キーはモードによって(COMBIモード、PROGモードか、それ以外か)動作が変わります。

キー	COMBI,PROGモードのとき(白文字表記)	E.COMBI,E.PROG,MULTI,GLOBALモードのとき(青文字表記)
INT/CARD/PAGE+	COMBI,PROGのバンクをInternal \leftrightarrow Cardと切り換えます [INT/CARD]	1ページ進みます [PAGE+]
+10/▶	COMBI,PROGのNo.を+10します [+10]	ページ内の次のパラメータを選びます [▶]
+1/▲	COMBI,PROGのNo.を+1します [+1]	パラメータのバリュー(値)を+1します [▲]
BANK/PAGE-	COMBI,PROGを選ぶバンクを切り換えます [BANK]	1ページ戻ります [PAGE-]
-10/◀	COMBI,PROGのNo.を-10します [-10]	ページ内の1つ前のパラメータを選びます [◀]
-1/▼	COMBI,PROGのNo.を-1します [-1]	パラメータのバリュー(値)を-1します [▼]

INT/CARDキーについて

本体メモリー内のコンビネーション/プログラム・データを使用するか、PROGカードのデータを使用するかを切り換えます。INT/CARDキーを押すたびにバンクがA \leftrightarrow C、またはG \leftrightarrow Dと切り換わります。カード(バンクC,D)を選んでいるときLEDが点灯します。

* カードはそれぞれ所定のスロットにまっすぐにしっかりと差し込んでから使用してください。

BANKキーについて

インターナル(バンクA,G)、カード(バンクC,D)内でのバンクの切り換えに使用します。押すたびにバンクがA \leftrightarrow GまたはC \leftrightarrow Dと切り換わります。バンクG,Dを選んでいるときLEDが点灯します。

* PCM(マルチサウンド)カードの波形はEDIT PROGRAMモードのオシレーター・アサインやGLOBALモードのドラムキットで選びます(このキーは使用しません)。

* PROGカードは内部が2つのバンクに分かれています(バンクC,D)。

+10キー、+1キー、-10キー、-1キーについて

コンビネーションやプログラムのナンバーを変えるのに使います。

PAGE+キー、PAGE-キー、◀キー、▶キーについて

エディットするパラメータを選ぶのに使います。PAGE+キー、PAGE-キーでパラメータのあるページを選び、◀キー、▶キーでパラメータを選びます。

尚、ディスプレイの上段左はじの"0A"などの表示は、その画面のページ(左側の数字)と、そのページ内での画面ナンバー(右側のA,B……)です。

また、ディスプレイの上段右端に"▶"が表示されているときは更に右側に別の画面があり、▶キーを押していくと移れます。"◀"が表示されているときは左側に別の画面があります。

▲/▼キーについて

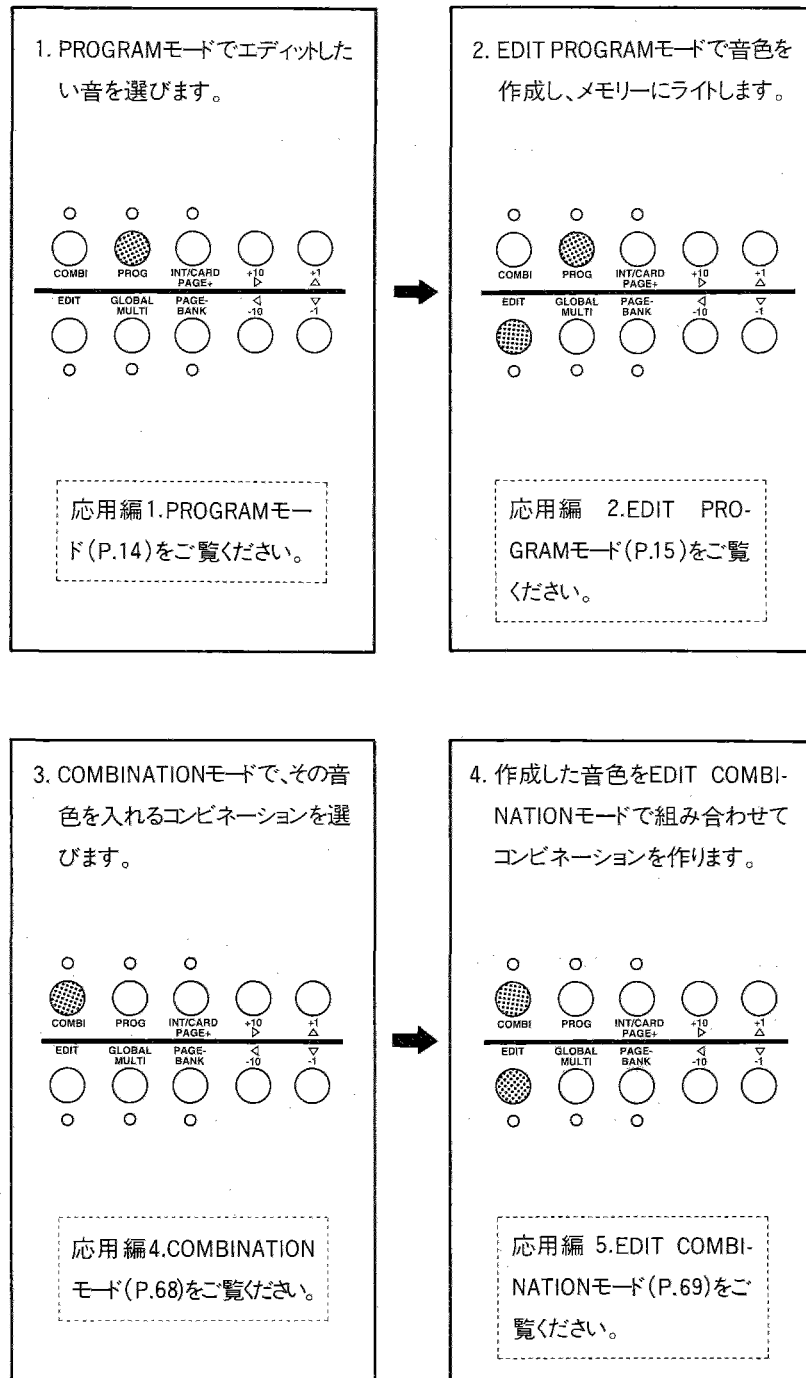
パラメータの値を設定する時に使います。▲を押すと数値が1ずつ増え、▼を押すと数値が1ずつ減ります。

またキーを押し続けると、連続的に変わります。

▲キーには「YES」、▼キーには「NO」という意味もあります。

音作りのプロセス

ここで03R/Wの音作りのプロセスをまとめてみましょう。



03R/Wのメモリーについて

詳しくは巻末の「03R/Wのメモリー構成」をご覧ください。

- COMBINATIONモードでコンビネーションを選ぶときは、バンクA,C,Dから選びます。(カードを含む)
- PROGRAMモードでプログラムを選ぶときは、バンクA,C,D,Gから選びます。(カードを含む)
- EDIT COMBINATIONモードで、各ティンバーで使用するプログラムを選ぶ際、そのコンビネーションがバンクAのときはバンクAかGにあるプログラムを選ぶことができ、コンビネーションがバンクCのときはバンクCかGのプログラムを選ぶことができます。つまり、そのコンビネーションと同じバンクか、またはバンクGのプログラムしか選べません。
- バンクGはプログラムにだけあり、そのデータはROMです。GMに対応するためにあります。
- ドラムキットは、それを使うプログラムと同じバンクにあるもの、またはROM1～4から選びます。
例えばバンクCにあるプログラムで選べるドラムキットは、バンクCのドラムキット1、2か、ROMドラム・キット1～4です。また、エディットするためにGLOBALモードで呼び出すドラムキットは、バンクA(インターナルRAM)にあるものです。

《インターナル・メモリーについて》

[バンクA] 100コンビネーション 100プログラム 2ドラムキット 1グローバル・データ	[バンクG] 129プログラム(ROM)
--	-------------------------

《PROGカードについて》

PROGカード(512Kbit RAMカード)は2つのBANKに分けられます(バンクC,D)。

[バンクC] 100コンビネーション 100プログラム 1グローバル・データ 2ドラムキット・データ	[バンクD] 100コンビネーション 100プログラム 1グローバル・データ 2ドラムキット・データ
--	--

☆PCMカードはこの分類には含まれません。

☆カードへの書き込み、カードからの読み出しは次の各ファンクションで行ないます。

	読み出し	書き込み
100プログラム、100コンビネーション、2ドラムキット、1グローバル	GLOBALモード [5A]	GLOBALモード [5B]
1コンビネーション	COMBIモード	EDIT COMBIモード [13A]
1プログラム	PROGモード	EDIT PROGモード [15A]または[21A]
1ドラムキット	EDIT PROGモード	GLOBALモード P6,7

*新しいカードを使うときは、まず最初にGLOBALモードの[5B]でセーブ・データをしてください。以後、データのロードや1プログラムの読み出し、ライトが行えるようになります。

応用編

ページ表の見方

① 3A~3C PITCH EG(ピッチEG)

03A PITCH EG > SL+00 AT00 AL+00	03B PITCH EG 0 DT00 RT00 RL+00	03C PTCH.EG Vel< Levl=+99 Tim=+00
------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------

3A SL	Start Level	-99~+99	ピッチの時間的変化の設定
AT	Attack Time	0~99	
AL	Attack Level	-99~+99	
3B DT	Decay Time	0~99	
RT	Release Time	0~99	
RL	Release Level	-99~+99	
3C Levl	EG Level Vel. Sens.	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの効果の変化
Tim	EG Time Vel. Sens.	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの速さの変化

④

⑤

⑥

⑦

① 3A~3C PITCH EG(ピッチEG)

ページ3の画面A~C、ピッチEGに関するページであることを示しています。

② そのページのディスプレイ

(1つの枠で1画面、となりの画面へ移るには<キー、>キーを押します)

③ そのページに関する図

④ そのパラメータの画面ナンバー

⑤ パラメータの名称

⑥ パラメータのバリュー(数値など)の可変範囲、内容

(この欄の一番左に書かれている値が▼キーを押し続けたときのもので)

⑦ パラメータの機能の概要

*本文中の「カーソル」とは、点滅表示になっているパラメータのことです。

1. PROGRAMモード

このモードへはPROGキーを押して入ります。

PROGキーのLEDが点灯します。

メモリー内のプログラム(音色)をセレクトし、演奏するモードです。
A00～A99でインターナル、C00～D99でカード、G01～(G)129でROMのプログラムを選ぶことができます。

プログラムのセレクトはINT/CARDキー、BANKキー、+10キー、+1キー、-10キー、-1キーまたはMIDIプログラム・チェンジによって行います。

- MIDIでプログラムをセレクトするときは、GLOBALモードでMIDI FilterのPRGを“DIS”以外に設定しておいてください。(P. 92参照)
- カードのプログラムを選ぶときはあらかじめプログラムの入ったPROGカードを差しておいてください。
- グローバル・チャンネルと同じチャンネルのMIDIデータによって発音、動作をします。
- バンクGのプログラムはGMに対応したROMデータで、01～128は音色プログラム、129はROMドラム・キット1を使用したドラムのプログラムです。巻末のGMプログラム・リスト、GMドラム・リストをご覧ください。

A00:Piano16'

2.EDIT PROGRAMモード

このモードへはPROGキーを押してからEDITキーを押して入ります。

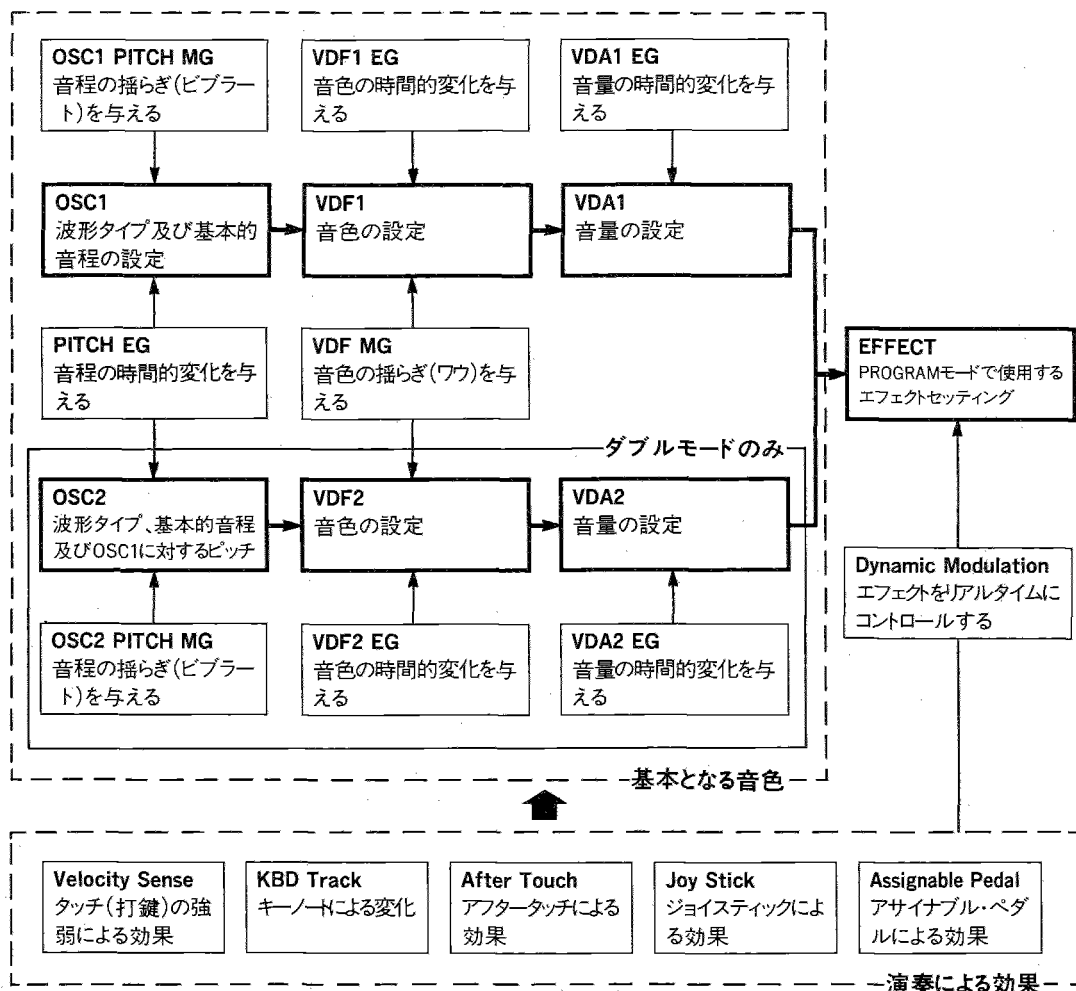
PROGキーとEDITキーのLEDが点灯します。

このモードでは、音色プログラム・パラメータ(音源波形やフィルター、EGのセッティングなど)を設定します。

☆EDIT PROGRAMモードでは、テンキーはページ・セレクト・キーとして働きます(RE1使用時)。

- エディットが終わり、音色が完成したら[15A](OSC Mode=Single,Drumsのとき)または[21A](OSC Mode=Doubleのとき)でライトを行ってください。(PROGRAMモードで別のプログラムを選ぶとライトしていないプログラムは失われてしまいます。)ただし、バンクGのプログラムをエディットしても、それをバンクGにライトすることはできません。他のバンク(A,C,D)にライトしてください。

03R/Wのプログラム・パラメータの構成



EDIT PROGRAMモードのファンクション

PAGE+キー、PAGE-キーを使ってページを選びます。パラメータを選ぶときには、CURSORキー(◀、▶)を使います。

オシレータ・モードによって各ファンクションのページが異なります(本文中のページはダブル・モードのときのものです)。

ページ		ファンクション	エディットするパラメータ
シングルドラムス	ダブル		
0A~0B	0A~0B	OSC Mode Assign/Hold	オシレータのモード 発音するボイス数とホールド
1A~1C	1A~1C	OSC1 Multi Sound Level/Octave EG Intensity/Pan	オシレータ1の音源波形 音量、オクターブ ピッチの時間的変化効果の深さ、出力先
—	2A~2E	OSC2 Multi Sound Level/Octave EG Intensity/Pan Interval/Detune Delay	オシレータ2の音源波形 音量、オクターブ ピッチの時間的変化効果の深さ、出力先 OSC2のOSC1に対するインターバル(半音単位)、デチューン(セント単位) OSC2のOSC1に対する発音の遅れ時間
2A~2C	3A~3C	Pitch EG	ピッチの時間的変化の設定
3A~3E	4A~4E	VDF1 Cutoff EG Emphasis	VDF1のカットオフ(音色の明るさ) カットオフの時間的変化の設定 エンファシス効果
—	5A~5E	VDF2 Cutoff EG Emphasis	VDF2のカットオフ(音色の明るさ) カットオフの時間的変化の設定 エンファシス効果
4A~4E	6A~6E	VDF1 Velocity Sense Keyboard Tracking	タッチの強弱によるVDF1 EGの効果の深さと速さの変化 鍵盤位置によるVDF1 EGの効果の深さと速さの変化
—	7A~7E	VDF2 Velocity Sense Keyboard Tracking	タッチの強弱によるVDF2 EGの効果の深さと速さの変化 鍵盤位置によるVDF2 EGの効果の深さと速さの変化
5A~5C	8A~8C	VDA1 EG	VDA1レベルの時間的変化
—	9A~9C	VDA2 EG	VDA2レベルの時間的変化
6A~6E	10A~10E	VDA1 Velocity Sense Keyboard Tracking	タッチの強弱によるVDA1 EGの効果の深さと速さの変化 鍵盤位置によるVDA1 EGの効果の深さと速さの変化
—	11A~11E	VDA2 Velocity Sense Keyboard Tracking	タッチの強弱によるVDA2 EGの効果の深さと速さの変化 鍵盤位置によるVDA2 EGの効果の深さと速さの変化
7A~7E	12A~12E	Pitch1 Modulation	オシレータ1のピッチ・モジュレーション(ビブラート効果)
—	13A~13E	Pitch2 Modulation	オシレータ2のピッチ・モジュレーション(ビブラート効果)
8A~8C	14A~14C	VDF Modulation	VDFモジュレーション(ワウ効果)
9A~9D	15A~15D	After Touch Control Joy Stick Control	アフタータッチ・コントロール ジョイスティック・コントロール
10A ~ 14C	16A ~ 20C		エフェクトの設定
15A~15B	21A~21B	Program Write Rename Program	プログラムのライト プログラム名の書き換え

* ① DOUBLEモードのみ

* エフェクトに関しては『3.エフェクト・パラメータ』(P.34)をご覧ください。

00A～00B Oscillator

00A OSC Mode DOUBLE	>	00B OSC1 ASN:POLY HLD:OFF	<
------------------------	---	------------------------------	---

00A	OSC Mode	SINGLE DOUBLE DRUMS	音源のモード 1オシレータ・モード(シングル) 2オシレータ・モード(ダブル) ドラムス・モード(ドラムス)
00B ASN	Assign	POLY MONO	発音するボイス数 最大発音数まで和音で発音 単音のみ発音
HLD	Hold	OFF/ON	鍵盤が離されても発音を続けるようにする

▼OSC Mode(オシレータ・モード)では、作成するプログラムの構造を選びます。この設定により、使用するオシレータ数や音源の種類が変わります。

- ・OSC Modeを切り替えた時にはOSC1のマルチサウンド(またはドラムキット)を設定し直してください。
- ・SINGLEでは1系統のOSC-VDF-VDAを用います。最大同時発音数は32音です。
- ・DOUBLEでは2系統のOSC-VDF-VDAを用います。より高度な音作りが行えますが、最大同時発音数は16音になります。
- ・DRUMSは音源としてドラムサウンドを組み合わせたドラムキットを用いるモードです。音源はそのプログラムと同じバンクにあるドラムキット1、2、またはROMドラム・キット1～4を使い、パンポットはドラムキット内のパンポットが有効になります。それ以外の構造はSINGLEと同じです。

例えばバンクCのプログラムで選べるドラム・キットはバンクCのドラムキット1、2、ROMドラム・キット1～4のうちの1つです。

※シングル、ドラムス・モードのときと、ダブル・モードのときではディスプレイ左上に表示されるページが異なります。
本文中ではダブル・モードのときのページを用いています。

▼Assign(アサイン)では、このプログラムを和音(POLY)で使用するか、単音(MONO)で使用するかを設定します。

- ▼Hold(ホールド)をONにすると、離鍵後も鍵盤を押し続けたのと同じように発音するようになります。主にドラムキットの音色に使用します。通常はOFFにします。
- ・VDA EGのSustain Levelが“0”以外の音は、HoldをONに設定すると音が止まらなくなります。

1A~1C OSC1

01A OSC1 SOUND > 000:Piano	01B OSC1 Level99	θ OCT 8'	01C OSC1 < EGint+00 Pan=5:5
-------------------------------	---------------------	----------	--------------------------------

1A	Multisound Drum Kit	0~254,C00~ Drum Kit 1,2 ROM D.Kit 1~4	OSC1マルチサウンド(音源波形)の選択(OSC ModeがSINGLE/ DOUBLEの時) ドラムキットの選択(OSC ModeがDRUMSの時) ドラム・キット(RAM) ドラム・キット(ROM)
1B Level	OSC Level	0~99	オシレータ1の音量
OCT	Octave	32' 16' 8' 4'	オシレータ1のオクターブ 2オクターブ下げる 1オクターブ下げる 基準ピッチ 1オクターブ上げる
1C EGint	Pitch EG Intensity	-99~+99	ピッチの時間的変化の効果の深さ
Pan	Pan	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D,ALL	オシレータ1の出力先

▼ **0A** OSC ModeでSINGLEまたはDOUBLEが選ばれている場合、Multisound(マルチサウンド・セレクト)でオシレータ1の音源波形を選びます。

- ・ 名前に“NT(No Transpose)”のついたマルチサウンドは、どのキーを弾いても同じ音程で発音します。
- ・ それぞれのマルチサウンド(音源波形)には、発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音がでないことがあります。
- ・ オプションのPCMカードがフロントパネルのスロットにセットしてあれば、カードからもマルチサウンドを選べます。△キーを押し続けると、頭に“C”のついたカード内のマルチサウンドが表示されます。

☆PCMカードについて

PCMカードの抜き差しは電源OFF時または音の出ていない時に行ってください。

▼ OSC ModeでDRUMS(ドラムス)が選ばれている場合は、プログラムと同じバンクにあるDrumkit1,2かROMドラム・キット1~4の中から1つを選択します。

- ・ ドラムキットへのドラムサウンドの割当は、GLOBALモードのページ6,7で行います。ただしバンクAのドラムキットでしか行えません。

▼ OSC Level(オシレータ・レベル)ではオシレータ1の音量を設定します。99で最大になります。

- ・ 音色によっては、オシレータ・レベルを大きな値に設定すると和音演奏時に音が歪む場合があります。このような場合はオシレータ・レベルを下げてください。

▼ Octave(オクターブ)では、オシレータ1の基本ピッチをオクターブ単位で設定します。ここの設定が8'でないときは、キーボード・トラックのキーの設定に注意が必要です。またOSC ModeがDRUMSのときは8'にしてください。

▼ Pitch EG Intensity(ピッチEGインテンシティ)では、**3A**~**3C** Pitch EGで設定したPitch EGの効果の強さを設定します。

▼ Pan(パンポット)ではオシレータ1の出力先(=エフェクターの入力)を設定します。

- 出力先はA,B,C,Dとありますが、
AB間ではその比率が調整できます→A,9:1~1:9,B
CD間では調整できません→C,C+D,D
ABCDの全てに出力することもできます→ALL

- ・ OSC ModeがDRUMSのときは何も表示されず、GLOBALモードのドラムキットでのパンポットの設定が有効になります。

2A～2E OSC2(DOUBLEモードのみ)

02A OSC2 SOUND > 000:Piano	02B OSC2 Level99 OCT16'	02C OSC2 EGint+00 Pan=5:5
-------------------------------	----------------------------	------------------------------

02D OSC2 Intvl+00 Detn+03	02E OSC2 Delay=00
------------------------------	----------------------

2A	Multisound	0～254,C00～ Drum Kit 1,2 ROM D.Kit 1～4	OSC2マルチサウンドの選択 ドラム・キット(RAM) ドラム・キット(ROM)
2B Level	OSC Level	0～99	オシレータ2の音量
OCT	Octave	32' 16' 8' 4'	オシレータ2のオクターブ 2オクターブ下げる 1オクターブ下げる 基準ピッチ 1オクターブ上げる
2C EG int	Pitch EG Intensity	-99～+99	ピッチの時間的変化の効果の深さ
Pan	Pan	A,9:1～1:9,B, C,C+D,D,ALL	オシレータ2の出力先
2D Int	Interval	-12～+12	OSC2のOSC1に対するインターバル(半音単位)
Detune	Detune	-50～+50	OSC1とOSC2の間のディチューン(セント単位)
2E Delay	Delay Start	0～99	OSC2のOSC1に対する発音の遅れ時間

※オシレータ2は[0A] OSC ModeがDOUBLEの時のみ設定できます。

▼Multisound(マルチサウンド・セレクト)ではオシレータ2のマルチサウンドを選びます。選べるマルチサウンドの種類は[1A] OSC1 Multisoundと同じです。

▼OSC Level(オシレータ・レベル)ではオシレータ2の音量を設定します。

▼Octave(オクターブ)ではオシレータ2のオクターブを設定します。

▼Pitch EG Intensity(ピッチEGインテンシティ)では、[3A]～[3C] Pitch EGの効果の強さを設定します。

▼Pan(パンポット)では、オシレータ2の出力先を設定します。

▼Interval(インターバル)はオシレータ1に対するオシレータ2のピッチ差を半音単位(-12～+12の範囲)で設定します。オシレータ1との間で和音を構成することができます。

▼Detune(ディチューン)はオシレータ1とオシレータ2のピッチ差をさらに細かくセント単位(-50～+50)で設定します。オシレータ1とわずかにピッチをずらすことで厚みのある音を得ることができます。

Detuneの設定による基準ピッチからのずれ

Detune	OSC1 Pitch	OSC2 Pitch
+50	-25 cent	+25 cent
⋮	⋮	⋮
0	0	0
⋮	⋮	⋮
-50	+25 cent	-25 cent

Detuneの値を+にするとOSC1のピッチが下がりOSC2のピッチが上がります。-にすると逆になります。

値を大きくする程OSC1とOSC2のピッチ差が0を中心に広がります。

▼Delay Start(ディレイ・スタート)はオシレータ1が発音してからオシレータ2が発音するまでの時間を0～99の範囲で設定します。(この効果を使用しない時は0に設定します。)

3A~3C Pitch EG

03A PITCH EG > SL+00 AT00 AL+00	03B PITCH EG 0 DT00 RT00 RL+00	03C PTCH. EG Vel< Level=+99 Tim=+00
------------------------------------	-----------------------------------	--

3A SL	Start Level	-99~+99	ピッチの時間的变化の設定
AT	Attack Time	0~99	
AL	Attack Level	-99~+99	
3B DT	Decay Time	0~99	
RT	Release Time	0~99	
RL	Release Level	-99~+99	
3C Level	EG Level Vel. Sens.	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの効果の変化
Tim	EG Time Vel. Sens.	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの速さの変化

▼ピッチの時間的变化を設定します。

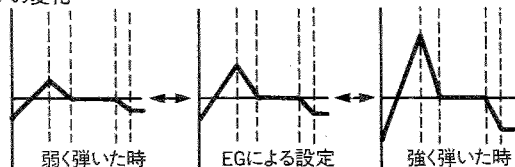
- 各EGレベルの+と-を逆に設定するとEG波形は反転します。
- ピッチEGはOSC1とOSC2で共有します。

効果のかけ具合は、OSC1は **1C** で、OSC2は **2C** のEG Intensityで設定します。

▼EG Level Vel. Sens.(EGレベル・ベロシティセンス)を+に設定するとMIDI INに接続した01/Wなどのキーを強く弾くほどピッチの変化が大きくなります(-に設定すると強く弾く程ピッチの変化が小さくなります)。ただしEGによるピッチの変化は±1オクターブに制限されます。

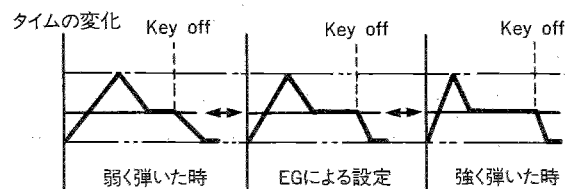
・+に設定した場合

ピッチの変化



▼EG Time Vel. Sens.(EGタイム・ベロシティセンス)を+に設定するとMIDI INに接続した01/Wなどのキーを強く弾くほどタイムが短くなります(-に設定すると強く弾く程、タイムが長くなります)。

・+に設定した場合

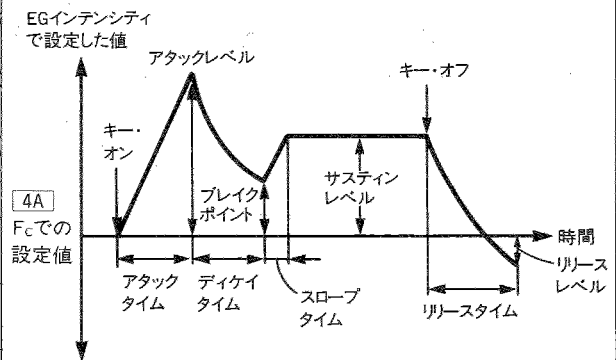


4A~4E VDF1 Cutoff,EG,Emphasis1

04A VDF 1	>	04B VDF1 EG	0	04C VDF1 EG	0
Fc=19	EGint=65	AT09 AL+08 DT00		BP+00 ST00 SL+00	

04D VDF1 EG	0	04E Emphasis 1 <
RT00 RL+00		Int=00 Vel=+00

4A Fc	VDF Cutoff	0~99	VDF1のカutoff (音色の明るさ)
EG int	EG Intensity	0~99	VDF1 EGによる音色変化の深さ
4B AT	Attack Time	0~99	VDF1のカutoffの時間的変化の設定
AL	Attack Level	-99~+99	
DT	Decay Time	0~99	
4C BP	Break Point	-99~+99	
ST	Slope Time	0~99	
SL	Sustain Level	-99~+99	
4D RT	Release Time	0~99	
RL	Release Level	-99~+99	
4E Int	Emphasis Intensity	0~99	オシレータ1のエンファシス効果
Vel	Emphasis Velocity Sens	-99~+99	タッチの強弱によるオシレータ1のエンファシス効果の変化



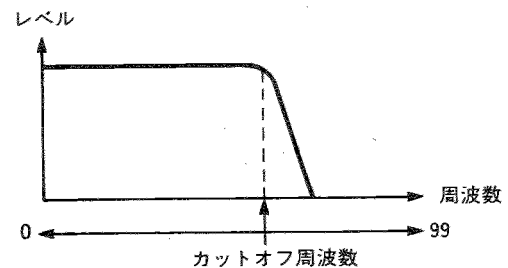
※VDF(Variable Digital Filter)は、マルチサウンドの高周波数成分を減衰(カutoff)させて、音色をコントロールします。

▼Cutoff(カutoff)ではVDFのカutoff周波数を設定します。この値を小さく設定するほど音色は柔らかくなります。

▼EG Intensity(EGインテンシティ)では次の項目[4B]~[4D]のVDF EGによるカutoffの変化の感度を設定します。99に設定した時にカutoffのEGの深さが最大になります。

▼[4B]~[4D] VDF EGではVDF1のカutoffの時間的変化を設定します。

- ・各EGレベルの+と-を逆に設定するとEG波形は反転します。
- ・各EGレベルはVDF1 EGインテンシティにより全体的にコントロールされます。



※エンファシスで音の輪郭をはっきりさせることにより、音が際立ちます。

▼Intensity(インテンシティ)では、エンファシス効果の深さを設定します。この値を大きくするほど効果が深くなります。

▼Velocity Sens(ベロシティ・センス)ではMIDI INに接続した01/Wなどのキーを弾く強さによりエンファシス効果の深さを変化させます。

- ・+に設定すると、キーを弾いた強さに応じてエンファシス効果の深さが、インテンシティでの設定より深くなり、-にすると設定より浅くなります。

- ・値が-99または+99に近づくほど、キーを弾く強弱に対する効果の深さの変化が大きくなります。

5A~5E VDF2 Cutoff,EG,Emphasis2(DOUBLEモードのみ)

05A VDF 2 Fc=19 EGint=65	>	05B VDF2 EG 0 AT09 AL+08 DT00		05C VDF2 EG 0 BP+00 ST00 SL+00
-----------------------------	---	----------------------------------	--	-----------------------------------

05D VDF2 EG 0 RT00 RL+00	<	05E Emphasis 2 Int=00 Vel=+00
-----------------------------	---	----------------------------------

▼オシレータ2用VDF、Emphasisです。

- ・内容は4A~4E VDF1、Emphasis1と同じです。

☆DOUBLEモード、SINGLEモードの切り換えは0A OSC Modeで行います。

6A～6E VDF1 Velocity Sense. Keyboard Tracking

06A VDF1 V.SENS> EGint+77 EGtm00	06B VDF1 V.SENS0 ATO DTO STO RTO	06C VDF1 K.TRK 0 KeyF#4 Mode= ALL
-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------

06D VDF1 K.TRK 0 Int=+00 EGtm=00	06E VDF1 K.TRK < ATO DTO STO RTO
-------------------------------------	-------------------------------------

6A EGint	Vel Sense Intensity	-99～+99	タッチの強弱によるVDF1 EGの効果の変化
EGtm	EG Time Vel.Sens	0～99	タッチの強弱によるVDF1 EGの速さの変化
6B AT	Attack Time	-,0,+	VDF1 EGの各パラメータ(アタック・タイムなど)にかかるEGタイム・ベロシティの効果の設定(0の時効果はかからない)
DT	Decay Time	-,0,+	
ST	Slope Time	-,0,+	
RT	Release Time	-,0,+	
6C Key	Key	C-1～G9	
Mode	KBD Tracking Mode	OFF LOW HIGH ALL	キーボード・トラックを行う音域 キーボード・トラックしない 低音域でキーボード・トラックする 高音域でキーボード・トラックする 全音域でキーボード・トラックする
6D Int	KBD Tracking Intensity	-99～+99	鍵盤位置によるVDF1カットオフの変化
EGtm	EG Time KBD Track	0～99	鍵盤位置によるVDF1 EGの速さの変化
6E AT	Attack Time	-,0,+	VDF1 EGの各パラメータ(アタック・タイム)にかかるEGタイム・キーボード・トラックの効果の設定(0の時効果はかからない)
DT	Decay Time	-,0,+	
ST	Slope Time	-,0,+	
RT	Release Time	-,0,+	

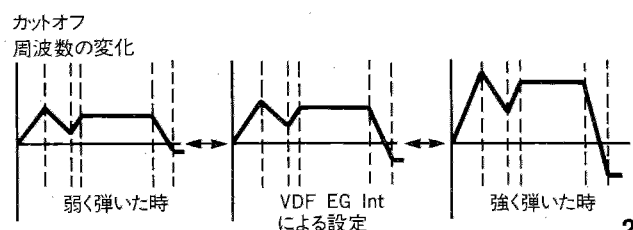
▼Vel Sense(EGインテンシティ・ベロシティセンス)はMIDI INに接続した01/Wなどのキーを強く弾くにより音色を変化させる効果です。

- ・+に設定すると、キーを弱く弾いた時、VDF EGで設定したカットオフの変化が小さくなります。
- ・-に設定したときにキーを強く弾くとカットオフの変化が小さくなります(EGインテンシティで設定した値が基準になります)。

☆多くの自然楽器は、弱い音になる程高い周波成分が減少します。このような音を作る時は、VDFでカットオフを低めに設定し、

VDF EGのサステイン・レベルなどの各レベル、VDF EGインテンシティ、VDF EGインテンシティ・ベロシティセンスの各パラメータを全て+の値に設定してください。

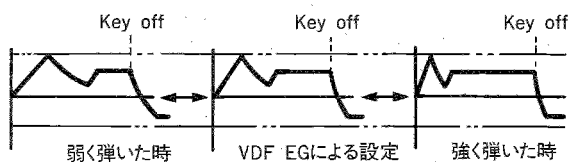
- ・+に設定した場合



▼EG Time(EGタイム・ペロシティセンス)はMIDI INに接続した01/Wなどのキーを弾く強さによりVDF EGの速さを変える効果です。+に設定するとキーを強く弾くほどタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなります(−に設定すると逆に長くなります)。

・EG Time Vel.Senseの数値はタイムの4つのパラメータに共通です。アタック、ディケイ、スロープ、リリースでそれぞれ変化する方向(±)を設定できます。これは[6D] VDF EG Time KBD Track、[10A] VDA EG Time Vel.Sense、[10D] VDA EG Time KBD Trackでも同様です。

・すべて+に設定した場合
タイムの変化

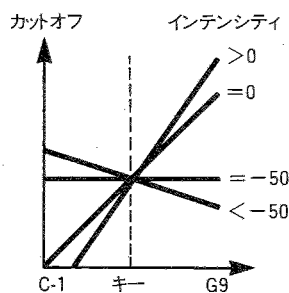


▼[6C]~[6E] キーボード・トラックでは、弾く鍵盤の位置によって、VDFカットオフの変化を設定します。

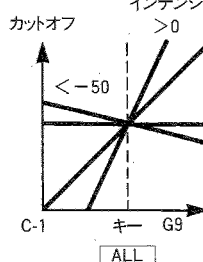
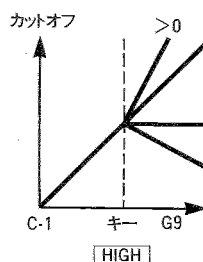
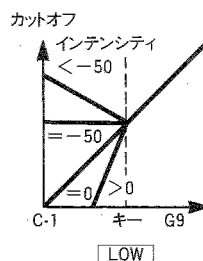
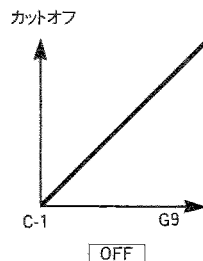
▼Key(キー)では、キーボード・トラックモードがLOWまたはHIGHのときはキーボード・トラックがかかりはじめるキーを、ALLのときはキーボード・トラックの中心となるキー(カットオフ/EGタイムの変化がかからないキー)を設定します。

▼KBD Tracking Intensity(カット・オフ・キーボード・トラック・インテンシティ)を+に設定すると、音程が高くなるほど音色が明るくなります(−に設定するとその逆になります)。値が+99または−99の近くになる程変化は大きくなり、0に設定するとカットオフの変化と音程の変化が同じになります。

・−50程度で水平になります(キーの位置とは関係なくカットオフ周波数が一定になります)。

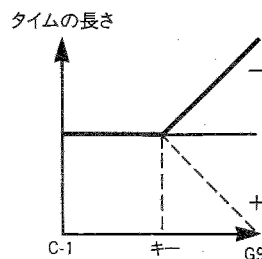


▼KBD Tracking Mode(キーボード・トラックモード)では、キーボード・トラックを行う音域を設定します。このパラメータがOFFのときは[6D] キーボード・トラック・インテンシティ、EGタイム・キーボード・トラック・インテンシティの効果がかかりません。



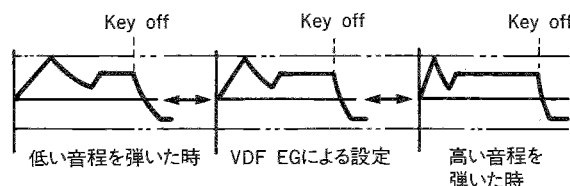
▼EG Time(EGタイム・キーボード・トラック)で+に設定すると[6C] Keyより高いキーを弾く程、VDF EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、−に設定するとその逆にVDF EGのタイムが長くなります。この効果のかかる音域は、[6C]のキーとキーボード・トラックモードで設定します。

