
KORG DIGITAL PIANO

CONCERT  **Ci-800**

活用ガイド



KORG

目次

アレンジメント・プレイ・モード	1
アレンジメント・プレイ・モードの機能	1
ページ1 アレンジメント・プレイ	2
ページ2 スタイルの表示	4
ページ3 メトロノーム	5
ページ4 トラック・サウンド	5
ページ5 トラック・セッティング	6
ページ6 その他	8
ページ7 エフェクト	9
ページ8 リネーム・アレンジメント	10
ページ9 ライト・アレンジメント	10
ボリューム/ミュート	11
バックキング・シーケンス・モード	13
バックキング・シーケンス・モードとは…	13
作ったデータは忘れずにセーブを…	14
バックキング・シーケンス・モードの機能	15
ページ1 再生・リアルタイム・レコーディング	17
アレンジメントの表示	17
ボリューム/ミュート	18
トラック・クオンタイズの設定	19
ページ2 ステップ・レコーディング	21
キーボード・トラック、エクストラ・トラックの録音	24
コントロール・トラックの録音	25
コード・トラックの録音	26
ページ3 イレース・バックキング・シーケンス	26
ページ4 コピー・バックキング・シーケンス	27
ページ5 エディット1	27
ページ5-1 デリート・メジャー	28
ページ5-2 インサート・メジャー	28
ページ5-3 イレース・メジャー	29
ページ6 エディット2	30
ページ6-1 コピー・メジャー	30
ページ6-2 バウンス・トラック	31
ページ6-3 クオンタイズ	31
ページ7 シフト・ノート	32
ページ8 イベント・エディット	32
ページ9 エクストラ・トラック	34
ページ10 トラック・サウンド	35
ページ11 エフェクト	36
ページ12 ネクスト・バックキング・シーケンス	37
ページ13 リネーム・バックキング・シーケンス	37
ページ14 スタンダードMIDIファイルへの変換	38

ソング・プレイ・モード	39
ソング・プレイ・モードとは	39
ソング・プレイ・モードの機能	39
基本設定	40
ページ1 Play(プレイ)	40
ページ2 チャンネル・サウンド	41
ページ3 トランスポーズ・ポジション	42
ページ4 エフェクト	43
ボリューム/ミュート	43
エフェクト	45
エフェクト画面	45
ダイナミック・モジュレーション	46
各エフェクトタイプの説明	47
エフェクトの出力系統について	52
ディスク/グローバル・モード	53
ディスク/グローバル・モードの機能	53
ディスクに記録されるデータ	54
ページ1 Diskパラメータ	54
ページ1-1 Load(ロード)機能	54
ページ1-2 Save(セーブ)	57
ページ1-3 ユーティリティ	58
基本パラメータ	59
ページ2 チューン/トランスポーズ	59
MIDIパラメータ(ほかのMIDI機器と接続する場合に、お読みください)	60
ページ3 ローカル/クロック	60
ページ4 MIDIチャンネル[GLOBAL, KBD1, KBD2, CHORD]	61
ページ5 MIDIチャンネル[DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3]	62
ページ6 MIDIフィルター	62
ペダル・パラメータ	63
ページ7 アサイナブル・ペダル	63
ページ8 EC5スイッチ	64
ページ9 サウンド・ホールド/ペロシティーカーブ	65
スケール	66
ページ10, 11 メイン・スケール/サブ・スケール	66
ページ12 ユーザー・スケール	68
MIDIデータ・ダンプ	68
ページ13 データ・ダンプ	68
ページ14 ピッチ・バンド・スイッチ	69

	付録 A エラー・メッセージ	71
6F	バックギング・シーケンス・モードでは.....	71
6E	インタラクティブ・コンポジションでは.....	72
6A	ソング・プレイ・モードでは.....	72
30	その他.....	73
0A	ディスクに関するメッセージ	73
14		
61		
7A	付録 B 故障とお思いになる前に	76
61	一般的な問題	76
61	フロッピー・ディスクに関する問題	77
7A		
64	付録 C	78
30	認識できるコード一覧	78
7F	ドラム・マップ・テーブル	80
59		
	付録 D	83
50		
68		
42		
48		
16		
76		
83		
60		
6d		
00		
01		
10		
35		
58		
59		
70		
88		
69		
30		
89		
72		
10		
42		



アレンジメント・プレイ・モード

このモードでは、演奏したいアレンジメントを選択することができます。128のプリセット・アレンジメント (POP 1、POP 2、SLOWPOP、LATIN POP、LATIN 1、LATIN 2、JAZZ、BIGBAND、BALLROOM DANCE、BALLROOM LATIN、WALTZ、TRAD、DANCE 1、DANCE 2、US POP、ROCK 各8個づつ) と64のユーザーズ・アレンジメント (あなたが設定を変更したアレンジメントを記憶する領域です。ディスクからロードしたアレンジメントもここに入ります。) があり、これらを使ってオリジナルの曲をつくったり、あるいは既製の曲をオリジナルのアレンジで演奏することなどができます。

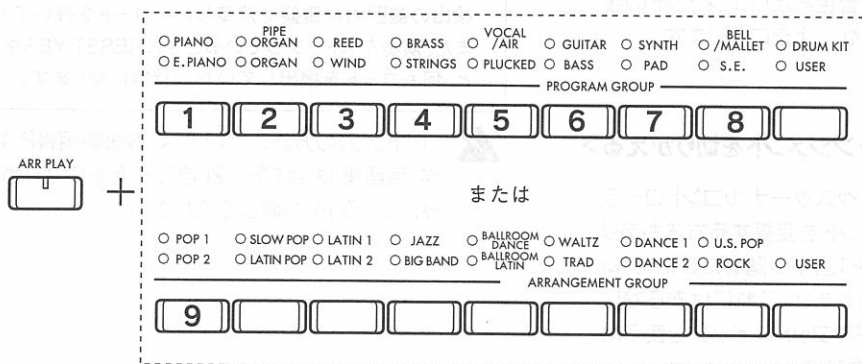
アレンジメントは設定を変更すること (たとえば、各パートの音量を再調整するなど) ができますが、設定を変更している最中に他のモードや他のアレンジメントに切りかえると、それまで変更していた設定は元にもどってしまいますのでご注意ください。

設定を変更したら、P. 10で説明するライト・アレンジメント機能を使って、こまめに保存するようにしてください。

＜ページ画面の切りかえについて＞

各種のパラメータと機能は、右の一覧のように9つのページ画面に分かれています。ページ画面の切りかえはPAGE +、PAGE - キーを uses。また、ある画面に直接進みたい場合は、下図のようにARR PLAYキーを押しながら、そのページに該当するPROGRAM GROUPキーまたはARRANGEMENT GROUPキーを押します。

たとえば、ページ4に進みたい場合、ARR PLAYキーを押したまま、PROGRAM GROUPのBRASS/STRINGSのキーを押す、という手順になります。



アレンジメント・プレイ・モードの機能

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

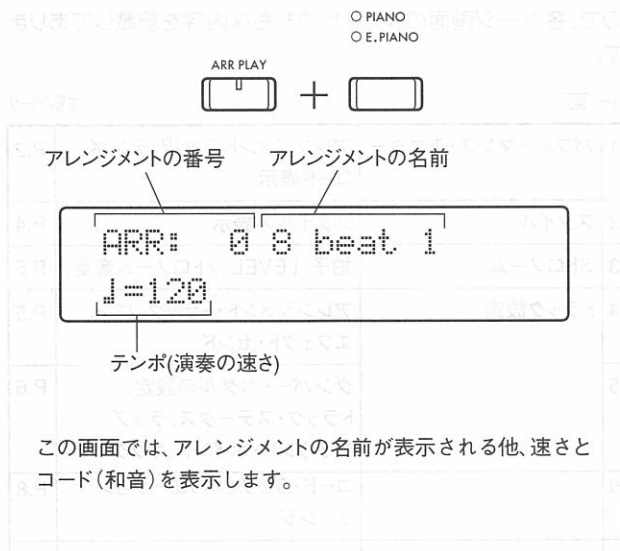
ページ画面

本書のページ

1	パフォーマンス・モニター	アレンジメントの選択、テンポ、コード表示	P.2
2	スタイル	スタイルの表示	P.4
3	メトロノーム	拍子、LEVEL (メトロノーム音量)	P.5
4	トラック設定	アレンジメント・トラック、パン、エフェクト・センド	P.5
5		ダンパー・ペダルの設定、トラック・ステータス、ラップアラウンド・ポイント、オクターブ	P.6
6		コード・ラッチ、バリエーション・チェンジ	P.8
7	エフェクト	エフェクト・タイプ、エフェクト・バランス	P.9
8	リネーム・アレンジメント	アレンジメントのタイトルを変更	P.10
9	ライト・アレンジメント	アレンジメントをユーザー・バンクに登録	P.10
	ボリューム/ミュート		P.11

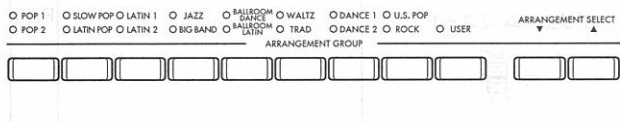
ページ1 アレンジメント・プレイ

ARR PLAYキーとPIANO/E.PIANOキーを押すと、次のような画面が表示されます。



ARR: アレンジメントを選ぶ

アレンジメントは、192種類から、ARRANGEMENT GROUPキーとARRANGEMENT SELECTキーを使って選択します。



<演奏中にアレンジメントを切りかえる>

アレンジメントを演奏している最中に新たなアレンジメントを選択すると、次に来る小節の先頭から新しいアレンジメントに切りかわり、演奏の速さもそれとともなって変化します。もし、アレンジメントを変更しても速さをかえたくない場合は、KBD LOCKキーを押してください。その場合、TRANSPPOSEキー、鍵盤の音色およびエフェクトの設定などもロックされ、変更されないようになります。

<フットスイッチを用いてアレンジメントを切りかえる>

別売のフットスイッチやEC5エクスターナルコントローラ上のペダルなどで、アレンジメントを変更する方法もあります。接続したフットスイッチを1回ずつ踏むたびに、アレンジメントが次々に切りかえられます。これにはあらかじめディスク/グローバル・モードでフットスイッチを使うための設定をしておく必要があります。

☞P.63「ディスク/グローバル・モード」

フットスイッチを使うには、ASSIGNABLE PEDALパラメータをARRANGEMENT UPかARRANGEMENT DOWNのいずれかに設定しておきます。EC5の場合も同様です。

ARRANGEMENT UPならスイッチを踏むたびにアレンジメントの番号が1つつ大きくるように切りかわります。

ARRANGEMENT DOWNならば、踏むたびにアレンジメントの番号が1つつ小さくなるように切りかわります。

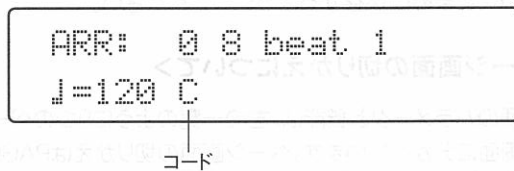
トランスポーズの変更

演奏上、トランスポーズ(移調)が必要な場合は、TRANSPPOSEの+1キーと-1キーで移調を行うことができます。



半音単位で上下に最大11段階まで移調することが可能です。トランスポーズを変更すると、鍵盤上で演奏される音色だけでなく、バックトラックすべてと、コード検出機能も同様に移調されます。

コードの表示



現在演奏しているアレンジメントで入力されたコード(和音)を表示します。

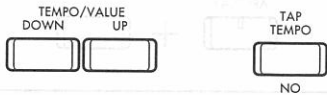
演奏をストップしてから新たなアレンジメントを選ぶと、コードを実際に演奏するまではこの検出コード表示は空白になります。また、演奏している最中に新たなアレンジメントを選んだ場合には、その直前に弾いたコードで新しいアレンジメントが引きつぎ演奏されます。コードを検出させるには、コード検出の範囲内の鍵盤で演奏したいコードを弾いてください。また、演奏をストップしているときにRESET/YESキーを押すと、何もコードを検出していない状態になります。

☞コード入力の方法については、取扱説明書P.47「機能と操作・用語集」およびP.22「自動伴奏をつけながら演奏してみよう」を参照してください。

テンポの変更

アレンジメントを再生する速さを、40~240の範囲で調整することができます。

速さを調整するには、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを uses。



<タップ・テンポによる速さの設定>

速さを数値ではなく、実際にキーをたたくことによって設定することができます。

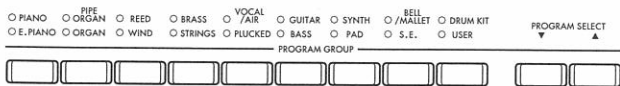
再生したい速さに合わせてTAP TEMPO/VALUEキーを「タン、タン、タン……」と何回かたたくことにより、たたいた間隔の時間計算が行われ、速さが設定されます。再生したい速さを数値で指定するには慣れが必要ですが、この方法なら簡単に速さを設定でき、またその数値を知ることができます。☞取扱説明書P.24「タップ・テンポ」