キーボード・トラックモード=HIGHのとき



・すべて+に設定した場合

タイムの変化



☐7A～7E VDF2 Velocity Sense, Keyboard Tracking(DOUBLEモードのみ)

07A VDF2 V.SENS> EGint+33 EGtm00	07B VDF2 V.SENSθ ATO DTO STO RTO	07C VDF2 K.TRK θ KeyC-1 Mode= ALL
-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------

07D VDF2 K.TRK θ Int=+00 EGtm=00	07E VDF2 K.TRK < ATO DTO STO RTO
-------------------------------------	-------------------------------------

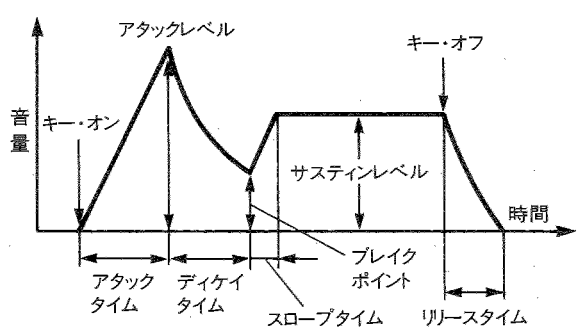
▼オシレータ2用のVDFです。

・内容はPage **6A**～**6E** VDF1と同じです。

☆DOUBLEモード、SINGLEモードの切換えは**0A** OSC Modeで行います。

☐8A～8C VDA1 EG

08A VDA1 EG > AT00 AL99 DT15	08B VDA1 EG θ BP20 ST88 SL00	08C VDA1 EG < RT60
---------------------------------	---------------------------------	-----------------------

8A AT	Attack Time	0～99	VDA1の音量の時間的変化の設定 
AL	Attack Level	0～99	
DT	Decay Time	0～99	
8B BP	Break Point	0～99	
ST	Slope Time	0～99	
SL	Sustain Level	0～99	
8C RT	Release Time	0～99	

▼VDA EGでは音量の時間的変化を設定します。

※VDA(Variable Digital Amplifier)は、音源波形に音量の変化を与えるセクションです。

☐9A～9C VDA2 EG(DOUBLEモードのみ)

09A VDA2 EG > AT00 AL99 DT15	09B VDA2 EG θ BP20 ST88 SL00	09C VDA2 EG < RT60
---------------------------------	---------------------------------	-----------------------

▼オシレータ2用VDAです。

・内容はPage **8A**～**8C** VDA1 EGと同じです。

☆DOUBLEモード、SINGLEモードの切換えは**0A** OSC Modeで行います。

10A~10E VDA1 Velocity Sense, Keyboard Tracking

10A VDA1 V.SENS> Amp=+99 EGtm=00	10B VDA1 V.SENS0 ATO DTO STO RTO	10C VDA1 K.TRK 0 KeyC#1 Mode= OFF
-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------

10D VDA1 K.TRK 0 Amp=+00 EGtm=00	10E VDA1 K.TRK < ATO DTO STO RTO
-------------------------------------	-------------------------------------

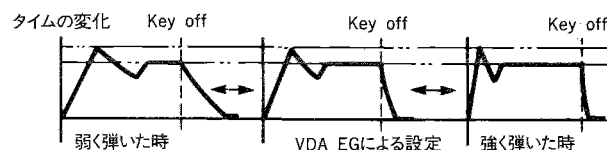
10A Amp	VDA Velocity Sense	-99~+99	タッチの強弱によるVDA1の音量の変化
EGtm	EG Time Vel.Sense	0~99	タッチの強弱によるVDA1 EGの速さの変化
10B AT	Attack Time	-,0,+	VDA1 EGの各パラメータ(アタック・タイムなど)にかかるEGタイム・ペロシティの効果の設定(0の時効果はかからない)
DT	Decay Time	-,0,+	
ST	Slope Time	-,0,+	
RT	Release Time	-,0,+	
10C Key	Key	C-1~G9	キーボード・トラッキングがLOWまたはHIGHのときには、キーボード・トラッキングがかかりはじめるキーとなり、ALLのときにはVDA1キーボード・トラックの効果の中心となる(変化のかからない)キー
Mode	KBD Tracking Mode	OFF LOW HIGH ALL	キーボード・トラックを行う音域 キーボード・トラックしない 低音域でキーボード・トラックする 高音域でキーボード・トラックする 全音域でキーボード・トラックする
10D Amp	KBD Tracking	-99~+99	鍵盤位置によるVDA1の音量の変化
EGtm	EG Time KBD Track	0~99	鍵盤位置によるVDA1 EGの速さの変化
10E AT	Attack Time	-,0,+	VDA1 EGの各パラメータ(アタック・タイムなど)にかかるEGタイム・キーボード・トラックの効果の設定(0の時効果はかからない)
DT	Decay Time	-,0,+	
ST	Slope Time	-,0,+	
RT	Release Time	-,0,+	

▼VDA Velocity Sense(VDAペロシティ・センス)は、MIDI INに接続した01/Wなどのキーを弾く強さにより音量を変化させる効果です。+に設定するとキーを弱く弾いたときの音量が小さくなり、-に設定した場合にはキーを強く弾いたときに音量が小さくなります。値が+99または-99に近くなる程、強弱の差が大きくなります。

☆DOUBLEモードでオンレータ1と2のVDAペロシティ・センスを逆の符号に設定すると、ペロシティにより音色を変化させる(ペロシティ・クロスフェイド)ことができます。

▼EG Time(EGタイム・ペロシティセンス)はMIDI INに接続した01/Wなどのキーを弾く強さによりVDA EGの速さを変える効果です。+に設定するとキーを強く弾くほどVDA EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、-に設定すると逆に長くなります。

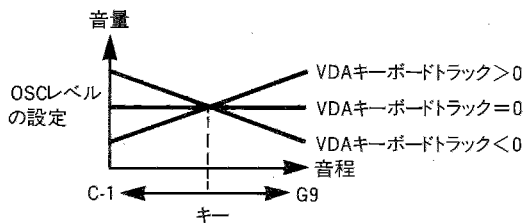
・すべて+に設定した場合



※VDAキーボード・トラックは、弾く鍵盤の位置によって、VDAの音量を変化させる効果です。

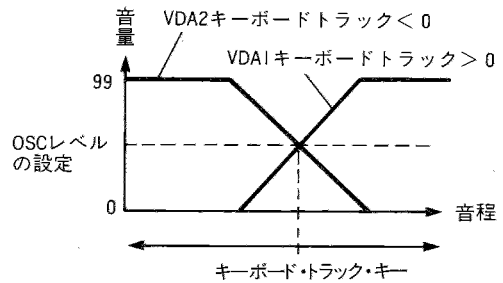
▼KBD Tracking Intensity(キーボード・トラック・インテンシティ)を+に設定すると、高いキーを弾くほど音量が大きくなり、-に設定するとその逆に小さくなります。

▼Key(キー)では、キーボード・トラック・モードがLOWまたはHIGHのときは、キーボード・トラックがかかりはじめのキーを、ALLのときは、VDAキーボード・トラックの中心になるキー(音量/EGタイムのかからないキー)を設定します。

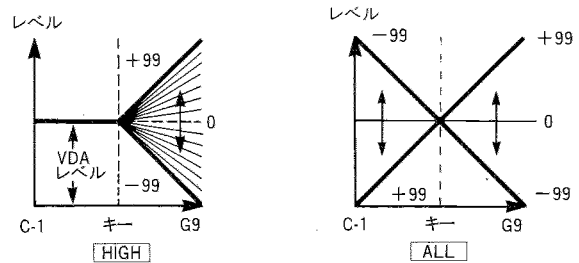
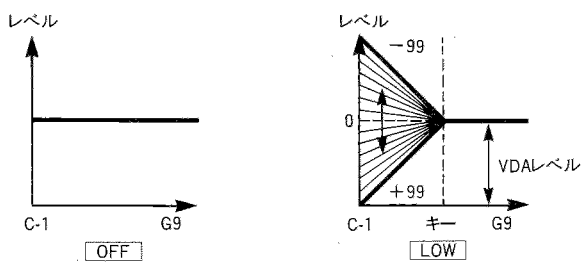


☆DOUBLEモードでオシレータ1と2のキーボード・トラックのキーを同じに、+と-を逆に設定すると弾くキーにより音色を変化させる(ポジショナル・クロスフェード)ことができます。

・キーボード・トラック後の音量が99を越えることはありません。

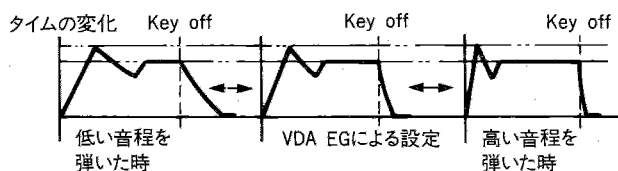


▼KBD Tracking Mode(キーボード・トラック・モード)では、キーボード・トラックを行う音域を設定します。このパラメータが“OFF”のときは[10D] キーボード・トラック、EGタイム・キーボード・トラックの効果がかりません。



▼EG Time(EGタイム・キーボード・トラック)で+に設定すると[10C] Keyより高いキーを弾く程、VDA EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、-に設定するとその逆になります。この効果のかかる音域は、[10C]のキーとキーボード・トラック・モードで設定します。

・すべて+に設定した場合



☑ 11A~11E VDA2 Velocity Sense, Keyboard Tracking (DOUBLEモードのみ)

11A VDA2 V.SENS> Amp=+99 EGtm=00	11B VDA2 V.SENS0 ATO DTO STO RTO	11C VDA2 K.TRK 0 KeyF1 Mode= OFF
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

11D VDA2 K.TRK 0 Amp=+00 EGtm=00	11E VDA2 K.TRK < ATO DTO STO RTO
-------------------------------------	-------------------------------------

▼オンレータ2用VDAです。






・内容は10A~10E VDA1と同じです。

☆DOUBLEモード、SINGLEモードの切り換えは0A OSC Mode
で行います。

12A~12E Pitch1 Modulation

12A PITCH 1 MG > TRI Frq00 Int00	12B PITCH 1 MG θ Delay00 FadeIn00	12C PITCH 1 MG θ K.Sync:OFF
-------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------






12D PMG1 FREQ θ K.TRK+00 A+J=0	12E PMG1 INT < Aft=00 JoyUP=00
-----------------------------------	-----------------------------------

12A	Waveform	TRI SAW ↑ SAW ↓ SQR RAND	モジュレーション波形の選択 三角波  のこぎり波1  のこぎり波2  矩形波  ランダム 
Frq	Frequency	0~99	モジュレーション効果のスピード
Int	Intensity	0~99	モジュレーション効果の強さ
12B Delay	Delay	0~99	打鍵後、モジュレーションが効き始めるまでの時間
FadeIn	Fade In	0~99	モジュレーションが効き始めてからインテンシティで設定した強さになるまでの時間
12C K.Sync	Key Sync	OFF ON	各音に同じモジュレーションがかかる キー・オンごとにモジュレーションがスタートする
12D K.TRK	Frequency Mod by KBD Track	-99~+99	キーボード・トラックによるMGスピードの変化
A+J	Frequency Mod by After Touch + Joy Stick	0~9	アフター・タッチとジョイスティックによるピッチMGの速さの変化
12E Aft	Intensity Mod by After Touch	0~99	アフター・タッチによるピッチMGの効果
JoyUP	Intensity Mod by Joy Stick	0~99	ジョイスティックによるピッチMGの効果

※Pitch MG(ピッチ・モジュレーション・ジェネレータ)は、ピッチを周期的に変化させる(ビブラート)効果です。

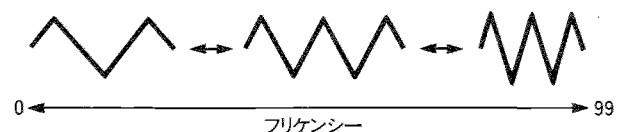
ここではオシレータ1のピッチMGを設定します。

▼Waveform(ウェーブフォーム)では、モジュレーション波形(変化の仕方)を選びます。

- Triangle  三角波(最も広く使われます)
- Saw Up  のこぎり波1
- Saw Down  のこぎり波2(負極性)
- Square  矩形波
- Random  ランダム(不規則波)

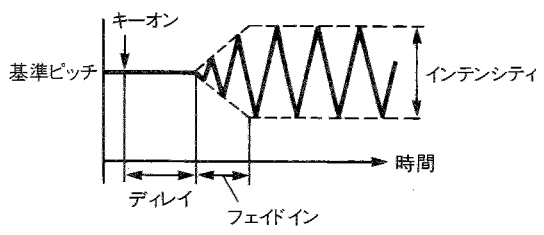
▼Frequency(フリケンシー)ではモジュレーション周波数(変化の速さ)を設定します。99で最も速くなります。

- 三角波の場合



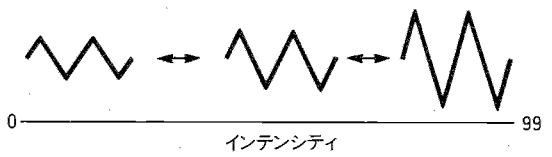
▼Delay(ディレイ)では、MIDI INに接続した01/Wなどのキーを押してからモジュレーション効果が効き始めるまでの時間を設定します。

▼Fade In(フェイドイン)では、デレイタイム経過後モジュレーション効果が効き始めてから、インテンシティ設定値になるまでの時間を設定します。



▼Intensity(インテンシティ)では、モジュレーション効果の強さを設定します。

- ・三角波の場合



▼KeySync(キー・シンク)をONにすると、MIDI INに接続した01/Wなどの各キーごとにキーを押したときからモジュレーション波形がスタートします。

▼Frequency Mod by KBD Track(ピッチMG フリケンシー・モジュレーション・バイ・キーボードトラック)を+に設定すると高いキーを弾くほどピッチMGのスピードが速くなります。-に設定するとその逆になり、0では変化がなくなります。このとき中心となるキーは“C4”です。

▼Frequency Mod by After Touch+Joy Stick(ピッチMGフリケンシー・モジュレーション・バイ・アフタータッチ+ジョイスティック)ではアフタータッチやジョイスティックをかけた時にピッチMGのスピードが速くなる効果を設定します。

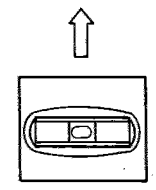
▼After Touch(アフター・タッチ)の値を大きくするとキーを強く押し込んだときのピッチMGの効果が大きくなります。0で変化しなくなります。

▼JoyUP(ジョイスティック)の値を大きくするほど、ジョイスティックを上へ傾けたときのピッチMG効果が深くなります。

※After Touch(アフター・タッチ)は、打鍵後に鍵盤を強く押し込んだ時に音色を変化させる効果です。

※Pitch MG(ピッチMG)の効果の深さやスピードをコントロールするときに使用するジョイスティックは+Y方向(上へ傾ける)で動作します。

ピッチMGが深くなる
ピッチMGが速くなる



13A~13E Pitch2 Modulation(DOUBLEモードのみ)






13A PITCH 2 MG > TRI Frq00 Int00	13B PITCH 2 MG θ Delay00 FadeIn00	13C PITCH 2 MG θ K.Sync:OFF
-------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------

13D PMG2 FREQ θ K.TRK+00 A+J=0	13E PMG2 INT < Aft=00 JoyUP=00
-----------------------------------	-----------------------------------

▼オシレーター2のピッチMGの設定をします。
・内容は12A~12Eと同じです。
☆DOUBLEモード、SINGLEモードの切り換えは0A OSC Modeで行います。

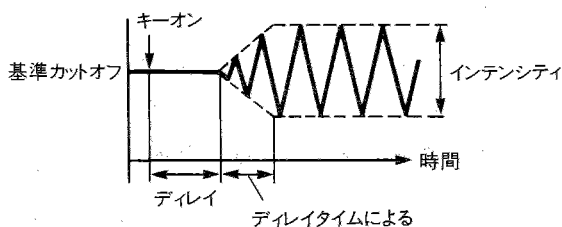
14A~14C VDF Modulation

14A VDF MG > RAND Frq00 Int00	14B VDF MG 0 Delay00 OSC=BOTH	14C VDF MG < K.Sync:OFF
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------

14A	Waveform	TRI SAW ↑ SAW ↓ SQR RAND	モジュレーション波形の選択 三角波  のこぎり波1  のこぎり波2  矩形波  ランダム 
Frq	Frequency	0~99	モジュレーション効果のスピード
Int	Intensity	0~99	モジュレーション効果の強さ
14B Delay	Delay	0~99	打鍵後、モジュレーションが効き始めるまでの時間
OSC	OSC Select	OFF OSC1 OSC2 BOTH	モジュレーションをかけるVDFの選択 モジュレーションはかからない VDF1のみにかかる VDF2のみにかかる VDF1/2の両方にかかる
14C K.Sync	Key Sync	OFF ON	各音に同じモジュレーションがかかる キー・オンごとにモジュレーションがスタートする

▼VDF MG (VDFモジュレーション)はカットオフを周期的に変化させる(ワウ)効果です。

- ・内容はPitch MGと同じですが、Fade Inは設定にありません。(フェードイン・タイムはデレイ・タイムによってかわります。)



▼VDF MGはVDF1とVDF2で共有しているので、OSC Select (オンレータ・セレクト)でMGをかけるVDFを指定します。

▼Key Sync (キー・シンク)をONにすると、MIDI INに接続した01/Wなどの各キーごとにキーを押した時からモジュレーション波形がスタートします。

15A~15D After Touch, Joy Stick Control

15A AFT CTRL > P.Bend+12 Fc+00	15B AFT CTRL θ VDF.MG00 Amp+00	15C J.STK Down θ VDF.MG=99	15D BEND CTRL < P.Bend+00 VDF+00
-----------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------	-------------------------------------

15A P.Bend	After Touch Bend	-12~+12	アフタータッチによる音程の変化(±1オクターブ以内)
Fc	After Touch VDF Cutoff	-99~+99	アフタータッチによるVDFカットオフ(音色)の変化
15B VDF.MG	VDF MG Int Mod by After Touch	0~99	アフタータッチによるVDF MGの効果
Amp	After Touch VDA Amplitude	-99~+99	アフタータッチによる音量の変化
15C VDF.MG	VDF MG Int Mod by Joy Stick	0~99	ジョイスティックによるVDF MGの効果
15D P.Bend	Joy Stick Pitch Bend Range	-12~+12	ジョイスティックによるピッチの変化の最大値
VDF	Joy Stick VDF Sweep Intensity	-99~+99	ジョイスティックによるVDFカットオフの変化

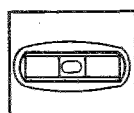
▼After Touch Bend(アフタータッチ・ベンド)ではMIDI INに接続した01/Wなどのアフタータッチによるピッチ変化の幅と方向を-12~+12(±1オクターブ)の範囲で設定します。

▼After Touch VDF Cutoff(アフタータッチ VDFカットオフ)を+に設定するとキーを強く押し込んだ時にカットオフの値が大きく(音色が明るく)なり、-に設定するとその逆になります。

▼VDF MG Int Mod by AT(VDF MG インテンシティ・モジュレーション・バイ・アフタータッチ)の値を大きくすると、キーを強く押し込んだときのVDF MGの効果が大きくなります。0で変化しなくなります。

▼After Touch VDA Amplitude(アフタータッチ VDAアンプリチュード)を+に設定すると、キーを強く押し込んだ時に音量が大きくなり、-に設定するとその逆になります。

▼VDF MG Int Mod by Joy Stick(VDF MG インテンシティ・モジュレーション・バイ・ジョイスティック)の値を大きくすると、MIDI INに接続した01/Wなどのジョイスティックを下に傾けた時のVDF Cutoff MGの効果が強くなります。



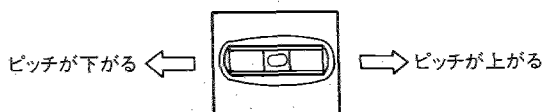
例：01/Wのジョイスティック



VDF MGが深くなる

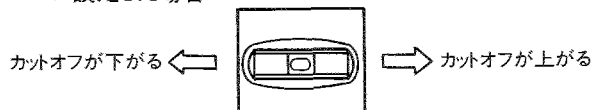
▼Joy Stick Pitch Bend Range(ジョイスティック・ピッチベンド・レンジ)ではMIDI INに接続した01/Wなどのジョイスティックを左右に傾けた時にピッチを変化させる幅を半音単位で設定します。12が最大で、この時の幅は1オクターブになります。+に設定すると右に傾ける程ピッチが上がり、-に設定した時はその逆になります。

・+に設定した場合



▼Joy Stick VDF Sweep Int.(ジョイスティック VDFスweep・インテンシティ)ではジョイスティックを左右に傾けた時VDFカットオフを変化させる効果を設定します。+に設定すると右に傾ける程カットオフ値が上がり、-に設定するとその逆になります。

・+に設定した場合



☞16A～20C Effect

エフェクトに関しては『3.エフェクト・パラメータ』(P.34)をご覧ください。

- ・オシレータごとに設定したPan(A～D)がエフェクトへの入力になります。
- ・プログラムでエフェクトを設定しても、そのプログラムをコンビネーションやマルチで使うときは、プログラムのエフェクトの設定は無効となります。コンビネーションやマルチでのエフェクトの設定が有効となります。

☞21A～21B Program Write/Rename

21A PROG WRITE > Write>A00 OK?	21B RENAME < A00:E.Piano
-----------------------------------	-----------------------------

21A Write	Destination Prog. No.	A00～A99, C00～C99,D00～D99	ライト先のプログラム・ナンバー
		OK?	ライトの実行
21B			リネーム

▼このファンクションでは、エディットの終わったプログラムをインターナルメモリーまたはRAMカードにライト(書き込み)します。

- ①[21B]では、◀、▶、△、▽キーでプログラムの名前を設定します。
◀、▶キーでカーソルを移動させて、△、▽キーでその位置の字を変えます。
- ・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。
 - △、▽キーを押すと、この表の順番で文字が変わります。

!"#\$%&'()*+,-./0123456789:;<=>? @ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[^\` ~abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{ }~&

- ・プログラム・メモリー・プロテクトがONに設定されているとライトは行えません。(メモリー・プロテクトの解除はGLOBALモード[3A]で行います。)

- ②[21A]でライトする先のプログラム・ナンバーを選びます。バンクGにライトすることはできません。

- ・PROGカードスロットにフォーマットされたRAMカードが挿入されていると、カード・メモリー(C00～C99,D00～D99)も選べます。(カードライトする時はあらかじめカードのプロテクト・スイッチを“OFF”にしておいてください。)

- ③カーソルを“OK?”に合わせて△キーを押します。

- ・そのナンバーに前に入っていたプログラムは失われますのでご注意ください。

- ・▽キーを押すとライトはキャンセルされます。

- ④“Are You Sure OK?”と表示が出ますので、書き込みを行ってもよい場合は△を押します。

- ⑤ライトが終わると“Completed”と表示されます。

- ☆1つのプログラムを他のプログラムナンバーにコピーする時は、このページでライトを行ってください。

- ☆OSCモードがDRUMSのプログラムでドラム・キット1、2(つまりROMドラム・キットではない)を選んでいるとき、そのプログラムを他のバンクにライトすると、使用するドラム・キットが変わってしまいます(ライト先のバンクのドラム・キットになります)。一緒にドラム・キットのコピーを行ってください。

EFFECT 3. エフェクト・パラメータ

03R/Wは2系統、各2チャンネルのマルチ・デジタル・エフェクトを内蔵しています。それぞれのエフェクトに対してリバーブ、ディレイ、コーラスを始め、フランジャー、フェイズ・シフター、ディストーション、エキサイターにいたる幅広いエフェクト・タイプからセレクトでき、パラメータによりさらに細かい調整も可能になっています。

エフェクト・セッティングはプログラム・パラメータ、コンビネーション・パラメータ、マルチ・セットアップ・パラメータのそれぞれに設定することができますので、各演奏形態に最適の効果が得られます。

- プログラムでの演奏時には、音色ごとにエフェクト・セッティングを変えられますので、エフェクトを音作りの要素として用いることができます。
- ドラム・キットのプログラムやコンビネーションのある音色だけに別のエフェクトをかけるようなセッティングも可能です。

エフェクト・パラメータのエディットは、EDIT PROGRAM、EDIT COMBINATION、MULTIの各モードで行います(エディットの内容は共通です)。

エフェクト部は4系統の入力(A、B、C、D)、出力(1/L、2/R、3、4)に対し、2つのエフェクトと2つのパンポット(PAN3、4)という構成になっています。また2つのエフェクトの配置について、シリアルとパラレル、パラレル2の3つの設定があります。(03R/Wの信号はこのエフェクト部を通過後、初めてD/Aコンバータによりデジタル信号からオーディオ信号に変換されています。)

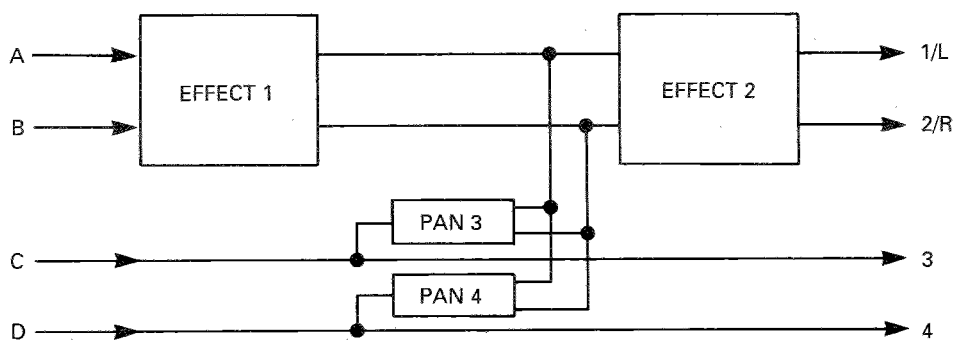
Dynamic Modulationについて

エフェクトのパラメータ(ドライ：エフェクト・バランスやモジュレーション・スピード等)をジョイスティックやアフター・タッチ等のコントローラでリアル・タイムにコントロールし、演奏表現を拓げます。

2系統のエフェクトそれぞれに設定(コントロール元と、その感度)が行えますが、コントロールされるパラメータはエフェクト・タイプ1つにつき1つです。また、MIDIでコントロールするときは、グローバルMIDIチャンネルと同じチャンネルのMIDIメッセージでコントロールされます。

エフェクト・プレースメントについて

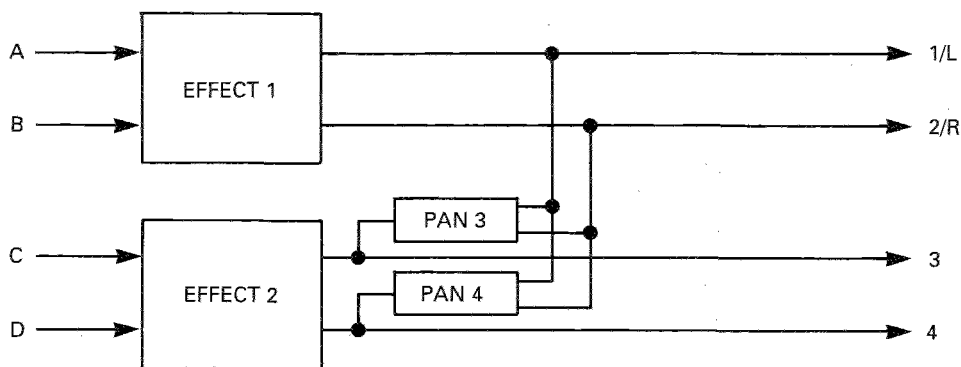
プレースメント=シリアル



A、B入力にエフェクト1とエフェクト2の2つのエフェクト効果がかかり、1/L、2/Rから出力されます。3、4の出力はC、Dからの信号がそのまま出力されます。またC、Dの入力信号はエフェクト2の2つの入力に振り分けてミックスすることもできます。

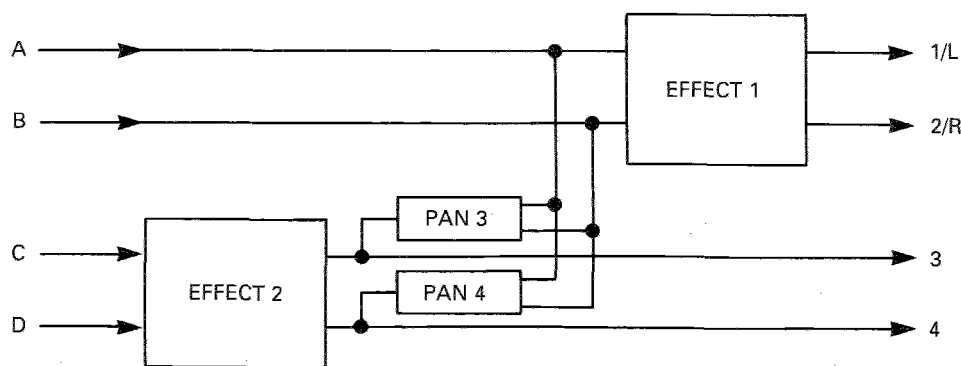
☆C、D入力を使用することで、ある音色にエフェクト1の効果をかけないようにしたり、逆にある音色のみにエフェクト1の効果かけた上で、全体にエフェクト2をかける、といったセッティングが可能になります。

プレースメント=パラレル



A、B入力とC、D入力に別のエフェクトがかかり、それぞれ1/L、2/Rと3、4に出力されます。3、4の出力は1/L、2/Rの出力に振り分けてミックスすることもできます。

プレースメント=パラレル2



A、B入力にはエフェクト1のエフェクトがかかります。C、D入力にエフェクト2のエフェクトをかけ、それをエフェクト1に振り分けて入力させることができます。

☆アウト3パンとアウト4パンの設定により、次のような各種のセッティングが可能です。

- ・CとDに異なる音色を入力した時は、アウト3パンとアウト4パンでそれぞれの音色をパンニングしてステレオ出力にミックスすることができます。
- ・エフェクト・プレースメント=パラレルでエフェクト1/2にステレオタイプのエフェクトを選んだ時は、アウト3パンをL、アウト4パンをRに設定すれば、エフェクト1と2の出力をミックスしたステレオ・アウトが得られます。
- ・外部にエフェクトやミキサーを接続する時は、アウト3パンとアウト4パンを“OFF”に設定し、3/4の出力をセパレート・アウトとして使うことができます。

☆エフェクト・タイプにはステレオ構成になっているもの(1~37)と、2種類のエフェクトで構成されているもの(38~47)とがあります。

☆A~Dへの入力、EDIT PROGRAMモード、EDIT COMBINATIONモード及びMULTIモードのそれぞれオシレータ・パラメータ、ティンバー・パラメータ、トラック・パラメータ中のパンポットで設定します。

※ヘッドホンでモニターできるのは1/L、2/Rの出力なのでアウト3パンとアウト4パンがOFFになっているときはC、Dに入力された音を聞くことはできません。

エフェクトの設定を行うページはモードによって異なります。

EDIT PROGRAMモード(シングル、ドラムス) 10A~14C

EDIT PROGRAMモード(ダブル) 16A~20C

EDIT COMBINATIONモード 8A~12C

MULTIモード 7A~11C

尚、ここではMULTIモードを例にします。

07A EFFECT1=01 > Hall OFF	07B Hall DRY:EFF=75:25	θ	07C Hall < Src:JS(+Y) I+10
------------------------------	---------------------------	---	-------------------------------

図7A~7C Effect1(エフェクト1)

7A	Effect Type	00 01~47	エフェクトを使用しない エフェクト・タイプの選択
	Switch	OFF,ON	エフェクトのON/OFF
7B	Dry:Effect Balance	DRY,99:1~1:99,FX	生音とエフェクトのバランス
7C Src	Dynamic Modulation Source	NONE JS(+Y) JS(-Y) AFTT PEDAL 1 PEDAL 2 VDA EG	エフェクト・ダイナミック・モジュレーションのコントロール元 効果がかからない ジョイスティック(+Y) ジョイスティック(-Y) アフター・タッチ フット・ペダル 1 フット・ペダル 2 VDA EG
I	Dynamic Modulation Intensity	-15~+15	エフェクト・ダイナミック・モジュレーションの効果の深さ

● Effect Type(エフェクト・タイプ)を選び直すと、エフェクト・パラメータ(8A~8D,10A~10D)には初期値がセットされます。

● 24 : シンフォニック・アンサンブルが選ばれている時は、同時に以下のエフェクトを選ぶことはできません。

- 19~23 コーラス
- 24 シンフォニック・アンサンブル
- 25~27 フランジャー
- 32,33 フェイザー
- 34 ロータリー・スピーカー
- 35,36 トレモロ
- 38,39 コーラス、フランジャー--ディレイ
- 42 ディレイ/コーラス
- 43 ディレイ/フランジャー
- 46 ディレイ/フェイザー
- 47 ディレイ/ロータリー・スピーカー

● Switchでは、エフェクトON/OFFのスイッチの状態を表示、設定します。また、コントロールNo.91(エフェクト1)、92(エフェクト2)のコントロール・チェンジによってMIDIからもON/OFFできます。

● プログラム/コンビネーションを選び直すと、ON/OFFはそれぞれのモードのエフェクト・パラメータで設定されている状態になります。

☆ディレイ(13,14)、コーラス(19,20)、エキサイター(28)、トレモロ(35,36)のエフェクトでは、エフェクトON/OFFがOFFの時にもイコライザー(Low EQおよびHigh EQ)の設定は有効になります。

音色のエディット中などに、イコライザーを含むすべてのエフェクトをオフにしたい時は、エフェクト・タイプ=No Effectを選んでください。

● Dry:Effect Balance(ドライ:エフェクト・バランス)をDRYにする
とエフェクトをかけていない生の音が聞こえます。右側の値を上げていくと、エフェクトの量が多くなり、FXでエフェクトだけの音になります。

●選んだエフェクトに、ダイナミック・モジュレーションでコントロールできるパラメータがある場合、**[7C]**ダイナミック・モジュレーション・ソースでコントロール元を選び、インテンシティで効果の深さを設定して、そのパラメータをリアルタイムにコントロールできます。

●ダイナミック・モジュレーション・ソースの“VDA EG”は32ボイスですべてのVDA EGの和です。

●MIDIで受信するエフェクト・コントロール1、2(Bn、0C、vv、またはBn、0D、vv)がそれぞれPEDAL1、2に相当します(グローバル・チャンネルで動作します)。

☞8A～8D Effect1 Parameter(エフェクト1・パラメータ)

▼エフェクト1のパラメータを設定します。

- ・パラメータの内容はエフェクト・タイプによって異なりますので、各エフェクト・タイプの説明をご覧ください。

☞9A～9C Effect2(エフェクト2)

▼エフェクト2のタイプを選択します。

- ・内容は**[7A]**～**[7C]** Effect1と同じです。

☞10A～10D Effect2 Parameter(エフェクト2・パラメータ)

▼エフェクト2のパラメータを設定します。

- ・内容は**[8A]**～**[8D]** Effect1 Parameterと同じです。

☞11A～11C Effect Placement(エフェクト・プレースメント)

11A PLACEMENT > Parallel	11B EFF2 PANPOTθ 3= OFF 4=40:60	11C COPY EFF < COMBI A00 OK?
-----------------------------	------------------------------------	---------------------------------

	Effect Placement	Serial Parallel Parallel 2	エフェクト・プレースメントの選択 シリアル パラレル パラレル 2
[11A]			
[11B] 3=	Out3 Panpot	OFF L,99:1～1:99,R	アウト3の音をL及びRに出力しない。 アウト3の音の設定(L:Rの振り分け)
4=	Out4 Panpot	OFF L,99:1～1:99,R	アウト4パンの音をL及びRに出力しない。 アウト4の音のパンの設定(L:Rの振り分け)
[11C]	Copy Effect Source Mode	PROG COMBI MULTI	コピー・エフェクトのコピー元 プログラム コンビネーション マルチ
	Copy Effect Source No.	A00～99, C00～99,D00～99	コピー・エフェクトのコピー・ナンバー
		OK?	コピー・エフェクトの実行

▼エフェクト・プレースメントとアウト3、4のパンを設定します。

- ・エフェクト・プレースメントは、2つのエフェクトの接続方法です(P34参照)。
- ・アウト3、4パンによって、C、Dに入力された信号をL、Rに流す量を設定します。

※ヘッドフォンでモニターできるのは1/L、2/Rの音なので、アウト3、4のパンがOFFのときはC、Dに入力された音を聞くことはできません。

▼**[11C]**でエフェクトの設定を他のプログラム等からコピーします。

コピー元のモード(PROG,COMBI,MULTI)と、そのNo.を選び(MULTIのときは選べません)、OK?にカーソルを合わせて△キーを押すと、コピーが行われます。コピー先は現在選ばれている(発音している)プログラム等です。

NO EFFECT (ノー・エフェクト)

— 0.NO EFFECT (ノー・エフェクト) —

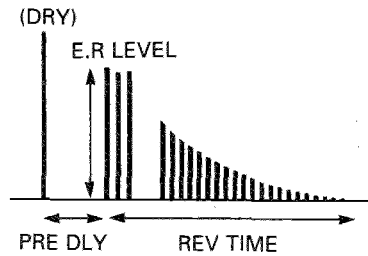
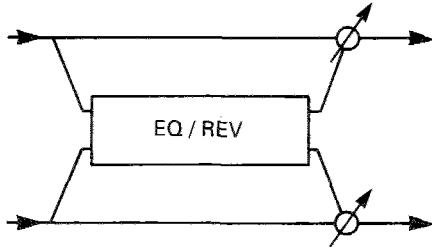
エフェクターをかけないときは“NO EFFECT”を選んでください。

☆ディレイ(13,14)、コーラス(19,20)、エキサイター(28)、トレモロ(35,36)のときは、エフェクト・スイッチ=OFFにしてもイコライザー(EQ Low、EQ High)の設定が有効になります。イコライザーを含むすべてのエフェクトをOFFにしたいときには“NO EFFECT”を選んでください。

10A No Effect

REVERB(リバーブ)

ホールなどの残響をシミュレートすることによって、それぞれの音色に音場感を与えるエフェクトです。



— 1.HALL(ホール) —

ナチュラルなホール内での音響感が得られます。

— 2.ENSEMBLE HALL(アンサンブル・ホール) —

ストリングス系やブラス系などのアンサンブルに適したホール系のリバーブです。

— 3.CONCERT HALL(コンサート・ホール) —

初期反射音を強調したかなり大きめのホール内の音響感が得られます。

— 4.ROOM(ルーム) —

やや小さめのルーム内の音響感が得られます。

— 5.LARGE ROOM(ラージ・ルーム) —

音の厚みを強調したルーム系のリバーブでREVERB TIMEを0.5sec程度にするとゲートがかかったような感じになります。

— 6.LIVE STAGE(ライブ・ステージ) —

やや大きめのルーム内の音響感が得られます。

— 7.WET PLATE(ウェット・プレート) —

プレート・リバーブを深くかけた効果が得られます。

— 8.DRY PLATE(ドライ・プレート)

プレート・リバーブを浅くかけた効果が得られます。

— 9.SPRING REVERB(スプリング・リバーブ)

共鳴スプリングの効果をシミュレートしたリバーブです。

10A Hall	>	10B Hall	θ	10C Hall	<
Time3.2s	H.Dmp30	P.Dly060ms	E.R62	EQ.L-04dB	H+00dB

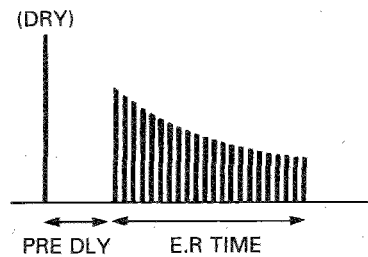
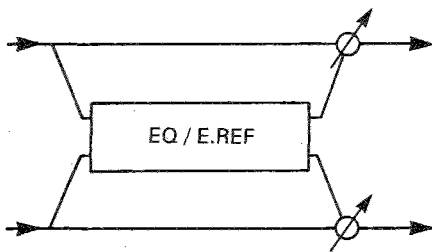
10A Time	Reverb Time	0.2~9.9[sec](HALL系) 0.2~4.9[sec](ROOM系) 00~99(PLATE系)	残響音が減衰する時間
H.Dmp	High Damp	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります
10B P.Dly	Pre Delay	0~200[mS]	ダイレクト音から初期反射音までの時間
E.R	E.R Level	0~99(HALL/ROOM系) 1~10(PLATE系)	初期反射音のレベル
10C EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

1~9のエフェクトでは、ダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

EARLY REFLECTION(アーリー・リフレクション)

アーリー・リフレクションは音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音より取り出したエフェクトです。

アーリー・リフレクション・タイムを任意に設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果をつけるなど、幅広い効果を得ることができます。



10.EARLY REFLECTION I (アーリー・リフレクション I)

低音域を増強したり、一般的なゲート効果などドラムス系の楽器に用いると効果的です。

11.EARLY REFLECTION II (アーリー・リフレクション II)

初期反射音の時間に対するレベル変化がアーリー・リフレクション Iとは異なっています。音色に応じて使い分けてください。

12.EARLY REFLECTION III (アーリー・リフレクション III)

アーリー・リフレクション I、アーリー・リフレクション IIと比較して、初期反射音のエンベロープがリバース・タイプになっています。シンバルなどアタック感が強い音に用いると、逆回転がかかったような効果が得られます。

10A EarlyRef1 > E.R Time=220ms	10B EarlyRef1 0 Pre Delay= 015ms	10C EarlyRef < EQ.L+03dB H-05dB
-----------------------------------	-------------------------------------	------------------------------------

10A E.R Time	Early Reflection Time	100~800[mS]	初期反射音の時間(10ms/1Step)
10B Pre Delay	Pre Delay	0~200[mS]	ダイレクト音から初期反射音までの時間
10C EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

10~12のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

STEREO DELAY(ステレオ・ディレイ)

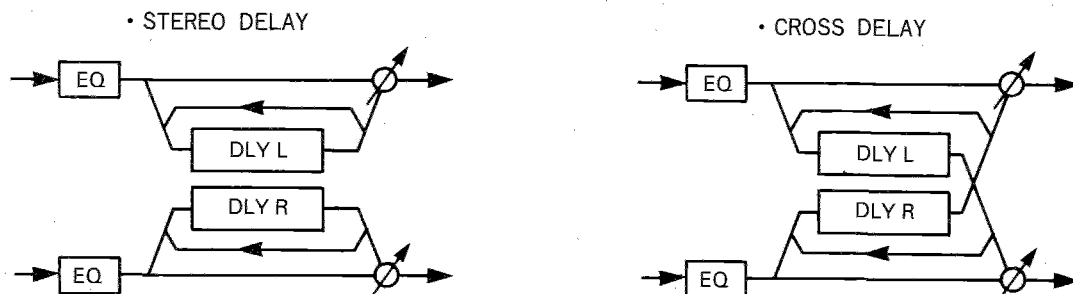
ここではL/Rch独立にディレイ・タイムが設定できるので、ステレオ効果を生かしたディレイ・パターンが得られます。また、ハイ・ダンプの設定により、リピート音に自然な減衰感をつけることができます。

13. STEREO DELAY(ステレオ・ディレイ)

フィードバックのついたディレイを2チャンネル持つステレオ・タイプのディレイで、ディレイ・タイムは2チャンネルに同じ値が設定されます。

14. CROSS DELAY(クロス・ディレイ)

2チャンネルのディレイが相互にフィードバックを掛け合いディレイ音が左右に動くステレオ・ディレイです。



10A StereoDly > D.TimeL=250 R260	10B StereoDly 0 FB-40 H.Dmp30	10C StereoDly < EQ.L+00dB H+00dB
-------------------------------------	----------------------------------	-------------------------------------

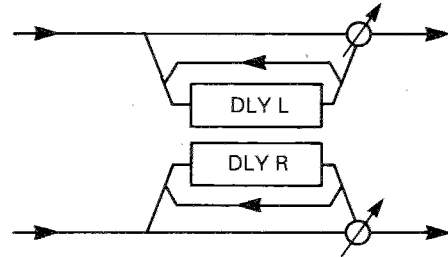
10A D.Time L	Delay Time Left	0~500[mS]	左ch(AまたはC入力)のダイレクト音からエフェクト音までの時間
R	Delay Time Right	0~500[mS]	右ch(BまたはD入力)のダイレクト音からエフェクト音までの時間
10B FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバック量(マイナス時は逆位相になります)
H.Dmp	High Damp	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります
10C EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

13,14のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

DUAL MONO DELAY(デュアル・モノ・ディレイ)

15.DUAL MONO DELAY(デュアル・モノ・ディレイ)

2チャンネルの完全に独立したモノラル・ディレイです。



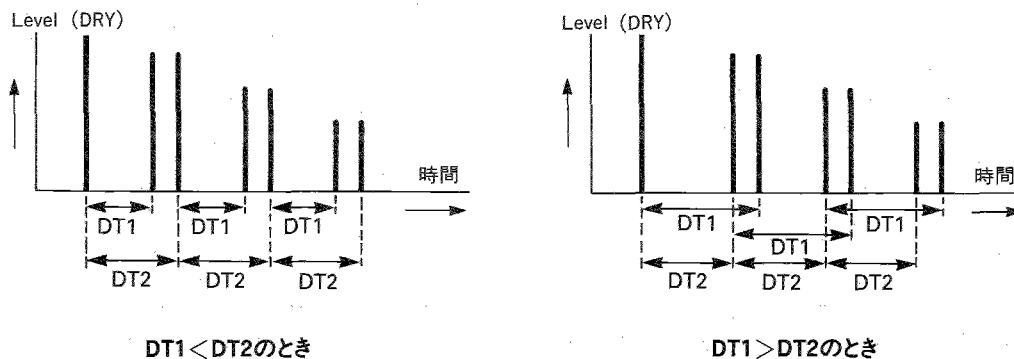
10A D.M Dly(L) > D.Time=250ms	10B D.M Dly(L) 0 FB+50 H.Dmp10	10C D.M Dly(R) 0 D.Time=260ms	10D D.M Dly(R) < FB+50 H.Dmp10
----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------

10A D.Time	Delay Time L	0~500[mS]	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
10B FB	Feedback L	-99~+99[%]	Lchのフィードバックの量。マイナスに設定すると、逆位相になります。
H.Dmp	High Damp L	0~99[%]	値を大きくする程、高域の減衰が速くなります
10C D.Time	Delay Time R	0~500[mS]	Rchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
10D FB	Feedback R	-99~+99	Rchのフィードバックの量。マイナスに設定すると、逆位相になります。
H.Dmp	High Damp R	0~99[%]	値を大きくする程、高域の減衰が速くなります

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

MULTI TAP DELAY (マルチ・タップ・ディレイ)

各エフェクト入力はイコライズされ、シリーズ接続された2台の独立したディレイに送られます。2番目のディレイの出力は、インプットにフィードバックされます。



16. MULTI TAP DELAY I (マルチ・タップ・ディレイ I)

2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイです。

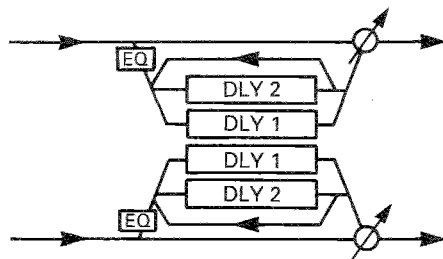
17. MULTI TAP DELAY II (マルチ・タップ・ディレイ II)

2チャンネルの、クロス・パンニングするマルチ・リピート・ディレイです。

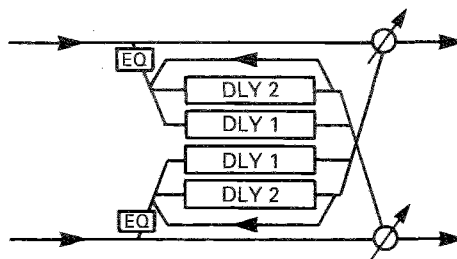
18. MULTI TAP DELAY III (マルチ・タップ・ディレイ III)

2チャンネルのマルチ・リピート・ディレイが、相互にフィードバックをかけ合います。

・ MULTI TAP DELAY I、II



・ MULTI TAP DELAY III



10A M.TapDly1 > D1T300 D2T400	10B M.TapDly1 θ FB+50	10C M.TapDly1 < EQ.L+00dB H+00dB
----------------------------------	--------------------------	-------------------------------------

10A D1T	Delay Time 1	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
D2T	Delay Time 2	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
10B FB	Feedback	-99~+99	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆位相になります。
10C EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン。EQはエフェクト音とダイレクト音の両方にかかります。
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン。EQはエフェクト音とダイレクト音の両方にかかります。

16,17,18のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

CHORUS(コーラス)

2つのコーラス・ブロックを組合せ、ステレオ・タイプにしたエフェクトです。ピアノ、ストリングス、ブラス系など、どのような音色に対しても自然な広がり感、厚み感を得ることができます。

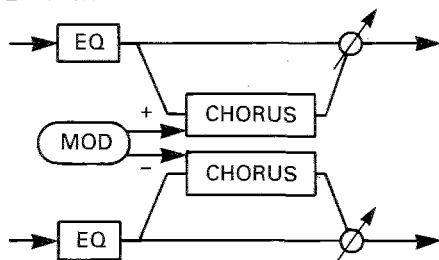
19. STEREO CHORUS I (ステレオ・コーラス I)

2つのコーラス・ブロックに対し、それぞれ逆位相になるように変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動する効果が得られます。

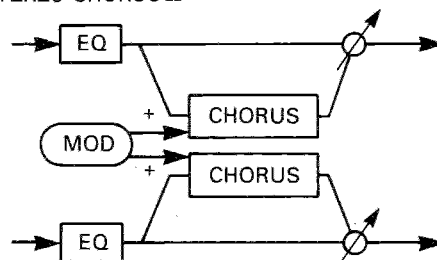
20. STEREO CHORUS II (ステレオ・コーラス II)

2つのコーラス・ブロックに対して同位相の変調がかかります。

・ STEREO CHORUS I



・ STEREO CHORUS II



10A Chorus 1 >	10B Chorus 1 θ	10C Chorus 1 <
D.Time=010ms TRI	Mod60 M.SP0.30Hz	EQ.L+00dB H+00dB

10A D.Time	Delay Time	0~200[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
	Mod Waveform	SIN(正弦波) TRI(三角波)	変調波形の選択。
10B Mod	Mod Depth	0~99	変調の深さ
M.SP	Mod Speed	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
10C EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

19,20のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

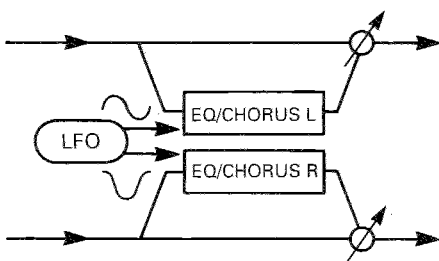
— 21. QUADRATURE CHORUS (クオドラチュア・コーラス) —

各チャンネルに、位相が90°ずれたモジュレーションがかかるステレオ・コーラスです。

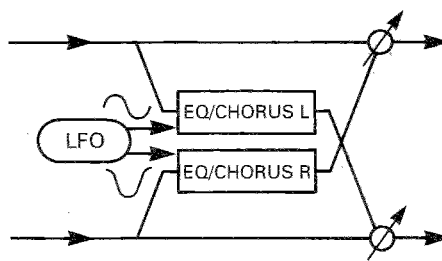
— 22. CROSSOVER CHORUS (クロスオーバー・コーラス) —

各チャンネルに、位相が90°ずれたモジュレーションがかかり、それぞれのコーラス成分がもう一方のチャンネルのアウトプットにミックスされるステレオ・コーラスです。

・ QUADRATURE CHORUS



・ CROSSOVER CHORUS



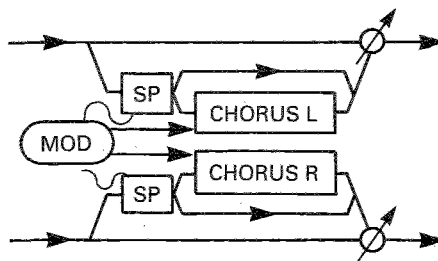
10A Quad.Cho. > D.TimeL=011 R023	10B Quad.Cho. 0 Mod50 ModSP=33	10C Quad.Cho. 0 ModShape=T+00	10D Quad.Cho. < EQ.L+00dB H+00dB
-------------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	-------------------------------------

10A D.Time L	Delay Time L	0~250[mS]	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
R	Delay Time R	0~250[mS]	Rchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
10B Mod	Mod Depth	0~99	変調の深さ
Mod SP	Mod Speed	1~99	変調のスピード
10C Mod Shape	Mod Shape	T+10~T-10 S-10~S+10	変調波形の選択。数値で波形の対称性を選択します。
10D EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

21,22のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでMod Speedをコントロールできます。

— 23.HARMONIC CHORUS(ハーモニック・コーラス) —

ハーモニック・コーラスは、音域スプリッターによって高音域にのみコーラスをかけるクオドラチュア・コーラスです。低音域はコーラスに送られず、エフェクトされません。これは、特にベースなどの周波数の低い音に効果的です。



10A Harmo.Cho. > D.TimeL=022 R046	10B Harmo.Cho. 0 Mod99 ModSP=35	10C Harmo.Cho. < F.Split Point=01
--------------------------------------	------------------------------------	--------------------------------------

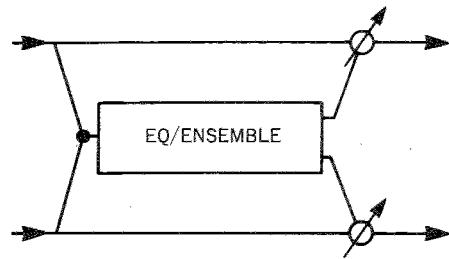
10A D.Time L	Delay Time L	0~500[mS]	Lchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
R	Delay Time R	0~500[mS]	Rchのダイレクト音からエフェクト音までの時間
10B Mod	Mod Depth	0~99	変調の深さ
Mod SP	Mod Speed	1~99	変調のスピード(周波数)
10C F.Split Point	Frequency Split Point	0~18	音域をスプリットするポイント

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでMod Speedをコントロールできます。

SYMPHONIC ENSEMBLE (シンフォニック・アンサンブル)

— 24. SYMPHONIC ENSEMBLE (シンフォニック・アンサンブル) —

コーラス等の効果をより多重化したエフェクターです。ストリング系のアンサンブルなどにもっとも効果的です。



10A Symp. Ens. > Mod80	10B Symp. Ens. < EQ.L+00dB H+00dB
---------------------------	--------------------------------------

10A]Mod	Mod Depth	0~99	アンサンブル効果の深さ
10B]EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

※ 次のエフェクトをSYMPHONIC ENSEMBLEと同時に使うことはできません。

19~23	コーラス	38,39	コーラス、フランジャー+ディレイ
24	シンフォニック・アンサンブル	42	ディレイ/コーラス
25~27	フランジャー	43	ディレイ/フランジャー
32,33	フェイザー	46	ディレイ/フェイザー
34	ロータリー・スピーカー	47	ディレイ/ロータリー・スピーカー
35,36	トレモロ		

FLANGER(フランジャー)

コーラス・エフェクトにフィードバックを加えたエフェクトです。シンバル系など、倍音を多く含んだ音に使用すると、うねり感に加え、音色が音程感を持ったような強烈な音作りができます。

— 25.FLANGER I (フランジャー I) —

2チャンネルに同位相のモジュレーションがかかるステレオ・フランジャーです。

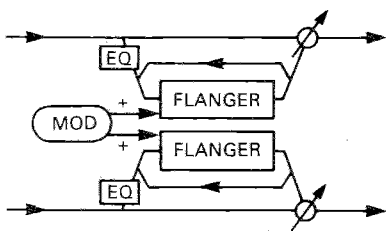
— 26.FLANGER II (フランジャー II) —

逆位相のモジュレーションを使用することによって2つのフランジャーが逆位相になるため、音像がステレオで大きくうねって移動します。

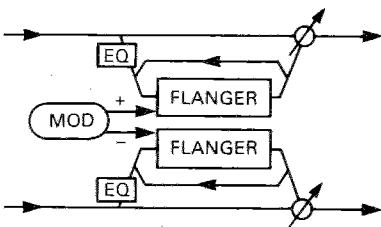
— 27.CROSSOVER FLANGER(クロスオーバー・フランジャー) —

逆位相のモジュレーションのかかった2つのフランジャーが、相互にフィードバックをかけあうエフェクトです。

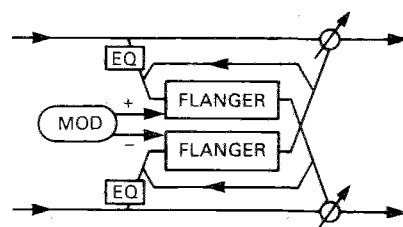
・ STEREO FLANGER I



・ STEREO FLANGER II



・ CROSSOVER FLANGER



10A Flanger 1 >	10B Flanger 1 0	10C Flanger 1 <
D.Time005 Res-85	Mod99 ModSP=20	EQ.L+00dB H+00dB

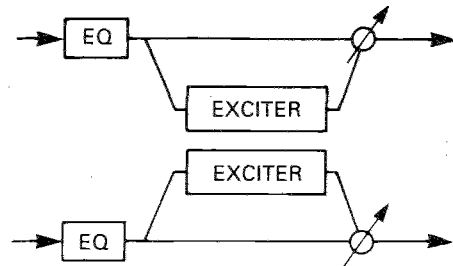
10A D.Time	Delay Time	0~200[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
Res	Resonance	-99~+99	フランジャーのフィードバックの量
10B Mod	Mod Depth	0~99	変調の深さ
Mod SP	Mod Speed	1~99	変調のスピード
10C EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

25~27のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでMod Speedをコントロールできます。

EXCITER(エキサイター)

— 28.EXCITER(エキサイター) —

音自体にメリハリを持たせ、コシのあるイメージにしたり、音の輪郭をハッキリさせたりする効果を作るエフェクターです。



10A Exciter Blend=+50	>	10B Exciter Emph Point=05	θ	10C Exciter EQ.L+04dB H+00dB	<
--------------------------	---	------------------------------	---	---------------------------------	---

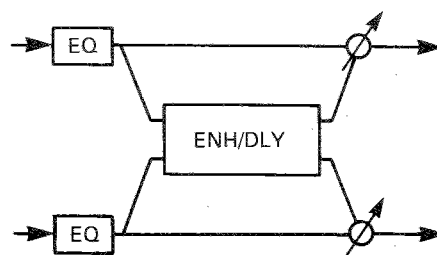
10A Blend	Blend	-99+99	エキサイター効果の深さ
10B Emph Point	Emphatic Point	1~10	エキサイター効果をかける中心周波数
10C EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

ENHANCER(エンハンサー)

2チャンネルのエンハンサーです。広がりをもたせるためのデレイが含まれています。エンハンサーは音の明瞭度を上げ、輪郭をはっきりさせ、存在感を強めて音を前面に押し出します。

29.ENHANCER(エンハンサー)



10A Enhancer > Harm Density=80	10B Enhancer Hot Spot=01	θ	10C Enhancer θ S.W=50 D.Time=25	θ	10D EQ.L+01dB H+01dB <
-----------------------------------	-----------------------------	---	------------------------------------	---	---------------------------

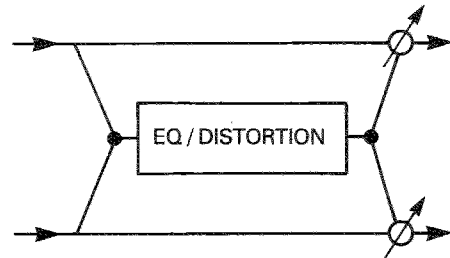
10A Harm Density	Density	0~99	エキサイター効果の深さ
10B Hot Spot	Hot Spot	1~20	エキサイター効果をかける中心周波数
10C S.W	Stereo Width	0~99	逆相のデレイをもう一方のチャンネルのアウトプットにミックスするレベル
D.Time	Delay Time	1~99	ダイレクト音からデレイ音までの時間
10D EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

DISTORTION(ディストーション)

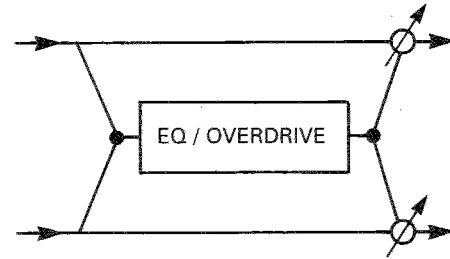
30. DISTORTION(ディストーション)

サウンドを歪ませ、ワウ効果を与えるエフェクトです。ソロに効果的です。



31. OVER DRIVE(オーバードライブ)

ギターに使われるオーバードライブをシミュレートしたエフェクトです。オルガンやエレクトリック・ピアノでギターのようなフレーズを弾くときや、ソロに利用すると効果的です。



10A Dist	>	10B Dist	0	10C Dist	<
Drive=111		Res=80	H.Spot05	Level10	EQ.L+02dB H-12dB

10A Drive	Drive (Edge)	1~111	入力信号を歪ませる量
Res	Resonance	0~99	フィルターのQ。ワウ効果の量。
10B H.Spot	Hot Spot	0~99	ワウ・フィルターの中心周波数
Level	Out Level	0~99	ディストーションのかかった音の出力レベル
10C EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

30,31のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでホット・スポットをコントロールしワウ効果を与えることができます。

PHASER(フェイザー)

2チャンネルのステレオ・フェイズ・シフターです。タイム・ディレイと位相の変化によって、コーラスやフランジャーよりもはっきりとしたうねり効果を作り出します。エレクトリック・ピアノやギターの声に最も効果的です。

コーラスや、フランジャーがディレイ・タイムを変調してうねり効果を得るのに対し、フェイザーでは入力信号の位相を変調してうねり効果を得るため、コーラスやフランジャーとは異なった効果を作り出すことができます。エレピ系や、ギター系などに使用すると効果的です。

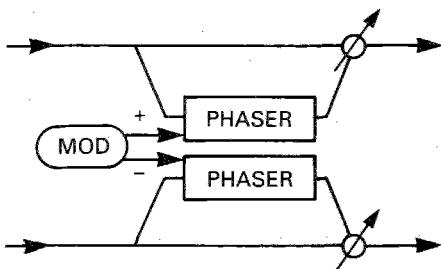
32.STEREO PHASER I (ステレオ・フェイザー I)

2つのフェイザー・ブロックに対し、それぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動する効果が得られます。

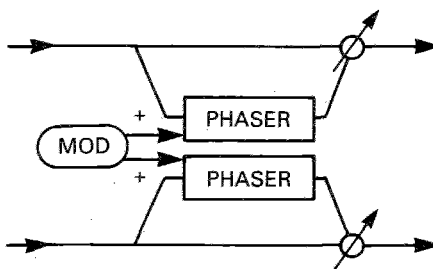
33.STEREO PHASER II (ステレオ・フェイザー II)

2つのフェイザー・ブロックを組み合わせステレオ・タイプにしたエフェクトです。2つのフェイザー・ブロックに対して、同位相の変調がかかります。

・ STEREO PHASER I



・ STEREO PHASER II



10A Phaser 1 Manual=99	>	10B Phaser 1 Mod60 M.SP0.69Hz	θ	10C Phaser 1 FB-75	<	SIN
---------------------------	---	----------------------------------	---	-----------------------	---	-----

10A Manual	Manual	0~99	フェイズ・シフト効果のかかる中心周波数
10B Mod	Mod Depth	0~99	フェイズ・シフト効果の深さ
M.SP	Mod Speed	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
10C FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
	Mod Waveform	SIN,TRI	変調用波形

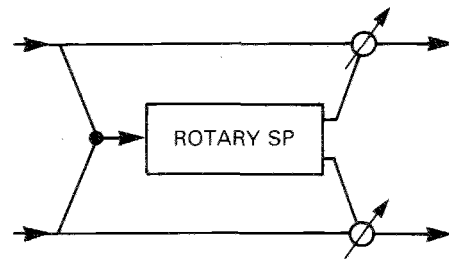
32,33のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでMod Speedをコントロールできます。

ROTARY SPEAKER(ロータリー・スピーカー)

オルガン・サウンドでポピュラーなロータリー・スピーカーの効果をシミュレートしたエフェクトです。

— 34. ROTARY SPEAKER(ロータリー・スピーカー) —

回転効果は完全に独立したLFOによってもたらされます。スローとファストのスピードの切り替えは、ダイナミック・モジュレーション・ソースから選びます。この場合、コントローラを速く動かしても回転スピードはそれには追従しません。つまり、回転スピードは、コントローラを動かす速さとは無関係に、Accelerationで設定した加速度に従って新しいスピードに切り替わります。また、ダイナミック・モジュレーションのインテンシティの設定に関係なくスピードの切り換えが行われます。



10A Rot.Spk Vibrato Depth=09	>	10B Rot.Spk Acceleration=04	θ	10C Rot.Spk Speed S=25 F=70	<
---------------------------------	---	--------------------------------	---	--------------------------------	---

10A Vibrato Depth	Vibrato Depth	0~15	ビブラート効果の深さ。回転スピーカーのホーン口径を選ぶことに相当します。
10B Acceleration	Acceleration	1~15	スロー↔ファストのスピード変化の速度
10C Speed S	Slow Speed	1~99	スロー時のスピード
F	Fast Speed	1~99	ファスト時のスピード

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでスピードの切り換えができます。

TREMOLO(トレモロ)

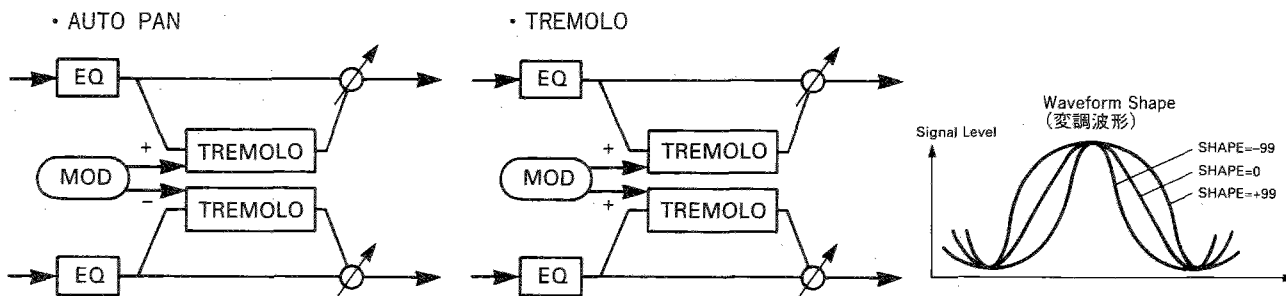
音量を周期的に変化させる効果です。

35. AUTO PAN(オート・パン)

2つのトレモロ・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたプログラムです。2つのトレモロ・ブロックに対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が得られます。

36. TREMOLO(トレモロ)

上記のオートパンに対し、変調が2つのトレモロ・ブロックで、同位相になるように設定されています。



10A Auto Pan >	10B Auto Pan θ	10C Auto Pan <
SIN ModShape+99	Mod80 M.SP1.59Hz	EQ.L+00dB H+00dB

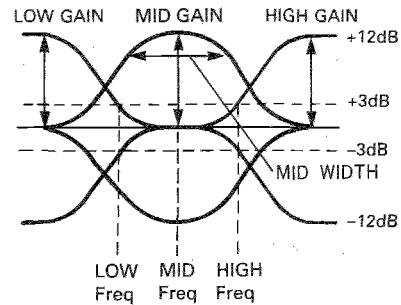
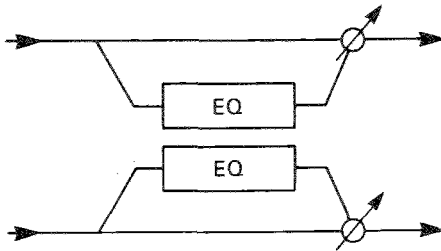
10A	Mod Waveform	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波 三角波
Mod Shape	Mod Shape	-99~+99	変調波形を変化させます。
10B Mod	Mod Depth	0~99	トレモロ効果の深さ
M.SP	Mod Speed	0.03~30[Hz]	変調(トレモロ効果)のスピード(周波数)
10C EQ.L	EQ Low	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
H	EQ High	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

35,36のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

PARAMETRIC EQ (パラメトリック・イコライザー)

37. PARAMETRIC EQ (パラメトリック・イコライザー)

3バンドのイコライザーです。低域と中域、高域の成分それぞれについてカットオフ周波数とゲインを設定できます。



10A Para. EQ > LowFrq12 Gain+12	10B Para. EQ θ MidFrq08 Gain+12	10C Para. EQ θ MidWidth=50	10D Para. EQ < Hi Frq20 Gain+12
------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------	------------------------------------

10A Low Frq	Low Freq	0~29	低域成分のカットオフ
Gain	Low Gain	-12~+12[dB]	低域成分のレベル
10B Mid Frq	Mid Freq	0~99	中域フィルターの中心
Gain	Mid Gain	-12~+12[dB]	中域成分のレベル
10C Mid Width	Mid Width	0~99	中域フィルターのレゾナンス
10D Hi Frq	High Freq	0~29	高域成分のカットオフ
Gain	High Gain	-12~+12[dB]	高域成分のレベル

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでミッド・フリケンシーをコントロールシワ効果を与えることができます。

COMBINATION EFFECT SERIAL(コンビネーション・エフェクト・シリアル)

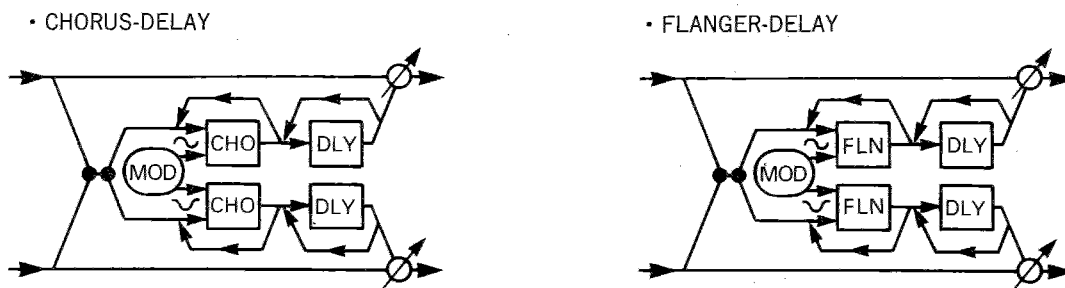
38,39のエフェクトはモノラル入力/ステレオ出力のコーラス、フランジャーにステレオ・ディレイが直列につながっています。

— 38.CHORUS-DELAY(コーラス-ディレイ) —

位相が90°ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のコーラスに、ステレオ・ディレイがかかります。

— 39.FLANGER-DELAY(フランジャー-ディレイ) —

位相が90°ずれたLFOを使ったモノラル入力/ステレオ出力のフランジャーに、ステレオ・ディレイがかかります。



10A Chor-Dly > Cho.DT11ms FB+10	10B Chor-Dly θ Cho.Mod50 M.SP30	10C Chor-Dly < Dly.DT110 FB-10
------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

・ CHORUS,FLANGER

10A Cho.DT	Delay Time	0~50[mS]	コーラスまたはフランジャーのディレイタイム
FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると逆相になります。
10B Cho.Mod	Mod Depth	0~99	変調の深さ
M.SP	Mod Speed	1~99	変調のスピード

・ DELAY

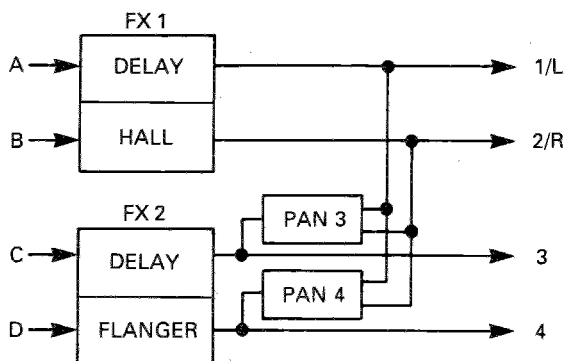
10C Dly.DT	Delay Time	0~450[mS]	ディレイのディレイ・タイム(2mS/1Step)
FB	Delay Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると逆相になります。

38,39のエフェクトではダイナミック・モジュレーションでドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

COMBINATION EFFECT PARALLEL(コンビネーション・エフェクト・パラレル)

※これ以降のエフェクト(40~47)は並列組み合わせタイプのエフェクトで、2つのチャンネルに別々のエフェクトがかかるようになっていきます。FX1、2をそれぞれ2系統に分けて使うことができます。

例：パラレル・タイプでFX1に40.DELAY/HALL、FX2に43.DELAY/FLANGERを選んだとき



- ・各エフェクトの効果については、1から34の説明をご覧ください。
- ・パラメータはA,B(またはAのみ)が片方のエフェクト(Mono Delay)、C,D(またはB,C)がもう一方のエフェクトに対応します。

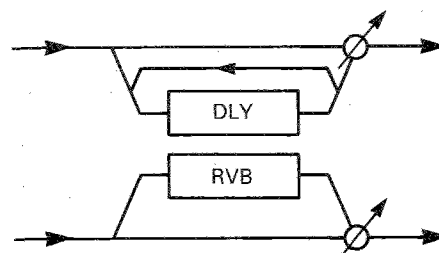
MONO DELAY/REVERB(モノ・ディレイ/リバーブ)

40.DELAY/HALL(ディレイ/ホール)

モノラル・ディレイとモノラルのホール・リバーブの組み合わせです。

41.DELAY/ROOM(ディレイ/ルーム)

モノラル・ディレイとモノラルのルーム・リバーブの組み合わせです。



10A Delay(L) Time250ms	>	10B Delay(L) FB+50	θ	10C Hall(R) Time3.5s	θ	10D Hall(R) H.Dmp40	<	P.Dly055ms
---------------------------	---	-----------------------	---	-------------------------	---	------------------------	---	------------

・ DELAY

10A Time	Delay Time	0~500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
10B H.Dmp	High Damp	0~99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。

・ HALL、ROOM

10C Time	Reverb Time	0.2~9.9[sec](HALL系) 0.2~4.9[sec](ROOM系)	プリ・ディレイの後の残響音が減衰する時間
H.Dmp	High Damp	0~99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。
10D P.Dly	Pre Delay	0~150[mS]	ダイレクト音から最初の初期半射音までの時間

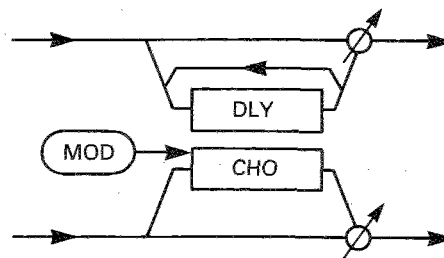
40,41のエフェクトではダイナミック・モジュレーションで両方のドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

MONO DELAY/MODULATED DELAY (モノ・ディレイ/モジュレーテッド・ディレイ)

— 42.DELAY/CHORUS(ディレイ/コーラス) —

モノラル・ディレイとモノラル・コーラスの組み合わせです。

・ DELAY/CHORUS



10A Delay(L) > Time250ms FB+50	10B Delay(L) θ H.Dmp10	10C Chorus(R) θ Mod60 M.SP0.30Hz	10D Chorus(R) < TRI
-----------------------------------	---------------------------	-------------------------------------	------------------------

・ DELAY

10A Time	Delay Time	0~500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
10B H.Dmp	High Damp	0~99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。

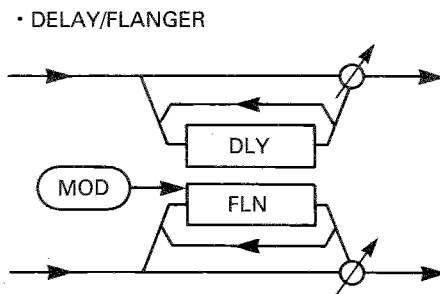
・ CHORUS

10C Mod	Mod Depth	0~99	変調の深さ
M.SP	Mod Speed	0.03~30[Hz]	変調のスピード
10D	Mod Waveform	SIN,TRI	変調用波形

このエフェクトでは、ダイナミック・モジュレーションで両方のドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

43. DELAY/FLANGER(ディレイ/フランジャー)

モノラル・ディレイとモノラル・フランジャーの組み合わせです。



10A Delay(L) > Time250ms FB+50	10B Delay(L) θ H.Dmp10	10C Flanger(R) θ Mod70 M.SP0.18Hz	10D Flanger(R) < FB-75
-----------------------------------	---------------------------	--------------------------------------	---------------------------

・ DELAY

10A]Time	Delay Time	0~500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
10B]H.Dmp	High Damp	0~99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。

・ FLANGER

10C]Mod	Mod Depth	0~99	変調の深さ
M.SP	Mod Speed	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
10D]FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションで両方のドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

MONO DELAY/DISTORTION, OVER DRIVE (モノ・ディレイ/ディストーション、オーバー・ドライブ)

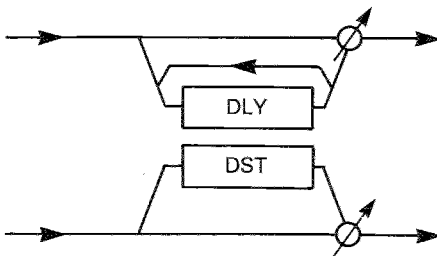
— 44. DELAY/DISTORTION (ディレイ/ディストーション) —

モノラル・ディレイとワウ効果のあるディストーションの組み合わせです。

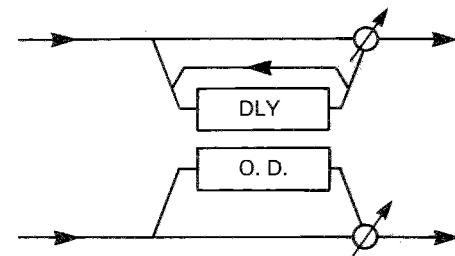
— 45. DELAY/OVER DRIVE (ディレイ/オーバードライブ) —

モノラル・ディレイとワウ効果のあるオーバードライブの組み合わせです。

・ DELAY/DISTORTION



・ DELAY/OVER DRIVE



10A Delay(L) Time250ms	>	10B Dist(R) Drive=111	0	10C Dist(R) H.Spot50	<
FB+40		Res=75		Level105	

・ DELAY

10A Time	Delay Time	0~500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。

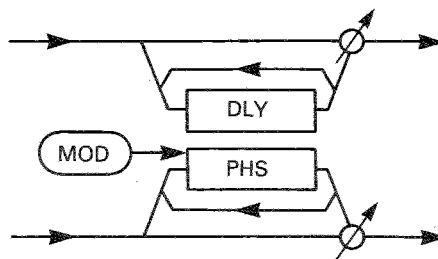
・ DISTORTION, OVER DRIVE

10B Drive	Drive(Edge)	1~111	入力信号を歪ませる量
Res	Resonance	0~99	ワウ効果の量
10C H.Spot	Hot Spot	1~99	ワウ・フィルターの中心周波数
Level	Level	1~99	ディストーションのかかった音の出力レベル