<外部クロックによる速さのコントロール> ☞P.60

ディスク/グローバル・モードのClock設定で、同期クロックをMIDIまたはHOSTに設定すると、液晶画面上のテンポを表示する位置にEXTという表示が現れます。これは、アレンジメントを演奏する速さが、ピアノに接続された外部のシーケンサやパソコンなどのMIDIクロックによってコントロールされるようになるという意味です。このときには、TEMPO/VALUEキーによってテンポを調整することはできません。もしテンポ調整をしたいときは、接続した外部のシーケンサ側のテンポを変更してください。

鍵盤で演奏される音色を変更する

鍵盤で演奏する音色を変更したいときには、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを uses。



<フットスイッチを用いてプログラムを切りかえる>

別売のフットスイッチやEC5エクスターナルコントロール上のペダルなどで、プログラムを変更する方法もあります。接続したフットスイッチを1回ずつ踏むたびに、プログラムが次々に切りかえられます。これにはあらかじめディスク/グローバル・モードでフットスイッチを使うための設定をしておく必要があります。

☞P.63「ディスク/グローバル・モード」

フットスイッチを使うには、PROGRAM PEDALパラメータをPROGRAM UPかPROGRAM DOWNのいずれかに設定しておきます。EC5の場合も同様です。

PROGRAM UPならスイッチを踏むたびにプログラムの番号が**1つつ大きく**なるように切りかわります。

PROGRAM DOWNならば、踏むたびにプログラムの番号が**1つつ小さく**なるように切りかわります。

KB1に割り当てたプログラム(音色)は……、

- ・ キーボード・アサインモードがSINGLEかLAYERの場合は、鍵盤のどの音域を弾いても発音します。
- ・ キーボード・アサインモードがSPLITの場合は、スプリットポイントの鍵を含めた、鍵盤の高音側になります。

KB2に割り当てたプログラム(音色)は……、

- ・ キーボード・アサインモードがLAYERの場合は、鍵盤のどの音域を弾いても発音します。
- ・ キーボード・アサインモードがSPLITの場合は、鍵盤の低音側になります。

KB2を選ぶのは、キーボード・アサインモードがLAYER(レイヤー)かSPLIT(スプリット)のときに限ります。☞取扱説明書P.14「鍵盤を二つに分ける」

GROUP	表示	NUMBER
PIANO	Pf	0~10
E PIANO	EP	0~24
PIPE ORGAN	Pi	0~10
ORGAN	Or	0~14
REED	Re	0~12
WIND	Wi	0~28
BRASS	Br	0~22
STRINGS	St	0~19
VOCAL/AIR	Vo	0~18
PLUCKED	Pl	0~12
GUITAR	Gt	0~35
BASS	Ba	0~26
SYNTH	Sy	0~17
PAD	Pa	0~20
BELL/MALLETT	Be	0~23
S.E.	SE	0~16
DRUM KIT	Dr	0~20
USER	Us	0~63

SPLIT: スプリット・ポイント

現在設定されているスプリット・ポイントを表示します。スプリット・ポイントから上の鍵盤を高音側(UPPER)キーボード、また下の鍵盤を低音側(LOWER)キーボードと呼びます。

取扱説明書P.14「鍵盤を二つに分ける」

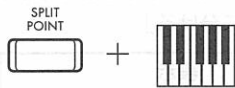
スプリット・ポイントは、設定されたスキャン・モードに基づいてコードの検出をするために、鍵盤を高音側と低音側にわけたものです。

また、ミュート(消音)機能において、ミュートする鍵盤の範囲をこのスプリットポイントにより決定します。P.11

さらにキーボード・アサインがSPLITのときは、スプリット・ポイントを境目に、演奏音色(キーボード・ティンバー)が2つに分かれます。KB1が高音側、KB2が低音側となります。

<スプリット・ポイントの設定>

SPLIT POINTキーを押したまま、設定したい鍵盤を押鍵します。



オクターブ [-2...+2]

OCTAVEキーを使って、鍵盤で出る音の高さを最大2オクターブまで上下にオクターブ単位で移動します。

取扱説明書P.15「弾きやすく歌いやすく」

NUMBER	GROUP
01-0	PIANO
02-0	PIANO
03-0	PIANO
04-0	PIANO
05-0	PIANO
06-0	PIANO
07-0	PIANO
08-0	PIANO
09-0	PIANO
10-0	PIANO
11-0	PIANO
12-0	PIANO
13-0	PIANO
14-0	PIANO
15-0	PIANO
16-0	PIANO
17-0	PIANO
18-0	PIANO
19-0	PIANO
20-0	PIANO
21-0	PIANO
22-0	PIANO
23-0	PIANO
24-0	PIANO
25-0	PIANO
26-0	PIANO
27-0	PIANO
28-0	PIANO
29-0	PIANO
30-0	PIANO
31-0	PIANO
32-0	PIANO
33-0	PIANO
34-0	PIANO
35-0	PIANO
36-0	PIANO
37-0	PIANO
38-0	PIANO
39-0	PIANO
40-0	PIANO
41-0	PIANO
42-0	PIANO
43-0	PIANO
44-0	PIANO
45-0	PIANO
46-0	PIANO
47-0	PIANO
48-0	PIANO
49-0	PIANO
50-0	PIANO
51-0	PIANO
52-0	PIANO
53-0	PIANO
54-0	PIANO
55-0	PIANO
56-0	PIANO
57-0	PIANO
58-0	PIANO
59-0	PIANO
60-0	PIANO
61-0	PIANO
62-0	PIANO
63-0	PIANO
64-0	PIANO
65-0	PIANO
66-0	PIANO
67-0	PIANO
68-0	PIANO
69-0	PIANO
70-0	PIANO
71-0	PIANO
72-0	PIANO
73-0	PIANO
74-0	PIANO
75-0	PIANO
76-0	PIANO
77-0	PIANO
78-0	PIANO
79-0	PIANO
80-0	PIANO
81-0	PIANO
82-0	PIANO
83-0	PIANO
84-0	PIANO
85-0	PIANO
86-0	PIANO
87-0	PIANO
88-0	PIANO
89-0	PIANO
90-0	PIANO
91-0	PIANO
92-0	PIANO
93-0	PIANO
94-0	PIANO
95-0	PIANO
96-0	PIANO
97-0	PIANO
98-0	PIANO
99-0	PIANO
100-0	PIANO

ページ2 スタイルの表示

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、ARR PLAYキーとPIPE ORGAN/ORGANキーでこのページを選びます。

スタイルの名前

STY: スタイル

この画面は、現在のアレンジメントに使用されているスタイルの名前を表示しています。

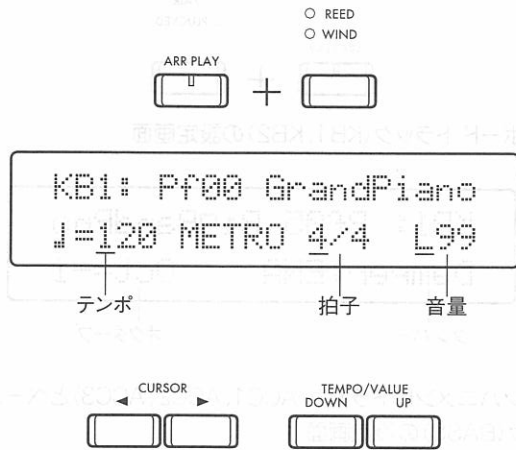
※ それぞれのアレンジメントに使用されているスタイルを、変更することはできません。

ページ3 メトロノーム

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、ARR PLAYキーとREED/WINDキーでこのページを選びます。

この画面では、METRONOMEキーを押すと鳴り出すメトロノーム音のテンポと拍子、音量を調節します。

メトロノームは、アレンジメントが停止している状態でなければ鳴りません。



テンポ [40...240]

メトロノーム音の速さを調節します。

メトロノームの速さを設定すると、アレンジメントもここで設定されたのと同じテンポで再生されます。

拍子 [1...5/4, 1...10/8, 1...16/16]

メトロノーム音の拍子を設定します。

メトロノームをスタートさせたときに、ここで設定した拍子にしたがってメトロノームの音にアクセントが入ります。

START/STOPキーでスタートするアレンジメントには影響しません。

音量 [L00...99]

メトロノーム音の鳴る音量を調節します。

バックアップ・シーケンス・モードで鳴るメトロノームの音量も、ここで設定します。

ページ4トラック・サウンド

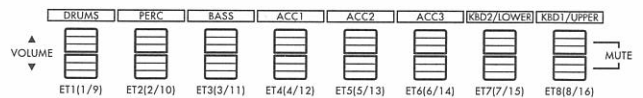
PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、ARR PLAYキーとBRASS/STRINGSキーでこのページを選びます。

このページでは、アレンジメントの8つのトラックに割り当てられるプログラム(音色)とそのステレオ定位、2系統のエフェクトへサウンドを送る音量レベルが設定できます。



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

セッティングを変更したいトラックを選びます。該当するトラック・キーを押すことによって選択することができます。



表示されているトラックのトラック・キーを押すと、液晶画面にはボリュームとミュートが表示されます。
P.11「ボリューム/ミュート」

プログラム

それぞれのトラックのプログラム(音色)を選びます。

<それぞれのトラックの音色を変更する>

現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させ、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使ってプログラムを変更することができます。

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

各トラックのステレオ音像の定位(パン)を設定します。チャンネルA, Bのレベルを調整します(エフェクトの出力系統P.52)。

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

OFFの設定では、チャンネルAとBへのトラック出力がオフになります。また、PROG設定では、それぞれのプログラムごとに、あらかじめ設定されている定位がそのまま用いられるようになります。

エフェクト・センド・レベルC、D [0...9, P]

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

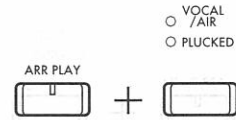
各チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定した場合は、それぞれのプログラムごとに、あらかじめ設定されているエフェクトセンドレベルがそのまま用いられるようになります。

エフェクト・システムには、2つのステレオ・エフェクト・プロセッサの配置のしかたと、出力信号の通りかたの組み合わせによって、アレンジメントごとにSerial, Parallel1, Parallel2, Parallel3の4通りの出力系統があります。P.52「エフェクトの出力系統について」

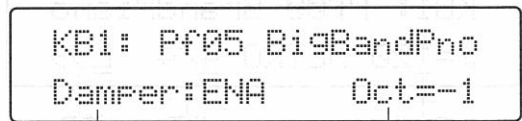
ページ5 **トラック・セッティング**

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、ARR PLAYキーとVOCAL/AIR/PLUCKEDキーでこのページを選びます。

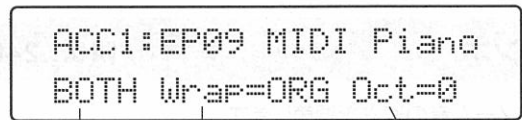
このページでは、アレンジメントのそれぞれのトラックに対して、ダンパー・ペダルの動作や音域(オクターブ、ラップアラウンド)などを設定することができます。トラックの種類によって、以下の3通りの表示があらわれます。



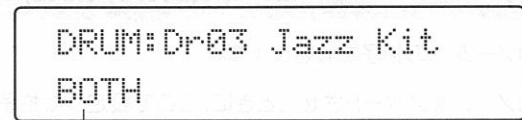
キーボード・トラック(KB1, KB2)の設定画面



アカンパニメント・トラック(ACC1, ACC2, ACC3)とベース・トラック(BASS)の設定画面

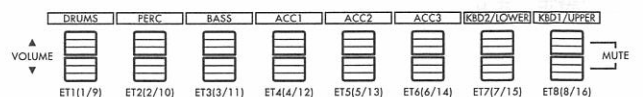


ドラム・トラック(DRUM)とパーカッション・トラック(PERC)の設定画面



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

設定を変更したいトラックの▲キーまたは▼キーを押すと、そのトラックの設定画面を呼び出すことができます。



プログラム

それぞれのトラックのプログラム(音色)を選びます。

<それぞれのトラックの音色を変更する>

現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させ、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使ってプログラムを変更します。

ダンパー(キーボード・トラックのみ)

[DIS, ENA]



鍵盤に対するダンパー効果を働かないようにすることができます。

鍵盤で弾いた音に対して、ENA(Enable)のときはダンパーが効き、DIS(Disable)にするとダンパーが効かなくなります。

たとえば、キーボード・アサインがLAYERのとき、オルガンとピアノの音色で演奏する場合に、オルガン側のダンパーだけを無効にしておけば、本来の目的通りピアノだけにダンパー効果をかける、といった使い方ができます。