MONO DELAY/PHASER(モノ・ディレイ/フェイザー)

— 46.DELAY/PHASER(ディレイ/フェイザー) —

モノラル・ディレイとモノラル・フェイザーの組み合わせです。



10A Delay(L) > Time250ms FB+50	10B Delay(L) θ H.Dmp10	10C Phaser(R) θ Mod60 M.SP0.69Hz	10D Phaser(R) < FB-75
-----------------------------------	---------------------------	-------------------------------------	--------------------------

・ DELAY

10A]Time	Delay Time	0~500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。
10B]H.Dmp	High Damp	0~99[%]	設定値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります。

・ PHASER

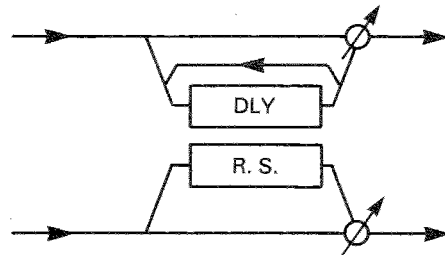
10C]Mod	Mod Depth	0~99	変調の深さ
M.SP	Mod Speed	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
10D]FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションで両方のドライ：エフェクト・バランスをコントロールできます。

MONO DELAY/ROTARY(モノ・ディレイ/ロータリー)

— 47.DELAY/ROTARY SPEAKER(ディレイ/ロータリー・スピーカー) —

モノラル・ディレイとモノラル・ロータリー・スピーカーの組み合わせです。



10A Delay(L) > Time250ms FB+40	10B Rot.SP(R) 0 Acceleration=04	10C Rot.SP(R) < Speed S=25 F=70
-----------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

・ DELAY

10A Time	Delay Time	0~500[mS]	ディレイのディレイ・タイム
FB	Feedback	-99~+99[%]	フィードバックの量。マイナスに設定すると、逆相になります。

・ ROTARY SPEAKER

10B Acceleration	Acceleration	1~15	スロー↔ファストの変化の速さ
10C Speed S	Slow Speed	1~99	スロー時のスピード
F	Fast Speed	1~99	ファスト時のスピード

このエフェクトではダイナミック・モジュレーションでロータリー・スピーカーのスピードを切換えられます。

Effect Parameter

No.	EFFECT	A		B		C	
REVERB							
		Reverb Time		Pre Delay		E.R Level	
1	Hall	0.2~9.9	[3.2]	0~200	[60]	0~99	[62]
2	Ensemble Hall	//	[2.8]	//	[40]	//	[46]
3	Concert Hall	//	[3.8]	//	[120]	//	[46]
4	Room	0.2~4.9	[1.1]	//	[10]	//	[75]
5	Large Room	//	[2.3]	//	[45]	//	[60]
6	Live Stage	//	[2.0]	//	[20]	//	[60]
7	Wet Plate	0~99	[60]	//	[50]	1~10	[1]
8	Dry Plate	//	[40]	//	[60]	//	[10]
9	Spring Reverb	//	[50]	//	[0]	//	[5]
EARLY REFLECTION							
		E.R Time				Pre Delay	
10	Early Reflection 1	100~800	[220]			0~200	[15]
11	// 2	//	[200]			//	[20]
12	// 3	//	[190]			//	[10]
STEREO DELAY							
		Delay Time L		Delay Time R		Feedback	
13	Stereo Delay	0~500	[250]	0~500	[260]	-99~+99	[-40]
14	Cross Delay	//	[180]	//	[360]	//	[+80]
DUAL MONO DELAY							
		Delay Time L		Feedback L		High Damp L	
15	Dual Mono Delay	0~500	[250]	-99~+99	[+50]	0~99	[10]
MULTI TAP DELAY							
		Delay Time 1				Delay Time 2	
16	Multi Tap Delay 1	0~500	[300]			0~500	[400]
17	// 2	//	[267]			//	[400]
18	// 3	//	[300]			//	[400]
CHORUS							
		Delay Time		Mod Speed		Mod Depth	
19	Stereo Chorus 1	0~200	[10]	0.03~30	[0.30]	0~99	[60]
20	// 2	//	[5]	//	[1.11]	//	[40]
CHORUS							
		Delay Time L		Delay Time R		Mod Speed	
21	Quadrature Chorus	0~250	[11]	0~250	[23]	● 1~99	[33]
22	Cross Over Chorus	//	[11]	//	[23]	● //	[33]
HARMONIC CHORUS							
		Delay Time L		Delay Time R			
23	Harmonic Chorus	0~500	[22]	0~500	[46]		
SYMPHONIC ENSEMBLE							
		Mod Depth					
24	Symphonic Ensemble	0~99	[80]				
FLANGER							
		Delay Time		Mod Depth		Mod Speed	
25	Flanger 1	0~200	[5]	0~99	[99]	● 1~99	[20]
26	// 2	//	[10]	//	[99]	● //	[20]
27	Cross Over Flanger	//	[50]	//	[99]	● //	[50]
EXCITER							
		Blend				Emphatic Point	
28	Exciter	-99~+99	[+50]			1~10	[5]
ENHANCER							
		Harmonic Density		Hot Spot		Stereo Width	
29	Enhancer	1~99	[80]	1~20	[1]	0~99	[50]
DISTORTION							
		Drive		Hot Spot		Resonance	
30	Distortion	1~111	[111]	● 0~99	[5]	0~99	[80]
31	Over Drive	//	[50]	● //	[45]	//	[0]
PHASER							
		Manual		Mod Speed		Mod Depth	
32	Stereo Phaser 1	0~99	[99]	● 0.03~30	[0.69]	0~99	[60]
33	// 2	//	[99]	● //	[0.57]	//	[69]
ROTARY SPEAKER							
		Vibrato Depth				Acceleration	
34	Rotary Speaker *	0~15	[9]			1~15	[4]
TREMOLO							
		Mod Waveform		Mod Wave Shape		Mod Speed	
35	Auto Pan	SIN,TRI	[SIN]	-99~+99	[+99]	0.03~30	[1.59]
36	Tremolo	//	[TRI]	//	[0]	//	[4.00]
PARAMETRIC EQ							
		Low Freq		Low Gain		Mid Freq	
37	Parametric EQ	0~29	[12]	-12~+12	[+12]	● 0~99	[8]
COMBINATION SERIAL							
		Fig/Cho Delay		Fig/Cho F-Back		Mod Speed	
38	Chorus-Delay	0~50	[11]	-99~+99	[+10]	1~99	[30]
39	Flanger-Delay	//	[0]	//	[-90]	//	[10]
COMBINATION PARALLEL							
		Delay Time		Feedback		High Damp	
40	Delay/Hall	0~500	[250]	-99~+99	[+50]	0~99	[10]
41	Delay/Room	//	[250]	//	[+50]	//	[10]
		Delay Time		Feedback		High Damp	
42	Delay/Chorus	0~500	[250]	-99~+99	[+50]	0~99	[10]
		Delay Time		Feedback		High Damp	
43	Delay/Flanger	0~500	[250]	-99~+99	[+50]	0~99	[10]
		Delay Time		Feedback		High Damp	
44	Delay/Distortion	0~500	[250]	-99~+99	[+40]		
45	Delay/Over Drive	//	[250]	//	[+40]		
		Delay Time		Feedback		High Damp	
46	Delay/Phaser	0~500	[250]	-99~+99	[+50]	0~99	[10]
		Delay Time		Feedback		High Damp	
47	Delay/Rotary Speaker *	0~500	[250]	-99~+99	[+40]		

[] : Initial Value ● : Dynamic Mod Dest

D	E	F	G	H
High Damp		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
0~99 [30]		-12~+12 [-4]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [25]
// [32]		// [-1]	// [-2]	● // [30]
// [40]		// [0]	// [-2]	● // [25]
// [20]		// [+3]	// [-2]	● // [32]
// [25]		// [+2]	// [+4]	● // [25]
// [20]		// [+3]	// [0]	● // [40]
// [30]		// [-1]	// [-1]	● // [30]
// [20]		// [+2]	// [+6]	● // [20]
// [30]		// [+3]	// [+4]	● // [20]
		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
		-12~+12 [+3]	-12~+12 [-5]	● DRY~FX [33]
		// [0]	// [0]	● // [40]
		// [0]	// [0]	● // [40]
High Damp		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
0~99 [30]		-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [25]
// [10]		// [0]	// [0]	● // [30]
Dry:FX Balance L	Delay Time R	Feedback R	High Damp R	Dry:FX Balance R
DRY~FX [30]	0~500 [260]	-99~+99 [+50]	0~99 [10]	● DRY~FX [30]
Feedback		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
-99~+99 [+50]		-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [50]
// [+50]		// [0]	// [0]	● // [50]
// [+50]		// [0]	// [0]	● // [50]
Mod Waveform		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
SIN,TRI [TRI]		-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [40]
// [SIN]		// [0]	// [0]	● // [40]
Mod Depth	Mod Waveform	EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
0~99 [50]	T+10~S+10 [T+0]	-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	DRY~FX [50]
// [50]	// [T+0]	// [0]	// [0]	// [50]
Mod Speed	Mod Depth	Filter Split Point		Dry:FX Balance
● 1~99 [35]	0~99 [99]	0~18 [1]		DRY~FX [FX]
		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
		-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [50]
	Resonance	EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
	-99~+99 [-85]	-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	DRY~FX [80]
	// [+85]	// [0]	// [0]	// [50]
	// [+85]	// [+3]	// [+3]	// [50]
		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
		-12~+12 [+4]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [FX]
Delay Time		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
1~99 [25]		-12~+12 [+1]	-12~+12 [+1]	● DRY~FX [FX]
EQ Low	EQ High	Out Level		Dry:FX Balance
-12~+12 [+2]	-12~+12 [-12]	0~99 [10]		DRY~FX [50]
// [+3]	// [-3]	// [20]		// [50]
Feedback	Mod Waveform			Dry:FX Balance
-99~+99 [-75]	SIN,TRI [SIN]			DRY~FX [75]
// [-87]	// [TRI]			// [40]
	Slow Speed		Fast Speed	Dry:FX Balance
	1~99 [25]		1~99 [70]	DRY~FX [FX]
Mod Depth		EQ Low	EQ High	Dry:FX Balance
0~99 [80]		-12~+12 [0]	-12~+12 [0]	● DRY~FX [FX]
// [63]		// [0]	// [0]	● // [FX]
Mid Gain	Mid Width	High Freq	High Gain	Dry:FX Balance
-12~+12 [+12]	0~99 [50]	0~29 [20]	-12~+12 [+12]	DRY~FX [FX]
Mod Depth	Delay Time	Feedback		Dry:FX Balance
0~99 [50]	0~450 [110]	-99~+99 [-10]		● DRY~FX [30]
// [50]	// [400]	// [+60]		● // [50]
Dry:FX Balance	Reverb Time	Pre Delay	High Damp	Dry:FX Balance
● DRY~FX [30]	0.2~9.9 [3.5]	0~150 [55]	0~99 [40]	● DRY~FX [40]
● // [30]	0.2~4.9 [1.5]	// [30]	// [30]	● // [40]
Dry:FX Balance	Mod Speed	Mod Depth	Mod Waveform	Dry:FX Balance
● DRY~FX [30]	0.03~30 [0.30]	0~99 [60]	SIN,TRI [TRI]	● DRY~FX [40]
Dry:FX Balance	Mod Speed	Mod Depth	Feedback	Dry:FX Balance
● DRY~FX [30]	0.03~30 [0.18]	0~99 [70]	-99~+99 [-75]	● DRY~FX [60]
Dry:FX Balance	Drive	Hot Spot	Resonance	Out Level
DRY~FX [40]	1~111 [111]	1~99 [50]	0~99 [75]	1~99 [5]
// [40]	// [50]	// [90]	// [0]	// [15]
Dry:FX Balance	Mod Speed	Mod Depth	Feedback	Dry:FX Balance
● DRY~FX [30]	0.03~30 [0.69]	0~99 [60]	-99~+99 [-75]	● DRY~FX [75]
Dry:FX Balance	Acceleration	Slow Speed	Fast Speed	Dry:FX Balance
DRY~FX [40]	1~15 [4]	1~99 [25]	1~99 [70]	DRY~FX [70]

*

* 67

* : ダイナミック・モジュレーションでスローとファストの切換えを行います。

4. COMBINATIONモード

このモードへはCOMBIキーを押して入ります。また、電源オン時はいつもこのモードです。

COMBIキーのLEDが点灯します。

コンビネーション(プログラムの組合せ)を演奏するモードです。コンビネーションのセレクトは、INT/CARDキー、BANKキー、+10、+1、-1、-10キーまたはMIDIのプログラムチェンジによって行います。

- A00~A99(インターナル)、C00~D99(カード)から選びます。
- MIDIのプログラム・チェンジでコンビネーションを変える場合はGLOBALモードの[2B]MIDI FilterのPRGを"DIS"以外に設定してください。

ENAに設定したとき……グローバル・チャンネルと同じチャンネルで送られてきたプログラム・チェンジで、コンビネーションが変わります。その他のチャンネルのプログラム・チェンジが入ってきた場合は、チャンネルが一致するティンバーのプログラムが変わります。

ティンバーのチャンネルとグローバル・チャンネルが同じであった場合、グローバルチャンネルが優先され、コンビネーションが変わります。

PRGに設定したとき……グローバル・チャンネルと同じチャンネルでプログラム・チェンジが送られてきてもコンビネーションは変わりません。送られてきたプログラム・チェンジと同じチャンネルのティンバーのプログラムが変わります。

NUMに設定したとき……基本的にはENAと同じですが、MIDIのバンク・チェンジは受信しません(ENAやPRGでは受信して変わります)。

- グローバル・チャンネルとはGLOBALモード[2A]で設定したMIDIチャンネルのことです。03R/W全体を支配するMIDIチャンネルです。
- カードのコンビネーションを選ぶときはあらかじめコンビネーションの入ったPROGカードを差しておいてください。
- ★ 全音色で使用されているオシレータの数の合計が32になるまで発音できます。
- ★ COMBINATIONでは各ティンバーのプログラムごとのエフェクト・セッティングは無視され、コンビネーション・パラメータ内のエフェクト・セッティングが有効になります。
- ★ EDIT PROGRAMモードでエディットを行ってからCOMBINATIONモードに移ると、エディットされたプログラムが使用されます。
- ★ バンクA(インターナル)のコンビネーションではバンクA,Gのプログラムが選べます。
バンクC(カード)のコンビネーションではバンクC,Gのプログラムが選べます。

5.EDIT COMBINATIONモード

このモードへはCOMBIキーを押してからEDITキーを押して入ります。
COMBIキーとEDITキーのLEDが点灯します。

このモードでは複数のプログラムの組合せ(コンビネーション)や、そのコンビネーションで使うエフェクトを設定します。

コンビネーションは8個のティンバーで構成されており、その各ティンバーごとに、1つのプログラム、演奏に関するパラメータ(パンポット、ボリューム、MIDIチャンネルなど)と、1つのコンビネーション全体に対する一組のエフェクト・パラメータを持っています。

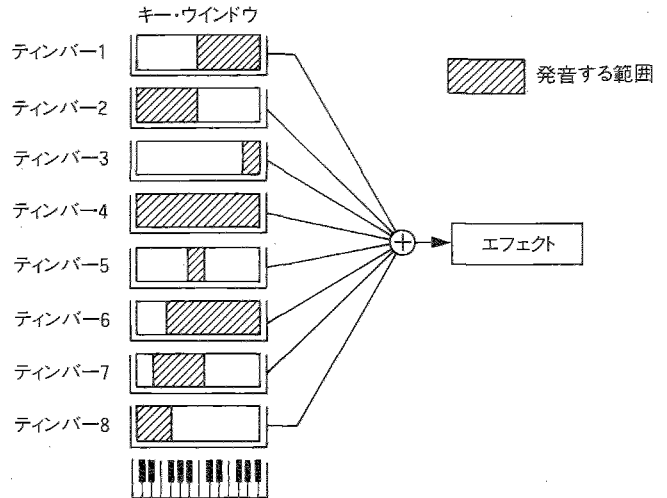
●エディットするコンビネーションはあらかじめCOMBINATIONモードで選んでおいたコンビネーションです。

●エディットが終わり、コンビネーションが完成したら、**[13A]**でライトを行ってください。

(COMBINATIONモードで別のコンビネーションを選ぶと、ライトしていないコンビネーションのデータは失われてしまいます。)

☆EDIT COMBINATIONモードでは、テンキーはページ・セレクト・キーとして働きます(RE1使用時)。

使用例：ティンバーごとの発音範囲を変えるとき



EDIT COMBINATIONモードのファンクション

PAGE+キー、PAGE-キーを使ってページを選びます。パラメータを選ぶときには、CURSORキー(◀、▶)を使います。

ページ	ファンクション	エディットするパラメータ
0A ~ 0B	Program	各ティンバーに割り当てられるプログラム
1A ~ 1B	Level	各ティンバーのボリューム
2A ~ 2B	MIDI Channel	各ティンバーのMIDI受信チャンネル
3A ~ 3D	Key Window Top Key Window Bottom	各ティンバーの発音させる音域のトップ・キー 各ティンバーの発音させる音域のボトム・キー
4A ~ 4D	Vel Window Top Vel Window Bottom	各ティンバーのベロシティ・スイッチのトップ・ベロシティ値 各ティンバーのベロシティ・スイッチのボトム・ベロシティ値
5A ~ 5D	Transpose Detune	各ティンバーのトランスポーズ 各ティンバーのデチューン
6A ~ 6D	Program Change Filter Damper Switch Filter After Touch Filter Control Change Filter	各ティンバーのプログラム・チェンジの受信スイッチ 各ティンバーのダンパー効果の受信スイッチ 各ティンバーのアフタータッチ効果の受信スイッチ 各ティンバーのコントロール効果の受信スイッチ
7A ~ 7B	Panpot	各ティンバーのパンポット
8A ~ 12C		エフェクトの設定
13A ~ 13B	Write Combination Rename Combination	コンビネーションのライト コンビネーションのリネーム

エフェクトに関しては『3.エフェクト・パラメータ』(P.34)をご覧ください。

EDIT COMBINATION

00A~00B Program(プログラム)

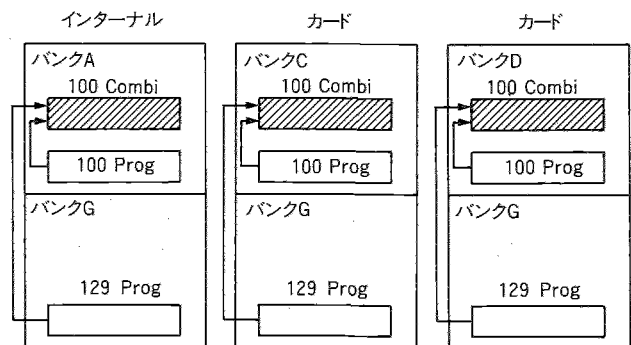
00A PROGRAM 1-4>	00B PROGRAM 5-8<
A00 A01 002 003	A04 G01 G99 128

00A	Timbre 1 Program (ティンバー1・プログラム)	OFF/コンビネーションと同じバンクのプログラム00~99 /G01~129	各ティンバーのプログラムの選択
	Timbre 2 Program (ティンバー2・プログラム)	OFF/コンビネーションと同じバンクのプログラム00~99 /G01~129	
	Timbre 3 Program (ティンバー3・プログラム)	OFF/コンビネーションと同じバンクのプログラム00~99 /G01~129	
	Timbre 4 Program (ティンバー4・プログラム)	OFF/コンビネーションと同じバンクのプログラム00~99 /G01~129	
00B	Timbre 5 Program (ティンバー5・プログラム)	OFF/コンビネーションと同じバンクのプログラム00~99 /G01~129	
	Timbre 6 Program (ティンバー6・プログラム)	OFF/コンビネーションと同じバンクのプログラム00~99 /G01~129	
	Timbre 7 Program (ティンバー7・プログラム)	OFF/コンビネーションと同じバンクのプログラム00~99 /G01~129	
	Timbre 8 Program (ティンバー8・プログラム)	OFF/コンビネーションと同じバンクのプログラム00~99 /G01~129	

▼各ティンバーのプログラムを選びます。

- ・“OFF”に設定したティンバーは発音しません。
- ・バンクA(インターナル)のコンビネーションでは、バンクAのプログラムとバンクGのプログラムが選べます。バンクC(カード)のコンビネーションでは、バンクCのプログラムとバンクGのプログラムが選べます。つまり選べるプログラムは、コンビネーションと同じバンクのプログラムとバンクGのプログラムです。
- ・MIDI Inしたプログラム・チェンジのチャンネルと、そのティンバーのチャンネルが一致すれば、プログラムが変わります。
- ・このページにいるときはPAGEキーを押すたびに、選んでいるプログラムのバンクが切り換わります。

・コンビネーションで選べるプログラム



1A~1B Level(レベル)

01A LEVEL 1-4 >	01B LEVEL 5-8 <
127 099 011 127	055 127 127 127

1A	Timbre 1 Level (ティンバー1・レベル)	0~127	各ティンバーのボリュームの調整
	Timbre 2 Level	0~127	
	Timbre 3 Level	0~127	
	Timbre 4 Level	0~127	
1B	Timbre 5 Level	0~127	
	Timbre 6 Level	0~127	
	Timbre 7 Level	0~127	
	Timbre 8 Level	0~127	

▼Level(レベル)で各ティンバーの出力レベルを調整します。127でそのティンバーで使用されているプログラム・パラメータで設定されている音量になり、0のときそのティンバーの音はでません。

2A~2B MIDI Channel(MIDIチャンネル)

02A MIDI CH 1-4 >	02B MIDI CH 5-8 <
1G 2 3 4	5 6 7 8

2A	Timbre 1 Channel (ティンバー1・チャンネル)	1~16	各ティンバーのMIDI受信チャンネルの設定
	Timbre 2 Channel	1~16	
	Timbre 3 Channel	1~16	
	Timbre 4 Channel	1~16	
2B	Timbre 5 Channel	1~16	
	Timbre 6 Channel	1~16	
	Timbre 7 Channel	1~16	
	Timbre 8 Channel	1~16	

▼各ティンバーのMIDI受信チャンネルを設定します。

各ティンバーごとにMIDIチャンネルを変えて設定すると、MIDI INからのマルチチャンネルのMIDIデータで、同時に8音色までの演奏が可能になります。

・MIDIのプログラム・チェンジ、ピッチ・ベンド、アフター・タッチやコントロール・チェンジのデータは、ティンバーごとに指定したMIDIチャンネルのデータを受信します。(6A)~(6D)で受信しないように設定することもできます)

・受信チャンネルがグローバル・チャンネル(GLOBALモードで設定された03R/W全体をコントロールするMIDIチャンネル)と同じ時は数字の後に“G”が表示されます。

・プログラム・チェンジは各ティンバーで設定されたMIDIチャンネルごとに行われますが、グローバル・チャンネルと同じチャンネルのプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーション・チェンジが行われます。そこで、コンビネーション・チェンジを行いたくない時は、ティンバーでは使われていないMIDIチャンネルをグローバル・チャンネルに設定するか、GLOBALモード(2B) PRGを“PRG”にします(P.91参照)。

3A~3D KEY WINDOW TOP/BOTTOM(キー・ウィンドウ・トップ/ボトム)

03A KW TOP 1-4> G9 G9 G9 G9	03B KW TOP 5-80 B4 G9 G9 G9	03C KW BTM 1-40 C-1 C-1 C-1 C-1	03D KW BTM 5-8< C-1 C5 C-1 C-1
--------------------------------	--------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------

3A	Timbre 1 Top (ティンバー1・トップ)	C-1~G9	各ティンバーの発音させる音域のトップ・キーを設定
	Timbre 2 Top	C-1~G9	
	Timbre 3 Top	C-1~G9	
	Timbre 4 Top	C-1~G9	
3B	Timbre 5 Top	C-1~G9	
	Timbre 6 Top	C-1~G9	
	Timbre 7 Top	C-1~G9	
	Timbre 8 Top	C-1~G9	
3C	Timbre 1 Bottom (ティンバー1・ボトム)	C-1~G9	各ティンバーの発音させる音域のボトム・キーを設定
	Timbre 2 Bottom	C-1~G9	
	Timbre 3 Bottom	C-1~G9	
	Timbre 4 Bottom	C-1~G9	
3D	Timbre 5 Bottom	C-1~G9	
	Timbre 6 Bottom	C-1~G9	
	Timbre 7 Bottom	C-1~G9	
	Timbre 8 Bottom	C-1~G9	

▽Key Window(キー・ウィンドウ)でティンバーごとに音が出る音域(キー・ウィンドウ)を設定してその範囲外の音域では音が出ないようにすることができます。

これによってキーの位置によって複数の違うプログラムを演奏することができます。

- ・トップのキーがボトムのキーより低くなるような設定はできません。(トップのキーをボトムのキーより低く設定した時は、ボトムのキーはトップのキーに修正されます。逆の場合も同様になります。)

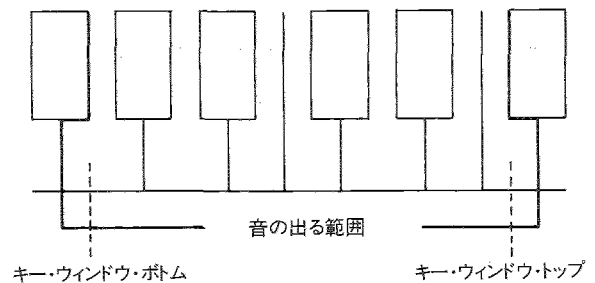


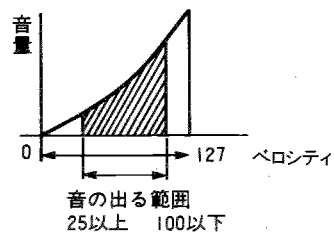
図4A～4D VELOCITY WINDOW TOP/BOTTOM(ベロシティ・ウィンドウ・トップ/ボトム)

04A VW TOP 1-4> 127 127 127 127	04B VW TOP 5-8θ 127 127 127 127	04C VW BTM 1-4θ 001 001 001 001	04D VW BTM 5-8< 001 001 001 001
------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------

4A	Timbre 1 Top (ティンバー1・トップ)	1～127	各ティンバーの発音させるベロシティの範囲の最大値(ベロシティ値)
	Timbre 2 Top	1～127	
	Timbre 3 Top	1～127	
	Timbre 4 Top	1～127	
4B	Timbre 5 Top	1～127	
	Timbre 6 Top	1～127	
	Timbre 7 Top	1～127	
	Timbre 8 Top	1～127	
4C	Timbre 1 Bottom (ティンバー1・ボトム)	1～127	各ティンバーの発音させるベロシティの範囲の最小値(ベロシティ値)
	Timbre 2 Bottom	1～127	
	Timbre 3 Bottom	1～127	
	Timbre 4 Bottom	1～127	
4D	Timbre 5 Bottom	1～127	
	Timbre 6 Bottom	1～127	
	Timbre 7 Bottom	1～127	
	Timbre 8 Bottom	1～127	

▽Velocity Window(ベロシティ・ウィンドウ)でティンバーの発音する範囲をベロシティ(打鍵の強弱)の値で設定します。これによってキー・タッチの強さにより複数の違うプログラムを弾き分けることができます。

・例：ベロシティ・ウィンドウ・ボトム＝25
ベロシティ・ウィンドウ・トップ＝100



5A~5D KEY TRANSPOSE/DETUNE(キー・トランスポーズ/デチューン)

05A TRANS 1-4>	05B TRANS 5-8θ	05C DETUNE 1-4θ	05D DETUNE 5-8<
+00 +07 +00 +00	+00 +00 +00 +00	+00 +03 +00 +00	+00 +00 +00 +00

5A	Timbre 1 Transpose (ティンバー1・トランスポーズ)	-24~+24	各ティンバーのピッチを半音単位(±2オクターブ)で調整	
	Timbre 2 Transpose	-24~+24		
	Timbre 3 Transpose	-24~+24		
	Timbre 4 Transpose	-24~+24		
5B	Timbre 5 Transpose	-24~+24		
	Timbre 6 Transpose	-24~+24		
	Timbre 7 Transpose	-24~+24		
	Timbre 8 Transpose	-24~+24		
5C	Timbre 1 Detune (ティンバー1・デチューン)	-50~+50		各ティンバーのピッチを1セント単位(±50セント)で調整
	Timbre 2 Detune	-50~+50		
	Timbre 3 Detune	-50~+50		
	Timbre 4 Detune	-50~+50		
5D	Timbre 5 Detune	-50~+50		
	Timbre 6 Detune	-50~+50		
	Timbre 7 Detune	-50~+50		
	Timbre 8 Detune	-50~+50		

▼KEY TRANSPOSE(キー・トランスポーズ)では各ティンバーのピッチを半音ステップで-24から+24(12は1オクターブ)の範囲で調整します。

▼DETUNE(デチューン)では各ティンバーの細かいピッチを、セント単位で-50~+50(100セントで半音)の範囲で設定します。

6A～6D MIDI FILTER(MIDIフィルター)

06A PROG CHANGE> E E D D E E E E	06B DAMPER θ E E E E E E E E	06C AFTER TOUCHθ E E E E E E E E	06D CONTROL CHG< E E E E E E E E
-------------------------------------	--------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

6A	Timbre 1 Prog Change (ティンバー1・プログラム・チェンジ)	D/E	各ティンバーがプログラム・チェンジを受信するかどうかの設定 ("D"に設定したティンバーはプログラム・チェンジを受信しない)
	Timbre 2 Prog Change	D/E	
	Timbre 3 Prog Change	D/E	
	Timbre 4 Prog Change	D/E	
	Timbre 5 Prog Change	D/E	
	Timbre 6 Prog Change	D/E	
	Timbre 7 Prog Change	D/E	
	Timbre 8 Prog Change	D/E	
6B	Timbre 1 Damper (ティンバー1・ダンパー)	D/E	各ティンバーにダンパーがかかるかどうかの設定("D"に設定 したティンバーにはダンパー効果がかからない)
	Timbre 2 Damper	D/E	
	Timbre 3 Damper	D/E	
	Timbre 4 Damper	D/E	
	Timbre 5 Damper	D/E	
	Timbre 6 Damper	D/E	
	Timbre 7 Damper	D/E	
	Timbre 8 Damper	D/E	
6C	Timbre 1 After Touch (ティンバー1・アフター・タッチ)	D/E	各ティンバーにアフター・タッチがかかるかどうかの設定("D" に設定したティンバーにはアフター・タッチ効果がかからない)
	Timbre 2 After Touch	D/E	
	Timbre 3 After Touch	D/E	
	Timbre 4 After Touch	D/E	
	Timbre 5 After Touch	D/E	
	Timbre 6 After Touch	D/E	
	Timbre 7 After Touch	D/E	
	Timbre 8 After Touch	D/E	
6D	Timbre 1 Control CHG (ティンバー1・コントロール・チェンジ)	D/E	各ティンバーにピッチ・ベンド、コントロール・チェンジがかかるか どうかの設定("D"に設定したティンバーにはピッチ・ベンド、コ ントロール・チェンジによる効果がかからない)
	Timbre 2 Control CHG	D/E	
	Timbre 3 Control CHG	D/E	
	Timbre 4 Control CHG	D/E	
	Timbre 5 Control CHG	D/E	
	Timbre 6 Control CHG	D/E	
	Timbre 7 Control CHG	D/E	
	Timbre 8 Control CHG	D/E	

■MIDI Inされる各Dataを受信するかどうかをティンバーごとに設定します。

各ページの1番左がティンバー1、1番右がティンバー8です。

▼MIDI PROG CHG(MIDIプログラム・チェンジ)を"D"に設定したティンバーはMIDIプログラム・チェンジを受信してもプログラムが変わりません。

・GLOBALモードの2B MIDIフィルターのPRGがENAで、グローバル・チャンネルと同じチャンネルのプログラム・チェンジを受信した時には、ここでの設定に関わらずコンビネーション・チェンジが行われます。

▼DAMPER(ダンパー)を“D”に設定したティンバーにはダンパーによる効果がかからなくなります。

▼AFTER TOUCH(アフター・タッチ)を“D”に設定したティンバーにはアフター・タッチによる効果がかからなくなります。

▼CONTROL CHANGE(コントロール・チェンジ)を“D”に設定したティンバーには、コントロール・チェンジ(ベンダー、ピッチ・モジュレーション、VDFモジュレーション、ボリューム等)による効果がかからなくなります。

7A~7B PANPOT(パンポット)

07A PANPOT 1-4>	07B PANPOT 5-8<
A B 5:5 5:5	C C+D 7:3 PRG

7A	Timbre 1 Panpot (ティンバー1・パンポット)	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D,ALL,PRG	各ティンバーの出力先の設定
	Timbre 2 Panpot (ティンバー2・パンポット)	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D,ALL,PRG	
	Timbre 3 Panpot (ティンバー3・パンポット)	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D,ALL,PRG	
	Timbre 4 Panpot (ティンバー4・パンポット)	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D,ALL,PRG	
7B	Timbre 5 Panpot (ティンバー5・パンポット)	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D,ALL,PRG	
	Timbre 6 Panpot (ティンバー6・パンポット)	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D,ALL,PRG	
	Timbre 7 Panpot (ティンバー7・パンポット)	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D,ALL,PRG	
	Timbre 8 Panpot (ティンバー8・パンポット)	A,9:1~1:9,B, C,C+D,D,ALL,PRG	

▼Panpot(パンポット)では各ティンバーの出力をAからDの出力(=エフェクトの入力)にアサインします。各ティンバーの出力先はA、A:B(9:1~1:9)、B、C、C+D、D、ALL、PRGより選択します。
・ALLにするとA~D全てから出力されます。PRGにするとそのティンバーで選んでいるプログラムのパン(EDIT PROGRAMモードでオシレータ毎に設定できます)になります。“PRG”以外の設定

ではそのプログラムのオシレータ1と2が同じパンポットで出力されます。

- ・ドラムキットのプログラムがアサインされているとき、“PRG”に設定すればそのドラムキットのパンポットの設定が有効になります。“PRG”以外ではここでのパラメータの設定で出力されます。

8A~12C EFFECT

エフェクトに関しては『3.エフェクト・パラメータ』(P.34)をご覧ください。

- ・各ティンバーのプログラムのエフェクトは無効になり、ここでの設定が有効になります。

- ・プログラムやマルチ、他のコンビネーションで設定されたエフェクトのセッティングを使いたい時は、**12C** コピー・エフェクトを行ってください。
- ・コンビネーションでは、各ティンバーのPan(A~D)がエフェクトへの入力になります。

13A~13B Write Combination/Rename Combination(ライト・コンビネーション/リネーム・コンビネーション)

13A COMB WRITE > Write»A00 OK?	13B RENAME < A00:Organ
-----------------------------------	---------------------------

13A Write	Destination Combi No.	A00~A99 C00~C99,D00~D99	ライト先のコンビネーション・ナンバー
		OK?	ライトの実行
13B			リネーム

13Aでは、エディットの終わったコンビネーションをインターナルメモリまたはRAMカードにライト(書き込み)します。

・コンビネーション・メモリー・プロテクトが“ON”になっているとライトは行えません。

(メモリー・プロテクトの解除はGLOBALモード 3Bで行います。)

13Bで、▷、◁キーと△、▽キーを用いてコンビネーションの名前を設定します。

▷、◁キーでカーソルを移動させて、△、▽キーでその位置の字を変えます。

・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。

△、▽キーを押すと、この表の順番で文字が変わります。

```
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?
@ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[^\_
`abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~`
```

2 13Aでライトする先のコンビネーション・ナンバーを選びます。

・PROGカードスロットにフォーマットされたRAMカードが挿入されていると、カード・メモリー(C00~C99、D00~D99)も選べます(カードにライトする時はあらかじめカードのプロテクト・スイッチを“OFF”にしておいてください)。

3 カーソルを“OK?”に合わせ△キーを押します。

4 “Are You Sure OK?”と表示が出ますので、書き込みを行ってもよい場合は△キーを押します。

・そのナンバーに前に入っていたコンビネーションは失われますのでご注意ください。

・▽キーを押すとライトはキャンセルされます。

5 ライトが終わるとCompletedと表示されます。

☆1つのコンビネーションを他のコンビネーション・ナンバーにコピーする時は、このページでライトを行ってください。

☆他のバンクへライトすると、各ティンバーで設定しているプログラムのバンクも同様に変わります(ただしバンクGのプログラムはそのままで)。

6. MULTIモード

このモードへはGLOBAL/MULTIキーを押して入りますが、GLOBALモードになったときは、もう1度GLOBAL/MULTIキーを押してください。

GLOBAL/MULTIキーを押すたびにGLOBAL↔MULTIモードと切替わります。

GLOBAL/MULTIキーのLEDが点灯します。

03R/WのMIDI INに、コンピューターやシーケンサーを接続し、16チャンネルのMIDI音源として使用するためのモードです。

- MULTIモードでの設定はエフェクトだけ本体に記憶されます。またPROGカードのバンクC、バンクDそれぞれに1つずつ記憶できます(GLOBALモードの[5B]で行います)。それ以外のパラメータの設定は接続したコンピューターやシーケンサーからMIDIメッセージにより行うようにしてください。
- MULTIモードでの動作はGMに準拠していますので、GM用に作成された音楽データを再生することができます。
- このモードに入ると、GM(General MIDI)対応の設定となります。また、MIDIでのGMオン・メッセージ受信時、各パラメータに初期値(下記表参照)が入ります(電源オン時もこの設定です)。これらのパラメータにはMIDI INに接続されたGM対応機器から、演奏スタート時にデータが送られ設定されますが、その後各ページで変更することができます。また[6A]～[6D] PROGRAM CHANGE FILTERと[7A]～[11C] エフェクトはMIDI INに接続されたGM対応機器では設定されませんので、03R/Wのそれぞれのページで設定してください。

PARAMETER	TRACK1～9, 11～16	TRACK10	
PROGRAM No.	全て G01	G129	G129はDrum Set *
LEVEL	全て 100	100	*
PANPOT	全て 5:5	PRG	*
TRANSPOSE	全て 0	0	*
DETUNE	全て 0	0	*
PITCH BEND RANGE	全て +2	0	*
PROGRAM CHANGE FILTER	全て ENA	DIS	
EFFECT	—	—	記憶している設定
MIDI CHANNEL	1～9, 11～16	10	Track No.と同じ

* ……MIDIで設定できます

GMに対応するため、トラック10はパーカッション(ドラム)用に初期化されます(プログラムがG129になる等)が、他の設定に変更することもできます。

G129のプログラムで使用しているドラム・キットは"ROMドラム・キット1"で、これはGMパーカッション用に用意されているものです。G129で"ドラム・キット1"以外のドラム・キット(ドラム・キット1, 2またはROMドラム・キット2～4)を使いたいときは、PROGRAMモードでG129を選んだ後、EDIT PROGRAMモードでドラム・キットを選び直してください。ただし、G129にライトすることはできません。

※GMオン・メッセージ(F0, 7E, nn, 09, 01, F7) : このメッセージを受信したGM対応機器 (GMインストゥルメンツ) はGM演奏用に各設定を初期化します。

MULTIモードのファンクション

PAGE+キー、PAGE-キーを使ってページを選びます。パラメータを選ぶときには、CURSORキー(◀、▶)を使います。

エフェクトに関しては『3.エフェクト・パラメータ』(P.34)をご覧ください。

ページ	ファンクション	エディットするパラメータ
0A ~ 0D	Program	各トラックのプログラムの設定
1A ~ 1D	Level	各トラックのボリュームの設定
2A ~ 2D	Panpot	各トラックのパンの設定
3A ~ 3D	Transpose	各トラックのトランスポーズの設定
4A ~ 4D	Detune	各トラックのデチューンの設定
5A ~ 5D	Pitch Bend Range	各トラックのピッチベンドの変化幅の設定
6A ~ 6D	Program Change Filter	各トラックのプログラム・チェンジの受信のスイッチ
7A ~ 11C	Effect	エフェクトの設定

※MIDIチャンネルはトラック1~16に対して1~16となり、変更はできません。

MULTI

0A~0D Program(プログラム)

00A PROG 1-4 > A00 A01 A02 A03	00B PROG 5-8 θ A04 A05 A06 A07	00C PROG 9-12θ A08 A09 A10 A11	00D PROG 13-16< A12 A13 A14 A15
-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

0A	Track 1 Program (トラック1・プログラム)	OFF/A00~99 /G01~129	各トラックのプログラム・ナンバー
	Track 2 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 3 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 4 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
0B	Track 5 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 6 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 7 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 8 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
0C	Track 9 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 10 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 11 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 12 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
0D	Track 13 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 14 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 15 Program	OFF/A00~99 /G01~129	
	Track 16 Program	OFF/A00~99 /G01~129	

▼各トラックのプログラムを選びます。

- ・“OFF”に設定したトラックは発音しません。
- ・各トラック・ナンバーが、MIDIチャンネルに設定してあり、これは変更できません(例Track12→12ch)。
- ・マルチでは、バンクAのプログラムとバンクGのプログラムしか選べません。バンクGのプログラムに関しては巻末のGMプログラム・リストをご覧ください。

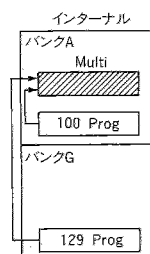
※電源オン時や、GMオン・メッセージ受信時はトラック10はG129のドラム・セットに、それ以外のトラックはG01に自動的に設定されます。G129のインストに関しては巻末のGMドラム・リストをご覧ください。

※GMの演奏スタート前にここで設定しても、スタート時にMIDIのプログラム・チェンジが送信されてくるのでナンバーは設定し直されます。演奏の途中などならここで変更したプログラムで発音します。

また、GMに対応していないシーケンサーには、プログラム・チェンジの時、同時にバンク・チェンジを送信するものがあります。それを受信してバンクが変わってしまい曲相が変わらないためにも、GLOBALモードの2B PRGを“NUM”にすることをお勧めします。

・このページにいるときはPAGEキーを押すたびに、選んでいるプログラムのバンクが切り換わります。

- ・マルチに選べるプログラム



1A~1D Level(レベル)

01A LEVEL 1-4 > 127 127 127 127	01B LEVEL 5-8 0 127 127 127 127	01C LEVEL 9-12 0 127 127 127 127	01D LEVEL 13-16 < 127 127 127 127
------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------

1A	Track 1 Level (トラック1 レベル)	0~127	各トラックのレベル
	Track 2 Level	0~127	
	Track 3 Level	0~127	
	Track 4 Level	0~127	
1B	Track 5 Level	0~127	
	Track 6 Level	0~127	
	Track 7 Level	0~127	
	Track 8 Level	0~127	
1C	Track 9 Level	0~127	
	Track 10 Level	0~127	
	Track 11 Level	0~127	
	Track 12 Level	0~127	
1D	Track 13 Level	0~127	
	Track 14 Level	0~127	
	Track 15 Level	0~127	
	Track 16 Level	0~127	

▼各トラックのレベルを設定します。

・MIDIのボリュームデータ(Bn, 07, xx)によって設定を変えることができます。電源オン時や、GMオン・メッセージの受信時は100になります。

※各トラックの音量はMIDIのボリューム・データ(Bn, 07, xx)とエクスプレッション・データ(Bn, 0B, xx)でコントロールできます。ボリューム・データを受信したとき、このレベルの表示が変わりますが、エクスプレッション・データのときは変わりません。

尚、音量はこの2つをかけあわせた値となります。

2A～2D Pan(パン)

02A PAN 1-4 >	02B PAN 5-8 0	02C PAN 9-12 0	02D PAN 13-16 <
A 9:1 8:2 7:3	6:4 5:5 4:6 3:7	2:8 PRG 1:9 B	C C+D D ALL

2A	Track 1 Panpot (トラック1・パンポット)	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	各トラックの出力先の設定
	Track 2 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 3 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 4 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
2B	Track 5 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 6 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 7 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 8 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
2C	Track 9 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 10 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 11 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 12 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
2D	Track 13 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 14 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 15 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	
	Track 16 Panpot	A,9:1～1:9,B C,C+D,D,ALL,PRG	

▼Panpot(パンポット)では各トラックの出力をAからD(=エフェクトの入力)にアサインします。各トラックの出力先はA、A:9(9:1～1:9)、B、C、C+D、D、ALL、PRGより選択します。

- ・ALLにするとA～D全てから出力されます。PRGにするとそのトラックで選んでいるプログラムのパン(EDIT PROGRAMモードでオシレータ毎に設定できます)になります。“PRG”以外の設定ではそのプログラムのオシレータ1と2が同じパンポットで出力されます。
- ・MIDIのパン・チェンジによって設定を変えることができます。ただしパンの設定がA,9:1～1:9,Bにあるものに限ります。

パンの設定とMIDIのパン・データは下表のように対応します。

MIDIのパン・データ	03R/Wのパン	MIDIのパン・データ	03R/Wのパン
0～11	A	70～81	4:6
12～23	9:1	82～93	3:7
24～34	8:2	94～104	2:8
35～46	7:3	105～116	1:9
47～58	6:4	117～127	B
59～69	5:5		

・ドラムキットのプログラムがアサインされているとき、“PRG”に設定すればそのドラムキットのパンポットの設定が有効になります。“PRG”以外ではここでのパラメータの設定で出力されます。

※電源オン時や、GMオン・メッセージの受信時はトラック10はPRGに、それ以外のトラックは5:5に設定されます。

3A～3D Transpose(トランスポーズ)

03A TRANS 1-4 > +05 +04 +03 +02	03B TRANS 5-8 0 +01 +00 -01 -02	03C TRANS 9-12 0 -03 +00 +00 +00	03D TRANS 13-16 < +00 +00 +00 +00
------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------

3A	Track 1 Transpose (トラック1・トランスポーズ)	-24～+24	各トラックのピッチを半音単位(±2オクターブ以内)で調整
	Track 2 Transpose	-24～+24	
	Track 3 Transpose	-24～+24	
	Track 4 Transpose	-24～+24	
3B	Track 5 Transpose	-24～+24	
	Track 6 Transpose	-24～+24	
	Track 7 Transpose	-24～+24	
	Track 8 Transpose	-24～+24	
3C	Track 9 Transpose	-24～+24	
	Track 10 Transpose	-24～+24	
	Track 11 Transpose	-24～+24	
	Track 12 Transpose	-24～+24	
3D	Track 13 Transpose	-24～+24	
	Track 14 Transpose	-24～+24	
	Track 15 Transpose	-24～+24	
	Track 16 Transpose	-24～+24	

▼Transpose(トランスポーズ)では各トラックのピッチを半音ステップで-24から+24(12は1オクターブ)の範囲で調整します。

※電源オン時や、GMオン・メッセージの受信時は00に自動的に設定されます。

・MIDIのコース・チューンによって設定を変えることができます。

・コース・チューン…Bn,64,02,65,00,06,mm,26,xx

n : MIDIチャンネル

mm : データ(MSB)

xx : データ(LSB)

4A～4D Detune(デチューン)

04A DETUNE 1-4 >	04B DETUNE 5-8 0	04C DETUNE 9-12 0	04D DETUNE 13-16 <
+00 +00 +00 +00	+00 +00 +00 +00	+00 +00 +50 -50	+00 +00 +00 +00

4A	Track 1 Detune (トラック1・デチューン)	-50～+50	各トラックのピッチを1セント単位(±50セント以内)で調整
	Track 2 Detune	-50～+50	
	Track 3 Detune	-50～+50	
	Track 4 Detune	-50～+50	
4B	Track 5 Detune	-50～+50	
	Track 6 Detune	-50～+50	
	Track 7 Detune	-50～+50	
	Track 8 Detune	-50～+50	
4C	Track 9 Detune	-50～+50	
	Track 10 Detune	-50～+50	
	Track 11 Detune	-50～+50	
	Track 12 Detune	-50～+50	
4D	Track 13 Detune	-50～+50	
	Track 14 Detune	-50～+50	
	Track 15 Detune	-50～+50	
	Track 16 Detune	-50～+50	

▼Detune(デチューン)では各トラックの細かいピッチをセント単位

で-50から+50(100セントで半音)の範囲で設定します。

電源オン時や、GMオン・メッセージの受信時は00に自動的に設定されます。

- ・MIDIのファイン・チューンで設定を変えることができます。
- ・ファイン・チューン…Bn,64,01,65,00,06,mm,26,xx

5A~5D Bend Range(ベンド・レンジ)

05A BEND 1-4 > +02 +02 +02 +02	05B BEND 5-8 0 +02 +12 +12 +02	05C BEND 9-12 0 +00 +00 +02 +02	05D BEND 13-16 < +02 +07 +07 +01
-----------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------

5A	Track 1 Bend (トラック1・ベンド)	-12~+12	各トラックのピッチベンドによるピッチの変化幅の設定
	Track 2 Bend	-12~+12	
	Track 3 Bend	-12~+12	
	Track 4 Bend	-12~+12	
5B	Track 5 Bend	-12~+12	
	Track 6 Bend	-12~+12	
	Track 7 Bend	-12~+12	
	Track 8 Bend	-12~+12	
5C	Track 9 Bend	-12~+12	
	Track 10 Bend	-12~+12	
	Track 11 Bend	-12~+12	
	Track 12 Bend	-12~+12	
5D	Track 13 Bend	-12~+12	
	Track 14 Bend	-12~+12	
	Track 15 Bend	-12~+12	
	Track 16 Bend	-12~+12	

▼ピッチベンダーでピッチを変化させる幅を半音単位で設定します。

- ・各トラックで選んでいるプログラムごとのピッチ・ベンド・レンジ(EDIT PROGモードの[15D]で設定します)は無効となり、ここでの設定で動作します(プログラム内の設定には影響ありません)。
- ・12が最大で、この時の幅は1オクターブになります。+に設定するとMIDIのベンド・データの値が大きくなる(MIDI INに接続した01/Wなどのジョイスティックを右に傾ける)程ピッチが上がり、-に設定した時はその逆になります。

※電源オン時や、GMオン・メッセージの受信時はトラック10は0に、それ以外のトラックは+2に設定されます。

- ・MIDIのピッチ・ベンド・レンジで、設定を変えることができますが、0~+12の範囲に限られます。

・ピッチ・ベンド・レンジ…Bn,64,00,65,00,06,mm,26,xx

6A～6D MIDI Program Change Filter(MIDIプログラム・チェンジ・フィルター)

06A P.CHG 1-4 > ENA ENA ENA ENA	06B P.CHG 5-8 0 ENA ENA ENA ENA	06C P.CHG 9-12 0 ENA DIS DIS DIS	06D P.CHG 13-16 < DIS DIS DIS ENA
------------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------

6A	Track 1 Prog Change (トラック1・プログラム・チェンジ)	DIS/ENA	各トラックがMIDIプログラム・チェンジを受信するかどうかの設定
	Track 2 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 3 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 4 Prog Change	DIS/ENA	
6B	Track 5 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 6 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 7 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 8 Prog Change	DIS/ENA	
6C	Track 9 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 10 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 11 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 12 Prog Change	DIS/ENA	
6D	Track 13 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 14 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 15 Prog Change	DIS/ENA	
	Track 16 Prog Change	DIS/ENA	

▼Program Change(プログラム・チェンジ)を“DIS”に設定したトラックはMIDIプログラム・チェンジを受信してもプログラムは変わりません。

※電源オン時や、GMオン・メッセージの受信時はトラック10はDISに、それ以外のトラックはENAに設定されます。

・この設定はMIDIでは変えられません。

7A～11C Effect(エフェクト)

エフェクトに関しては『3.エフェクト・パラメータ』(P.34)をご覧ください。

- ・各トラックのプログラムのエフェクトは無効になり、ここでの設定が有効になります。
 - ・プログラムやコンビネーションで設定されたエフェクトのセッティングを使いたい時には、**[11C]** コピー・エフェクトを行ってください。
 - ・この設定はMIDIでは変えられません。
 - ・マルチモードでは、各トラックのPan(A～D)がエフェクトへの入力になります。
 - ・MULTIモードの設定の中で、電源オフ時にも設定を記憶するのはエフェクトのみです。
- また、その設定をカード(バンクC,D)にセーブすることもできます(GLOBALモードの**[5B]**で行います)。

7. GLOBALモード

このモードへはGLOBAL/MULTIキーを押して入りますが、MULTIモードになったときは、もう1度GLOBAL/MULTIキーを押してください。

GLOBAL/MULTIキーを押すたびにGLOBAL↔MULTIモードと切替わります。

GLOBAL/MULTIキーのLEDが点滅します。 注)点滅(他のモードは点灯)

このモードでは、03R/Wの装置全体に関するパラメータ(全体的な調律やMIDIに関するセッティング)の設定、及びドラムキットへのドラムサウンドの割当を行います。

●このモードのパラメータはMIDIに関する一部のパラメータ(2Aノート・レシーブ)を除き、電源OFF時にもバックアップされます。またライト操作の必要はありません。

GLOBALモードのファンクション

●PAGE+/PAGE-キーを押すと各ファンクションのページが選ばれます。

ページ	ファンクション	設定するパラメータ
0A	Master Tune, Key Transpose	全体的なピッチの調整、全体的なトランスポーズ
0B	Velocity Curve, After Touch Curve	ベロシティ・カーブ、アフター・タッチ・カーブの設定
1A~1E	Scale Type/User Scale	スケール・タイプとユーザー・スケールの設定
2A	MIDI Global	MIDIグローバルチャンネル、ノート・データのフィルタリング
2B~2C	MIDI Filter	MIDIの各メッセージデータに関する送受信スイッチ
3A~3B	Prog.Protect, Combi.Protect	メモリーのプロテクト(プログラム・コンビネーション)
3C	Page Memory	ページ・メモリー機能の設定
4A	MIDI Data Dump	MIDIエクスクループによる各パラメータの送信
5A	Load From Card	PROGカード(ROM/RAM)からインターナル・メモリーへのロード
5B	Save To Card	インターナル・メモリーからRAMカードへのセーブ
5C	Preset Data Load	プリセット・データのロード
6A~6D	Drum Kit 1	ドラムサウンドの割り当て
7A~7D	Drum Kit 2	ドラムサウンドの割り当て
8A	Copy Drum Kit	ドラム・キット・データのコピー

GLOBAL

00A~00B Master Tune/Key Transpose/Velocity Curve/After Touch Curve

(マスター・チューン/キー・トランスポーズ/ベロシティ・カーブ/アフター・タッチ・カーブ)

00A TUNE/TRANS >	00B CURVE <
Tune+00 Trans+00	Vel=5 Aft=1

00A Tune	Master Tune	-50~+50	全体的な調律(1セント単位)
Trans	Key Transpose	-12~+12	全体の音程のトランスポーズ(半音単位)
00B Vel	Velocity Curve	1~8	ベロシティ・カーブ(受信したノート・データの強弱による音量・音色の変化の仕方)の選択
Aft	After Touch Curve	1~8	アフター・タッチ・カーブ(打鍵後に鍵盤を押し込む強さによる音量・音色の変化の仕方)の選択

※ [00A] では全体のピッチの調整をします。

▼ Master Tune(マスター・チューン)では03R/W全体のチューニング(調律)を±50セントの範囲で行います。他の楽器と音程を合わせる時などに使います。

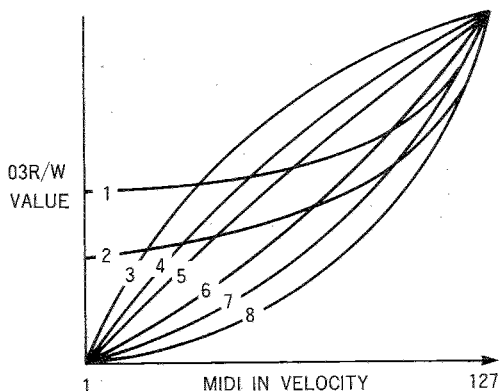
・03R/W本体のチューニングは、MIDIのRPN Fine Tuneを出力する機器によって外部から設定できます。

MULTIモードのとき…各トラックのディチューン(各トラックのMIDIチャンネルで受信)

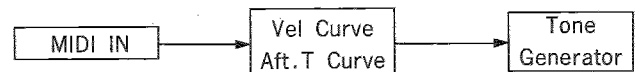
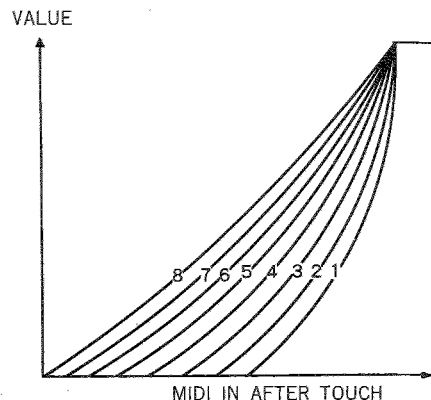
MULTI以外のモードのとき…マスター・チューン(グローバルMIDIチャンネルで受信)

▼ Key Transpose(キー・トランスポーズ)は、03R/W全体のピッチを半音単位±1オクターブ(-12~+12)の範囲で設定します。難しい調の曲を弾き易くするために移調する時などに使います。

▼ Velocity Curve(ベロシティ・カーブ)では、受信したノート・データのベロシティ(鍵盤を打鍵したときの強弱)による音量・音色の変化のしかたを、8種類のカーブから選択して設定できます。



▼ After Touch Curve(アフター・タッチ・カーブ)では、MIDI INに接続した01/Wなどからのアフター・タッチ・データ(打鍵後に鍵盤を押し込む強さ)による音量・音色の変化のしかたを、8種類のカーブから選択して設定できます。



1A~1E Scale Type/User Scale(スケール・タイプ/ユーザー・スケール)

01A SCALE TYPE > User Scale	01B User Scale θ C+00 C#+00 D+00	01C User Scale θ D#+00 E+00 F+00
--------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

01D User Scale θ F#+00 G+00 G#+00	01E User Scale < A+00 A#+00 B+00
--------------------------------------	-------------------------------------

1A	Scale Type (スケール・タイプ)	Equal Temp (イコール・テンパラメント) Equal Temp2 (イコール・テンパラメント、ランダム・ピッチ) Pure Major (ピュア・メジャー) Pure Minor (ピュア・マイナー) User Scale (ユーザー・スケール)	平均律 鍵盤を押すごとに平均律に対しランダムに音程(ピッチ)をずらして発音 純正律長音階 純正律短音階 各音ごとにピッチを設定した音階
1B Key	Key (キー)	C~B	純正律の主調音 (Pure Major, Pure Minorの時)

1B C	C	-50~+50	各音の平均律に対するピッチ(セント単位)(User Scaleの時)
C#	C#	-50~+50	
D	D	-50~+50	
1C D#	D#	-50~+50	
E	E	-50~+50	
F	F	-50~+50	
1D F#	F#	-50~+50	
G	G	-50~+50	
G#	G#	-50~+50	
1E A	A	-50~+50	
A#	A#	-50~+50	
B	B	-50~+50	

※ここでは音階(調律)を選びます。

☆スケール・タイプは全ての音色に対し共通に使われます。

▼Equal Temp.(イコール・テンパラメント=平均律) : 広く鍵盤楽器に用いられている調律で、転調しても和音の響きが変わりません。

▼Equal Temp. 2(イコール・テンパラメント、ランダム・ピッチ) : 平均律に対しキーを弾くたびにランダムにピッチがずれます。ピッチがやや不安定な楽器を再現するのに向いています。

▼Pure Major(ピュア・メジャー=純正律長音階) : 純正律は、その調での和音の響きがよく調和する調律です。ここでは 1B でC~Bの中から調(主調音)を選んでください。

▼Pure Minor(ピュア・マイナー=純正律短音階) : ここでは 1B でC~Bの中から調(主調音)を選んでください。

▼User Scale(ユーザー・プログラマブル・スケール) : C~Bまでの12音のピッチを平均律を中心としてそれぞれ±50セントの範囲で設定することにより、オリジナルな音階を作ることができます。これによりプリセット以外の特殊な音階での演奏が可能です。音階の設定は 1B ~ 1Eで行います。
・ 0A でキー・トランスポーズを行っても、“Pure Major, Pure Minor, User Scale”の設定は音程に従います。

例 : User ScaleでC(1B)で設定)を+10にして、Transposeを+1にした時に、MIDIでCが入ってくるとC#で発音し、Bが入ってくるとC+10centで発音します。

図2A～2C MIDI GLOBAL/FILTER(MIDIグローバル/フィルター)

02A MIDI GLOBAL< CH= 1 NoteR:ALL	02B MIDI FILTER< PRG:ENA AFT:ENA	02C MIDI FILTER< CTRL:ENA EX:DIS
-------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

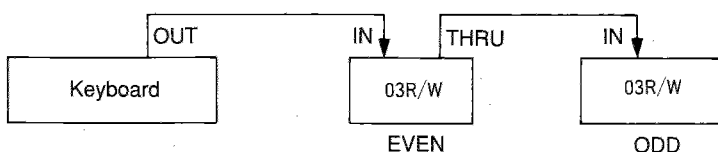
2A CH	MIDI Channel	1～16	本体のMIDI送受信チャンネル(グローバル・チャンネル)
Note R	Note Receive	EVEN,ODD,ALL	ノート・データのフィルター
2B PRG	Combination/Program Change	DIS,ENA,PRG,NUM	“DIS”に設定すると、そのMIDI情報を送受信しない
AFT	After Touch	DIS,ENA	
2C CTRL	Control Change	DIS,ENA	
EX	Exclusive	DIS,ENA	

▼MIDI Channel(MIDIチャンネル)では、プログラム・モードでの演奏情報の受信、COMBINATIONモードでのコンビネーションの切り換え(後述のMIDI FilteringのProgがPRGのときはMIDIによるコンビネーション・チェンジは行われません)、システム・エクスクルーシブ・メッセージの送受信チャンネルを設定します(グローバル・チャンネルと呼び03R/W全体を支配するMIDIチャンネルになります)。

- ・コンビネーションの各ティンバーのMIDIチャンネルは、EDIT COMBINATIONモードで設定します。

▼Note Receive(ノート・レシーブ)では発音にフィルターがかかります(EVEN=ノート・ナンバー偶数、ODD=ノート・ナンバー奇数が発音します)。

- ・03R/Wを2台、MIDIで接続して、2倍のボイス数で鳴らしたいときに使用します。通常は“ALL”にします。
- ・電源立ち上げ時は“ALL”に設定されています。



※ [2B]、[2C]ではある特定のMIDI情報を、送受信しないようにします。(これをフィルタリングと呼びます。)

▼Combination/Program Change(コンビネーション/プログラム・チェンジ)を“DIS”に設定すると、コンビネーション(プログラム)チェンジを送受信しません。

“ENA”に設定するとCOMBINATIONモードのとき、グローバル・チャンネルと同じチャンネルのプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーションが変わりますが、“PRG”に設定するとコンビネーションは変わらず、そのコンビネーション内で、一致するチャンネルを持つティンバーのプログラムが変わります。また、“NUM”にすると基本的な動作は“ENA”と同じですがMIDIのバンク・チェンジは無視して、プログラム・チェンジのみを受信します(“ENA”、“PRG”のときはバンク・チェンジも受信します)。巻末の『プログラム・チェンジ・フィルタリング』をご覧ください。

- ・MIDIプログラム・チェンジによって次々とコンビネーションを変えて演奏したいときは“ENA”にしてください。
- ・1つのコンビネーションを使用して、各ティンバーで使用しているプログラムをプログラム・チェンジによって変えて演奏したいときは“PRG”にしてください。
- ・マスター・キーボードやGM対応でないシーケンサーの中にはプログラム・チェンジを送信する際、同時にバンク・チェンジを送信するものがあります。それを受信して不必要にバンクが変わってしまわないようにしたいときは“NUM”にしてください。
- ・PROGRAMモードでは“ENA”、“PRG”のときMIDIのプログラム・チェンジとバンク・チェンジを受信して、また“NUM”のときはプログラム・チェンジのみを受信してプログラムが変わります。

プログラム・チェンジ、バンク・チェンジの受信状況

	DIS	ENA	PRG	NUM
PROGモード プログラムNo.	×	○	○	△
COMBIモード コンビネーションNo.	×	○	×	△
プログラムNo.(ティンバーごと)	×	○	○	△
MULTIモード プログラムNo.(トラックごと)	×	○	○	△

×……受信しません

△……プログラム・チェンジのみ受信します

○……プログラム・チェンジ、バンク・チェンジの両方を受信します

▼Control Change(コントロール・チェンジ)を“DIS”に設定すると、コントロール・チェンジ(ピッチ・ベンド、ボリューム、ジョイスティック等)を受信しません。

▼After Touch(アフタータッチ)を“DIS”に設定するとアフタータッチを受信しません。

- ・03R/Wはチャンネル・アフタータッチのみ受信します。

▼Exclusive(エクスクルーシブ)を“DIS”に設定すると、システム・エクスクルーシブによるパラメータ・チェンジの送受信を行いません。

◇エクスクルーシブによるパラメータ・チェンジは、コンピュータによる音色エディットなどに用います。

また2台の03R/WをMIDIで接続してエクスクルーシブを“ENA”にすると、MIDI OUT側の03R/Wの操作によって、MIDI IN側の03R/Wをコントロールできるので音色エディットを2台同時に行うことができます。

- ・03R/W以外のMIDI機器を接続する場合には、“DIS”に設定してください。

3A~3C Program Memory Protect/Combination Memory Protect/Page Memory

(プログラム・メモリー・プロテクト/コンビネーション・メモリー・プロテクト/ページ・メモリー)

03A PROTECT PROGRAM:OFF	>	03B PROTECT COMBINATION:OFF	θ	03C PAGE MEMORY OFF	<
----------------------------	---	--------------------------------	---	------------------------	---

3A	Program Memory Protect	OFF,INT,CARD,ALL	プログラム・パラメータ・メモリーへのメモリー・プロテクト
3B	Combination Memory Protect	OFF,INT,CARD,ALL	コンビネーション・パラメータ・メモリーへのメモリー・プロテクト
3C	Page Memory	OFF/ON	ページ・メモリー機能のOFF/ON

▼Program Memory Protect(プログラム・メモリー・プロテクト)を“INT”に設定すると、本体内(バンクA)の、“CARD”にするとカード(バンクC,D)の、“ALL”にするとその両方のプログラム・メモリーへの書き込みが禁止されます。

▼Combination Memory Protect(コンビネーション・メモリー・プロテクト)を“INT”に設定すると、本体内(バンクA)の、“CARD”にするとカード(バンクC,D)の、“ALL”にするとその両方のコンビネーションのメモリーへの書き込みが禁止されます。

※RAMカード本体にはライト・プロテクト・スイッチが付いていますので、消したくないデータの入っているカードはそのスイッチでプロテクトをかけておくこともできます。

▼Page Memory(ページ・メモリー)をONにすると、Page Memory機能が動作します。

Page Memory機能：あるモードから抜けて他のモードに移り、また戻ってきた時に、前回抜けた時に選んでいたページ(パラメータ)が選ばれる機能。

また、REI接続時にCOMBINATIONモードのパラメータにも動作します。

4A MIDI Data Dump (MIDIデータ・ダンプ)

04A MIDI DUMP
PROGRAM OK?

4A	Dump Data	PROGRAM	全てのプログラム・パラメータの送信
		COMBINATION	全てのコンビネーション・パラメータの送信
		MULTI	マルチ・セットアップ・データの送信
		DRUM KIT	全てのドラム・データの送信
		GLOBAL	グローバル・パラメータ(0A~1E)の送信
		ALL DATA	プログラム/コンビネーション/グローバル/ドラムス/マルチ・セットアップ・パラメータの全ての送信
		OK?	ダンプの実行

▼インターナルの各パラメータをMIDIで送信します。

- ・このページが選ばれている時には、**2C** MIDIフィルタリング・エクスルーシブの設定に関わらず、MIDIデータ・ダンプの送受信が行えます。
- ・受信のためには、送信側とグローバルMIDIチャンネルを合わせてメモリー・プロテクトを“OFF”にしておく以外には特に操作は必要ありません。
- ・ROMのデータ(バンクGのプログラム、ROMドラム・キット1~4、各プリセット・データ)や、PROGカード内のデータは送信しません。送信したいときは、一度インターナル・メモリーへロードしてからこのページで行ってください。

※PROGRAM(プログラム)ではバンクAの全てのプログラム・パラメータを送ります。(6.3秒)

※COMBINATION(コンビネーション)ではバンクAの全てのコンビネーション・データを送ります。(4.7秒)

※MULTI(マルチ)ではマルチ・セットアップ・データのうち、エフェクトの設定データのみを送ります。(0.1秒以下)

※GLOBAL(グローバル)では、グローバル・パラメータ(0A~1Eの設定)を送ります。(0.1秒以下)

※DRUM KIT(ドラム・キット)ではバンクAの全てのドラム・データを送ります。(0.3秒)

※ALL DATA(オール・データ)ではプログラム・パラメータ、コンビネーション・パラメータ、ドラム・データ、マルチ・セットアップ・データとグローバル・パラメータの全てのデータを一度に送ります。(11.3秒)

- ・“OK”にカーソルを合わせて、△を押すとデータ・ダンプが実行されます。

注意) 送信中はキーを押したり、ベンドなどのMIDIを入力しないでください。

☆01/WFDなど、エクスルーシブ・データをセーブできるMIDI機器を用意すれば、音色データを外部に保存することができます。

データの種類	エクスルーシブ・メッセージの長さ
プログラム(100)	約19.7KByte
コンビネーション(100)	約14.6KByte
グローバル・データ	31Byte
ドラム・データ	約1.0KByte
マルチ・セットアップ・データ	34Byte
オール・データ	約35.3KByte

☆エクスルーシブ・データについての詳細は巻末をご覧ください。

5A~5D Load From Card/Save To Card/Preset Data Load

(カードからのロード/カードへのセーブ/プリセット・データのロード)

05A CARD Load > from BANK C OK?	05B Save CARD 0 to BANK C OK?	05C PRESET DATA< LOAD OK?
------------------------------------	----------------------------------	------------------------------

5A	Load from Card (ロード・フロム・カード)	BANK C,D	全てのプログラム/コンビネーション/ドラム・データ/マルチ・セットアップ・データ/グローバル・データのロード元
		OK?	ロードの実行
5B	Save to Card (セーブ・トゥ・カード)	BANK C,D	全てのプログラム/コンビネーション/ドラム・データ/マルチ・セットアップ・データ/グローバル・データのフォーマット&セーブ先
		OK?	セーブの実行
5C	Preset Data Load (プリセット・データ・ロード)		プリセット・データ(プログラム/コンビネーション/ドラム・データ/マルチ・セットアップ・データ/グローバル・データ)のロード
		OK?	フォーマット(初期化)の実行

※100プログラム、100コンビネーション、2ドラムキット、1グローバル、1マルチ・セットアップ・データをインターナル・メモリーからPROGカードにセーブしたり、逆にロードしたり、それらのプリセット・データをロードするページです。

▼5A LOAD FROM CARD(ロード・フロム・カード)では、ROMカードのデータまたはRAMカードにセーブされているデータを、インターナル・メモリーにロード(書き込み)します。

ロードする前のインターナル・メモリーのデータは失われますのであらかじめカードにセーブするなどして充分にご注意ください。

・メモリー・プロテクトが設定されているとロードは行えません。(メモリー・プロテクトの解除は3A、3Bで行ないます。)

- ①データのいったPROGカードをPROGデータ・スロットに差しします。
- ②ロード元のバンクをC,Dから選びます。
- ③カーソルを“OK”に合わせ、ロードを行なって良い時は△を押します。

☆コンビネーション・パラメータ中で使用されているプログラムC00~D99は、A00~A99に置き換えてロードされます。

☆ROMカードに入っているデモ演奏のデータはロードされません。

▼5B SAVE TO CARD(セーブ・トゥ・カード)ではインターナル・メモリーのデータをRAMカードの指定したバンクにセーブ(書き込み)します。

- ・同時にそのバンクのフォーマット(初期化)も行います。
- ・メモリー・プロテクトが設定されているとセーブは行えません。(メモリー・プロテクトの解除は3A、3Bで行ないます。)

- ①あらかじめカード上部のプロテクト・スイッチを“OFF”にしておいたRAMカードをPROGデータ・スロットに差しします。

セーブを行うとあらかじめカード内にあったデータは書き換えられますので、大切なカードにはプロテクトをかけておくなどして充分ご注意ください。

- ②セーブ先のバンクをC,Dどちらかから選びます。
- ③“OK?”にカーソルをあわせ、セーブを行なって良い時は△を押します。

☆コンビネーション・パラメータ中で使用されているプログラムA00~A99は、C00~C99またはD00~D99に置き換えてセーブされます。

▼5C PRESET DATA LOAD(プリセット・データ・ロード)では本体ROMに持っている100コンビネーション、100プログラム、2ドラム・キット、グローバル・データのプリセット・データ(工場出荷時のデータ)をインターナル・メモリーにロードします。

- ・“OK?”にカーソルをあわせ、ロードを行なって良い時は△を押します。(ロード前に入っていたインターナルのデータは失われます。)
- ・デモ演奏を聴く時はあらかじめ、プリセット・データをロードしておいてください。

6A~6B Drum Kit1(ドラムキット1)

06A DRUM1 #01 > 002:KikRock1	06B KEY/TUNE/L θ D#4 T+019 L+65	06C DECAY/PAN θ Decay+00 Pan= A	06D EX ASSIGN < EX1
---------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	------------------------

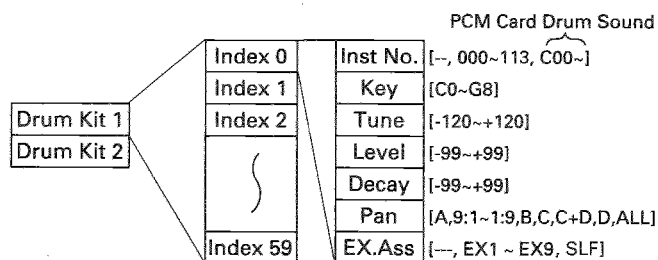
6A #	Index	0~59	エディットするドラムサウンドをアサインするインデックス
	Inst	---,000~113 C00~	ドラムサウンドの選択
6B	Inst Key	C0~G8	ドラムサウンドの割当てられるキー
T	Inst Tune	-120~+120	ピッチを±1オクターブで調整(10cent/1step)
L	Inst Level	-99~+99	サウンドごとのレベル調整
6C Decay	Inst Decay	-99~+99	サウンドごとのディケイタイム調整
Pan	Inst Pan	A,9:1~1:9,B,C C+D,D,ALL	出力の選択
6D	Inst Exclusive Assign	---,EX1~EX9,SLF	エクスクルーシブ・アサインのグループの設定

※ドラムキット・モードのプログラムで音源として使われる、ドラムキットのエディットを行います。1つのドラム・キットに対し、60種類までのドラムサウンドをアサインする(割り当てる)ことができます。ドラムキットはバンクAに2つ、ROMに4つありますが、GLOBALモードでエディットが行なえるのは、バンクAにあるドラムキットです。

- ・ROMドラム・キットをエディットしたいときは、**8A**でドラムキットまたは2にコピーしてから、ここで行ってください。
- ・このページでは、PROGRAMモードで選ばれているプログラムのパラメータが使われますので、普通はG129を選んでおくことをお勧めします。
- ・対応するプログラム・パラメータを変化させた時には、ドラムキット全体の音量などが同時に変化します。

・このほかのプログラム・パラメータもドラムキット全体をコントロールします。

つまり、アタックの遅いプログラムなどが選ばれていると、本来のドラムキットのサウンドと違う音がすることがありますので、注意が必要です。又、ドラムサウンドのパンをC、C+D、Dにアサインするとき、PROGRAMモードで選ばれているプログラムのエフェクト・パン3、4がOFFになっていると1/L、2/R、及びヘッドオンからは、音が出ませんので注意してください。



▼Index(インデックス)：ここではエディットするドラムサウンドを選びます。これはドラムを1つずつ入れる器のようなものです。

- ・ドラムサウンドが割り当てられていないインデックスでは画面右上に“No Assign”と表示されます。

これ以後のパラメータ(インスト、キー、チューン、レベル、ディケイ、パン、エクスルーシブ・アサイン)はここで選んだインデックスごとに設定します。

▼Inst(インストゥルメント)でそのインデックスで使うドラムサウンドを選びます(ドラムサウンドのリストは巻末をご覧ください)。

※Indexはディスプレイの右上に表示されていますが、そこから▷キーを押すと、このパラメータが選ばれます。

- ・ドラムサウンドが含まれるPCMカード(オプション)を追加した時には、カードのサウンドもそのまま△キーを使って選ぶことができます。(PCMカードのドラムサウンドを使った音色を演奏する時は、必ずそのカードをセットしてください。)

▼Key(キー)では、そのドラムサウンドをアサインするキー(C0~G8)を設定します。(オクターブ=8'の時の音名が表示されます。)

- ・すでに他のドラムサウンドがアサインされているキーは選ばせません。
- ・同じドラムサウンドを複数のキーにアサインすることもできます。
- ・ドラムサウンドがアサインされていないキーには、そのキーより上のキーにアサインされたドラムサウンドが割り当てられます。(ただしピッチはスケールに従って変化します。)

▼Tune(チューン)ではアサインされたキーでのピッチを-120~+120(10セント単位、±1オクターブ)の範囲で設定します。

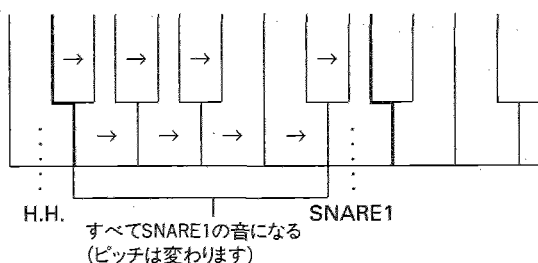
▼Level(レベル)ではPROGRAMモードのオシレータ・レベルに対する相対値を-99~+99の範囲で設定します。

▼Decay(ディケイ)ではPROGRAMモードのVDA EGディケイの値に対する相対値を-99~+99の範囲で設定します。

▼Pan(パン)で出力(=エフェクトの入力)をA、A:B(9:1~1:9)B、C、C+D、D、ALL(A~D全て)の中から選びます。

▼Exclusive Assign(エクスルーシブ・アサイン)では発音のアサインを設定します。EX1~9に設定されているインデックスの音が出る時、他に同じグループ(EX1~9)の音が出ていたら、その音を消します。つまり同じグループ内ではモノフォニックで発音するようになります。例えばハイハットのオープンとクローズを同時に発音しないようにするときに使います。---のときはグループには関係なくポリフォニックで発音します。SLF(Self)のときは同じノート・ナンバー(発音中の自分自身の音)に対してモノで発音します。

例…



☐7A~7D Drum Kit2(ドラムキット2)

07A DRUM2 #01 > 032:CYM-HTOP	07B KEY/TUNE/L θ C0 T+009 L+08	07C DECAY/PAN θ Decay+00 Pan=5:5	07D EX ASSIGN < ---
---------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------	------------------------

※内容は6A~6D Drum Kit 1と同じです。

☐8A Copy Drum Kit(コピー・ドラムキット)

08A COPY D.KIT ROM1 > A2 OK?