また、コード・ラッチ機能をダンパースイッチでコントロールしたい場合、ダンパー機能を無効にして、コード・ラッチをかけている最中に音が伸びたままにならないようにする、といったことが可能です。P.8

オクターブ

[-2...0...+2]



伴奏、鍵盤の音の高さを1オクターブずつ、最大2オクターブまで上下します。0に設定すると、プログラムは標準ピッチで演奏されます。

トラックにDRUMかPERCを選ぶと、この設定は表示されません。

トラック・ステータス (バックング・トラックのみ)



[OFF, INT, EXT, BOTH]



アレンジメント演奏中に、それぞれの伴奏の演奏データを本体で演奏するか、あるいは接続した外部のMIDI音源に送信するかを選択します(接続方法は、取扱説明書P.59「MIDI機能」を参照してください)。

これらは設定により以下のように機能します。

- OFF バックングの演奏が行われ
ません。
- INT **Ci-800**の内部音源のみの
演奏(通常)が行われます。
MIDI OUTおよびTO HOST
端子からは、演奏データは出
力されません。
- EXT **Ci-800**では演奏せず、演奏
データがMIDI OUTおよび
TO HOSTを通じて外部機
器に送信されます。
- BOTH **Ci-800**の内部音源で演奏
されなおかつ、演奏データを
MIDI OUTおよびTO HOST
に出力します。

キーボード・トラックを選択しているときは、この設定は表示されません。

ラップアラウンド (ACC1、ACC2、ACC3、BASSのみ) [ORG, 1...12]



コード進行によっては、伴奏の演奏音域が不自然に1オクターブ高い音域になって聴こえてしまうことがあります。このような不都合を防ぐ機能がこのラップアラウンドです。

ここでは対応するトラックの演奏を1オクターブ下げるポイントを設定します。すなわち、演奏中、ここで設定したポイントよりも高い音が和音コードのルート(基音)として指定された場合、そのトラックは自動的に1オクターブだけ低く演奏されるようになります。これにより、バックイングトラックの音域が不自然に高くなることを防ぐことができます。

ルートから上に半音を1ステップとして最高12ステップまでのピッチ(音程)を、伴奏の名トラックのラップアラウンド・ポイントとして指定します。また、演奏中のスタイルのラップアラウンド設定をそのまま使いたい場合は、ORGを選びます。

Wrap-Aroundパラメータの数値は、スタイルの持っているコードバリエーションに設定されたキーとのインターバル(いわば差)を表すものです。

DRUM、PERC、KB1、KB2のいずれかのトラックを選ぶと、この設定は表示されません。

<トラックごとに異なるラップアラウンドを設定しましょう>

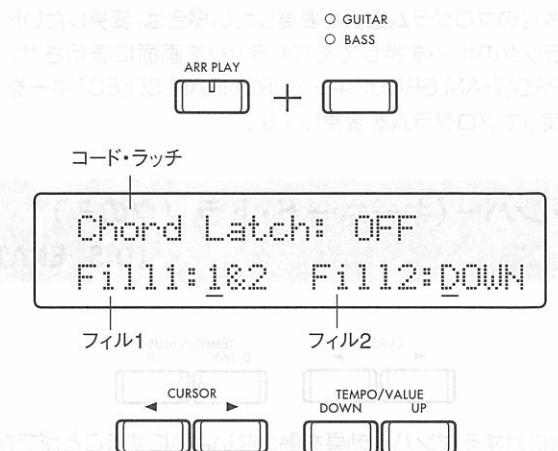
トラックごとに異なるラップアラウンド・ポイントを設定することで、コード進行をさらに自然なものにすることができます。

仮に、すべてのラップアラウンド・ポイントを同じ値に設定すると、演奏中にすべてのバックイングトラックが、同じ箇所で一斉に1オクターブ下がることになり、これは音楽的にはあまり自然とは言い難い場合もあります。

アレンジメントのラップアラウンド・ポイントを選ぶときに、1つのトラックだけを聴いて(これにはミュート機能を使い、そのトラック以外をすべてミュートして実際の演奏で使うコード進行を弾いてみながら、ラップアラウンド・ポイントをいろいろと変更して試行錯誤してみましょう。これをトラックごとに行っていくと、きっと自然な響きのあるアレンジメントが得られるはずです。

ページ6 その他

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、ARR PLAYキーとGUITAR/BASSキーでこのページを選びます。



コード・ラッチ [ON, OFF]

コード・ラッチ機能をオン/オフします。

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

コード・ラッチ機能を使って、ダンパー・ペダルが効くと都合が悪い場合は、ページ5のダンパー設定を[DIS]にしてください。

Fill1、Fill2:バリエーション・チェンジ [OFF, →1...→4, 1&2...3&4, UP, DOWN]

バリエーション・チェンジには、「Fill1」および「Fill2」がありますが、以下にまとめて説明します。

このバリエーション・チェンジは「アレンジメントでフィル・インを演奏した後に、どのバリエーションに切りかわるようにするか」を指定するものです。

- ・ もし、フィル・インの前後のバリエーションを同じにしたいのであれば、OFFに設定します。
- ・ 一方向のみに矢印のついた設定では、同じバリエーションが常に選択されます。たとえば、Fill1に対して→2を設定すると、フィル・イン1を演奏する前がどんなバリエーションであろうと、フィル・インを演奏した後は常にバリエーション2が選択されるようになります。
- ・ 2つのバリエーションを交互に選択したい場合、たとえばFill1に対して2&3を設定したフィル・インを、バリエーション2の演奏中に入れると、フィル・インの演奏後はバリエーション3が演奏されるようになります。そして、その後同じFill1を再度入れると、今度はフィル・インの演奏後バリエーション2に戻る、といった具合です。

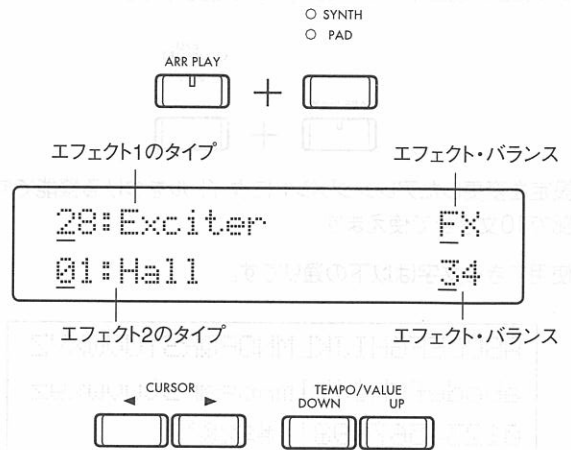
! この場合、このフィル1を、バリエーション1や4の演奏中に
入れても、バリエーション・チェンジは行われません。
同時に、たとえば1&2を訂正したときには、バリエーシ
ョン1と2が交互に選択されますが、このファイルをバリエ
ーション3や4の演奏中に入れてもバリエーション・チェンジ
は行われません。

UPとDOWN設定では、各フィル・イン後に演奏されるバ
リエーションが、フィルを入れるたびに順にかわってまた元の
番号に戻ります。たとえば、Fill1をUPに設定し、バリエーシ
ョン1の演奏中にこのフィル・インを入れるとフィル・インの演
奏後はバリエーション2に切りかわり、その後フィルを入れる
たびに2→3→4→1→2→…というふうに切りかわっていきま
す。

ページ7 エフェクト

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、ARR PLAYキーと
SYNTH/PADキーでこのページを選びます。

ページ7はエフェクト選択に関するページです。



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

EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

エフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整し
たり、別売のフットスイッチやフットペダルおよびEC5エクスター
ナル・コントローラでON/OFF切りかえをすることができます。
P.63「ペダル・パラメータ」

Dry/Wet(エフェクト・バランス)

[00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音
量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに
従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

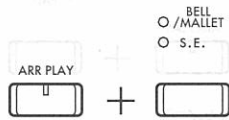
また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、
たとえばリバーブのように音にある程度の残響感を与えよう
とする場合は、この数値をかえながら最適なポイントを見つ
ける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハン
サー、エキサイターのようには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほう
が、明確な効果を確認できるでしょう。

また、各エフェクト・タイプの種類については、P45「エフェク
ト」を参照してください。

ページ8 Rename Arrangement リネーム・アレンジメント

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、ARR PLAYキーとBELL/MALLET/S.E.キーでこのページを選びます。



設定を変更したアレンジメントにタイトルをつける機能です。全部で10文字まで使えます。

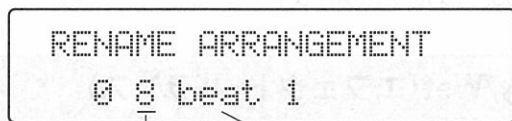
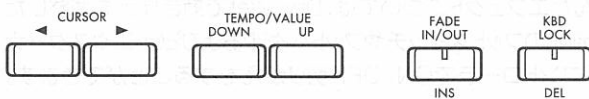
使用できる文字は以下の通りです。

```

ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
01234567890! " # $ % & '
() * + , - . / : ; < = > ? [ \ ] ^ _ { | } ~ `
    
```

この機能を選ぶと、現在のアレンジメントのタイトルが表示されます。CURSORの◀キーと▶キーを使って変更したい文字の下にカーソルをあわせ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで文字を変更してください。

FADE IN/OUT/INSキーを押すと、カーソルの上の文字をコピーして、その位置に挿入することができます。KBD LOCK/DELキーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。

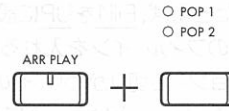


カーソルで文字を指定 現在のアレンジメントのタイトル

変更したアレンジメントのタイトルをユーザー・バンクに記憶させるにはページ9のライト・アレンジメント操作を行う必要があります。

ページ9 Write Arrangement ライト・アレンジメント

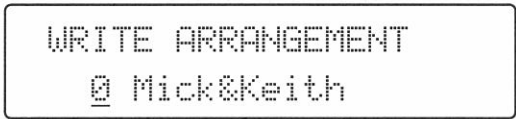
PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、ARR PLAYキーとPOP 1/POP 2キーでこのページを選びます。



設定を変更したアレンジメントを、ユーザー・バンクに記憶させる機能です。

アレンジメントを記憶させるとき、このモードの全部で8つあるページ画面で行った設定だけでなく、アレンジメントのコントロールに使う操作パネルキーすべての現時点での状態も同時に記憶されます。

ただし、SYNCHRO START/STOPキーとKBD LOCKキー、SOUND HOLDキー、ENSEMBLEキーは記憶されません。



① まず、カーソル上に、記憶させたいデータの番号をTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って入力します。



② ①で入力した番号にすでに記憶されているアレンジメントのタイトルが表示されますので、それを消去してもよいかどうか確認してください。

一度ライトした後で、消去されたアレンジメントの復活はできません。

③ そのまま記憶させてよいのであれば、RESET/YESキーを押します。



④ ディスプレイに[Are you sure?]という確認メッセージが表示されますので、よければ再度RESET/YESキーを押します。



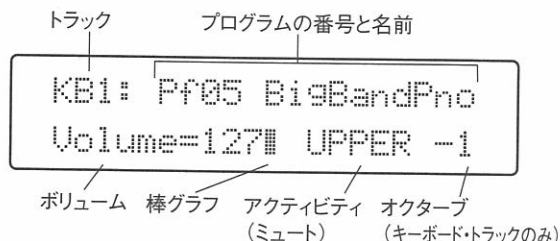
⑤ ①の番号にデータが記憶されます。

取扱説明書P.47「機能と操作・用語集」の“BACKING SEQ REC”を参照してください。

ボリューム/ミュート

それぞれのトラックに割り当てられている音色プログラムの音量(ボリューム)とミュート(一時的に音がでないようにする)の設定をすることができます。

アレンジメント・プレイ・モードのどのページでも、液晶画面の下にある8組のVOLUMEキーのいずれかを押し、この画面が表示されます。

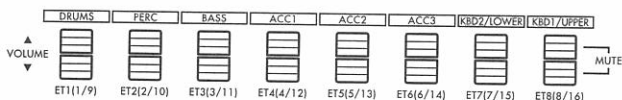


設定を終えた後、EXITキーを押すと元の画面に戻ります。もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面に戻ります。
 取扱説明書P.36「音の大きさや速さを調節するには」

トラック

[KB1, KB2, ACC1...3, BASS, PERC, DRUM]

ボリュームやミュートを設定したいトラックを選びます。対応するトラックのVOLUME▲キーまたは▼キーを押してください。



ボリューム

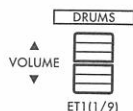
[000...127]

対応するトラックのVOLUME▲キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。

押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

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

ボリュームは数値とその右側の棒グラフで表示されます。



キーボード・アサインがSINGLEまたはM.DRUMのときには、KB2のキーを押しても液晶画面にはKB1のプログラムとボリュームが表示されます。

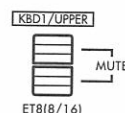
トラック・アクティビティ

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

対応するトラックのVOLUMEの▲キーと▼キーを同時に押すたびに、そのトラックのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされていない場合はPLAY(ただしKB1トラックとKB2トラックはそれぞれUPPER、LOWER)の文字が表示されます。