8A	Copy Drum Kit Source	A1,A2,ROM1~4 C1,C2,D1,D2	ドラムキットのコピー元
	Copy Drum Kit Dest	A1,A2	ドラムキットのコピー先
		OK?	コピー・ドラムキットの実行

ドラムキット1セット分のデータを他のドラムキットにコピーします。

- ・コピー元はインターナル(バンクA)のドラムキット1、2か、ROMのドラムキット1~4、カード(バンクC,D)のドラムキット1、2、コピー先はインターナルのドラムキット1、2です。
- ・コピー元とコピー先を選んでからOK?にカーソルを合わせ、△キーを押すとコピーが行われます。

RE1について

別売のリモート・エディターRE1を接続することにより、エディットなどの作業を手元で素早く行うことができます。

接続方法

準備：03R/Wの電源を切っておきます。

- ①03R/WのリアパネルのREMOTE端子とRE1のREMOTE端子をRE1付属のケーブルで接続します。
- ②03R/Wに電源を入れます。それと同時にRE1にも電源が入り、RE1で03R/Wをコントロールできるようになります。

注意：RE1を接続してある時03R/Wは“Remote Control”と表示され、どのキーを押しても効かなくなります。

RE1の動作

◆ファンクション・キーの動作◆

各モードに当たるファンクション・キーが点灯します。(DEMO PLAYを除く)

03R/W付属のRE1用のシールを貼ってください。

03R/W	RE1
COMBINATION MODE	F1
EDIT COMBINATION MODE	F2
PROGRAM MODE	F3
EDIT PROGRAM MODE	F4
MULTI MODE	F5
GLOBAL MODE	F6
DEMO PLAY	F1 + F2

◆コンビネーションを選ぶには◆ (COMBINATIONモード)

- ①ファンクション・キー1(F1)でCOMBINATIONモードを選びます。
- ②0～9のキーおよび△/UP、▽/DOWNキーでCOMBINATION NO.を選びます。
 - ・03R/WにPROGカードがさきっている時は、CARDキーでカードのコンビネーション(C00～C99、D00～D99)も選べます。そのときはCARDキーを押すたびにバンクがC↔Dと切り替わります。

◆プログラムを選ぶには◆ (PROGRAMモード)

- ①ファンクション・キー3(F3)でPROGRAMモードを選びます。
- ②0～9のキー、△/UP、▽/DOWNキーでPROGRAM No.を選びます。
 - ・INTキーを押すたびにバンクがA↔Gと切り替わります。バンクGのとき00を入力するとG100が選ばれ、以後00～29を入力するとG100～G129が選ばれます。このとき30～99を入力するとG30～G99が選ばれます(100未満にするときは、こうするか、または▽/DOWNキーを押します)。
 - ・03R/WにPROGカードがさきっている時は、CARDキーを押してカードのプログラム(C00～C99、D00～D99)も選べます。そのときはCARDキーを押すたびにバンクがC↔Dと切り替わります。

◆デモ演奏を聴くには◆

- ①ファンクションキー1と2(F1、2)を同時に押してください。デモプレイ・モードになります。
 - ②0～2のキーを押すとそのNO.のデモ演奏がスタートします。5を押すと全てのデモ演奏を順番に聴くことができます。また、演奏中にキーのいずれかを押すと中断されます。
 - ③ファンクション・キー1～6(F1～6)を押すとデモプレイ・モードが終わります。
- 注意：音色に関するデータを変えると曲想も変わりますのでご了承ください。

◆パラメータをエディットするには◆

- ①ファンクション・キーでエディットするモードを選びます。
- ②PAGE+キー、PAGE-キー、0～9のキーを併用してページを選びます。
 - I：PAGE+、PAGE-キーでエディットするページを選びます(03R/WのPAGE+、PAGE-キーと同じです)。
 - II：0～9のキーでページNO.を選ぶこともできます。
- ③A～Hのキーを押すとその上のLCDに表示されているパラメータが点滅し、そのパラメータをエディットできるようになります。
- ④選んだパラメータのエディット法は次の2通りです。
 - I：△/UP、▽/DOWNキーを押すとそのパラメータの値などが変わります(03R/Wの△、▽キーと同じです)。
 - II：A～Hのスライダーを動かすとA～Hのキーを押すことなくその上のパラメータの値などを変えることができます。

ディスプレイについて

- ・本文中の「カーソル」とは点滅しているパラメータのことです。
- ・ディスプレイ上段にはそのモード、選ばれているコンビネーションやプログラムのNo.(グローバルやマルチにはありません)、ページ、選ばれているパラメータ・ネームが表示されます。ページは2桁で表示されますが、左側(10の位)の数字はテンキー0~9に対応していて、例えば“5”を押すとページ50が選ばれます。右側(1の位)の数字は、そこから何回PAGE+キーを押すとその画面が現われるかを示しています。例えばページ52は“5”の後、PAGE+キーを2回押せば選べます。下段には各パラメータが表示され、カーソルを合わせてエディットできます。

```
COMBI A00:Init Bomb
A00 A01 A02 A03 A04 A05 A06 A07
```

A~HのキーとスライダがそれぞれTIMBRE1~8に対応していて、プログラムが選べます。

```
COMBI A00:Init Bomb
127 127 127 127 127 127 127 127
```

PAGE+キーを押すと各ティンバーのアウトプット・レベルが表示され、キーとスライダで調整できるようになります。PAGE-キーを押すと、プログラム・セレクトの表示になります。

COMBINATIONモード

コンビネーションを選んでプレイするモードですが、各コンビネーションで使用しているプログラムNO.やそのアウトプット・レベルをリアルタイムにエディットできます(ただしライトされませんのでライトする時にはそのままEDIT COMBINATIONモードに入ってライトしてください)。

※F1キーを押すと、プログラムNO.やアウトプット・レベルをエディットしている途中(カーソルが下段にある)でも、コンビネーション・セレクトの状態に戻ります。

—点滅している(カーソルの置かれている)
PROGRAMのPROGRAM NAME

—点滅している(カーソルの置かれている)レベルの
PROGRAM NAME

■ EDIT COMBINATIONモード ■

PAGE			03R/W PAGE
0	Program Select <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> CMB-A00 00:PROG SELECT T1=Init Prog A00 A01 A02 A03 A04 A05 A06 A07 </div>	カーソル・キーA～Hがティンバー1～8に対応しています。 (以下7.Panpotまで同様)	0A,0B
1	Output Level <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> CMB-A00 10:OUTPUT LEVEL T1=Init Prog 127 127 127 127 127 127 127 127 </div>		1A,1B
2	MIDI Channel <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> CMB-A00 20:MIDI CH T1=Init Prog 1G 2 3 4 5 6 7 8 </div>		2A,2B
3-0	Key Window Top <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> CMB-A00 30:K.WINDOW TOP T1=Init Prog G9 G9 G9 G9 G9 G9 G9 G9 </div>		3A,3B
3-1	Key Window Bottom <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> CMB-A00 31:K.WINDOW BTM T1=Init Prog C-1 C-1 C-1 C-1 C-1 C-1 C-1 C-1 </div>		3C,3D
4-0	Velocity Window Top <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> CMB-A00 40:V.WINDOW TOP T1=Init Prog 127 127 127 127 127 127 127 127 </div>		4A,4B
4-1	Velocity Window Bottom <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> CMB-A00 41:V.WINDOW BTM T1=Init Prog 001 001 001 001 001 001 001 001 </div>		4C,4D
5-0	Transpose <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> CMB-A00 50:TRANPOSE T1=Init Prog +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 </div>		5A,5B
5-1	Detune <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> CMB-A00 51:DETUNE T1=Init Prog +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 </div>		5C,5D

PAGE			03R/W PAGE
6-0	MIDI Program Change Filter	<pre>CMB-A00 60:MIDI PROG CHG T1=Init Prog ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA</pre>	6A
6-1	Damper Filter	<pre>CMB-A00 61:DAMPER T1=Init Prog ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA</pre>	6B
6-2	After Touch Filter	<pre>CMB-A00 62:AFTER TOUCH T1=Init Prog ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA</pre>	6C
6-3	Control Change Filter	<pre>CMB-A00 63:CTRL CHANGE T1=Init Prog ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA</pre>	6D
7	Panpot	<pre>CMB-A00 70:PANPOT T1=Init Prog 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5</pre>	7A,7B
8-0	Effect 1 Type, Dynamic Modulation	<pre>CMB-A00 80:EFFECT 1 06:Live Stage :OFF D.Mod:JS(+Y) I+15</pre>	8A,8C
8-1	Effect 1 Parameter	<pre>CMB-A00 81:FX1 LiveStage Reverb Time[s] 2.0 D020 E60 HD20 L+03 H+00 60:40</pre>	パラメータはエフェクト・タイプによって異なりますので、エフェクトの欄を御覧ください。 8B,9A~ 9C(D)
8-2	Effect 2 Type, Dynamic Modulation	<pre>CMB-A00 82:EFFECT 2 37:ParametricEQ :ON D.Mod JS(-Y) I-10</pre>	10A,10C
8-3	Effect 2 Parameter	<pre>CMB-A00 83:FX2 Para. EQ Gain Low [db] LF12 G+12 M08 G+12 W50 HF20 G+12 FX</pre>	パラメータはエフェクト・タイプによって異なりますので、エフェクトの欄を御覧ください。 10B,11A~ 11C(D)
8-4	Effect Placement	<pre>CMB-A00 84:EFFECT PLACEMENT Parallel 3= OFF 4=99:01</pre>	12A,12B

PAGE			03R/W PAGE
8-5	Copy Effect <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> CMB-A00 85:Copy Effect Piano 16' from [COMBI] A00 [COPY] </div>	コピー元をB～Fで選び、Gキー[COPY] を押してコピーします。	12C

PROGRAMモード

メモリー内のプログラム(音色)をセレクトし、演奏するモードです。

PROG A00 Init Prog

0～9のキー、△/UP、▽/DOWNキーでPROGRAM No.を選びます。

- ・INTキーを押すたびにバンクがA↔Gと切替わります。バンクGのとき00を入力するとG100が選ばれ、以後00～29を入力するとG100～G129が選ばれます。このとき30～99を入力するとG30～G99が選ばれます(100未満にするときは、こうするか、または▽/DOWNキーを押します)。
- ・03R/WにPROGカードがささっている時は、CARDキーを押してカードのプログラム(C00～C99,D00～D99)も選べます。そのときはCARDキーを押すたびにバンクがC↔Dと切替わります。

■EDIT PROGRAMモード■

① : OSC Mode=DOUBLEのときのみ表示

PAGE			03R/W PAGE
0-0	OSC Mode PRG-A00 00:OSC BASIC OSC Mode MODE:DOUBLE Assign:POLY Hold:OFF	MODEをSINGLEまたはDRUMSにすると、 表示されないページがあります。	0A,0B
0-1	OSC1 Multi Sound PRG-A00 01:OSC1 M.SOUND Multisound 000:Piano L99 8' EGint+00 Pan5:5		1A~1C
0-2 ①	OSC2 Multi Sound PRG-A00 02:OSC2 M.SOUND Multisound 000:Piano L99 8' EGint+00 Pan5:5		2A~2C
0-3 ①	OSC2 Interval/Detune/Delay PRG-A00 03:OSC 2 Interval Interval=+00 Detune=+00 Delay=00		2D,2E
0-4	Pitch EG PRG-A00 04:PITCH EG Start Level S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00		3A~3C
1-0	VDF1 Cutoff/Emphasis PRG-A00 10:VDF1/EMPHASIS Cutoff=99 EGInt=00 EMPint=00 EMPVel=+00		4A,4E
1-1	VDF1 EG PRG-A00 11:VDF1 EG Attack Time AT00 A+00 DT00 B+00 ST00 S+00 RT00 R+00		4B~4D
1-2	VDF1 Velocity Sense PRG-A00 12:VDF1 V.SENS EG Intensity EGint=+00 EGtime=00 AT0 DT0 ST0 RT0		6A,6B
1-3	VDF1 Keyboard Tracking PRG-A00 13:VDF1 KBD TRK Center Key C#4 ALL F+00 EGtm00 AT0 DT0 ST0 RT0		6C~6E

PAGE			03R/W PAGE
2-0 ①	VDF2 Cutoff/Emphasis PRG-A00 20:VDF2/EMPHASIS Cutoff=99 EGint=00 EMPint=00 EMPvel=+00		5A,5E
2-1 ①	VDF2 EG PRG-A00 21:VDF2 EG Attack Time AT00 A+00 DT00 B+00 ST00 S+00 RT00 R+00		5B~5D
2-2 ①	VDF2 Velocity Sense PRG-A00 22:VDF2 V.SENS EG Intensity EGint=+00 EGtime=00 AT0 DT0 ST0 RT0		7A,7B
2-3 ①	VDF2 Keyboard Tracking PRG-A00 23:VDF2 KBD TRK Center Key F1 ALL F+00 EGtm00 AT0 DT0 ST0 RT0		7C~7E
3-0	VDA1 EG PRG-A00 30:VDA1 EG Attack Time AT00 AL00 DT00 BPO0 ST00 SL00 RT00		8A~8C
3-1	VDA1 Velocity Sense PRG-A00 31:VDA1 V.SENS Amplitude A+00 EGtime=00 AT0 DT0 ST0 RT0		10A,10B
3-2	VDA1 Keyboard Tracking PRG-A00 32:VDA1 KBD TRK Center Key C#3 OFF A+00 EGtm00 AT0 DT0 ST0 RT0		10C~10E
4-0 ①	VDA2 EG PRG-A00 40:VDA2 EG Attack Time AT00 AL00 DT00 BPO0 ST00 SL00 RT00		9A~9C
4-1 ①	VDA2 Velocity Sense PRG-A00 41:VDA2 V.SENS Amplitude A+00 EGtime=00 AT0 DT0 ST0 RT0		11A,11B
4-2 ①	VDA2 Keyboard Tracking PRG-A00 42:VDA2 KBD TRK Center Key B3 OFF A+00 EGtm00 AT0 DT0 ST0 RT0		11C~11E

PAGE			03R/W PAGE
5-0	Pitch1 MG		12A~12C
	PRG-A00 50:PITCH 1 MG Waveform TRI F00 I00 D00 F.in00 K.sync:OFF		
5-1	Pitch MG1 Frequency Modulation		12D
	PRG-A00 51:PTMG1 FQ MOD KBD.TRACK=+00 After+JoyUp=0		
5-2	Pitch MG1 Intensity Modulation		12E
	PRG-A00 52:PTMG1 Int MOD AfterTouch=00 JoyStick Up=00		
6-0 ①	Pitch2 MG		13A~13C
	PRG-A00 60:PITCH 2 MG Waveform TRI F00 I00 D00 F.in00 K.sync:OFF		
6-1 ①	Pitch MG2 Frequency Modulation		13D
	PRG-A00 61:PTMG2 FQ MOD KBD.TRACK=+00 After+JoyUp=0		
6-2 ①	Pitch MG2 Intensity Modulation		13E
	PRG-A00 62:PTMG2 Int MOD AfterTouch=00 JoyStick Up=00		
7-0	VDF MG		14A~14C
	PRG-A00 70:VDF MG Waveform TRI F00 I00 D00 OSC:BOTH K.sync:OFF		
7-1	After Touch Control		15A,15B
	PRG-A00 71:AFTER TOUCH Pitch P.Bend+12 Fc+00 VDF.MG00 Amp+00		
7-2	Joy Stick Control		15C,15D
	PRG-A00 72:J.S Down/Bend Pitch Bend VDF.MG=99 Pitch Bend+00 VDF+00		
8-0	Effect1 Type,Dynamic Modulation		16A,16C
	PRG-A00 80:EFFECT 1 06:Live Stage :OFF D.Mod:JS(+Y) I+15		

PAGE			03R/W PAGE
8-1	Effect1 Parameter <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PRG-A00 81:FX1 LIVESTAGE Reverb Time[s] 2.0 D020 E60 HD20 L+03 H+00 60:40 </div>	パラメータはエフェクト・タイプによって異なりますので、エフェクトの欄を御覧ください。	16B,17A～ 17C(D)
8-2	Effect2 Type,Dynamic Modulation <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PRG-A00 82:EFFECT 2 37:ParametricEQ :ON D.Mod:JS(-Y) I-10 </div>		18A,18C
8-3	Effect2 Parameter <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PRG-A00 83:FX2 Para. EQ Gain Low [db] LF12 G+12 M08 G+12 W50 HF20 G+12 FX </div>	パラメータはエフェクト・タイプによって異なりますので、エフェクトの欄を御覧ください。	18B,19A～ 19C(D)
8-4	Effect Placement <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PRG-A00 84:EFFECT PLACE Parallel 3= OFF 4= OFF </div>		20A,20B
8-5	Copy Effect <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PRG-A00 85:Copy Effect Piano 16' from [PROG] A00 [COPY] </div>	コピー元をB～Fで選び、Gキー[COPY]を押してコピーします。	20C
9	Program Write/Rename <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> PRG-A00 90:WRITE/RENAME Init Bomb [WRITE]-> A00 [<] [>] </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・Fキー(<)、Gキー(>)で変更する文字を選び、△キー、▽キーやF～Hのスライダーで文字を変えます。 ・Eでライト先を選んでCキー[WRITE]を押してライトします。 	21A,21B

■MULTIモード■

PAGE			03R/W PAGE
0-0	Program Select(Track 1~8) MULTI 00:PROGRAM 1-8 T01=Clarinet G72 G19 G65 G09 G08 OFF OFF OFF	カーソル・キーA~Hがトラック1~8に対応しています。 (以下6-0 Prog ChangeまでX-0のページで同様)	0A,0B
0-1	Program Select(Track 9~16) MULTI 01:PROGRAM 9-16 T10=GM DrumKit OFF 129 A10 A11 A12 A13 A14 A15	カーソル・キーA~Hがトラック9~16に対応しています。 (以下6-1 Prog ChangeまでX-1のページで同様)	0C,0D
1-0	Output Level(Track 1~8) MULTI 10:LEVEL 1-8 T01=Clarinet 100 100 100 127 099 127 127 127		1A,1B
1-1	Output Level(Track 9~16) MULTI 11:LEVEL 9-16 T10=GM DrumKit 127 100 127 127 127 127 127 127		1C,1D
2-0	Panpot(Track 1~8) MULTI 20:PANPOT 1-8 T01=Clarinet 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5		2A,2B
2-1	Panpot(Track 9~16) MULTI 21:PANPOT 9-16 T10=GM DrumKit 5:5 PRG 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5 5:5		2C,2D
3-0	Transpose(Track 1~8) MULTI 30:TRANS 1-8 T01=Clarinet +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00		3A,3B
3-1	Transpose(Track 9~16) MULTI 31:TRANS 9-16 T10=GM DrumKit +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00		3C,3D
4-0	Detune(Track 1~8) MULTI 40:DETUNE 1-8 T01=Clarinet +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00		4A,4B

PAGE			03R/W PAGE
4-1	Detune(Track 9~16)		4C,4D
		MULTI 41:DETUNE 9-16 T10=GM DrumKit +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00	
5-0	Pitch Bend Range(Track 1~8)		5A,5B
		MULTI 50:BEND 1-8 T01=Clarinet +02 +02 +02 +02 +02 +02 +02 +02	
5-1	Pitch Bend Range(Track 9~16)		5C,5D
		MULTI 51:BEND 9-16 T10=GM DrumKit +02 +00 +02 +02 +02 +02 +02 +02	
6-0	Program Change Filter(Track 1~8)		6A,6B
		MULTI 60:PROGRAM 1-8 T01=Clarinet ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA	
6-1	Program Change Filter(Track 9~16)		6C,6D
		MULTI 61:PROGRAM 9-16 T10=GM DrumKit ENA DIS ENA ENA ENA ENA ENA ENA	
8-0	Effect1 Type, Dynamic Modulation		7A,7C
		MULTI 80:EFFECT 1 06:Live Stage :OFF D.Mod JS(+Y) I+15	
8-1	Effect1 Parameter	パラメータはエフェクト・タイプによって異なりますので、エフェクトの欄を御覧ください。	7B,8A~ 8C(D)
		MULTI 81:FX1 LiveStage Reverb Time[s] 2.0 D020 E60 HD20 L+03 H+00 60:40	
8-2	Effect2 Type Dynamic Modulation		9A,9C
		MULTI 82:EFFECT 2 37:ParametricEQ :ON D.Mod JS(-Y) I-10	
8-3	Effect2 Parameter	パラメータはエフェクト・タイプによって異なりますので、エフェクトの欄を御覧ください。	9B,10A~ 10C(D)
		MULTI 83:FX2 Para. EQ Frequency Low LF12 G+12 M08 G+12 W50 HF20 G+12 FX	
8-4	Effect Placement		11A,11B
		MULTI 84:EFFECT PLACE Parallel 3= OFF 4=99:01	

PAGE			03R/W PAGE
8-5	Copy Effect <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> MULTI 85:Copy Effect Piano 16' from [PROG] A00 [COPY] </div>	コピー元をB～Fで選び、Gキー[COPY] を押してコピーします。	11C

■GLOBALモード■

PAGE			03R/W PAGE
0-0	Master Tune, Transpose GLOBAL 00:TUNE/TRANS Master Tune=+00 Transpose=+00		0A
0-1	Velocity Curve, After Touch Curve GLOBAL 01:CURVE Velocity=5 After Touch=1		0B
1-0	Scale Type GLOBAL 10:SCALE TYPE User Scale	Scale TypeがPure MajorかPure Minor のときは、G,HでKeyを設定できます。	1A(1B)
1-1	User Scale USER +00 +00 +00 +00 +00 [#] +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00	1-0スケール・タイプがUser Scaleのときのみ表示 されます。 それぞれB~Hのキーとスライダーが音名C~Bに 対応し、Aキーを押すたびに半音ずつ上がります。 黒鍵の設定はAのスライダーで行います。	1B~1E
2-0	Global MIDI Channel GLOBAL 20:MIDI GLOBAL Channel= 1 NoteR:ALL		2A
2-1	MIDI Filtering GLOBAL 21:MIDI FILTER CMB/PRG Change PROG:ENA AFTT:ENA CTRL:ENA EXCL:DIS		2B,2C
3-0	Memory Protect GLOBAL 30:MEMORY PROTECT PROGRAM:OFF COMBINATION:OFF		3A,3B
3-1	Page Memory GLOBAL 31:PAGE MEMORY Page Memory:OFF		3C
4	MIDI Data Dump GLOBAL 40:MIDI DUMP PROGRAM [DUMP]	A~Fでダンプするデータを選び、Gキー [DUMP]を押してデータを送信します。 データ・ダンプ中は「Don't Active」と表 示されます。	4A

PAGE			03R/W PAGE
5	Card Load <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> GLOBAL 50:LOAD FROM CARD BANK C [LOAD] </div>	A~Fでロードするバンクを選び、Gキー[LOAD]を押してデータをロードします。	5A
6	Card Save <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> GLOBAL 60:SAVE TO CARD BANK D [SAVE] </div>	A~Fでセーブ先のバンクを選び、Gキー[SAVE]を押してデータをセーブします。	5B
7	Preset Data Load <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> GLOBAL 70:PRESET DATA [LOAD] </div>	Gキー[LOAD]を押してプリセット・データをロードします。	5C
8	Drum Kit 1 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> GLOBAL 80:DRUM KIT1 CYM-HTOP #32 105 D#4 +019 L+65 D+00 A EX1 </div>	(8,9-0共通) A:Index B:Instrument C:Key D:Tune E:Level F:Decay G:Pan H:EX Assign	6A~6D
9-0	Drum Kit 2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> GLOBAL 90:DRUM KIT2 CowBello #59 032 C0 +009 L+08 D+00 5:5 --- </div>		7A~7D
9-1	Copy Drum Kit <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> GLOBAL 91:Copy Drum Kit from [ROM1] --> [A2] [COPY] </div>	A~Cでロードするドラムキットを選び、D,Eでロード先を選び、Gキー[COPY]を押して、ドラム・キットのコピーを行います。	8A

PAGE 8-1,8-3 EFFECT Parameter (EDIT COMBI,EDIT PROG,MULTIモード共通です)

エフェクトのタイプはPAGE 8-0,8-2で選びます。

<p>00 :No Effect</p> <p>MULTI 81:FX1 No Effect</p>	
<p>01~09 :Reverb</p> <p>MULTI 81:FX1 Hall Reverb Time[s] 3.2 D060 E62 HD30 L-04 H+00 75:25</p>	<p>A:Reverb Time B:Pre Delay C:Early Reflection Level D:High Damp E:---- F:Equalizer Low G:Equalizer High H:Effect Balance</p>
<p>10~12 :Early Reflection</p> <p>MULTI 81:FX1 EarlyRef1 E.R Time 220ms D015 L+03 H-05 67:33</p>	<p>A:Early Reflection Time B:---- C:Pre Delay D:---- E:---- F:Equalizer Low G:Equalizer High H:Effect Balance</p>
<p>13,14 :Stereo Delay</p> <p>MULTI 81:FX1 StereoDly Time L [ms] L250 R260 F-40 HD30 L+00 H+00 75:25</p>	<p>A:Delay Time Left B:Delay Time Right C:Feedback D:High Damp E:---- F:Equalizer Low G:Equalizer High H:Effect Balance</p>
<p>15 :Dual Mono Delay</p> <p>MULTI 81:FX1 Dual Dly Time L [ms] 250 F+50 HD10 70:30 260 F+50 HD10 70:30</p>	<p>A:Delay Time Left B:Feedback Left C:High Damp Left D:Effect Balance Left E:Delay Time Right F:Feedback Right G:High Damp Right H:Effect Balance Right</p>
<p>16~18 :Multi Tap Delay</p> <p>MULTI 81:FX1 M.TapDly1 Delay Time 1 D1T300 D2T400 F+50 L+00 H+00 50:50</p>	<p>A:Delay Time 1 B:---- C:Delay Time 2 D:---- E:Feedback F:Equalizer Low G:Equalizer High H:Effect Balance</p>
<p>19,20 :Chorus</p> <p>MULTI 81:FX1 Chorus 1 Time [ms] D010 S0.30 M60 TRI L+00 H+00 60:40</p>	<p>A:Delay Time B:Mod Speed C:Mod Depth D:Mod Waveform E:---- F:Equalizer Low G:Equalizer High H:Effect Balance</p>
<p>21,22 :Chorus</p> <p>MULTI 81:FX1 Quad.Cho. Dly Time Left L011 R023 S33 D50 T+00 L+00 H+00 50:50</p>	<p>A:Delay Time Left B:Delay Time Right C:Mod Speed D:Mod Depth E:Mod Shape F:Equalizer Low G:Equalizer High H:Effect Balance</p>
<p>23 :Harmonic Chorus</p> <p>MULTI 81:FX1 Harmo.Cho Dly Time Left DL022 DR046 S35 D99 FSP01 FX</p>	<p>A:Delay Time Left B:Delay Time Right C:---- D:Mod Speed E:Mod Depth F:Filter Split Point G:---- H:Effect Balance</p>

<p>24 :Symphonic Ensemble</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Symp.Ens. Mod Depth M80 L+00 H+00 50:50</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td>A:Mod Depth</td> <td>B:----</td> </tr> <tr> <td>C:----</td> <td>D:----</td> </tr> <tr> <td>E:----</td> <td>F:Equalizer Low</td> </tr> <tr> <td>G:Equalizer High</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	A:Mod Depth	B:----	C:----	D:----	E:----	F:Equalizer Low	G:Equalizer High	H:Effect Balance				
A:Mod Depth	B:----												
C:----	D:----												
E:----	F:Equalizer Low												
G:Equalizer High	H:Effect Balance												
<p>25~27 :Flanger</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Flanger 1 Delay Time T005 D99 Speed20 R-85 L+00 H+00 20:80</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td>A:Delay Time</td> <td>B:Mod Depth</td> </tr> <tr> <td>C:Mod Speed</td> <td>D:----</td> </tr> <tr> <td>E:Resonance</td> <td>F:Equalizer Low</td> </tr> <tr> <td>G:Equalizer High</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	A:Delay Time	B:Mod Depth	C:Mod Speed	D:----	E:Resonance	F:Equalizer Low	G:Equalizer High	H:Effect Balance				
A:Delay Time	B:Mod Depth												
C:Mod Speed	D:----												
E:Resonance	F:Equalizer Low												
G:Equalizer High	H:Effect Balance												
<p>28 :Exciter</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Exciter Blend B+50 EP05 L+04 H+00 FX</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td>A:Blend</td> <td>B:----</td> </tr> <tr> <td>C:Emphatic Point</td> <td>D:----</td> </tr> <tr> <td>E:----</td> <td>F:Equalizer Low</td> </tr> <tr> <td>G:Equalizer High</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	A:Blend	B:----	C:Emphatic Point	D:----	E:----	F:Equalizer Low	G:Equalizer High	H:Effect Balance				
A:Blend	B:----												
C:Emphatic Point	D:----												
E:----	F:Equalizer Low												
G:Equalizer High	H:Effect Balance												
<p>29 :Enhancer</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Enhancer Harmo Density HD80 HS01 SW50 D25 L+01 H+01 FX</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td>A:Harmonic Density</td> <td>B:Hot Spot</td> </tr> <tr> <td>C:Stereo Width</td> <td>D:Delay Time</td> </tr> <tr> <td>E:----</td> <td>F:Equalizer Low</td> </tr> <tr> <td>G:Equalizer High</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	A:Harmonic Density	B:Hot Spot	C:Stereo Width	D:Delay Time	E:----	F:Equalizer Low	G:Equalizer High	H:Effect Balance				
A:Harmonic Density	B:Hot Spot												
C:Stereo Width	D:Delay Time												
E:----	F:Equalizer Low												
G:Equalizer High	H:Effect Balance												
<p>30,31 :Distortion</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Dist Drive (edge) D111 HS05 R80 L+02 H-12 010 50:50</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td>A:Drive (Edge)</td> <td>B:Hot Spot</td> </tr> <tr> <td>C:Resonance</td> <td>D:Equalizer Low</td> </tr> <tr> <td>E:Equalizer High</td> <td>F:Out Level</td> </tr> <tr> <td>G:----</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	A:Drive (Edge)	B:Hot Spot	C:Resonance	D:Equalizer Low	E:Equalizer High	F:Out Level	G:----	H:Effect Balance				
A:Drive (Edge)	B:Hot Spot												
C:Resonance	D:Equalizer Low												
E:Equalizer High	F:Out Level												
G:----	H:Effect Balance												
<p>32,33 :Phaser</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Phaser 1 Manual MN99 S0.69 M60 F-75 SIN 25:75</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td>A:Manual</td> <td>B:Mod Speed</td> </tr> <tr> <td>C:Mod Depth</td> <td>D:Feedback</td> </tr> <tr> <td>E:Mod Waveform</td> <td>F:----</td> </tr> <tr> <td>G:----</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	A:Manual	B:Mod Speed	C:Mod Depth	D:Feedback	E:Mod Waveform	F:----	G:----	H:Effect Balance				
A:Manual	B:Mod Speed												
C:Mod Depth	D:Feedback												
E:Mod Waveform	F:----												
G:----	H:Effect Balance												
<p>34 :Rotary Speaker</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Rot.Spkr Vibrato Depth VIB09 ACC04 SLW25 FST70 FX</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td>A:Vibrato Depth</td> <td>B:----</td> </tr> <tr> <td>C:Acceleration</td> <td>D:Slow Speed</td> </tr> <tr> <td>E:----</td> <td>F:Fast Speed</td> </tr> <tr> <td>G:----</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	A:Vibrato Depth	B:----	C:Acceleration	D:Slow Speed	E:----	F:Fast Speed	G:----	H:Effect Balance				
A:Vibrato Depth	B:----												
C:Acceleration	D:Slow Speed												
E:----	F:Fast Speed												
G:----	H:Effect Balance												
<p>35,36 :Tremolo</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Auto Pan Waveform SIN S+99 S1.59 M80 L+00 H+00 FX</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td>A:Mod Waveform</td> <td>B:Mod Shape</td> </tr> <tr> <td>C:Mod Speed</td> <td>D:Mod Depth</td> </tr> <tr> <td>E:----</td> <td>F:Equalizer Low</td> </tr> <tr> <td>G:Equalizer High</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	A:Mod Waveform	B:Mod Shape	C:Mod Speed	D:Mod Depth	E:----	F:Equalizer Low	G:Equalizer High	H:Effect Balance				
A:Mod Waveform	B:Mod Shape												
C:Mod Speed	D:Mod Depth												
E:----	F:Equalizer Low												
G:Equalizer High	H:Effect Balance												
<p>37 :Parametric Equalizer</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Para. EQ Frequency Low LF12 G+12 M08 G+12 W50 HF20 G+12 FX</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td>A:Low Freq</td> <td>B:Low Gain</td> </tr> <tr> <td>C:Mid Freq</td> <td>D:Mid Gain</td> </tr> <tr> <td>E:Mid Width</td> <td>F:High Freq</td> </tr> <tr> <td>G:High Gain</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	A:Low Freq	B:Low Gain	C:Mid Freq	D:Mid Gain	E:Mid Width	F:High Freq	G:High Gain	H:Effect Balance				
A:Low Freq	B:Low Gain												
C:Mid Freq	D:Mid Gain												
E:Mid Width	F:High Freq												
G:High Gain	H:Effect Balance												
<p>38,39 :Combination Effect Serial</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Chor-Dly Delay Time T11 FB+10 S30 D50 T110 F-10 70:30</p> </div>	<table border="0"> <tr> <td colspan="2">• CHORUS, FLANGER</td> </tr> <tr> <td>A:Delay Time</td> <td>B:Feedback</td> </tr> <tr> <td>C:Mod Speed</td> <td>D:Mod Depth</td> </tr> <tr> <td colspan="2">• DELAY</td> </tr> <tr> <td>E:Delay Time</td> <td>F:Feedback</td> </tr> <tr> <td>G:----</td> <td>H:Effect Balance</td> </tr> </table>	• CHORUS, FLANGER		A:Delay Time	B:Feedback	C:Mod Speed	D:Mod Depth	• DELAY		E:Delay Time	F:Feedback	G:----	H:Effect Balance
• CHORUS, FLANGER													
A:Delay Time	B:Feedback												
C:Mod Speed	D:Mod Depth												
• DELAY													
E:Delay Time	F:Feedback												
G:----	H:Effect Balance												

<p>40,41 :Delay/Reverb</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Dly/Hall Dly Time [ms] D250 F+50 HD10 70:30 3.5 D055 HD40 60:40</p> </div>	<p>• DELAY</p> <p>A:Delay Time B:Feedback C:High Damp D:Effect Balance • HALL, ROOM E:Reverb Time F:Pre Delay G:High Damp H:Effect Balance</p>
<p>42 :Delay/Chorus</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Dly/Cho. Mod Speed [Hz] D250 F+50 HD10 70:30 0.30 M60 TRI 40:60</p> </div>	<p>• DELAY</p> <p>A:Delay Time B:Feedback C:High Damp D:Effect Balance • CHORUS E:Mod Speed F:Mod Depth G:Mod Waveform H:Effect Balance</p>
<p>43 :Delay/Flanger</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 DlyFlnger Mod Depth D250 F+50 HD10 DRY 0.18 M70 F-75 DRY</p> </div>	<p>• DELAY</p> <p>A:Delay Time B:Feedback C:High Damp D:Effect Balance • FLANGER E:Mod Speed F:Mod Depth G:Feedback H:Effect Balance</p>
<p>44,45 :Delay/Distortion</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Dly/Dist Drive DT250 FB+40 60:40 E111 HS50 R75 D05</p> </div>	<p>• DELAY</p> <p>A:Delay Time B:---- C:Feedback D:Effect Balance • DISTORTION, OVER DRIVE E:Drive(Edge) F:Hot Spot G:Resonance H:Dist Level</p>
<p>46 :Delay/Phaser</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Dly/Phase Mod Speed [Hz] D250 F+50 HD10 70:30 0.69 M60 F-75 25:75</p> </div>	<p>• DELAY</p> <p>A:Delay Time B:Feedback C:High Damp D:Effect Balance • PHASER E:Mod Speed F:Mod Depth G:Feedback H:Effect Balance</p>
<p>47 :Delay/Rotary Speaker</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>MULTI 81:FX1 Dly/R.SP Acceleration D250 FB+40 60:40 AC04 S25 F70 30:70</p> </div>	<p>• DELAY</p> <p>A:Delay Time B:Feedback C:---- D:Effect Balance • ROTARY SPEAKER E:Acceleration F:Slow Speed G:Fast Speed H:Effect Balance</p>

■DEMOモード■

SONGO:ROCK SHOW

MIDIインプレメンテーション

1-4 03R/W SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (Both Transmitted and Received)

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status
 2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID
 3rd Byte = 0011 gggg (3g) : Format ID g:Global ch.
 4th Byte = 0011 0000 (30) : 03R/W ID
 5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code
 6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data
 LastByte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive EOX

Func	Description	R	C	D	E
42	MODE DATA	○	○	○	○
47	ALL DRUM SOUND (PCM CARD) NAME DUMP	○	○	○	○
45	ALL MULTISOUND (PCM CARD) NAME DUMP	○	○	○	○
4E	MODE CHANGE	○	○	○	○
41	PARAMETER CHANGE	○	○	○	○
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	○	○	○	○
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	○
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	○
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	○
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	○
55	MULTI SETUP DATA DUMP	○	○	○	○
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○	○	○
52	DRUMS DATA DUMP	○	○	○	○
50	ALL DATA (GLB. DRM. CMB. PRG. MLT) DUMP	○	○	○	○
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR	○	○	○	○
23	DATA LOAD COMPLETED	○	○	○	○
24	DATA LOAD ERROR	○	○	○	○
21	WRITE COMPLETED	○	○	○	○
22	WRITE ERROR	○	○	○	○

Transmitted when

- R : Request Message is received
- C : Mode or No. is changed by SW
- D : Data dump by SW (Don't respond to Exclusive ENA, DIS)
- E : EX. Message received

0 3 R/W MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA (DEMO PLAYING DATA is not transmitted)

Status	Second	Third	Description	ENA
1011 gggg	0000 0000	00mm mmmm	Bank Select (MSB) (by Combi, Prog Change)#2	P
1011 gggg	0010 0000	0000 00bb	Bank Select (LSB) (by Combi, Prog Change)#2	P
1011 gggg	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB) (by R.E Slider) *1	ER
1011 gggg	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB) (by R.E Slider) *1	ER
1011 gggg	0110 0000	0000 0000	Data Increment (by Δ key) *1	E
1011 gggg	0110 0001	0000 0000	Data Decrement (by ∇ key) *1	E
1100 gggg	0ppp pppp	-----	Program Change (by Combi.Prog Change)	P
		ppp pppp-0~99	(Bank A, C, D)	
		=0~127	(Bank G of Prog)	

gggg : MIDI Channel No. (0~15). Always Global Channel.