ミュートされているトラックでは-----という横線が表示されます。



キーボード・アサインがLAYERのときトラック・アクティビティの設定は、LOWERまたはUPPERのミュートとして動作します。KB1の音色だけをミュートするような使い方をすることはできません。

【7】スーパー・ボウラー

このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。

このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。



このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。

ボウラー・エリート

このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。

このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。



このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。

ボウラー・エリート

このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。



ボウラー・エリート

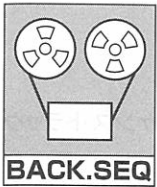
このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。

このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。

ボウラーのスコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。



このモードでは、ボウラーがボウリングのボールを投げるたびに、ボウラーのスコアが自動的に更新されます。スコアが一定の値になると、ボウラーは自動的にリセットされ、スコアはゼロに戻ります。



バックイング・シーケンス・モード

バックイング・シーケンス・モードとは…

バックイング・シーケンス・モードでは、伴奏付きの曲や、ピアノの独奏曲を、録音したり再生したりすることができます。

通常の伴奏付きの曲は、大きく分けて『アレンジメント・トラック』と『エクストラ・トラック』により構成されています。

<アレンジメント・トラック>

鍵盤で演奏したメロディーは、KBD Tr(キーボード・トラック)に録音され、指定したコード(和音)は、CHRD Tr(コード・トラック)に記録されます。

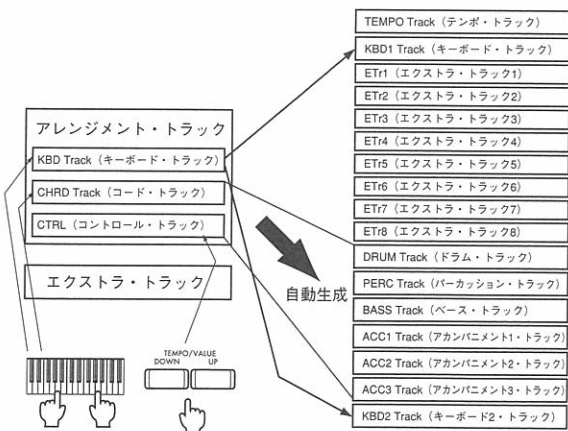
バリエーションの変更やフィル・インなどのパネルスイッチの操作は、CTRL(コントロール・トラック)に記録されます。

これらの3つのトラックのことを、ここではアレンジメント・トラックとよびます。再生時には(もちろん録音時にも)この内の、コード・トラックとコントロール・トラックによって、DRUM、PERC、BASS、ACC1~3からなる自動伴奏が、リアルタイムに自動生成され、演奏されます。

つまり、コードはそのままに、メロディーだけを録り直すことや、キーボード・トラックのデータを消去して、メロディーだけを生で演奏するといったことも可能なわけです。

<エクストラ・トラック>

アレンジメント・トラックによる演奏に、さらに“味付け”をしたい場合は、8つのエクストラ・トラックを利用して曲の完成度をあげることができます。



※キーボード・アサインがSINGLEのときは、KBD2トラックは使用できません。

<ピアノ独奏曲を録音したい場合>

ピアノ曲を録音したいときなど、伴奏が不必要になる場合にはPIANO MODEキーをONにしてください。このキーをONにすることによって、

- ・鍵盤音はピアノの音色(Pf00 GrandPiano)になります。
- ・伴奏がMute(消音)されます。
- ・エフェクトも、ピアノ単独の音色に適した設定になります。

PIANO MODEキーがONの場合でも、エクストラ・トラックは使用できますので、フルート等の音色を利用した2重奏や3重奏、ピアノ連弾等の録音にも利用できます。

<ページ画面の切りかえについて>

各種パラメータと機能は、P.15の一覧表のように14のページ画面に分かれています。ページ画面の切りかえはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。あるページ画面に直接進みたい場合は、BACKING SEQキーを押しながら、そのページ番号に相当するPROGRAM GROUPキー(ページ1~8)またはARRANGEMENT GROUPキー(ページ9~14)を押します。たとえばページ4に進みたい場合、BACKING SEQキーを押しながら、PROGRAM GROUPキーのBRASS/STRINGSを押します。ページ10に進みたい場合には、ARRANGEMENT GROUPキーのSLOW POP/LATIN POPを押します。



+

PIANO PIPE REED BRASS VOCAL GUITAR SYNTH BELL DRUM KIT
 E.PIANO ORGAN WIND STRINGS PLUCKED BASS PAD S.E. USER

PROGRAM GROUP

または

POP 1 SLOW POP LATIN 1 JAZZ BALROOM DANCE WALTZ DANCE 1 U.S. POP
 POP 2 LATIN POP LATIN 2 BIG BAND BALROOM LATIN TRAD DANCE 2 ROCK USER

ARRANGEMENT GROUP

バックイング・シーケンス・モード

作ったデータは忘れずにセーブを...

このピアノは最高10種類のバックアップ・シーケンス、合計40,000ステップのデータを記憶します。各バックアップ・シーケンス・トラックに記憶できるデータ量は最高約16,000ステップです。

電源をオフにするとシーケンス・メモリの内容は消えてしまいます。そこで、曲づくりを行うたびに、セーブ機能を使って必ずバックアップ・シーケンスをディスクにセーブしてください。停電など思いもよらぬことでデータをなくしてしまわないよう、曲づくりの途中にもこまめにセーブすることをおすすめします。P.57

バックアップ・シーケンス・モードに入ると、セーブ機能の画面が表示されます。この画面で、セーブしたいシーケンス・トラックを選択し、セーブすることができます。

＜バックアップ・シーケンス・モードの画面＞

この画面は、バックアップ・シーケンス・モードに入ると表示される画面です。この画面で、セーブしたいシーケンス・トラックを選択し、セーブすることができます。画面には、セーブしたいシーケンス・トラックの番号が表示されています。また、セーブしたいシーケンス・トラックの番号を選択すると、セーブしたいシーケンス・トラックの番号が表示されます。



+



バックアップ・シーケンス・モード

この画面は、バックアップ・シーケンス・モードに入ると表示される画面です。この画面で、セーブしたいシーケンス・トラックを選択し、セーブすることができます。

＜バックアップ・シーケンス・モード＞

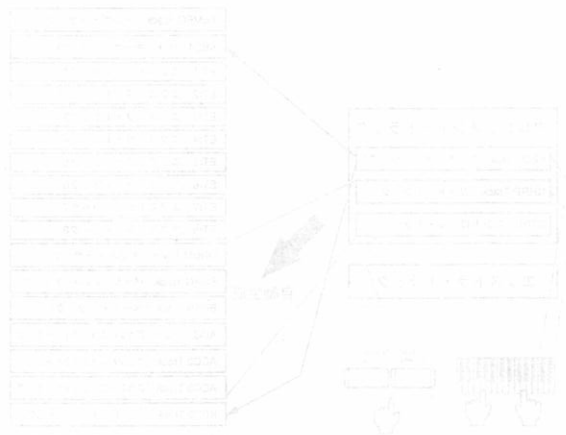
この画面は、バックアップ・シーケンス・モードに入ると表示される画面です。この画面で、セーブしたいシーケンス・トラックを選択し、セーブすることができます。

この画面は、バックアップ・シーケンス・モードに入ると表示される画面です。この画面で、セーブしたいシーケンス・トラックを選択し、セーブすることができます。

この画面は、バックアップ・シーケンス・モードに入ると表示される画面です。この画面で、セーブしたいシーケンス・トラックを選択し、セーブすることができます。

＜バックアップ・シーケンス・モード＞

この画面は、バックアップ・シーケンス・モードに入ると表示される画面です。この画面で、セーブしたいシーケンス・トラックを選択し、セーブすることができます。



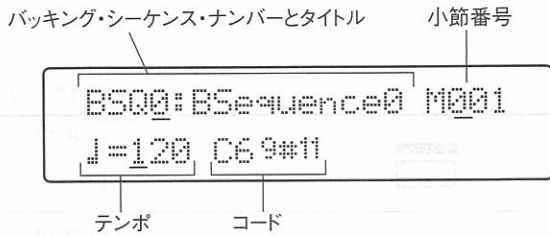
バックキング・シーケンス・モードの機能

この表は、バックキング・シーケンス・モードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面			本書のページ
1 再生、リアルタイム・レコーディング	アレンジメントの表示		P.17
	ボリューム/ミュート		P.18
	初期設定 	トラック、アクティビティ、クオンタイズ、エクストラ・トラックの録音モード、スタート/エンド・メジャー	P.19
2 ステップ・レコーディング	レコーディング・トラックの選択		P.21
	レコーディング 	演奏データの入力	P.22
3 イレース・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスの消去		P.26
4 コピー・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスのコピー		P.27
5 デリート・メジャー	インサート・メジャー	小節の挿入	P.28
	イレース・メジャー	小節上にあるデータ消去	P.29
	デリート・メジャー	小節の削除	P.28
6 コピー・メジャー	バウンス・トラック	トラックの合成	P.31
	クオンタイズ	録音データのタイミング調整	P.31
	コピー・メジャー	小節のコピー	P.30
7 シフト・ノート	音程の部分的なシフト		P.32
8 イベント・エディット	エディット・トラックの選択		P.32
	エディット 	イベントの修正	P.33
9 エクストラ・トラック	トラックの選択	MIDIチャンネル トランスポーズ・デチューン	P.34
10	プログラムの選択	パン、エフェクト・センド・レベル	P.35
11 エフェクト	エフェクトの種類とレベル		P.36
12 ネクスト・バックキング・シーケンス	次に演奏するバックキング・シーケンスを指定		P.37
13 リネーム・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスの名前を変更		P.37
14 SMFコンバーター	スタンダードMIDIファイルへの変換		P.38

バックキング・シーケンス・モード

★リアルタイム・レコーディングで、演奏を録音してみましょう。



1. BACKING SEQ RECキーを押してください。



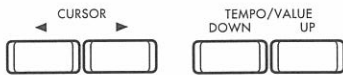
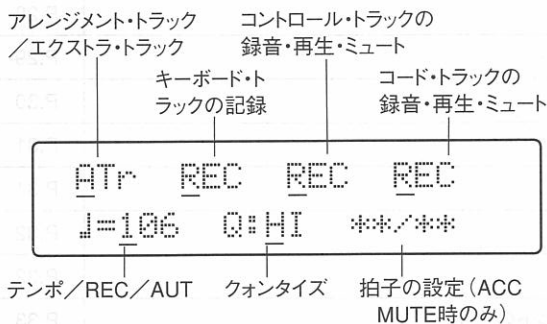
2. 録音(データの入力)をしたいトラックを選びます。

○ ピアノの鍵盤で弾く演奏データを録音したいときは…

→ ATr(アレンジメント・トラック)を選びましょう。

コントロール・トラックやコード・トラックに、自動伴奏を録音することもできます。

ATr(アレンジメント・トラック)に録音するときは…



液晶画面をみて、これから録音する曲の、

- i) 拍子(ビート)を選んでおきます。

PIANO MODEキーを押してACC MUTEを選択した場合、BACKING SEQ RECキーを押すと、拍子が設定できるようになります。

- ii) タイミングの調整(レコーディング・クオンタイズ)を指定しておきます。

- iii) 曲の途中でアレンジメントやプログラムを変更したりなどの、操作パネルの動作を記録したいときには…

→ CTRL(コントロール・トラック)をRECにしておきます。

- iv) 鍵盤で認識されたコードを記録したいときには…

→ CHR(コード・トラック)をRECにしておきます。

<自動伴奏なしで、ピアノの鍵盤で弾く演奏データだけを、ふつうに録音したいときは>



→ PIANO MODEキーを押してください。

ACC MUTEというアレンジメントが選択され、自動伴奏なしで録音できるようになります。このとき、コントロール・トラックやコード・トラックには録音することができません。またキーボード・アサインは、鍵盤全体が鳴るように設定されます。

○ 多重録音や、パンチ・イン・レコーディング(P19)をしたい場合は…

→ ETr(エクストラ・トラック)を選びましょう。

ETr1~ETr8の、8トラックまでの多重録音が可能になります。

ETr(エクストラ・トラック)に入力するときは…



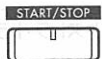
液晶画面をみて、これから録音する曲の、

- i) 録音方法を選んでおきます。
- ii) 拍子(ビート)を選んでおきます。
- iii) タイミングの調整(レコーディング・クオンタイズ)を指定しておきます。

3. メトロノームの音が必要ならば、METRONOMEキーをONにしておきます。

メトロノームの音量は、アレンジメント・プレイ・モードのページ3で設定することができます。プレイバック(再生)のときは、メトロノームを鳴らすことはできません。

4. START/STOPキーを押します。



→ 2小節分のカウントが鳴ったあとで、録音をはじめることができます。

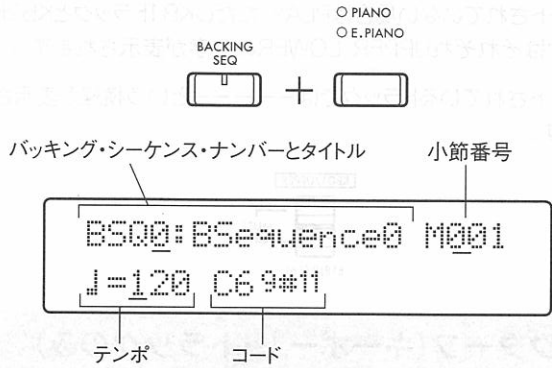
5. 演奏を最後まで録音したら、ふたたびSTART/STOPキーを押します。

→ リアルタイム・レコーディングが終了します。

ページ1 再生、リアルタイム・レコーディング

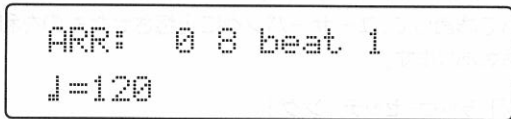
PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとPIANO/E.PIANOキーでこのページを選びます。

このページでは、録音/再生の初期設定を行います。



アレンジメントの表示

ページ1でEXITキーを押すと、そのときバックイング・シーケンスで使用されているアレンジメントが表示されます。



EXITキーをもう一度押すか、そのまま数秒間放置すると、もとの画面に戻ります。



バックイング・シーケンス・ナンバー [0...9]

ここで、演奏または録音するバックイング・シーケンスの番号を選びます。

現在演奏または録音できるようになっているバックイング・シーケンスは、画面の左上に表示されます。カーソルの上にあるバックイング・シーケンス・ナンバーを選んで、変更することができます。

バックイング・シーケンスのタイトル

録音、再生用に選んだバックイング・シーケンスのタイトルを表示します。

バックイング・シーケンスのタイトルは、リネーム・バックイング・シーケンス機能を使って変更することができます。

☞P.37「リネーム・バックイング・シーケンス」

M(小節番号)

[1...999]

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

RESET/YESキーを押すと、このメジャー・ポインターが「001」になります。通常バックイング・シーケンスを終わりまで演奏すると、このポインターは自動的に「001」になります。

♩=(テンポ)

[REC, AUT, 40...240]

バックイング・シーケンスのテンポを1分あたり40~240拍の間で調整します。

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



録音中に変更したテンポも記録することができます。

☞P.20「リアルタイムでテンポ・チェンジを記録する方法」

コード表示

現在演奏しているバックイング・シーケンスのコードを表示する場所です。このコードにしたがって、アレンジメントが演奏されます。

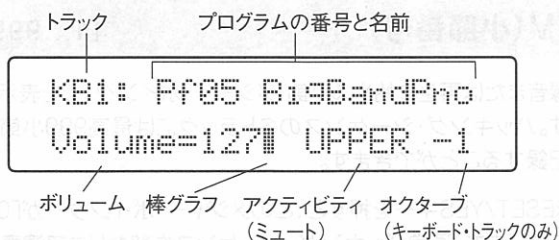
鍵盤上のコード・スキャンの対象となっている範囲内でコードを弾くと、表示されているコードの設定が変更されます(バックイング・シーケンス再生中にはコードは変更できません)。また、RESET/YESキーを押すと、設定がキャンセルされます。

認識できるコードの図解を巻末の付録Cに掲載しました。

ボリューム/ミュート

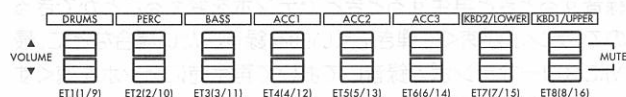
それぞれのトラックに割り当てられている音色プログラムの音量(ボリューム)とミュート(消音)の設定をすることができます。

ページ1が表示されているとき、液晶画面の下にある8組のVOLUMEキーのいずれかを押し、この画面が表示されます。トラックの種類によって、表示されるパラメータが若干異なります。くわしくは、それぞれのパラメータの説明を参照してください。



トラック [KB1, KB2, ACC1...3, BASS, PERC, DRUM, ETr1...ETr8]

ボリュームやミュートを設定したいトラックを選びます。いずれかのVOLUME▲キーまたは▼キーを押すと、そのキーに対応するトラックが表示されます。



エクストラ・トラックを選びたいときは、まずBACKING SEQキーをもう一度押してください。BACKING SEQのLEDが点滅します。このとき、▲キーまたは▼キーをもう一度押すと、対応するエクストラ・トラックを選択することができます。



! バックイング・シーケンス・モードではKB1、KB2の2つのトラックおよびETr1からETr8までの8つのエクストラ・トラックに対して、PROGRAM GROUPおよびPROGRAM SELECTキーを使ってそれぞれトラックに割りあてたプログラムを選択することができます。しかし、ACC1/2/3、BASS、PERC、DRUMの各トラックに対してはアレンジメントで設定されたプログラムしか使用できません。したがって、これらのトラックでは、プログラムを選択することはできません。設定を変更するときには、アレンジメント・モードで変更しユーザー・バンクに記憶させた上(ページ3-1)で、変更したアレンジメントを選んでください。

トラック・ボリューム [000...127]

対応するトラックのVOLUME▲キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。

押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

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

ボリュームは数値とその右側の棒グラフで表示されます。

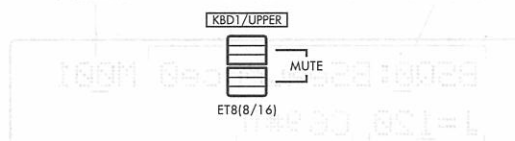
トラック・アクティビティ(アレンジメント・トラックのみ)

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

対応するトラックのVOLUMEの▲キーと▼キーを同時に押すたびに、そのトラックのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされていない場合はPLAY(ただしKB1トラックとKB2トラックはそれぞれUPPER、LOWERの文字が表示されます。)

ミュートされているトラックでは-----という横線が表示されます。



オクターブ(キーボード・トラックのみ)

[-2, -1, 0, +1, +2]

鍵盤の音の高さをオクターブで示します。0のときにはプログラムは標準の音程で演奏されます。

オクターブは、操作パネルのOCTAVEキーを使って変更してください。

アレンジメント・プレイ・モードのページ4、トラック・セッティングにおいて調節して、ユーザー・バンクに記憶させたものを利用する方法もあります。

☞P.6「トラック・セッティング」

☞取扱説明書P.53



トランスポーズの変更

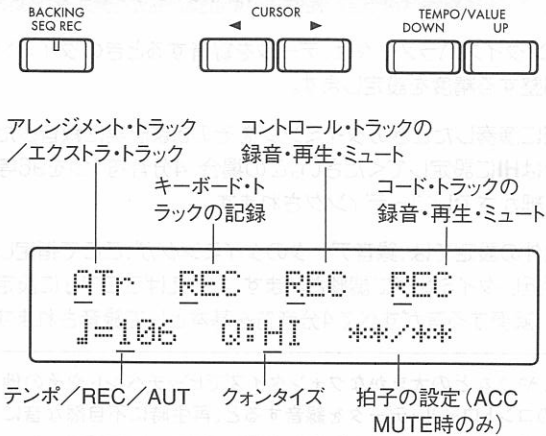
録音時には、トランスポーズ(移調)が可能です。TRANSCOPEの+1キーと-1キーで移調を行うことができます。(☞P.2)



トラック・クオンタイズの設定

バックイング・シーケンス・モードのページ1で初期設定を行った後に、BACKING SEQ RECキーを押すと、レコーディングを行うトラック、レコーディング・クオンタイズ設定、などの設定ページに切りかわります。

ここでは、録音トラックやクオンタイズなどを設定します。



トラック

[ATr, ETr1...ETr8]

レコーディングするトラックを示します。

ATr: アレンジメント・トラック
キーボード・トラック、コントロール・トラック、コード・トラックに対して、リアルタイム・レコーディングを行うときは、これを選択します。

ETr1...ETr8: エクストラ・トラック
エクストラ・トラックに対して、リアルタイム・レコーディングを行うときはこれを選択します。

トラック・アクティビティ(アレンジメント・トラックのみ)

[-----, REC, KBTTr/CTRL/CHRD, MUTE]

ここでは、リアルタイム・レコーディングのときのキーボード・トラック、コントロール・トラック、コード・トラックを、レコーディングやプレイバック(再生)、ミュートの状態に設定します。

-----:
そのトラックにまだデータが何も無いときは、この横線が表示されます。この場合、RECを選択することはできませんが、データがないため、プレイバックやMUTEを指定することはできません。

REC:
そのトラックに対してリアルタイム・レコーディングを行いたいときは、これを選択してください。

そのトラックにデータがあってもなくてもRECを選択することができます。

ただし、すでにデータのあるトラックに対してレコーディングを実行してしまうと、前にあったデータは消えてしまいますので注意してください。

キーボード・トラックにはピアノの鍵盤を演奏した情報が記録さ

れます。
コントロール・トラックには操作パネル上のキーを操作して選択したり、変更したりしたアレンジメントやバリエーションなどの操作の情報が記録されます。

コード・トラックには、コード・スキャニング機能によって指定されたコードの情報がレコーディングされます。

KBTTr/CTRL/CHRD:

そのトラックにすでにデータが何か存在しているときには、そのトラックの名前(KBTTr:キーボード・トラック、CTRL:コントロール・トラック、CHRD:コード・トラック)が表示されます。トラックの名前を表示させておくと、リアルタイム・レコーディングの際にそのトラックのデータはレコーディングされず、再生のみが可能となります。

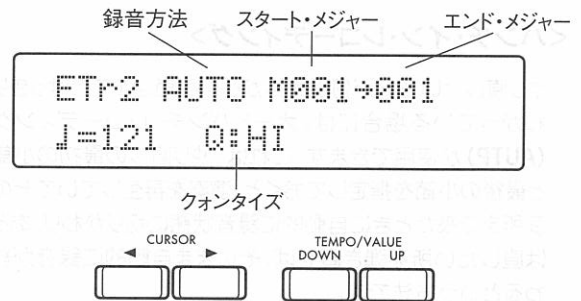
例えば、キーボード・トラックだけを録り直したいときは“REC CTRL CHRD”のように設定してください。コントロール・トラックとコード・トラックは録音されているデータがそのまま再生され、鍵盤でメロディのみが新たに録音されます。

MUTE:

そのトラックにすでにデータが存在している場合、そのデータをリアルタイム・レコーディングのときに再生させないようにしたいときにはMUTEを選択してください。MUTEを選択したトラックは再生されません。

録音方法(エクストラ・トラックのみ)

[OVWR, OVDB, AOTP, MANP]



新しいバックイング・シーケンスのデータを録音する際のリアルタイム・レコーディングの方法を選びます。エクストラ・トラックにリアルタイムで録音する方法には4種類あります。

まず一番簡単なのは、すでにトラックにあるデータを上書きしてしまう**OVWR録音(オーバーライト・レコーディング)**か、すでにあるデータに新しいデータを重ねて録音する**OVDB録音(オーバーダブ・レコーディング)**です。

オーバーライト・レコーディングではすでにあったデータは消えてしまい、新しく録音したデータだけが残ります。これに対してオーバーダブ・レコーディングでは、すでにあったデータも新しく録音したデータもいっしょに残ります。

バックイング・シーケンスの途中の、ある小節のみを録音し直したい場合は**AOTP録音(オートパンチ・レコーディング)**を選んでください。スタート・メジャー(録音開始小節)からエンド・メジャー(録音終了小節)の間だけ演奏が新たに録音し直されます。

別売のアサイナブル・ペダルや、EC5エクスターナル・コントローラを使えば、録音開始および終了をリアルタイムに指定できる、**MANP録音(マニュアル・パンチ・レコーディング)**が可能です。

ディスク/グローバル・モードのアサインブルペダルか、EC5エクスターナル・コントローラの設定で、PUNCH IN/OUTを割り当てた上で、ペダルを踏むことによって、録音開始、もう一度踏むことによって録音終了を指定することができます。P.63、64ディスク/グローバル・モード

スタート・メジャー [001...999]

このパラメータは録音モードにAUTPを選んだときのみ表示されます。オートパンチ・レコーディング時にここで指定した小節から自動的に録音が始まります。

エンド・メジャー [001...999]