- ENA = A : Always Enabled
- C : Enabled when Control Filter is ENA
- P : Enabled when Program Filter is ENA
- T : Enabled when After Touch Filter is ENA
- E : Enabled when Exclusive Filter is ENA
- R : Enabled when Remote Editor is connected
- ER : E and R

*1 : E. Prog. Combi, E. Combi, Multi, Global (Drum Page) Mode Only

- \$2:mm,bb = 00,00:Bank A
- 00,01:Bank G(01~128:PROG Mode Only)
- 00,02:Bank C
- 00,03:Bank D
- 3E,00:Bank G(129:PROG Mode Only)

1-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1110	Active Sensing

1-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (DEVICE_INQUIRY)

Byte	Description
1111 0000 (F0)	Exclusive Status
1111 1110 (F6)	Non Realtime Message
0000 gggg (0g)	GLOBAL MIDI CHANNEL (DEVICE ID)
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0110 (02)	IDENTITY REPLY
0100 0010 (42)	KORG ID
0011 0000 (30)	03R/W ID
0000 0000 (00)	(MANUFACTURERS ID)
0000 0000 (00)	(FAMILY CODE (LSB))
0000 0000 (00)	(MEMBER CODE (LSB))
0000 0000 (00)	(Minor Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	(Major Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	(Major Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	(Major Ver. (LSB))
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vzv vvvv	Note On	A
1011 nnnn	0000 0000	0bbb bbbb	Bank Select(MSB)	A
1011 nnnn	0000 0001	0vzv vvvv	Modulation 1 (Pitch Modulation)	P
1011 nnnn	0000 0010	0vzv vvvv	Modulation 2 (VDF Modulation)	C
1011 nnnn	0000 0110	0vzv vvvv	Data Entry (MSB)	C
1011 nnnn	0000 0111	0vzv vvvv	Volume	A
1011 nnnn	0000 1010	0vzv vvvv	Panpot	C
1011 nnnn	0000 1011	0vzv vvvv	Expression	C
1011 gggg	0000 1100	0vzv vvvv	Effect1 Control	C
1011 gggg	0000 1101	0vzv vvvv	Effect2 Control	C
1011 nnnn	0010 0000	0sss ssss	Bank Select(LSB)	P
1011 nnnn	0010 0110	0vzv vvvv	Data Entry (LSB)	A
1011 nnnn	0100 0000	0xxx xxxx	Damper Off	C
1011 nnnn	0100 0000	01xx xxxx	Damper On	C
1011 gggg	0101 1011	00xx xxxx	Effect1 Off	C
1011 gggg	0101 1011	01xx xxxx	Effect1 On	C
1011 gggg	0101 1100	00xx xxxx	Effect2 Off	C
1011 gggg	0101 1100	01xx xxxx	Effect2 On	C
1011 nnnn	0110 0000	0000 0000	DATA Increment	A
1011 nnnn	0110 0001	0000 0000	DATA Decrement	A
1011 nnnn	0110 0100	0000 00rr	RPN Parameter No. (LSB)	A
1011 nnnn	0110 0101	0000 0000	RPN Parameter No. (MSB)	A
1011 nnnn	0111 1000	0000 0000	All Sound Off	A
1011 nnnn	0111 1001	0000 0000	Reset All Controllers	C
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	All Notes Off	A
1011 nnnn	0111 110x	0000 0000	(All Notes Off)	A
1011 nnnn	0111 1110	000m mmmm	(All Notes Off)	A
1011 nnnn	0111 1111	0000 0000	(All Notes Off)	A
1100 nnnn	0ppp pppp	-----	Program,Combination Change	P
1101 nnnn	0vzv vvvv	-----	Channel Pressure (After Touch)	T
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bank Change	C

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel.
 gggg : - - - - - When in Combi/Multi Mode, each timbre's/Track's channel.
 x : Random Always Global Channel.

ENA Same as TRANSMITTED DATA

*1 : bb.ss = 00.00 : Bank A 38(39),xx : Bank G 01~128 Select
 00.01 : - G 3E .xx : - G 129 Select
 00.02 : - C
 00.03 : - D

*2 : E-Prog, Combi, E-Combi, Global(Drum Page) Mode Only

*3 : If received value is beyond of 99, assigned a new value by subtracting 100.
 ex. When in Bank A and Received Prog No. is 110, Program A-10 is selected.

*4 : After Processing (While Exclusive ENA),
 Transmits Exclusive Message[DATA LOAD COMPLETED]or[DATA LOAD ERROR].

*5 : rr = 0 : Track Pitch Bend Sensitivity (MULTI Mode only)
 = 1 : - Fine Tune (When in MULTI Mode:Detune, Another Mode:Master Tune)
 = 2 : - Coarse Tune (= Transpose) (MULTI Mode only)

2-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1110	Active Sensing

2-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

Byte	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
08gg gggg (gg)	MIDI CHANNEL *6
0000 aaaa (0a)	SUB ID 1 *7
0000 00bb (0b)	SUB ID 2 *7
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

*6 ggg gggg = 0~F : Receive if Global Channel
 = 7F : Receive any Channel
 *7 aaaa.bb = 06.01 : INQUIRY MESSAGE
 = 09.01 : GENERAL MIDI MODE ON
 = 09.02 : OFF

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

Function Code List

Func	Description	G	C	P	M	No.
12	MODE REQUEST	○	○	○	○	42
1F	ALL DRUM SOUND (PCM CARD)NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○	47
18	ALL MULTISOUND (PCM CARD)NAME DUMP REQUEST	○	○	○	○	45
10	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	40
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	4C
19	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	49
1D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST	○	○	○	○	4D
0B	MULTI SETUP DATA DUMP REQUEST	○	○	○	○	55
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	○	○	○	○	51
0D	DRUMS DATA DUMP REQUEST	○	○	○	○	52
0F	ALL DATA(GLOB. DRUM, COMB. PROG, MULTI) DUMP REQ	○	○	○	○	50
11	PROGRAM WRITE REQUEST	○	○	○	○	21
1A	COMBINATION WRITE REQUEST	○	○	○	○	21
40	PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	○	23
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○	○	○	23
49	COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	○	23
4D	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP	○	○	○	○	23
55	MULTI SETUP DATA DUMP	○	○	○	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○	○	○	23
52	DRUMS DATA DUMP	○	○	○	○	23
50	ALL DATA(GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, MULTI) DUMP	○	○	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE	○	○	○	○	23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	○	○	○	○	23

Receive when in
 G : GLOBAL Mode
 C : COMBI, E-Combi Mode
 P : PROG, E- PROG Mode
 M : MULTI Mode

No. : MIDI Out Function No.
 (transmitted after the message has been received.)

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R: Receive, T: Transmit)

(1) MODE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0001 0010	MODE REQUEST 12H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=42 message.

(2) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0001 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 10H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=40 or Func=24 message.

(3) ALL DRUM SOUND (PCM CARD) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0001 1111	ALL DRUM SOUND NAME DUMP REQUEST 1FH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=47 or Func=24 message.

(4) ALL MULTISOUND (PCM CARD) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0001 0110	ALL MULTISOUND NAME DUMP REQUEST 16H
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=45 or Func=24 message.

(5) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 1CH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

(6) COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0001 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST 19H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=49 or Func=24 message.

(7) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0001 1101	ALL COMBI. PARAMETER DUMP REQUEST 1DH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=4D or Func=24 message.

(8) MULTI SETUP DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0000 0110	MULTI SETUP DATA DUMP REQUEST 06H
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=55 or Func=24 message.

(9) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 08H
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

(10) DRUMS DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0000 1101	DRUMS DATA DUMP REQUEST 0DH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=52 or Func=24 message.

(11) ALL DATA(GLOB, DRUM, COMB, PROG, MULT) DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111	ALL DATA(GLB, CHB, PRG, MLT) DUMP REQ 0FH
0000 0000	
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=50 or Func=24 message.

(12) PROGRAM WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0001 0001	PROGRAM WRITE REQUEST 11H
0000 00bb	Write Program Bank (NOTE 1)
0ppp pppp	Write Program No. (0-99)
1111 0111	EOX

Receives this message, writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(13) COMBINATION WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0001 1010	COMBINATION WRITE REQUEST 1AH
0000 00bb	Write Combination Bank (NOTE 1)
0ppp pppp	Write Combination No. (0-99)
1111 0111	EOX

Receives this message, writes the data and transmits Func=21 or Func=22 message.

(14) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0100 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP
00dd dddd	Data
.....
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-10 message, and transmits this message & data.
When the Program No. is changed by SW, transmits this message & data.

(15) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP
0000 0000	Data
00dd dddd	Data
.....
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-1C message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(16) COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0100 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP
00dd dddd	Data
.....
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-19 message, and transmits this message & data.
When the Combi No. is changed by SW, transmits this message & data.

(17) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0100 1101	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP
0000 0000	Data
00dd dddd	Data
.....
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-1D message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(18) MULTI SETUP DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0101 0101	MULTI SETUP DATA DUMP
0000 0000	Data
00dd dddd	Data
.....
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-06 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(19) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP
0000 0000	Data
00dd dddd	Data
.....
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-0E message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(20) DRUMS DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0101 0010	DRUMS DATA DUMP
0000 0000	Data
00dd dddd	Data
.....
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-0D message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(21) ALL DATA(GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, MULTI) DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000	ALL DATA(GLB, DRM, CMB, PRG, MLT) DUMP 50H
0000 0000	Data
00dd dddd	Data
.....
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-0F message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(22) MODE CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110	MODE CHANGE
000r 0mmmm	Mode Data
0000 0000	Data
.....
1111 0111	EOX

Receives this message & data, changes the Mode, and transmits Func-23 or Func-24.
When the Mode is changed by SW, transmits this message & data.

(23) PARAMETER CHANGE R. T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0100 0001	PARAMETER CHANGE 41H
0ppp pppp	Parameter No.(LSB) (TABLE 6.7.9)
0ppp pppp	Parameter No.(MSB) (TABLE 6.7.9)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6~0) (NOTE 12)
0vvv vvvv	Value (MSB bit13~7) (NOTE 12)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message. When the Parameter No. is changed by SW, transmits this message & data.

(24) DRUM-KIT PARAMETER CHANGE R. T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0101 0011	DRUM KIT PARAMETER CHANGE 53H
0000 0000	
0sss ssss	Index No. (TABLE 8-1)
0000 0ppp	Parameter No. (TABLE 8-2)
0vvv vvvv	Value (LSB bit6~0) (NOTE 12)
0vvv vvvv	Value (MSB bit13~7) (NOTE 12)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

(25) ALL DRUM SOUND (PCM CARD)NAME T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0100 0111	ALL DRUM SOUND NAME 47H
0000 0000	
0nnn nnnn	Number of Drum Sound (NOTE 13-1)
0ddd dddd	Data (NOTE 13-2)
...	...
1111 0111	EOX

Receives Func=1F message, and transmits this message & data or transmits Func=24 message.

(26) ALL MULTISOUND (PCM CARD)NAME T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0100 0101	ALL MULTISOUND NAME 45H
0000 0000	
0nnn nnnn	Number of Multisound (NOTE 14-1)
0ddd dddd	Data (NOTE 14-2)
...	...
1111 0111	EOX

Receives Func=16 message, and transmits this message & data or transmits Func=24 message.

(27) MODE DATA T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0100 0010	MODE DATA 42H
000r 0mm	Mode Data (NOTE 11)
0000 0000	
00cc 00vv	Prog Card Variation (NOTE 15)
0000 01cc	PCM Card Status (NOTE 16)
1111 0111	EOX

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

(28) MIDI IN DATA FORMAT ERROR T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0010 0110	MIDI IN DATA FORMAT ERROR 26H
1111 0111	EOX

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (ex. data length).

(29) DATA LOAD COMPLETED T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED 23H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have been completed.

(30) DATA LOAD ERROR T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0010 0100	DATA LOAD ERROR 24H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have not been completed (ex. protected).

(31) WRITE COMPLETED T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0010 0001	WRITE COMPLETED 21H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

(32) WRITE ERROR T

Byte	Description
F0.42.3g.30	EXCLUSIVE HEADER
0010 0010	WRITE ERROR 22H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has not been completed.

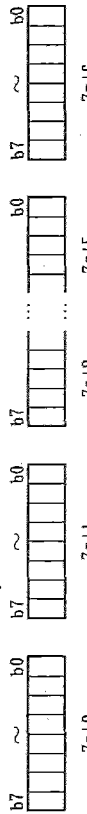
NOTE 1 : PROGRAM COMBINATION BANK

- bb=0 : Bank A
- 1 : None
- 2 : Bank C
- 3 : Bank D

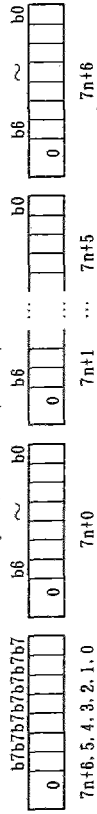
NOTE 2 :

DUMP DATA CONVERT n=0~ for NOTE 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13-2, 14-2

DATA (Iset = 8bit x 7Byte)



MIDI DATA (Iset = 7bit x 8Byte)



NOTE 3 : PROGRAM PARAMETER (IN CURRENT BUFFER) DUMP FORMAT

[Parameter No. 00], ..., [Parameter No. 171]

172Byte = $7 \times 24 + 4 \rightarrow 8 \times 24 + (1+4) = 197\text{Byte}$ (See TABLE 1 , NOTE 2)

NOTE 4 : ALL PROGRAM PARAMETER (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT

[Prog A00 (172Byte)], ..., [Prog A99 (172Byte)]

172x100Byte = $7 \times 2457 + 1 \rightarrow 8 \times 2457 + (1+1) = 19658\text{Byte}$ (6.3Sec) (See NOTE 2)

NOTE 5 : COMBINATION PARAMETER (IN CURRENT BUFFER) DUMP FORMAT

[Parameter No. 00], ..., [Parameter No. 127]

128Byte = $7 \times 18 + 2 \rightarrow 8 \times 18 + (1+2) = 147\text{Byte}$ (See TABLE 2 , NOTE 2)

NOTE 6 : ALL COMBINATION PARAMETER (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT

[Combi A00 (128Byte)], ..., [Combi A99 (128Byte)]

128x100Byte = $7 \times 1828 + 4 \rightarrow 8 \times 1828 + (1+4) = 14629\text{Byte}$ (4.7Sec) (See NOTE 2)

NOTE 7 : MULTI SETUP DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT

[Multi Setup Data (29 Byte)]

29Byte = $7 \times 4 + 1 \rightarrow 8 \times 4 + (1+1) = 34\text{Byte}$ (See TABLE 5 , NOTE 2)

NOTE 8 : GLOBAL DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT

[Global Data (21Byte)]

21= $7 \times 3 + 0 \rightarrow 8 \times 3 = 24\text{Byte}$ (See TABLE 3 , NOTE 2)

NOTE 9 : DRUMS DATA (IN INTERNAL MEMORY) DUMP FORMAT

[Drum Kit Data (7x60x2Byte)]

840Byte = $7 \times 120 + 0 \rightarrow 8 \times 120 = 960\text{Byte}$ (0.3Sec) (See TABLE 4 , NOTE 2)

NOTE 10 : ALL DATA (GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG, MULTI) DUMP FORMAT

- [Global Data], (See NOTE 2)
- [Drums Data], (See NOTE 8)
- [All Combination Parameter Data], (See NOTE 9)
- [All Program Parameter Data], (See NOTE 6)
- [Multi Setup Data], (See NOTE 4)
- [Multi Setup Data], (See NOTE 7)

21+840+12800+17200+29Byte = $7 \times 4412 + 6 \rightarrow 8 \times 4412 + (1+6) = 35303\text{Byte}$ (11.35Sec)

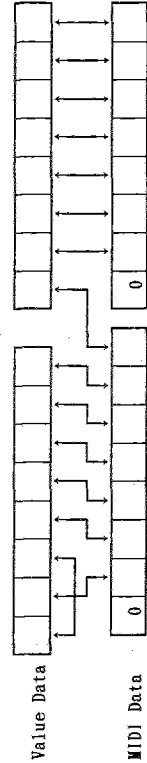
NOTE 11 : r = 0 : Normal

= 1 : Remote Controlled

- mmm = 0 : COMBINATION
- 1 : EDIT COMBI.
- 2 : PROGRAM
- 3 : EDIT PROG.
- 4 : MULTI
- 5 : GLOBAL

NOTE 12 : VALUE DATA FORMAT (Use at PARAMETER CHANGE, DRUM KIT PARAMETER CHANGE)

Bit15-13 of Value Data is the Sign Flag, and each bit has the same value



NOTE 13-1 : NUMBER OF DRUMSOUND

nnn nnnn = 1 ~ 100

NOTE 13-2 : ALL DRUM SOUND (PCM CARD) NAME DATA FORMAT

[Drum Sound 1 Name (10Byte)], ..., [Drum Sound n Name (10Byte)]
n : Drum-Sound Number

NOTE 14-1 : NUMBER OF MULTISOUND

nnn nnnn = 1 ~ 100

NOTE 14-2 : ALL MULTISOUND (PCM CARD) NAME DATA FORMAT

[Multisound 1 Name (10Byte)], ..., [Multisound n Name (10Byte)]
n : Multisound Number

NOTE 15 : cc = 1 : ROM

- 2 : RAM(Protect Off)
- 3 : RAM(Protect On)
- BankC
- BankD
- vv = 1 : OK
- 2 : Invalid
- 3 : OK

NOTE 16 : cc = 0 : Card Off

- = 1 : NG Card In
- = 2 : PCM Card In

MULTI SETUP DATA (TABLES)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	EFFECT PARAMETER	
...
28		*9

- *1 : 0 : SINGLE
1 : DOUBLE
2 : DRUMS
- *2 : 0 : TRIANGLE
1 : UP SAW
2 : DOWN SAW
3 : SQUARE
4 : RANDOM
- *3 : bit0 : ATTACK TIME SW =0:OFF, =1:ON
bit1 : DECAY TIME
bit2 : SLOPE TIME
bit3 : RELEASE TIME
bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-
bit5 : DECAY TIME
bit6 : SLOPE TIME
bit7 : RELEASE TIME
- *4 : bit0,1 ... YDF
bit4,5 ... YDA
0 : OFF
1 : LOW
2 : HIGH
3 : ALL
- *5 : 00 : 10:00
0A : 00:10
0B : C
0C : C/D
0D : D
0E : ALL
0F : PRG
- *6 : 00~63 : 00~99 of Bank A, C, D
64~E4 : Bank G01~G129
- *7 : bit0 : PROGRAM CHANGE =0:DIS, =1:ENA
bit1 : DAMPER
bit2 : AFTER TOUCH
bit3 : CONTROL CHANGE
- *8 : 0 : EQUAL TEMP
1 : EQUAL TEMP 2
2 : PURE MAJOR
3 : PURE MINOR
4 : USER PROGRAM

COMBINATION PARAMETER(TABLE2)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	COMBINATION CONTROLLER	
...
09	COMBI. NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ' ←
...
09	COMBI. NAME (Tail)	
10	(RESERVE)	00
...
11	EFFECT PARAMETER	
...
39		*9
...
40	TIMBRE 1 PARAMETER	
41	PROGRAM NO.	
41	OUTPUT LEVEL	00~7F : 00~127 *6
42	TRANSPOSE	E8~18 : -24~24
43	DETUNE	CE~32 : -50~50
44	PAN	00~0F *5
45	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
46	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G9
47	VEL WINDOW TOP	01~7F : 01~127
48	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F : 01~127
49	CONTROL FILTER	bit0~3 *7
50	MIDI CHANNEL	bit0~3 : 1~16
50	TIMBRE MODE	bit4~0:ON, =1:OFF
...
51	TIMBRE 2~8 PARAMETER	
...
127		SAME AS TIMBRE 1(40~50) x 7

GLOBAL PARAMETER (TABLE3)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	GLOBAL PARAMETER	
00	MASTER TUNE	CE~32 : -50~50
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
02~04	(RESERVE)	00
05	SCALE TYPE	00~04 *8
06	PURE TYPE KEY	00~0B : C~B
07	USER SCALE	CE~32 : -50~50
...
18		
19	VELOCITY CURVE	0~7 : 1~8
20	AFTER TOUCH CURVE	0~7 : 1~8

DRUMS PARAMETER (TABLE4)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	DRUM KIT A:1-INDEX#0	
00	INST NO.	00:OFF, 01~6F:INT, 70~:CARD
01	KEY	0C~73 : C0~G8
02	PAN	00~73 : C0~G8 *10
03	TUNE	88~78 : -120~120
04	LEVEL	CE~32 : -50~50
05	DECAY	CE~32 : -50~50
06	(RESERVE)	00
07	DRUM KIT A:1-INDEX#1 ~ DRUM KIT A:2-#59	
...
539		SAME AS DRUM KIT A:1-#0(00~06) x(60x2-1)

PROGRAM PARAMETER (TABLE 1)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
50	CUTOFF VALUE	00~63 : 00~99
51	KBD TRACK KEY	00~7F : C-1~G9
52	CUTOFF KBD TRACK	9D~63 : -99~99
53	EG INTENSITY	00~63 : 00~99
54	EG TIME KBD TRACK	00~63 : 00~99
55	EG TIME VEL-SENSE	00~63 : 00~99
56	EG INT. VEL-SENSE	9D~63 : -99~99
...
57	ATTACK TIME	00~63 : 00~99
58	ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99
59	DECAY TIME	00~63 : 00~99
60	BREAK POINT	9D~63 : -99~99
61	SLOPE TIME	00~63 : 00~99
62	SUSTAIN LEVEL	9D~63 : -99~99
63	RELEASE TIME	00~63 : 00~99
64	RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99
...
65	OSCILLATOR LEVEL	00~63 : 00~99
66	KBD TRACK KEY	00~7F : C-1~G9
67	AMP. KBD TRACK INT.	9D~63 : -99~99
68	AMP. VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
69	EG TIME KBD TRACK	00~63 : 00~99
70	EG TIME VEL-SENSE	00~63 : 00~99
...
71	ATTACK TIME	00~63 : 00~99
72	ATTACK LEVEL	00~63 : 00~99
73	DECAY TIME	00~63 : 00~99
74	BREAK POINT	00~63 : 00~99
75	SLOPE TIME	00~63 : 00~99
76	SUSTAIN LEVEL	00~63 : 00~99
77	RELEASE TIME	00~63 : 00~99
78	F. EG TIME K.T SW&POL	bit0~7 *3
79	F. EG TIME VEL SW&POL	bit0~7 *3
80	A. EG TIME K.T SW&POL	bit0~7 *3
81	A. EG TIME VEL SW&POL	bit0~7 *3
82~86	(RESERVE)	00
...
87	INTENSITY	00~63 : 00~99
88	VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99
...
89	F-1, A-1 KBD TRACK MODE	*4
90	PAN	00~0E *5
91	OSC-2 PARAMETER	
...
141		SAME AS OSC-1(40~90)
142	(RESERVE)	00
...
143	EFFECT PARAMETER	
...
171		*9

#9 EFFECT PARAMETER

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
(00)	Effect 1 Type No.	0. 1~2F:OFF, 1~47
(01)	- 2 -	0. 1~2F:OFF, 1~47
(02)	- 1 L-Ch E. Balnc	00~64 : 00~100
(03)	- 1 R-Ch -	00~64 : 00~100
(04)	- 2 L-Ch -	00~64 : 00~100
(05)	- 2 R-Ch -	00~64 : 00~100
(06)	Output 3 Pan	00. 01~65 #9-1
(07)	- 4 -	00. 01~65 #9-1
(08)	Effect 1/0	bit5~0 #9-2
(09)	Effect 1 Parameter	
(10)	...	
(11)	...	
(12)	...	
(13)	...	
(14)	...	
(15)	...	
(16)	...	
(17)	Effect 1 Mod Source	00~06 #9-4
(18)	Effect 1 Mod Amount	F1~0F : -15~15
(19)	Effect 2 Parameter	
(20)	...	
(21)	...	
(22)	...	
(23)	...	
(24)	...	
(25)	...	
(26)	...	
(27)	Effect 2 Mod Source	00~06 #9-4
(28)	Effect 2 Mod Amount	F1~0F : -15~15

*9-1 : 00 : Off #9-2 ;

01 : R bit0=0:Effect L-Ch Off.=1:0n
 02 : 01:99 bit1=0: - 1 R-Ch Off.=1:0n
 ...
 bit2=0: - 2 L-Ch Off.=1:0n
 64 : 99:01 bit3=0: - 2 R-Ch Off.=1:0n
 65 : L bit4,5=0:Serial 1:Parallel
 2:Parallel2

#9-3 : Effect Parameter (8Byte) 47 Type

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
1~3:Hall.	(4.5:Room, 6:Live Stage)	
(00)	Reverb Time	00~61(2F):0. 2~9. 9(4. 9)
(01)	(NUL)	00
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(04)	E. R Level	00~63 : 00~99
(05)	(NUL)	00
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

Don't display NUL from here, and that must be 00

7:Wet Plate, 8:Dry Plate, 9:Spring

(00)	Pre Delay(L)	00~C8 : 00~200
(01)	- (H)	
(02)	E. R Level	01~0A : 01~10
(03)	Reverb Time	00~63 : 00~99
(04)	High Damp	00~63 : 00~99
(05)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

10~12:Early Reflection 1. 2. 3

(00)	E. R Time	00~46 : 100~800
(01)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(02)	EQ High	F4~0C : -12~12
(03)	EQ Low	F4~0C : -12~12

13:Stereo Delay, 14:Cross Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- (H)	
(02)	Feed Back	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	- (H)	
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

15:Dual Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- (H)	
(02)	Feed Back L	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp L	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(05)	- (H)	
(06)	Feed Back R	9D~63 : -99~99
(07)	High Damp R	00~63 : 00~99

16~48:Multi Tap Delay 1. 2. 3

(00)	Delay Time 1(L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- (H)	
(02)	Delay Time 2(L)	00~1F4 : 00~500
(03)	- (H)	
(04)	Feed back	9D~63 : -99~99
(05)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12

19, 20:Stereo Chorus 1. 2

(00)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(01)	Mod Speed	00~D8 : #9-3-2
(02)	MG Status	bit0=0:Sin, #9-3-3 bit1=1 bit2=0
(04)	Delay Time	00~C8 : 00~200
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

21:Quadrature Chorus, 22:X Over Chorus

(00)	Delay Time L	00~FA : 00~250
(01)	Delay Time R	00~FA : 00~250
(02)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(03)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(04)	Mod Waveform	EB~14 #9-3-4
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

23:Harmonic Chorus

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- (H)	
(02)	Delay Time R (L)	00~1F4 : 00~500
(03)	- (H)	
(04)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(05)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(06)	Filter Split Point	00~12 : 00~18

24:Symphonic Ensemble

(00)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

25, 26:Flianger 1. 2, 27:X Over Flianger

(00)	Delay Time	00~C8 : 00~200
(01)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(02)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(03)	Resonance	9D~63 : -99~99
(04)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

28:Exciter

(00)	Blend	9D~63 : -99~99
(01)	Emphatic Point	00~09 : 01~10
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

29:Enhancer

(00)	Harmonic Density	01~63 : 01~99
(01)	Hot Spot	01~14 : 01~20
(02)	Stereo Width	00~63 : 00~99
(03)	Delay	01~63 : 01~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

30:Distortion, 31:Over Drive

(00)	Drive (Edge)	01~6F : 01~111
(01)	Hot Spot	00~63 : 00~99
(02)	Resonance	00~63 : 00~99
(03)	Out Level	00~63 : 00~99
(06)	EQ Low	F4~0C : -12~12
(07)	EQ High	F4~0C : -12~12

32, 33:Phaser 1. (2)

(00)	Mod Depth	00~63 : 01~99
(01)	Mod Speed	00~D8 : #9-3-2
(02)	MG Status	bit0=0:Sin, #9-3-3 bit1=1, (0) bit2=0
(03)	Feedback	9D~63 : -99~99
(04)	Manual	00~63 : 00~99

34:Rotary Speaker

(00)	Vibrato Depth	00~0F : 00~15
(01)	Acceleration	01~0F : 01~15
(02)	Slow Speed	01~63 : 01~99
(03)	Fast Speed	01~63 : 01~99

35:Auto Pan, (36:Tremolo)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 : #9-3-2
(02)	MG Status	bit0=0:Sin, #9-3-3 bit1=1, (0) bit2=0
(03)	Shape	9D~63 : -99~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

37:Parametric EQ

(00)	Low Freq	00~1D : 00~29
(01)	Low Gain	F4~0C : -12~12
(02)	Mid Freq	00~63 : 00~99
(03)	Mid Gain	F4~0C : -12~12
(04)	Mid Width	00~63 : 00~99
(05)	High Freq	00~1D : 00~29
(06)	High Gain	F4~0C : -12~12

38:Chorus-Delay, 39:Flianger-Delay

(00)	Delay Time	00~32 : 00~50
(01)	Mod Speed	01~63 : 01~99
(02)	Mod Depth	00~63 : 00~99
(03)	Feed back	9D~63 : -99~99
(04)	Delay Time	00~E1 : 00~450
(05)	Feed back	9D~63 : -99~99

40:Delay / Hall

(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	Delay Time (H)	
(02)	Feed Back	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Reverb Time	00~61 : 0. 2~9. 9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

41:Delay / Room

(00)	Delay Parameter	#9-3-1
(03)	...	
(04)	Reverb Time	00~2F : 0. 2~4. 9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

42:Delay / Chorus. (43:Delay / Flianger)

(00)	Delay Parameter	#9-3-1
(03)	...	
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 #9-3-2
(06)	MG Status	bit0=0:S, #9-3-3 bit1=0 bit2=0, (-1)
(07)	Feed Back	0. 9D~63: -99~99

44:Delay / Distortion, 45:Delay / Over Drive

(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- (H)	
(02)	Feed back	9D~63 : -99~99
(03)	Drive	01~6F : 01~111
(04)	Hot Spot	01~63 : 01~99
(05)	Resonance	00~63 : 00~99
(06)	Out Level	01~63 : 01~99

46:Delay / Phaser

(00)	Delay Parameter	#9-3-1
(03)	...	
(04)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 #9-3-2
(06)	Feedback	9D~63 : -99~99

47:Delay / Rotary Speaker

(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- (H)	
(02)	Feed back	9D~63 : -99~99
(03)	Acceleration	01~0F : 01~15
(04)	Slow Speed	01~63 : 01~99
(05)	Fast Speed	01~63 : 01~99

PROGRAM PARAMETERS PARAMETER No. for PARAMETER CHANGE (TABLE 6)

No.	PARAMETER	No. of TABLE 1
OSCILLATOR		
00	OSC MODE	10
01	ASSIGN	11 bit0
02	HOLD	11 bit1
PITCH EG		
03	START LEVEL	21
04	ATTACK TIME	22
05	ATTACK LEVEL	23
06	DECAY TIME	24
07	RELEASE TIME	25
08	RELEASE LEVEL	26
09	LEVEL VELOCITY SENSE	28
10	TIME VELOCITY SENSE	27
CUTOFF MG		
11	WAVE FORM	29bit0-2
12	FREQUENCY	30
13	INTENSITY	32
14	DELAY	31
15	OSC SELECT	29bit5,6
16	KEY SYNC	29 bit7
AFTER TOUCH		
17	PITCH BEND RANGE	33
18	VDF CUTOFF	34
19	VDF MG INT	35
20	VDA AMPLITUDE	36
JOY STICK		
21	VDF MG INT	39
22	PITCH BEND RANGE	37
23	VDF SWEEP INT	38
OSC-1		
24	MULTISOUND	12,13
25	LEVEL	65
26	OCTAVE	14
27	PITCH EG INT	40
28	PANPOT	86
VDF-1		
29	CUTOFF	50
30	EG INTENSITY	53
EMPHASIS-1		
31	INTENSITY	83
32	VELOCITY SENSE	84
VDF-1 EG		
33	ATTACK TIME	57
34	ATTACK LEVEL	58
35	DECAY TIME	59
36	BREAK POINT	60
37	SLOPE TIME	61
38	SUSTAIN LEVEL	62
39	RELEASE TIME	63
40	RELEASE LEVEL	64
41	EG INT BY VEL SENSE	56
42	EG TIME BY VEL SENSE	55

VDF-1 EG TIME MOD BY VEL SENSE		
43	ATTACK TIME	79bit0,4
44	DECAY TIME	79bit1,5
45	SLOPE TIME	79bit2,6
46	RELEASE TIME	79bit3,7
VDF-1 KBD TRACK		
47	KEY	51
48	MODE	85bit0,1
49	CUTOFF	52
50	EG TIME	54
VDF-1 EG TIME MOD BY KBD TRACK		
51	ATTACK TIME	78bit0,4
52	DECAY TIME	78bit1,5
53	SLOPE TIME	78bit2,6
54	RELEASE TIME	78bit3,7
VDA-1 EG		
55	ATTACK TIME	71
56	ATTACK LEVEL	72
57	DECAY TIME	73
58	BREAK POINT	74
59	SLOPE TIME	75
60	SUSTAIN LEVEL	76
61	RELEASE TIME	77
62	VELOCITY SENSE	68
63	EG TIME VEL SENSE	70
VDA-1 EG TIME MOD BY VEL SENSE		
64	ATTACK TIME	81bit0,4
65	DECAY TIME	81bit1,5
66	SLOPE TIME	81bit2,6
67	RELEASE TIME	81bit3,7
VDA-1 KBD TRACK		
68	KEY	66
69	MODE	85bit4,5
70	INT	67
71	EG TIME	69
VDA-1 EG TIME MOD BY KBD TRACK		
72	ATTACK TIME	80bit0,4
73	DECAY TIME	80bit1,5
74	SLOPE TIME	80bit2,6
75	RELEASE TIME	80bit3,7
OSC-1 PITCH MG		
76	WAVE FORM	41bit0-2
77	FREQUENCY	42
78	INTENSITY	45
79	DELAY	43
80	FADE IN	44
81	KEY SYNC	41 bit7
82	FREQ MOD BY KBD TRACK	46
83	FREQ MOD BY AT+JS	49
84	INTENSITY MOD BY A-T	47
85	INTENSITY MOD BY J.S	48

*9-3-1 : Delay Parameter
Same as 40~(00)~(03)

*9-3-2 : Data(Hex) Value[Hz]
00~63 0.03~3.00 (0.03step)
64~C7 3.1~13.0 (0.1 step)
C8~D8 14 ~30.0 (1 step)

*9-3-3 : MG Status
bit0 : Wave Form =0:Sin, =1:Tri
bit1 : Phase =0:0°, =1:180°
bit2 : Wave Shape =0: Normal
=1: for Flanger

*9-3-4 : Waveform
EB : T+10
FF : T-10
00 : S-10
14 : S+10

*9-4 : Dynamic Modulation Source
0 : None
1 : Joy Stick (+Y) (Bn.01.vv)
2 : Joy Stick (-Y) (Bn.02.vv)
3 : After Touch (Dn.vv)
4 : Ass Pedal 1 (Bn.0C.vv)
5 : Ass Pedal 2 (Bn.0D.vv)
6 : VDA EG

*10 : bit0~3 = 00 : 10:00
0A : 00:10
0B : C
0C : C+D
0D : D
0E : ALL
0F : PRG

bit4~7 = 00 : EX Off
01 : EX Group1
09 : EX Group9
0A : SLF

Program Change MIDI In (X:Channel)

EFFECT PARAMETER (TABLE 6-1)

PROG COMB	MULT	PARAMETER (Param 1~7:)
151	112	EFFECT 1 TYPE
152	113	EFFECT 2 TYPE
153	114	EFFECT 1 OFF/ON
154	115	EFFECT 2 OFF/ON
155	116	OUT3 PANPOT
156	117	OUT4 PANPOT
157	118	PLACEMENT
EFFECT 1		
158	119	DYNAMIC MOD SOURCE
159	120	DYNAMIC MOD INT
160	121	Parameter 1
161	122	Parameter 2
162	123	Parameter 3
163	124	Parameter 4
164	125	Parameter 5
165	126	Parameter 6
166	127	Parameter 7
167	128	Balance 1
168	129	Balance 2
EFFECT 2		
169	130	SAME AS EFFECT 1
170	131	(158~168)
171	132	(119~129)
172	133	
173	134	
174	135	
175	136	
176	137	
177	138	
178	139	
179	140	

OSC-2	
86	INTERVAL 18
87	DETUNE 19
88	DELAY START 20
OSC-2 PARAMETER	
89	SAME AS OSC-1(24~85) 87
90	...
150	133
EFFECT PARAMETER	
151	
152	
153	
154	
155	
156	
157	
158	
159	
160	
161	
162	
163	
164	
165	
166	
167	
168	
169	
170	
171	
172	
173	
174	
175	
176	
177	
178	
179	

COMBINATION PARAMETER
PARAM No. for PARAM CHANGE (TABLE 7)
n = 0~7 (: Timbre 1~8)

No.	PARAMETER	No. of TABLE 2
0+n	PROGRAM No.	40+11n
8+n	LEVEL	41+11n
16+n	MIDI CHANNEL	50+11n
24+n	KEY WINDOW TOP	45+11n
32+n	KEY WINDOW BOTTON	46+11n
40+n	VEL WINDOW TOP	47+11n
48+n	VEL WINDOW BOTTON	48+11n
56+n	TRANPOSE	42+11n
64+n	DETUNE	43+11n
72+n	PROG CHANGE FILTER	49+11nb0
80+n	DAMPER FILTER	49+11nb1
88+n	AFTER TOUCH FILTER	49+11nb2
96+n	CTRL CHANGE FILTER	49+11nb3
104+n	PANPOT	44+11n
EFFECT PARAMETER		
112		
113		
114		
140		

MULTI PARAMETER (TABLE 9)
n = 0~15 (: Track 1~16)

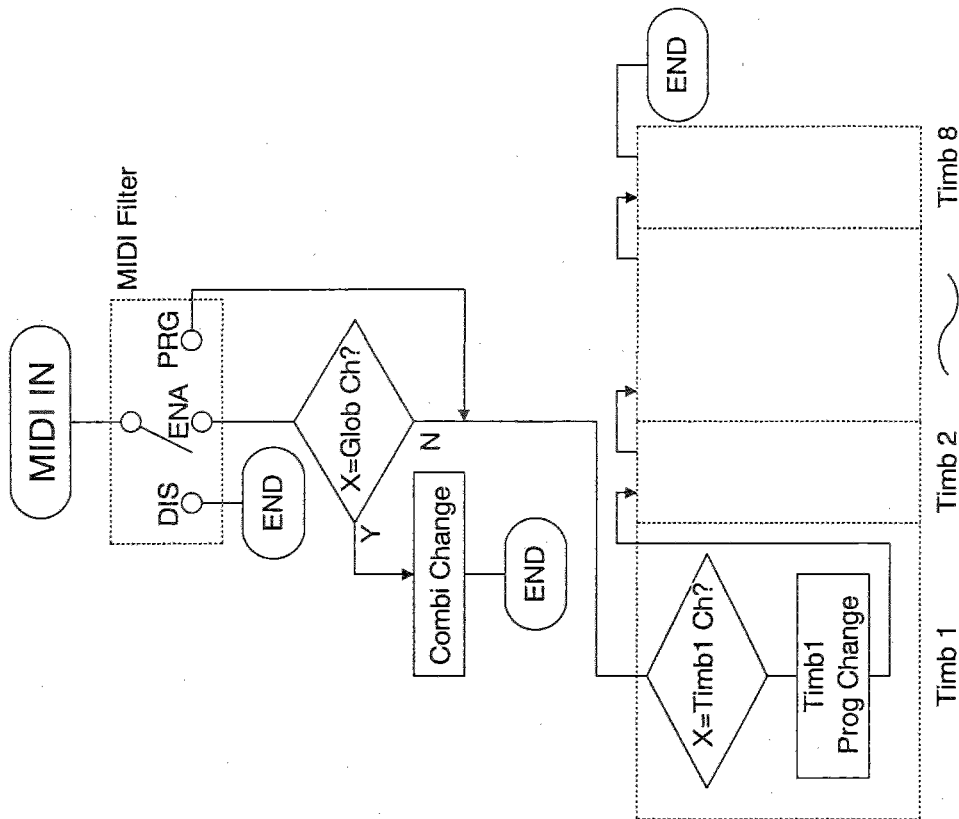
No.	PARAMETER
0+n	PROGRAM No.
16+n	LEVEL
32+n	PANPOT
48+n	TRANPOSE
64+n	DETUNE
80+n	PITCH BEND RANGE
96+n	PROG CHANGE FILTER
EFFECT PARAMETER	
112	
113	
114	
140	