このパラメータも録音モードにAUTPを選んだときのみ表示されます。オートパンチ・レコーディング時にここで指定した小節で自動的に録音が終わります。

1小節だけを録音するには、このパラメータをスタート・メジャーと同じ値に設定してください。

録音の途中の一部分だけをやり直したい場合には、エクストラトラックに対してパンチ・インという方法でやり直しの部分だけを録音することができます。

エクストラトラックは全部で8つありますから、トラックごとにくつかの候補(テイク)を録音しておいて、あとから一番出来のいいものを選んで差しかえることも可能です。

<パンチ・イン・レコーディング>

やり直したい部分が何小節目から何小節目までとはっきりわかっている場合には、オートパンチ・レコーディング(AUTP)が使用できます。これは、やり直しの最初の小節と最後の小節を指定しておく、演奏を再生してその箇所まで来たときに自動的に録音状態に切りかわり、あとは直したい所を弾き直せば、そのまま自動的に録音が終わるという方法です。

やり直したい部分をリアルタイムで指定できるのがマニュアル・パンチ・レコーディング(MANP)です。この設定をしておくと、演奏を再生しながら修正したい箇所まできたら、BACKING SEQ RECキーを押せば、その箇所から直ちに録音状態に切り替わり、そのまま録音することができます。BACKING SEQ RECキーをもう一度押すと録音は終わります。

楽器を演奏しながら(あるいは、演奏の待機をしながら)BACKING SEQ RECキーを操作するのは、大抵なかなか難しいものです。こういった場合、手で操作できるフットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラを使ってパンチ録音をコントロールするのが便利です。これには、あらかじめディスク/グローバル・モードのアサインブル・ペダルあるいはEC5エクスターナル・コントローラでPUNCH IN/OUTを割り当てておく必要があります。

P.64

演奏を再生しながら録音したい箇所まできたら、PUNCH IN/OUTを割り当てておいたペダルスイッチまたはコントローラを踏み込んでください。そこで録音状態に切りかわり、そのまま録音することができます。スイッチをもう一度踏むと録音は終わります。

Q.(レコーディング・クオンタイズ) [HI, ♩, ♪, ♫, ♬, ♧, ♨, ♩]

クオンタイズパラメータは、データを録音するときのタイミングを調整する精度を設定します。

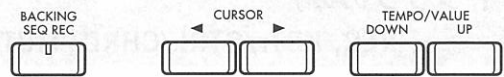
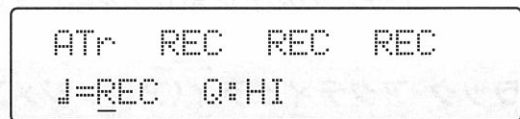
実際に演奏したときのタイミングをそのまま忠実に録音したい場合はHIに設定してください。この場合、4分音符1つを96等分した細かさでレコーディングされます。

HI以外の設定では、録音データのタイミングが、ここで指定した一番近いタイミングに調整されます。たとえばここで♪に設定すると、演奏する音がすべて4分音符を基本として録音されます。

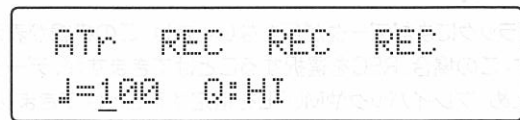
♪や♪などの大まかなクオンタイズでピッチベンドやその他のコントロール・データを録音すると、再生時に不自然な音に聴こえることがあります。これを避けるには、HIに設定してレコーディングし、次にバックイング・シーケンスのページ画面のページ6にあるクオンタイズ機能でノート・データのタイミングだけを修正します。P.31

<リアルタイムでテンポ・チェンジを記録する方法>

テンポ・チェンジを記録するには、まずBACKING SEQ RECキーを押します。まず、カーソルをテンポの表示にあわせてUPキーとDOWNキーを同時に押ししてください。すると、テンポの数値の位置にRECと表示されます。



次にSTART/STOPキーを押して録音を始めます。するとREC表示がテンポ設定に戻るので、TEMPO/VALUEキーでテンポを調整することができます。Ci-800はこのテンポ設定が変更されてゆく様子を逐一記録します。



もう1度START/STOPキーを押して録音を停止すると、テンポ設定が自動的にAUTにかわり、次にこのバックイング・シーケンスを再生するときには記録した通りにテンポを自動的に変化させながら演奏されます。

```

ATR REC REC REC
└─AUT Q:HI
    
```

再生または録音中に手でテンポを調整すると、バックイング・シーケンスはテンポ・トラックに記録されているテンポ・チェンジのデータを無視して、手動で設定したテンポに従って演奏します。

<外部クロックによるコントロール>

ディスク/グローバル・モードのClock SourceパラメータをHOSTまたはMIDIに設定すると、テンポの表示にEXTという文字が現れます。これは、Ci-800のテンポが、接続されている外部シーケンサーのMIDIクロック・メッセージでコントロールされているということを意味します。この場合、Ci-800本体でテンポを変更することはできません。

<トラック上の拍子の変更>

トラックの途中で拍子をかえなくなった場合は、いったん録音を止めてイベント・エディット機能を使って拍子を変更する必要があります。

バックイング・シーケンスにトラックを追加する場合、新しいデータは、すでに存在しているトラックと同じ拍子で録音されます。すでに存在しているトラックに途中で拍子の変更が入っている場合は、新しいトラックのデータもこれに従ってかわります。

拍子の変更はデータの入っているトラックすべてに影響しますので、十分ご注意ください。1つのトラックの拍子を変更すると他のトラックもこれに従います。

拍子を変更した場合、テンポをAUTに設定すると、変更した拍子でバックイング・シーケンスを再生させることができます。AUTに設定するには、テンポ表示にカーソルを合わせて、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを同時に押してください。

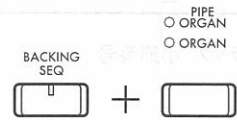
うっかりビート・パラメータを変更して小節を短く切ってしまったとしても、心配する必要はありません。イベント・エディット機能を使って拍子を元に戻すだけで、他のトラックも元通りになります。

録音中や再生中に拍子を変更することはできません。

ページ2

ステップ・レコーディング

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとPIPE ORGAN/ORGANキーでこのページを選びます。



```

STEP RECORDING
KBTr M001 (REC+S/S)
    
```

レコーディング・トラック 小節番号

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

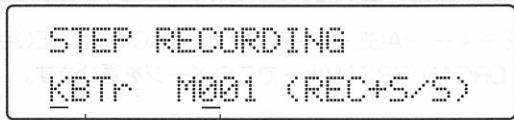
レコーディング・トラック [KBTr, CTRL, CHRD, ETr1...ETr8]

ステップ・レコーディングを行うトラックを選択します。

- KBTr:** キーボード・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。
- CTRL:** コントロール・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。
ピアノ本体の操作パネルで設定できるアレンジメントの選択や、コード・バリエーションの選択などを記録することができます。
- CHRD:** コード・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。
バックイング・シーケンスのコード進行を記録していきます。
- ETr1~ETr8:** 8つのエクストラ・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。

バックイング・シーケンス・モード

★ステップ・レコーディングで、演奏データを入力してみましょう。

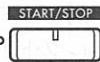


レコーディング・トラック 小節番号

1. BACKING SEQ RECキーを押します。



2. START/STOPキーを押します。



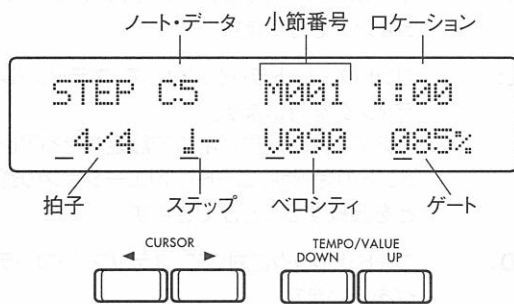
→ データの入力を始めることができます。

3. 録音(データの入力)をしたいトラックを選びます。

○ ピアノの鍵盤で弾く演奏データを録音したい場合は... P.24

→ KBTr(キーボード・トラック)を選びましょう。

KBTr(キーボード・トラック)ETr(エクストラ・トラック)に入力するときは... P.24



4. 液晶画面をみて、これから入力する音の、

- i) 拍子(ビート)を選んでおきます。
- ii) 音符の長さ(ステップ)を選んでおきます。
- iii) 音の強さ(ベロシティ)を選んでおきます。P.24
- iv) 音の長さ(ゲート)を選んでおきます。

必要ならば、何小節目のどの位置に音を入力するか(小節番号とロケーション)も、設定しておくことができます。

5. ピアノの鍵盤で、録音したい音の鍵を一回だけ押してください。

(同時に鳴る二つ以上の音を録音したいときには、それらの音の鍵を同時に一回だけ押してください)

→ 5で押さえた鍵の音が、4で設定しておいた強さと長さで、入力されます。

4と5を繰り返して、一回ずつ順に音のデータを入力していきます。

6. すべての音を最後まで入力し終わったら、ふたたびSTART/STOPキーを押します。

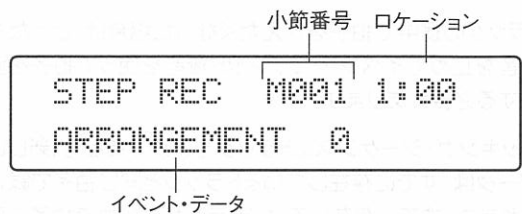
→ ステップ・レコーディングが終了します。

ピアノで普通に演奏されるような曲のデータをステップ・レコーディングで入力する場合は、はじめに入力したい音の長さや強さを指定しておいて、ピアノの鍵盤を実際に押してその音の高さを指定します。これを繰り返して、演奏データを入力していきます。

○ 曲の途中でアレンジメントやプログラムを変更したりなどの、操作パネルの動作を入力したいときには... P.25

→ CTRL(コントロール・トラック)を選びましょう。

CTRL(コントロール・トラック)に入力する場合は... P.25



4. CHORD HOLD/◀キーとSOUND HOLD/▶キーを使って、これから入力したいイベントを、何小節目のどの位置に入力するか(小節番号とロケーション)を設定しておきます。

5. イベントの種類を選びます。

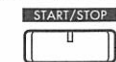
6. RESET/YESキーを押します。



→ 5で選んだイベントが、4で設定しておいた位置に入力されます。

4と5を繰り返して、順にイベントを入力していきます。

7. すべてのイベントを入力し終わったら、ふたたびSTART/STOPキーを押します。



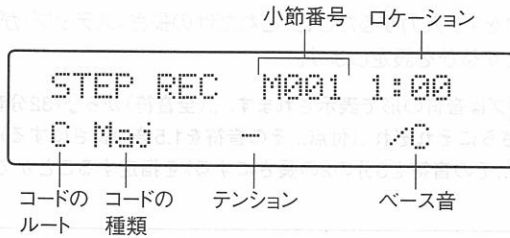
→ ステップ・レコーディングが終了します。

コントロール・トラックへのステップ・レコーディングでは、例えばピアノを演奏しながら、曲の途中でアレンジメントを切りかえたり、あるいはフィルを入れたりなどといった、操作パネルのキーを操作するのと同様の「イベント」を、データとして記録していくことができます。

○ コードを入力したい場合は... P.26

→ CHR(コード・トラック)を選びましょう。

CHR(コード・トラック)に入力するときは... P.26



4. CHORD HOLD/◀キーとSOUND HOLD/▶キーを使って、これから入力したいコードを、何小節目のどの位置に入力するか(小節番号とロケーション)を設定しておきます。

5. コードを指定する方法には、二通りあります。

a. ピアノの鍵盤の、コード・スキャンが設定された範囲で、コードを押さえます。このとき、操作パネル左側のCHORD HOLDキーをONにしておいてください。

どの鍵盤を押したときに、どのようなコードとして認識されるかは、付録Cのコード一覧を参照してください。

b. 液晶画面をみて、CURSORキーとTEMPO/VALUEキーでこれから入力するコードの

- i) 根音(ルート)を選んでおきます。
- ii) 種類を選んでおきます。
- iii) テンションを選んでおきます。
- iv) ベース音を選んでおきます。

aの方法で、鍵盤から指定したコードを、bの方法で修正してから入力することもできます。

6. RESET/YESキーを押します。

→ 5で押さえたコードが、4で設定しておいた位置に入力されます。

4と5を繰り返して、順にコードのデータを入力していきます。

7. コードを最後まで入力し終わったら、ふたたび

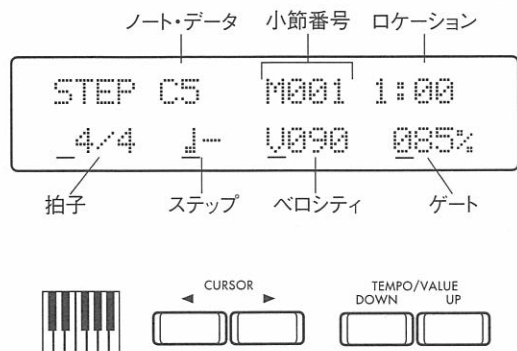
START/STOPキーを押します。

→ ステップ・レコーディングが終了します。

コード・トラックへのステップ・レコーディングでは、ピアノの鍵盤のうち、コード・スキャン(取扱説明書P.47)の範囲で押さえた鍵から、付録Cのコード一覧にしたがって認識されたコードが、データとして記録されます。

バックイング・
シーケンス・モード

キーボード・トラック、エクストラ・トラックの録音



ノートデータ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

入力した最新のデータの音名をアルファベットで表示します。

小節番号

現在の小節を表示します。

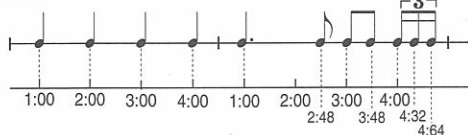
ロケーション

現在の小節内でデータの入力できる位置を表示します。

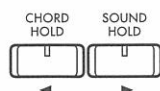
:(コロン)の左側の1桁の数は、その小節内の第何拍目かを表わします。右側の2桁の数は、4分音符を96等分した長さを表わします。

	(0:12)	(0:24)	(0:48)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
付点	(0:18)	(0:36)	(0:72)	(1:48)	(3:00)	(6:00)
3連符	(0:08)	(0:16)	(0:32)	(0:64)	(1:32)	(2:64)

例)



* 小節とロケーションはCHORD HOLD/◀キーとSOUND HOLD/▶キーを使って変更します。



拍子(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

ここで拍子を設定することができます。

ステップ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99]

データを1つ入力するたびに、どれだけの長さ(ステップ)が進むようにするかを設定します。

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

ステップは、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って設定するほかにも、本体パネル上のスタイル・エレメントキーを使って直接入力することもできます。

ペロシティ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ) [002... 127, KEY]

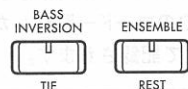
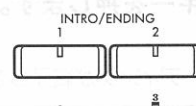
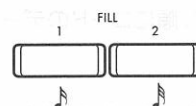
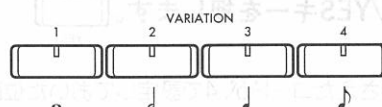
入力した音の強さを設定します。

KEYにすると、そのとき実際に鍵盤をたたいた強さがそのまま入力されます。

ゲート(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ) [001... 100%]

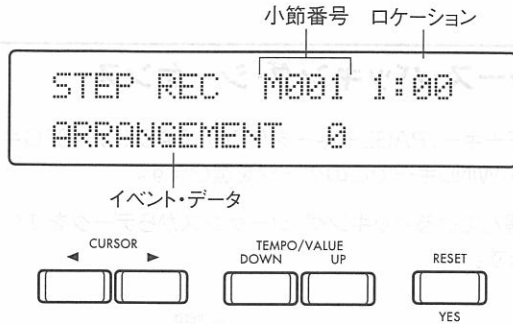
ステップで設定した音符の長さに対して、その間実際に音を出しつづける時間を、音符の長さを100としたときに対する割合で設定します。この値を小さくすると歯切れよい演奏(スタaccato)の感じが出るようになります。値を大きくすると、ゆったりとした(テヌート)感じになります。

BASS INVERSION/TIEキーを押すと、その直前に入力したノート・データの長さを伸ばします。また、ENSEMBLE/RESTキーを押すと、休符が入力されます。



コントロール・トラックの録音

イベント(コントロール・トラックのみ)



コントロール・トラックに入力するイベントの種類を指定します。入力できるイベントは以下の通りです。CURSORキーとTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで、イベントの種類とその値を設定したら、RESET/YESキーを押すとデータが入力されます。

*アレンジメントとプログラムについて

アレンジメントとプログラムの値を指定するときは、付録Dの一覧を参照してください。

アレンジメントを入力する場合、液晶画面には、選んだアレンジメントのそれぞれのグループにおける番号だけが表示されます。どのグループのアレンジメントが選ばれているかは、操作パネル上のARRANGEMENT GROUPキーの上に点灯するLEDによって示されます。

*ドラム・マップについて

ドラム・マップとは、ドラム・プログラムの中の打楽器の音の一部を、別な打楽器の音に置きかえるパターンをまとめたもので、ドラムスの音をラテン・パーカッションに置きかえたり、スネア・ドラムの音をサイドスティックの音に置きかえたり、ハイハット・シンバルとライド・シンバルの音を入れかえたりなど、全部で8種類のパターンがあります。同じドラム・プログラム、同じスタイル・エレメントでも、ドラム・マップを指定し直すことによって、ドラム・サウンドに変化をつけることができます。

それぞれのドラム・マップによって置きかえられる音については、付属Cのドラム・マップ表を参照してください。

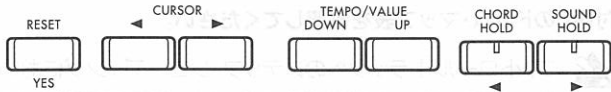
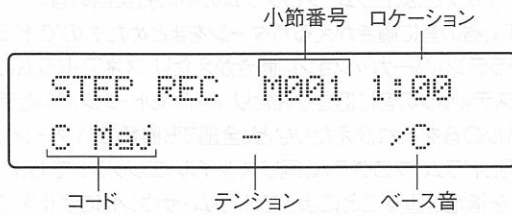
コントロール・トラックへのステップ・レコーディングにおいて、イベントを入力する場合、データは全て8分音符(♪)のタイミングで入力されます。タイミングを細かく調節したい場合は、データの入力を終えてから、ページ8のイベント・エディットでデータのロケーションを変更することによって、タイミングを微妙に調節することができます。
P.32

* このイベント・タイプはイベントエディット時のみ選択可能

** コントロール・トラックでは、KB1プログラムとKB2プログラムは、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使って選択してください。

表示	イベント・タイプ	値
ARRANGEMENT	アレンジメント	(付録Dアレンジメント一覧を参照してください)
* STYLE	スタイル	(付録Dのスタイルを参照してください)
STYLE ELEMENT	スタイル・エレメント	OFF, VAR1~VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
KB ASSIGN	キーボード・アサイン	SINGLE, LAYER, SPLIT, DRUM
CHORD SCAN	コード・スキャニング	OFF, LOWER, UPPER, FULL
CHORD HOLD	コード・ホールド	OFF, ON
BASS INV.	ベース・インバージョン	OFF, ON
TRANPOSE	トランスポーズ	-11...-1, 00, +1...+11
DRUM MUTE	DRUMミュート	PLAY, MUTE
PERC MUTE	PERCミュート	
BASS MUTE	BASSミュート	
ACC1 MUTE	ACC1ミュート	
ACC2 MUTE	ACC2ミュート	
ACC3 MUTE	ACC3ミュート	
DRUM MAP	ドラム・マップ	1~8(付録Cドラム・マップ表を参照してください)
** KB1 PROG	KB1プログラム	(付録Dプログラム一覧を参照してください)
** KB2 PROG	KB2プログラム	
KB1 OCT.	KB1オクターブ	-2, -1, 0, +1, +2
KB2 OCT.	KB2オクターブ	

コード・トラックの録音



鍵盤でコードを直接入力するか、あるいはCURSORキーとTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでコード、テンション、ベースを設定したら、RESET/YESキーを押すと、コードが入力されます。SOUND HOLD/▶キーを押すと、ロケーションが進みます。また、CHORD HOLD/◀キーを押すと、ロケーションが後退します。

! 鍵盤でコードを直接入力するときには、録音を始める前にCHORD HOLDをオンにしておいてください。

コード(コード・トラックのみ)

コード・トラックに入力するコードを指定します。

テンション(コード・トラックのみ)

コードに付加するテンションを指定することができます。

テンションとは、「緊張」という意味です。そのコードの構成音とは直接関係ない音をコードに加えることによって、より緊張感のある複雑な響きを得ることができます。

それぞれのコードに対して付加できるテンションは、付録C「認識されるコード一覧」に示してありますのでごらんください。

ベース音(コード・トラックのみ)

コードの基音に任意のベース音を指定することができます。

コードのベース音は、通常そのコードと同じアルファベットで表わされる音になっていますが、曲の途中で、コードのかわり目などにベース音だけを一時的に変化させて、前後のコードのつながりをよりスムーズに聴かせたりする、などの効果を得ることができます。

録音が終わったらSTART/STOPキーをもう1度押すと、ステップ・レコーディング機能が終了します。



ページ3

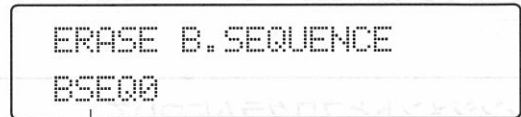
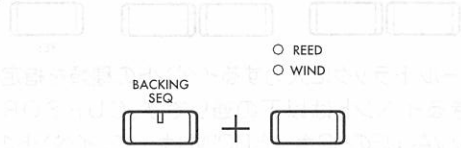
Erase Backing Sequence

イレース・バックイング・シーケンス

イレース・バックイング・シーケンス

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとREED/WINDキーでこのページを選びます。

現在選んでいるバックイング・シーケンスからデータをすべて消去します。



→ 消去したいバックイング・シーケンス

消去したいバックイング・シーケンスを指定したら、RESET/YESキーを押してください。

→ “Are You Sure”をいうメッセージが表示されます。ここでもう一度RESET/YESキーを押すと、データは消されます。TAP TEMPO/NOキーを押すと、消去は中止されます。

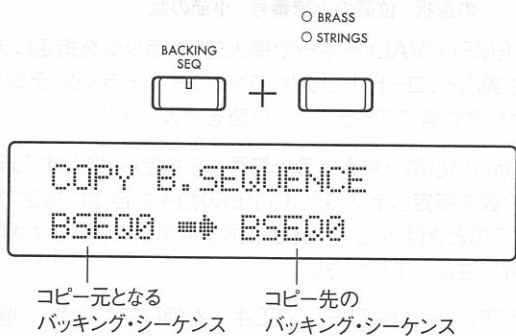


ページ4 Copy Backing Sequence コピー・バックイング・シーケンス

コピー・バックイング・シーケンス

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとBRASS/STRINGSキーでこのページを選びます。

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

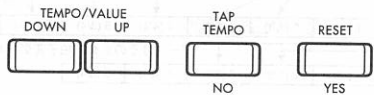


TEMPO/VALUEキーで、現在選択されているバックイング・シーケンスをどのバックイング・シーケンスへコピーするかを指定します。

コピー先のバックイング・シーケンスを指定したら、RESET/YESキーを押してください。

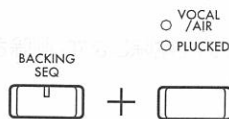
→ “Are You Sure”というメッセージが表示されます。ここでもう一度RESET/YESキーを押すと、データは消されます。TAP TEMPO/NOキーを押すと、消去は中止されます。

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

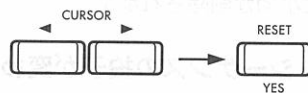


ページ5 Edit 1 エディット1

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとVOCAL/AIR/PLUCKEDキーでこのページを選びます。



このページでは、小節の削除 (DELETE)、小節の挿入 (INSERT)、小節からのデータの消去 (ERASE) という、3つの操作を選択することができます。CURSORキーで実行したい操作にカーソルを合わせ、RESET/YESキーを押すと、それぞれの操作を実行するためのサブページを開くことができます。



バックイング・シーケンス・モード

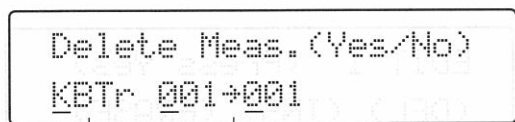
ページ5-1 Delete Measure デリート・メジャー

デリート・メジャー

指定したトラックの小節を削除します。削除された小節より後の小節は前にずれます。

まずTEMPO/VALUEキーでトラックを選んでください。コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、トラックすべてから小節を削除したい場合はALLを選びます。

次にTEMPO/VALUEキーで削除する最初の小節と最後の小節を選びます。1小節だけを削除する場合は両方とも同じ数字に設定します。



トラックの選択 削除したいはじめの小節とおわりの小節

削除したい小節を正しく選んだら、RESET/YESキーを押してください。指定した小節が削除されます。

<バックイング・シーケンスの拍子が変わる場合>

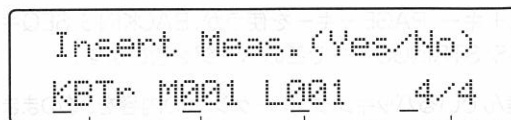
小節を1つのトラックだけから削除した場合、前にずれる小節は他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

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

ページ5-2 Insert Measure インサート・メジャー

インサート・メジャー

小節をトラック内の指定した位置に挿入します。



トラックの選択 挿入したい位置の小節番号 挿入したい小節の数 拍子

まずTEMPO/VALUEキーで挿入先のトラックを指定します。ALLを選ぶと、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックを含む全てのトラックに小節を挿入します。