DRUM KIT PARAMETER
INDEX No. for DRUM PARAM CHANGE (TABLE 8-1)

INDEX No.	INDEX
DRUM KIT 1	
00	INDEX 00
...	...
59	INDEX 59
DRUM KIT 2	
60	INDEX 00
...	...
119	INDEX 59

PARAM No. for DRUM PARAM CHANGE (TABLE 8-2)

PARAM No.	PARAMETER
0	INDEX No.
1	INST No.
2	KEY
3	TUNE
4	LEVEL
5	DECAY
6	PAN
7	EXCLUSIVE ASSIGN



エラー・メッセージ

各モード共通

エラー・メッセージ	エラーの内容
Battery Low (Internal)	本体メモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっている。(最寄りの営業所サービス係または販売店にお問い合わせください。)
Memory Protected	書き込みなどを行なおうとしたメモリーに対して、GLOBALモードのプロテクトが“ON”に設定されている。
Card Battery Low	カード・メモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっている。(カード内のメモリーを一度本体内にロードしてから電池を交換し再びセーブし直してください。電池を抜き取ると、それまであったメモリーは失われてしまいますので充分ご注意ください。)
Invalid(Unformatted)Card	データの入っていないカード、または03R/W用でないカードがさされている。
No Card Inserted	カードがさされていない時に、カードの読み出し、書き込みを行おうとした。
ROM/Protected	ROMカードまたは、ライト・プロテクト・スイッチがONになっているRAMカードに書き込みを行おうとした。
Write Error	カードへのライトが正しく行われませんでした。もう一度カードを差し直してライトしてください。
Bank Invalid	データの入っていないバンクからデータをロードしようとした。

スペック&オプション

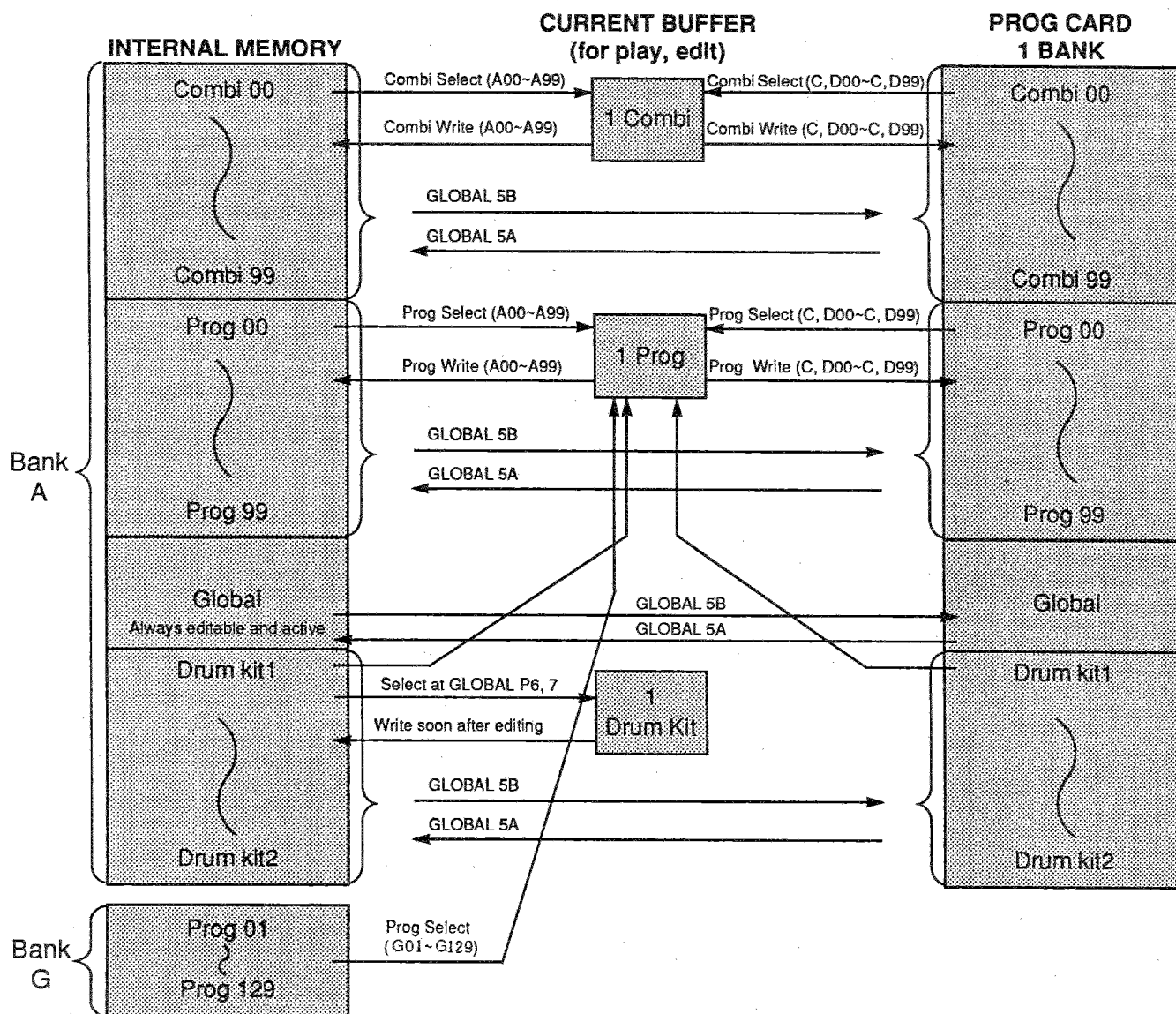
方式	AIスクエア・シンセシス・システム(フルデジタル・プロセッシング)
音源部	32ボイス、32オシレータ(シングル・モード) 16ボイス、32オシレータ(ダブル・モード)
波形メモリー	PCM 40Mbit
エフェクター部	マルチデジタルエフェクト2系統
プログラム数	228プログラム(インターナル100、ROM 129)
コンビネーション数	100コンビネーション
デモ・ソング数	3ソング
エディター・インプット	RE1専用ケーブル接続端子
アウトプット	1/L、2/R、3、4、ヘッドフォン
PCMカード・スロット	PCMデータ
PROGカード・スロット	プログラム/コンビネーション/ドラムキット/グローバル・パラメータ用
MIDI	IN、OUT、THRU
ディスプレイ	LCD 16×2 バックライト付き
オプション	RAMカード(SRC-512)、ROMカード、PCMカード
電源	定格100V
消費電力	16W
外形寸法	435(W)×262(D)×45(H)
重量	3.5Kg

※仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

！故障とお思になる前に

／ POWERスイッチを押してもLCDに表示が出ない	<ul style="list-style-type: none"> ・電源コード、コンセントは接続されていますか？
／ 音が出ない	<ul style="list-style-type: none"> ・アンプやヘッドフォンは正しい端子に接続されていますか？ ・マスター・ボリュームは上がっていますか？ ・各モードでのレベルに関するパラメータが0になっていませんか？ ・スプリットや音域の割当の都合で音の出ない音域を弾いていませんか？ ・キーボードやシーケンサーとMIDIケーブルで正しく接続されていますか？ ・キーボードやシーケンサーとMIDIチャンネルは合っていますか？
／ カードにデータをセーブできない	<ul style="list-style-type: none"> ・メモリー・プロテクト(GLOBALモードの[3A]、[3B])がONになっていませんか？ ・カードのプロテクト・スイッチがONになっていませんか？ ・ROMカードを使っていませんか？ ・カードは正しく入っていますか？
／ カードのデータをロードできない	<ul style="list-style-type: none"> ・メモリー・プロテクト(GLOBALモードの[3A]、[3B])がONになっていませんか？ ・カードは正しく入っていますか？ ・カードにデータは入っていますか？
／ インターナル・メモリーにライトできない	<ul style="list-style-type: none"> ・メモリー・プロテクト(GLOBALモードの[3A]、[3B])がONになっていませんか？ ・ROM領域(プログラムのG01～129)にライトしようとしていませんか？
／ 音色が違っている	<ul style="list-style-type: none"> ・音色を作成した時と同じPCMデータ・カードが入っていますか？ ・コンビネーションを作成した時と同じPROGデータ・カードが入っていますか？ ・ドラム用プログラムを作成した時と同じドラムキットが、プログラムと同じバンクに入っていますか？
／ GMで正しく演奏できない	<ul style="list-style-type: none"> ・シーケンス・データはGM対応のデータですか？ ・シーケンサー等に正しくデータをロードしていますか？ ・MULTIモードになっていますか？ ・MULTIモードのエフェクトの設定は合っていますか？
／ 音が止まらない	<ul style="list-style-type: none"> ・ホールドが“ON”になっていませんか？
／ MIDIでコントロールできない	<ul style="list-style-type: none"> ・MIDIケーブルは正しく接続されていますか？ ・MIDIチャンネルは合っていますか？ ・GLOBALモードのFilteringが“DIS”になっていませんか？

03R/Wのメモリー構成



03R/W 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
ベーシック電源ON時 チャンネル 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	× *****	3 ×	
ノート ナンバー：音域	× *****	0~127 0~127	
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	× ×	○ 9n. V=1~127 ×	
アフター キー別 タッチ チャンネル別	× ×	× ○	*4
ピッチ・ベンダー	×	○	*1
コントロール	○ × ○ × × × × × × × ○ × × ×	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	バンク・セレクト(MSB, LSB) *3 モジュレーション *1 データ・エントリー(MSB, LSB) ボリューム *1 ハンボット *1 エクスプレッション *1 エフェクト1, 2コントローラー *1 ダンパー・ペダル *1 エフェクト1, 2 オン, オフ *1 データ・インクリメント, デクリメント RPN(LSB, MSB) オール・サウント・オフ リセット・オール・コントローラーズ
プログラム チェンジ：設定可能範囲	○ 0~127 *****	○ 0~127 0~127	*3 *5
エクスクルーシブ	○	○	*2
コモン : ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	× × ×	× × ×	
リアル : クロック タイム : コマンド	× ×	× ×	
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	× × ○ ×	× ○ 123~127 ○ ×	
備考	*1 グローバルでCONTROL=ENAの時、受信する。 *2 グローバルでEXCLUSIVE=ENAの時、送受信する。 *3 グローバルでPROG CHANGE=ENAの時、送受信する。 *4 グローバルでAFTER TOUCH=ENAの時、受信する。 *5 プログラムのバンクG以外では 0~99。		

モード1 : オムニ・オン, ポリ
モード3 : オムニ・オフ, ポリ

モード2 : オムニ・オン, モノ
モード4 : オムニ・オフ, モノ

○ : あり
× : なし

プリセット・プログラム・ネーム・リスト (BANK A)

00	Ephemerals	01	Tine Pad	02	Orch Brass	03	Galaxies	04	RosewoodGt
10	Air Rider	11	DWGS EP	12	Orch Trpts	13	Borealis	14	Alan's Run
20	OxygenMask	21	Perc.Org 1	22	Brass Band	23	50's SciFi	24	ZingString
30	AirFlight	31	Spit Organ	32	Trombone 2	33	Lore	34	Harmonics1
40	Pitzpan	41	Big Organ	42	Fanfare	43	AlienVisit	44	Strategy
50	DopplerPad	51	Drawbars	52	Brass 2	53	Bell Rise	54	Blue Moon
60	Lub Pad	61	Piano Pad	62	Mute Ens.	63	Jet Stream	64	FeedBacker
70	The Void	71	Gospel Org	72	Muted Bone	73	Crickets	74	PedalSteel
80	Hyperborea	81	Whirly	82	SFZ Brass	83	Steam	84	Mr. Clean
90	UnderWater	91	OrganTrem	92	PerkySaxes	93	Flutter	94	Harmonics2
05	VS Bells	06	XFade Bass	07	TheStrings	08	Tasian	09#	ProducKit
15	Gendar	16	Thumb Bass	17	ChamberEns	18	Tidal Wave	19	Orch Perc
25	SolarBells	26	RezzzzBass	27	Woodwind	28	Lub Pole	29	Log Drums
35	Bell Tree	36	Tech Bass	37	Choir L+R	38	Raw Deal	39	Mr. Gong
45	Gamelan	46	E.Bass 3	47	Heavenly	48	BellShower	49	#FreezeDrum 55
55	EtherBells	56	A.Bass 1	57	Soft Pad	58	WS Analog	59#	VeloGated
65	Baby'sGone	66	OctaveBass	67	Vox Voice	68	RezzzzzPad	69#	Percussion
75	DigiMallet	76	Seq.Bass	77	ArcoAttack	78	TempleBell	79#	Velo Perc
85	Bell Box	86	B.Bass	87	Air Vox	88	NuclearSun	89	Drum Hit
95	New Bell	96	SynthBass3	97	SweetReeds	98	MonoLead	99	PadPiano 1

GMプログラム・リスト (BANK G)

001	Piano	011*	Music Box	021	Positive	031*	DistGuitar	041*	Violin
002	BritePiano	012*	Vibes	022*	Musette	032*	RockMonics	042	Viola
003*	HammerPno	013*	Marimba	023	Harmonica	033*	Jazz Bass	043*	Cello
004*	HonkeyTonk	014*	Xylophone	024*	Tango	034*	Deep Bass	044	ContraBass
005*	New Tines	015	Tubular	025	ClassicGtr	035*	Pick Bass	045*	TremeloStr
006	Digi Piano	016*	Santur	026	A.Guitar	036	Fretless	046	Pizzicato
007	Harpicord	017*	Full Organ	027*	JazzGuitar	037*	SlapBass 1	047	Harp
008	Clav	018*	Perc Organ	028	Clean Gtr	038*	SlapBass 2	048	Timpani
009*	Celesta	019*	BX-3 Organ	029	MuteGuitar	039	SynthBass1	049	Marcato
010*	Glocken	020	ChurchPipe	030*	Over Drive	040*	SynthBass2	050	SlowString
051*	Analog Pad	061*	FrenchHorn	071	BasoonOboe	081*	SquareWave	091*	Poly Pad
052	String Pad	062	Brass 1	072	Clarinet	082*	Saw Wave	092	Ghost Pad
053	Choir	063*	SynBrass 1	073*	Piccolo	083*	SynCaliope	093*	BowedGlass
054*	Do Voice	064*	SynBrass 2	074	Flute	084*	Syn Chiff	094*	Metal Pad
055*	Voices	065	SopranoSax	075*	Recorder	085*	Charang	095*	Halo Pad
056	Orch Hit	066	Alto Sax	076	Pan Flute	086*	Air Chorus	096	Sweep
057	Trumpet	067	Tenor Sax	077	Bottle	087*	Rezzo 4ths	097*	Ice Rain
058	Trombone 1	068	Bari Sax	078*	Shakuhachi	088*	Bass&Lead	098*	SoundTrack
059*	Tuba	069	Sweet Oboe	079	Whistle	089*	Fantasia	099*	Crystal
060	Muted Trpt	070	EnglishHrn	080	Ocarina	090	Warm Pad	100*	Atmosfear
101*	Brightness	111*	Fiddle	121	Fret Noise				
102*	Goblin	112	Shanai	122	Flute Taps				
103	Echo Drop	113	Metal Bell	123*	Seashore				
104*	Star Theme	114*	Agogo	124*	Birds				
105*	Sitar	115	SteelDrums	125*	Telephone				
106*	Banjoe	116	Woodblock	126*	Helicopter				
107*	Shamisen	117*	Taiko	127*	Stadium!!!				
108*	Koto	118	A.Tom	128*	GunShot				
109	Kalimba	119*	Synth Tom	129#	GM DrumKit				
110*	Scotland	120*	Rev Cymbal						

*のついたプログラムはDOUBLEモードです。

#のついたプログラムはドラムキットを使用します。

プリセット・コンビネーション・ネーム・リスト (BANK A)

00 MIDI Piano	01 The Finale	02 Whammy&Pad	03 The Legend	04 MillerTime
10 Bass&Piano	11 LegatoReed	12 XpressBass	13 Full Pipes	14 Salsa Band
20 Piano&Strg	21 Crescendo	22 12 Stereo	23 ClickOrgan	24 Sax Band
30 Piano Pad	31 StringReed	32 Bass Suite	33 Mixture	34 Plungers
40 Bass&EP 1	41 HarpString	42 CountryJam	43 Tremolo	44 Big Band
50 LayerPiano	51 OrchSwitch	52 IMissJimi	53 SplitOrgan	54 SweetMutes
60 Pop Clav	61 Delicato	62 Percolator	63 ThePhantom	64 Trpt.Brass
70 Power Comp	71 Overture	72 MetalAlloy	73 Jazz Hits	74 BrassSwell
80 DynoPiano	81 Concerto	82 RockShow!!	83 Woodwinds	84 Gig Brass
90 The Gospel	91 Madrigal	92 Lead & Pad	93 OrchReeds	94 Sax Heaven
05 Botswana	06 Marcato	07 ChinaBell	08 Pollen	09 Death Star
15 LostTemple	16 Chamber	17 Warm Bells	18 PowerOfTwo	19 HitTheDust
25 Shogun	26 AnaStrings	27 VeloVoxBel	28 Awakening	29 Eternia
35 Bavaria	36 Double Bow	37 Lub Bells	38 Dreaming	39 Vectors
45 BugForest	46 Pizz & Bow	47 Bass&Vibes	48 TheSweeper	49 HyperBaby
55 Ethno Geo	56 Amadeus	57 Fantasy	58 BiggerIdea	59 Nebulae
65 Ice Bell	66 SilkString	67 RainChimes	68 Sea Horses	69 LightBeams
75 Maraborne	76 BigStrings	77 VoxGamelan	78 TheRedSun	79 Dagobar
85 TheBushmen	86 SuperVoice	87 LayerDrms1	88 Snowfall	89 Sea Storm
95 Polka Box	96 Acappella	97 LayerDrms2	98 Ruff&Ready	99 Plnetarium

G129ドラムキット・リスト

No. : Note Number

No.				
27 Zap 2	28 Syn Snare2	29 Scratch Lo	30 Scratch Hi	31 Stick Hit
32 -----	33 Syn Rim	34 MetalBell2	35 Punch Kick	36 Ambi Kick
37 Side Stick	38 Rock Snare	39 Hand Claps	40 Snare2	41 Tom
42 Tite HH	43 Tom	44 Pedal HH	45 Tom	46 Open HH
47 Tom	48 Tom	49 CrshCymbal	50 Tom	51 Ride Edge
52 CrshCymbal	53 Ride Cup	54 Tambourine	55 CrshCymbal	56 Cowbell
57 CrshCymbal	58 Clicker 3	59 Ride Edge	60 Hi Bongo	61 Lo Bongo
62 Slap Conga	63 Open Conga	64 Open Conga	65 Hi Timbal	66 Lo Timbal
67 Agogo	68 Agogo	69 L-Shaker	70 Maracas	71 Flutter
72 Flutter	73 S-Shaker	74 L-Shaker	75 Claves	76 WoodBlockM
77 WoodBlockL	78 Scratch Hi	79 Scratch Lo	80 Mute Triang	81 Open Triang
82 S-Shaker	83 Belltree	84 Belltree	85 Castanet	86 Tom
87 Tom				

GMシステム・オン受信時、MULTIモードの外トラック10に設定されるドラム・キットのリストですが、GMで規定されているのはNote No.35～81で、それ以外は03R/W独自に拡張したものです。

ソング1: Wild West
ソング2: Back East
ソング3: FusionDays

<オールプレイ>

デモシーケンス作曲、演奏: スティーブン・ケイ

スティーブン・ケイ氏は、アメリカ東海岸を中心に活躍する作曲家/プロデューサーであり、テクニサウンドという、ニュージャージー州のレコーディングスタジオ/音楽プロダクション施設を所有している。また、最近、01/W-FD、01/Wオーケストラフィルムカード用に、インターナルデモシーケンスを作曲した。デモソングの作曲に加えて、PCMエディットとサウンドのプログラミングにもかなりの部分を携わっている。更に、プロダクションツールとして、様々なKorg機器を、ラジオ/TV用音楽、企業向けサウンドトラック、シンセサウンドのロックミュージックに使用している。

ドラムキット

Note No.	Key	Drum kit 1		Drum kit 2		Rom Drum kit 1		Rom Drum kit 2		Rom Drum kit 3		Rom Drum kit 4	
		Inst	EX.Ass	Inst	EX.Ass	Inst	EX.Ass	Inst	EX.Ass	Inst	EX.Ass	Inst	EX.Ass
27	D#1	↓	---	↓	---	Zap 2	---	Zap 2	---	Zap 2	---	Tite HH	EX1
28	E1	↓	---	↓	---	Syn Snare 2	---	Syn Snare 2	---	Syn Snare 2	---	Pedal HH	EX1
29	F1	↓	---	↓	---	Scratch Lo	---	Scratch Lo	---	Scratch Lo	---	Open HH	EX1
30	F#1	↓	---	↓	---	Scratch Hi	---	Scratch Hi	---	Scratch Hi	---	Ride Edge	---
31	G1	↓	---	↓	---	Stick Hit	---	Stick Hit	---	Stick Hit	---	Stick Hit	---
32	G#1	↓	---	↓	---	↓	---	↓	---	↓	---	↓	---
33	A1	↓	---	↓	---	Syn Rim	---	Syn Rim	---	Syn Rim	---	Syn Rim	---
34	A#1	↓	---	↓	---	MetalBell 2	---	MetalBell 2	---	MetalBell 2	---	TubulBel 2	---
35	B1	CrshCymbal	---	↓	---	Punch Kick	---	Punch Kick	---	Punch Kick	---	Punch Kick	---
36	C2	Ambi. Kick	---	Fat Kick	---	Ambi. Kick	---	Syn Kick 1	---	Ambi. Kick	---	Timpani	---
37	C#2	CrshCymbal	---	Rock Kick	---	Side Stick	---	Syn Rim	---	Side Stick	---	Side Stick	---
38	D2	CrshCymbal	---	Metal Kick	---	Rock Snare	---	Syn Snare 1	---	Cabasa	---	RollSnare 2	---
39	D#2	Scratch Lo	---	Punch Kick	---	Hand Claps	---	Hand Claps	---	Soft Snare	---	Castanet	---
40	E2	Hand Claps	---	Real Kick	---	Snare 2	---	Snare 2	---	Cabasa	---	RollSnare 2	---
41	F2	Rev Thing	---	Ambi. Kick	---	Tom	---	Syn Tom 1	---	Tom	---	Timpani	---
42	F#2	Snap	---	Dance Kick	---	Tite HH	EX1	CloseSynHH	EX1	Tite HH	EX1	Timpani	---
43	G2	Pop	---	Gated Kick	---	Tom	---	Syn Tom 1	---	Tom	---	Timpani	---
44	G#2	Tron UP	EX7	ProcesKick	---	Pedal HH	EX1	CloseSynHH	EX1	Pedal HH	EX1	Timpani	---
45	A2	Tron UP	EX7	Crisp Kick	---	Tom	---	Syn Tom 1	---	Tom	---	Timpani	---
46	A#2	WoodBlockL	---	Ambi. Kick	---	Open HH	EX1	Open SynHH	EX1	Open HH	EX1	Timpani	---
47	B2	WoodBlockL	---	Dance Kick	---	Tom	---	Syn Tom 1	---	Tom	---	Timpani	---
48	C3	WoodBlockL	---	Gated Kick	---	Tom	---	Syn Tom 1	---	Tom	---	Timpani	---
49	C#3	WoodBlockM	---	ProcesKick	---	CrshCymbal	---	Open SynHH	---	CrshCymbal	---	Timpani	---
50	D3	WoodBlockM	---	Syn Kick 2	---	Tom	---	Syn Tom 1	---	Tom	---	Timpani	---
51	D#3	WoodBlockM	---	Syn Kick 1	---	Ride Edge	---	Ride Edge	---	Ride Edge	---	Timpani	---
52	E2	Gt Scratch	---	Snare 1	---	CrshCymbal	---	CrshCymbal	---	CrshCymbal	---	↓	---
53	F3	RollSnare 1	EX9	Snare 2	---	Ride Cup	---	Ride Cup	---	Ride Cup	---	Timpani	---
54	F#3	RollSnare 2	EX9	PicloSnare	---	Tambourine	---	Tambourine	---	Tambourine	---	Tambourine	---
55	G3	Pedal HH	---	TightSnare	---	CrshCymbal	---	CrshCymbal	---	CrshCymbal	---	CrshCymbal	---
56	G#3	Pole	---	Soft Snare	---	Cowbell	---	Log Drum 1	---	Cowbell	---	Cowbell	---
57	A3	Taiko	---	Rock Snare	---	CrshCymbal	---	CrshCymbal	---	CrshCymbal	---	CrshCymbal	---
58	A#3	Syn Kick 2	---	GatedSnare	---	Clicker 3	---	Clicker 3	---	Clicker 3	---	Clicker 3	---
59	B3	Lo Timbal	---	HouseSnare	---	Ride Edge	---	Ride Edge	---	Ride Edge	---	CrshCymbal	---
60	C4	Hi Timbal	EX4	Side Stick	---	Hi Bongo	---	Hi Bongo	---	Hi Bongo	---	Hi Bongo	---
61	C#4	R-Timbal	EX4	Rev Snare	EX1	Lo Bongo	---	Lo Bongo	---	Lo Bongo	---	Lo Bongo	---
62	D4	Lo Bongo	---	Ambi. Snare	EX1	Slap Conga	---	Pop	---	Slap Conga	---	Slap Conga	---
63	D#4	Tambourine	---	RollSnare 1	EX2	Open Conga	---	Pop	---	Open Conga	---	Open Conga	---
64	E4	Hi Bongo	EX3	RollSnare 2	EX2	Open Conga	---	Pop	---	Open Conga	---	Open Conga	---
65	F4	Slap Bongo	EX3	Syn Snare 1	---	Hi Timbal	---	Hi Timbal	---	Hi Timbal	---	Hi Timbal	---
66	F#4	Cabasa	---	Syn Snare 2	---	Lo Timbal	---	Lo Timbal	---	Lo Timbal	---	Lo Timbal	---
67	G4	S-Shaker	EX5	Rock Snare	---	Agogo	---	Agogo	---	Agogo	---	Agogo	---
68	G#4	Cabasa	---	GatedSnare	---	Agogo	---	Agogo	---	Agogo	---	Agogo	---
69	A4	L-Shaker	EX5	Ambi.Snare	---	Cabasa	---	L-Shaker	---	L-Shaker	---	L-Shaker	---
70	A#4	Maracas	---	Fist	---	Maracas	---	Maracas	---	Maracas	---	Maracas	---
71	B4	Maracas	---	Syn Snare 1	---	Flutter	EX2	Flutter	EX2	Flutter	EX2	Flutter	EX2
72	C5	MuteTriang	EX6	Close HH	EX3	Flutter	EX2	Flutter	EX2	Flutter	EX2	Flutter	EX2
73	C#5	FingerSnap	---	Tite HH	EX3	S-Shaker	EX3	S-Shaker	EX3	S-Shaker	EX3	S-Shaker	EX3
74	D5	OpenTriang	EX6	Open HH	EX3	L-Shaker	EX3	L-Shaker	EX3	L-Shaker	EX3	L-Shaker	EX3
75	D#5	Castanet	---	Pedal HH	EX3	Claves	---	Claves	---	Claves	---	Claves	---
76	E5	WoodBlockL	---	CloseSynHH	EX4	WoodBlockM	---	WoodBlockM	---	WoodBlockM	---	WoodBlockM	---
77	F5	WoodBlockM	---	Open SynHH	EX4	WoodBlockL	---	WoodBlockL	---	WoodBlockL	---	WoodBlockL	---
78	F#5	Agogo	---	CrshCymbal	---	Scratch Hi	EX4	Scratch Hi	EX4	Scratch Hi	EX4	Scratch Hi	EX4
79	G5	WoodBlockH	---	CrshCymbal	---	Scratch Lo	EX4	Scratch Lo	EX4	Scratch Lo	EX4	Scratch Lo	EX4
80	G#5	Agogo	---	CrshCymbal	---	MuteTriang	EX5	MuteTriang	EX5	MuteTriang	EX5	MuteTriang	EX5
81	A5	Claves	---	CrshCymbal	---	OpenTriang	EX5	OpenTriang	EX5	OpenTriang	EX5	OpenTriang	EX5
82	A#5	Agogo	---	Crash 2	---	S-Shaker	---	S-Shaker	---	S-Shaker	---	S-Shaker	---
83	B5	Syn Claves	---	Ride Edge	---	Belltree	---	Belltree	---	Belltree	---	Belltree	---
84	C6	Open Conga	---	Ride Cup	---	Belltree	---	Belltree	---	Belltree	---	Belltree	---
85	C#6	Cowbell	---	Tom	---	Castanet	---	Castanet	---	Castanet	---	Castanet	---
86	D6	Open Conga	EX1	Tom	---	Tom	EX6	Tom	EX6	Tom	EX6	Tom	EX6
87	D#6	WoodBlockL	---	Tom	---	Tom	EX6	Tom	EX6	Tom	EX6	Tom	EX6
88	E6	Mute Conga	EX1	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
89	F6	Open Conga	EX2	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
90	F#6	Flutter	EX8	ProcessTom	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
91	G6	Slap Conga	EX2	ProcessTom	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
92	G#6	Flutter	EX8	ProcessTom	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
93	A6	Palm Conga	EX2	ProcessTom	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
94	A#6	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
95	B6	↓	---	Syn Tom 2	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
96	C7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
97	C#7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
98	D7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
99	D#7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
100	E7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
101	F7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
102	F#7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
103	G7	Belltree	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
104	G#7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
105	A7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
106	A#7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
107	B7	↓	---	↓	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---
108	C8			Syn Tom 2	---	Tom	---	Tom	---	Tom	---	Stadium	---

* ↓は直下にあるInstを示します。

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ①消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ②輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③天災（火災等）によって生じた故障。
- ④故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤コルグサービスステーション及びコルグ指定者以外の手によって修理、改造された部分の修理が不適当であった場合。
- ⑥保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦保証期間が切れている場合。
- ⑧日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても、3か月以内に限り無償修理いたします。

また仕様変更に関しては有償になりますので、ご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取り扱い店、またはコルグ・インフォメーションセンターまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと、修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任をもってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。

ただし外装部品（パネル、スイッチなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

株式会社コルグ

インフォメーションセンター	〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F	☎ (03) 3363-5995
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03) 3323-5241
横浜営業所	〒220 横浜市西区北幸2-10-42	☎ (045) 324-7776
北関東営業所	〒331 大宮市桜木町4-929-2	☎ (048) 644-6800
大坂営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052) 832-1419
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F	☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 : 〒157 東京都世田谷区南烏山4-28-20 ☎ (03) 3309-7001

＜WARNING＞

This product is only suitable for sale in Japan. Property qualified service is not available for this product if purchased else where. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

マルチサウンド・ネーム

000 A. Piano	037 MuteGuitar	074 Gamelan	111 Mute Tromb	148 Lore NT	185 WoodBlock2	222 Open Conga
001 E. Piano 1	038 Gtr Harm 1	075 Pole	112 Trumpet	149 Crickets	186 Vibe Hit	223 Slap Conga
002 E. Piano1LP	039 Gtr Harm 2	076 Pole LP	113 Trumpet LP	150 Crickets NT	187 Syn Claves	224 Palm Conga
003 E. Piano 2	040 DistGuitar	077 Tubular	114 Mute TP	151 MagicBell	188 A.Tom	225 Mute Conga
004 E. Piano2LP	041 Dist GtrLP	078 Gong 1	115 Mute TP LP	152 Tron Up	189 Syn Tom	226 Maracas
005 Hard EP	042 Sitar	079 Gong 1 LP	116 Brass 1	153 TronUp LP	190 Zap 1	227 MuteTriang
006 Hard EP LP	043 Banjo	080 Gong 2	117 Brass 2	154 TronUp NT	191 Zap 2	228 OpenTriang
007 Soft EP	044 Shamisen	081 Gong 2 LP	118 StringEns.	155 Flutter	192 Industry 1	229 Scratch Hi
008 Soft EP LP	045 Koto	082 Split Bell	119 StrEns. LP1	156 Flutter LP	193 IndustrINT	230 Scratch Lo
009 PianoPad 1	046 Harp	083 Tuned bell	120 StrEns. LP2	157 Tap 1	194 Industry 2	231 ScratchDb1
010 P. Pad 1 LP	047 A. Bass 1	084 Harmonica	121 StrEns. LP3	158 Tap 2	195 Industr2NT	232 Mini 1a
011 PianoPad 2	048 A. Bass 2	085 HardFlutel	122 AnaStrings	159 Tap 3	196 Rev Thing	233 VS 102
012 P. Pad 2 LP	049 A. Bass2 LP	086 HardFlute2	123 PWM	160 Tap 4	197 FingerSnap	234 VS 58
013 Clav	050 A. Bass 3	087 Pan Flute	124 Violin	161 Tap 5	198 FngrSnapNT	235 VS 71
014 Clav LP	051 A. Bass3 LP	088 PanFlutelP	125 Cello	162 Tap 6	199 Pop	236 VS 72
015 Harpsicord	052 Fretless	089 Shakuhachi	126 Pizzicato	163 Orch Hit	200 Tambourine	237 VS 88
016 HarpsicdLP	053 FretlessLP	090 Bottle	127 Voice	164 Snare Cast	201 Hand Claps	238 VS 89
017 PercOrgan1	054 E. Bass 1	091 Bassoon	128 Choir	165 Syn Snare	202 HandClipsNT	239 13-35
018 PercOrg1LP	055 E. Bass 2	092 Oboe	129 Soft Choir	166 Rev Snare	203 Castanet	240 DWGS Clav
019 PercOrgan2	056 E. Bass 3	093 EnglishHrn	130 Air Vox	167 Fist	204 CastanetNT	241 DWGSorgan1
020 PercOrg2LP	057 E. Bass3 LP	094 Eng. HornLP	131 Chorello	168 CrshCymbal	205 Snap	242 DWGSorgan2
021 Organ 1	058 Slap Bass1	095 BassonOboe	132 Doo Vox	169 Orch Perc	206 Slurp	243 DWGS E. P. 1
022 Organ 1 LP	059 SlpBass1LP	096 BsonOboeLP	133 Syn Vox	170 Hi Hat	207 Slurp NT	244 DWGS E. P. 2
023 Organ 2	060 Slap Bass2	097 Clarinet	134 Syn Vox LP	171 Hi Hat NT	208 Gt Scratch	245 Saw
024 Organ 2 LP	061 SynthBass1	098 ClarinetLP	135 Lub Wave	172 Bell Ride	209 Side Stick	246 Ramp
025 PipeOrgan1	062 SynthBass2	099 Bari. Sax	136 Ether Bell	173 Ping Ride	210 SideStckNT	247 Square
026 PipeOrg1LP	063 Tech Bass	100 Bari. SaxLP	137 Ghostly	174 ProccesTom	211 Syn Rim	248 Pulse 25%
027 PipeOrgan2	064 TechBassLP	101 Tenor Sax	138 Spectrum	175 Timpani	212 Syn Rim NT	249 Pulse 16%
028 Accordion	065 Kalimba	102 T. Sax LP	139 Stadium	176 Timpani LP	213 L-Shaker	250 Pulse 8%
029 AcordionLP	066 Music Box	103 Alto Sax	140 Stadium NT	177 Cabasa	214 Open HH	251 Pulse 4%
030 G. Guitar	067 Log Drum	104 A. Sax LP	141 Belltree	178 Cabasa NT	215 CloseSynHH	252 Syn Sine 1
031 G. GuitarLP	068 Marimba	105 SopranoSax	142 BelltreeNT	179 Agogo	216 Open SynHH	253 Syn Sine 2
032 F. Guitar	069 Vibe	106 S. Sax LP	143 Tri Roll	180 Cowbell	217 Taiko	254 Sine
033 F. GuitarLP	070 BrightBell	107 Tuba/FrH	144 TriRoll NT	181 Low Bongo	218 Lo Bongo	
034 A. Gtr Harm	071 B. Bell LP	108 Tuba/FrHLP	145 Clicker	182 Claves	219 Slap Bongo	
035 Hard Pick	072 Metal Bell	109 Trombone 1	146 Clicker NT	183 Timbales	220 Stick Hit	
036 E. Guitar	073 M. Bell LP	110 Trombone 2	147 Lore	184 WoodBlock1	221 StickHitNT	

ドラムサウンド・ネーム

000 Fat Kick	017 Ambi. Snare	034 CloseSynHH	051 Mute Conga	068 Zap 2	085 MetalBell1	102 Flutter
001 Rock Kick	018 Rev Snare	035 Open SynHH	052 Maracas	069 Stick Hit	086 MetalBell2	103 Timpani
002 Ambi. Kick	019 RollSnare1	036 Ride Edge	053 L-Shaker	070 Scratch Hi	087 Gamelan 1	104 Taiko
003 Crisp Kick	020 RollSnare2	037 Ride Cup	054 S-Shaker	071 Scratch Lo	088 Gamelan 2	105 Music Box1
004 Punch Kick	021 Rock Snare	038 Tom	055 Cabasa	072 ScratchDb1	089 Pole	106 Music Box2
005 Real Kick	022 GatedSnare	039 ProcessTom	056 MuteTriang	073 Castanet	090 TubulBel 1	107 Tron Up
006 Dance Kick	023 HouseSnare	040 Syn Tom 1	057 OpenTriang	074 FingerSnap	091 TubulBel 2	108 Clicker 1
007 Gated Kick	024 Syn Snare1	041 Syn Tom 2	058 Tambourine	075 Industry	092 Gong	109 Clicker 2
008 ProcesKick	025 Syn Snare2	042 Agogo	059 Cowbell	076 Rev Thing	093 Gt Scratch	110 Clicker 3
009 Metal Kick	026 Fist	043 Lo Bongo	060 R-Timbal	077 Kalimba	094 Spectrum a	111 Crickets
010 Syn Kick 1	027 Side Stick	044 Hi Bongo	061 Hi Timbal	078 Marimba 1	095 Spectrum b	112 Crash 2
011 Syn Kick 2	028 Syn Rim	045 Slap Bongo	062 Lo Timbal	079 Marimba 2	096 Carton Box	113 Orch Hit
012 Snare 1	029 CrshCymbal	046 Claves	063 WoodBlockH	080 Marimba 3	097 Stadium	
013 Snare 2	030 Tite HH	047 Syn Claves	064 WoodBlockM	081 Log Drum 1	098 Pop	
014 PicloSnare	031 Close HH	048 Open Conga	065 WoodBlockL	082 Log Drum 2	099 Belltree	
015 Soft Snare	032 Open HH	049 Slap Conga	066 Hand Claps	083 Snap	100 Tri Roll	
016 TightSnare	033 Pedal HH	050 Palm Conga	067 Zap 1	084 BrightBell	101 Slurp	

■本社:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691(代)■インフォメーションセンター:〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5第一77CAB1 ☎(03)3363-5995
 ■東京営業所:〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241 ■横浜営業所:〒220 横浜西区北幸2-10-42 ☎(045)324-7776(代)
 ■北関東営業所:〒331 大宮市桜木町4-929-2 ☎(048)644-6800(代) ■大阪営業所:〒531 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)374-0691(代) ■名古屋営業所/
 ショールーム/スタジオ:〒466 名古屋市中区八事本町100-51 ☎(052)832-1419(代) ■福岡営業所:〒810 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田E1F ☎(092)531-0166(代)

KORG

© KORG INC. 1992

PRINTED IN JAPAN
1992 0410 GH CR