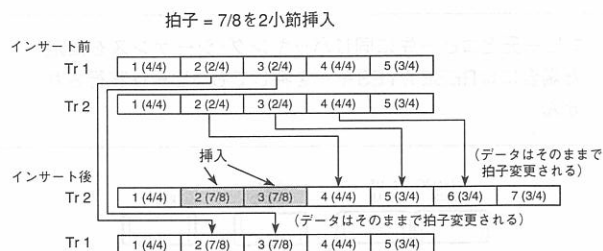
次に、新しい小節を挿入する小節番号を指定し、挿入する新しい小節の数を指定します。新しい小節の拍子も自由に指定できますが、このときは下記の<異なる拍子の小節を挿入した場合>の内容に注意してください。

設定が正しければRESET/YESキーを押してください。指定したデータが挿入されます。

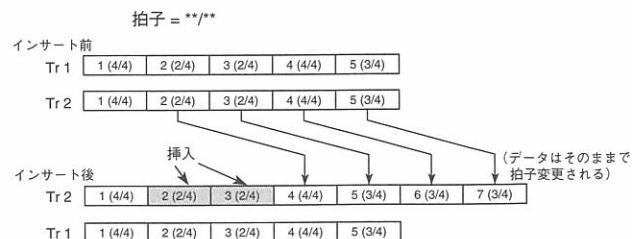
<異なる拍子の小節を挿入した場合>

変更した拍子は、テンポを ♩ =AUT にすれば有効となります。

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



異なる拍子を指定しなければ、このパラメータのところに **/** が表示され、新しい小節は、すでにデータの入っている他のトラックの対応する小節と同じ拍子を使います。また他のトラックがすべて空の場合は次に来る小節と同じ拍子を使います。



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

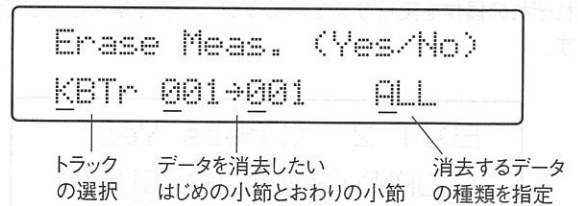
挿入の結果、番号がかわった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

ページ5-3 Erase Measure イレース・メジャー

イレース・メジャー

1つあるいは複数の小節からデータの一部または全部を消去する機能です。

まずCURSORキーとTEMPO/VALUEキーで、消去したいデータの入っているトラックを選んでください。コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、トラックすべてから小節を消去したい場合はALLを選びます。



次にTEMPO/VALUEキーで消去する最初の小節と最後の小節を選びます。1小節のデータだけを消去する場合は両方とも同じ数字に設定します。

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

* AFTT, BEND: 本機からは入力することができません。

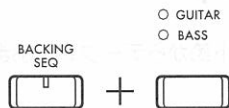
設定が正しくできたらRESET/YESキーを押してください。指定した小節からデータが消去されます。

<コントロール・チェンジの消去>

ダンパー・チェンジやピッチバンドなどのコントロール・チェンジは、これらをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残ったままになっているメッセージを消去するか、イベント・エディット機能 (P.32) でデータを修正してください。

ページ6 Edit 2 エディット2

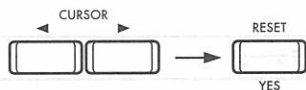
PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとGUITAR/BASSキーでこのページを選びます。



このページでは、小節のコピー(COPY)、トラックの合成(BOUNCE)、録音データのタイミングの調整(QUANTIZE)という、3つの操作を選択することができます。CURSORキーで実行したい操作にカーソルを合わせ、RESET/YESキーを押すと、それぞれの操作を実行するためのサブページを開くことができます。

EDIT 2 (Press Yes)
(COPY) (BOUNCE) (QNTZ)

小節のコピー トラックの合成 録音データのタイミング調整



ページ6-1 Copy Measure コピー・メジャー

コピー・メジャー

トラック内またはトラック間で小節をコピーします。

まずCURSORキーとTEMPO/VALUEキーでコピーしたい小節の入ったトラックを指定します。ALLを選ぶと、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックを含む全てのトラックからデータをコピーします。次に、TEMPO/VALUEキーでコピーする最初と最後の小節を選びます。1小節のデータだけをコピーする場合は、同じ数字を設定します。

Copy Measure (Yes/No)
KBT: 001 → 001 KB 001


コピー元のトラック コピーしたいはじめの小節と
おわりの小節 コピー先のトラック コピー先の
小節番号

次に、コピー先のトラックを選びます。TEMPO/VALUEキーでALLを選ぶと、コピー先も自動的にALLとなります。データをキーボード・トラックとエクストラ・トラックとの間でコピーしたい場合は、まずエクストラ・トラックを選んでから、TEMPO/VALUEキーを押すことで、キーボード・トラックを選べます。最後に、コピー先の最初の小節を指定します。

トラックがCTRL(CTL)かCHORD(CHD)の場合、他のトラックへコピーをすることはできません。

設定が正しければRESET/YESキーを押してください。

→ 設定したデータがコピーされます。

 コピー先の小節にすでにデータが入っていると、このデータが削除されてコピーされる小節に代わります。

＜バックイング・シーケンスの拍子を変更される場合＞

コピー先の小節で、他のトラックにデータがある場合、コピー先の小節の拍子が有効になります。

コピーする小節とコピー先の小節の拍子が異なっていると、コピーしたはずのデータが短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

ページ6-2 Bounce Track バウンス・トラック

バウンス・トラック

トラックに入っているバックイング・シーケンス・データを他のトラックのバックイング・シーケンス・データと合わせて1つにまとめます(マージ)。こうして一緒になったトラックには、マージ先のトラックのプログラム、MIDIチャンネル、その他のトラック設定がそのまま適用されます。元のトラックにあったバックイング・シーケンス・データはすべて消去されます。

両方のトラックにピッチベンド、ダンパー・ペダル、その他コントロール・チェンジ・データを使っていて、そのロケーションが重なっている場合、これをマージすると思ってもかけない結果が生まれることがあります。このため、P.29で説明するイレース・メジャー機能を使って、マージする前に重なっているロケーションのどちらかのトラックからコントロール・チェンジ・データを削除しておく必要があります。P.29

Bounce Track (Yes/No)
KBTr → ETr1

合成元のトラック 合成する先のトラック

液晶画面内の下段左側でソース・トラックを選択し、右側でマージ先のトラックを選択します。(このとき選択できるのは、キーボード・トラックかエクストラ・トラックです。)選択したらRESET/YESキーを押してください。

→ 2つのトラックが1つにマージされます。

ページ6-3 Quantize クオンタイズ

この機能を使って、録音済みのデータのタイミングを調整することができます。

Quantize (Yes/No)

KBTr 001→001 ALL HI

クオンタイズ クオンタイズをかけたい部分の
トラック 小節とおわりの小節

データの種類の種類 精度

(NOTE AFTT (3/4, 2/4, 3/8, 4/4, 3/8, HI
CTRL BEND
PROG ALL

この機能は同じバックイング・シーケンス・モード内のリアルタイム・レコーディング・ページにあるクオンタイズ・パラメータよりも融通性があります。というのは、小節の範囲やクオンタイズするデータのタイプを指定できるので、関係ない他の小節やデータには影響を与えずに済むからです。

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

次にクオンタイズする最初と最後の小節を設定します。

コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラック以外のトラックを選んだ場合は、クオンタイズするデータのタイプを下の表の中から指定します。

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

* AFTT, BEND: 本機からは入力することができません。

クオンタイズ、各パラメータを設定します。クオンタイズ・パラメータはリアルタイム・レコーディングのクオンタイズ・パラメータと同じです。

正しく設定できたら、RESET/YESキーを押してください。

→ データがクオンタイズされます。

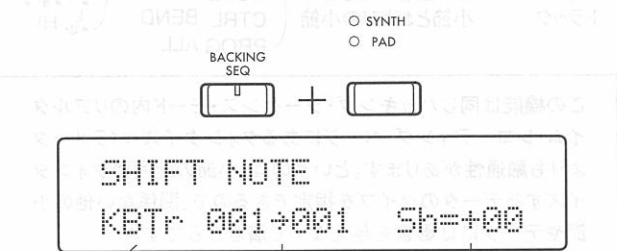
ページ7 Shift Note シフト・ノート

※本機は、キーボードのキーボードを、キーボードのキーボードで操作する。

シフト・ノート

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとSYNTH/PADキーでこのページを選びます。

音程を半音単位で上下に移動します。指定した小節の範囲のみを移動することができます。



音程をシフトするトラックの指定 音程をシフトしたい部分の
はじめとおわりの小節 シフト量

まずシフトしたいノートのあるトラックを選びます。選べるトラックは、キーボード・トラックがエクストラ・トラックです。次に、対象となる最初と最後の小節を設定します。

最後に、ノートのシフト量を設定します。半音単位で最大2オクターブ(-24~+24)まで上下にシフトすることができます。

設定ができたらRESET/YESキーを押してください。

→ “Are You Sure”をいうメッセージが表示されます。ここでもう一度RESET/YESキーを押すと、データはシフトされます。TAP TEMPO/NOキーを押すと、シフトは中止されます。

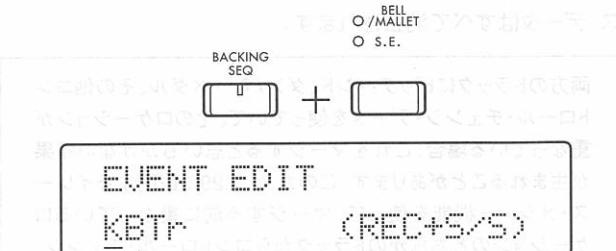
CONTROL	CONTROL
ARPT	ARPT
BEND	BEND
PHOS	PHOS

ページ8 Event Edit イベント・エディット

イベント・エディット

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとBELL/MALLET/S.E.キーでこのページを選びます。

音のデータやMIDIコントロール・チェンジなど、1つ1つのイベントを修正する機能です。



エディットするトラックの指定

★イベントの修正をしてみましょう。

1. 修正したいトラックを選びます。

TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで修正したいトラックを選んでください。

2. BACKING SEQ RECキーを押します。

3. START/STOPキーを押します。

```
EVENT M001#00
== BAR 1    4/4 ==
```

4. TEMPO/VALUEのUPキーまたはDOWNキーを押します。

- KBTr(キーボード・トラック)、ETr1~8(エクストラ・トラック)

```
EVENT M001#01 1:14
D5    U094    0:50
```

小節番号 イベント番号 ロケーション

イベント・タイプ ベロシティ 音符の長さ (ゲート)

(下の表を参照)

アレンジメントを指定する場合、液晶画面には、アレンジメントのそれぞれのグループにおける番号だけが表示されます。どのグループのアレンジメントが選ばれているかは、操作パネル上のARRANGEMENT GROUPキーの上に点灯するLEDによって示されます。



コントロール・トラックにおいては、スタイルのアサイン(割り当て)をエディットする事も可能です。これは、i/i2/i3/i4S/XC3000i上で作成したバックイングシーケンスデータを、本体内にロードした場合を考慮したものです。従って、他のシリーズのRAMカードに収録されているような、本来内蔵されていないスタイルは、Ci-800上では直接再生することはできません。スタイルとアレンジメントの関係については、取扱説明書P.34を参照してください。また、アサインできるスタイルについては、巻末の付録D「スタイル」を参照してください。

- CHRd(コード・トラック)

```
EVENT M001#01 1:00
C Maj    ---    /C
```

小節番号 イベント番号 ロケーション

コードの種類 テンション音 ベース音

5. CURSORキーで修正したい項目を選んでください。

- CTRL(コントロール・トラック)

```
EVENT M001#01 1:00
ARRANGEMENT 0
```

小節番号 イベント番号 ロケーション

イベント・タイプ イベントのとり得る値、ON/OFFなど (P.25の表を参照)

- KBTr(キーボード・トラック)、ETr1~8(エクストラ・トラック)のイベント・タイプ

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

*1 次の小節に音がつながっているときはTIEと表示されます。

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

*3 02はドラム・バンクです。プログラム・ナンバーとドラム・プログラムの対応は「付録D」のプログラム一覧(P.100)を参照してください。

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

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

*4 MIDIのポリフォニック・キー・プレッシャーを送信します。

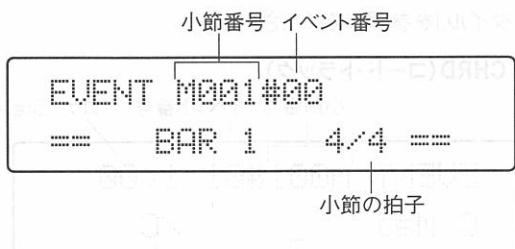
6. TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで選んだ項目のデータを修正することができます。

FADE IN/OUT/INSキーを押すと、現在表示されているステップの前に、同じデータを1つ挿入することができます。

KBD LOCK/DELキーを押すと、現在表示されているステップのデータを1つ消去することができます。

7. 修正が終わったら、もう一度START/STOPキーを押してイベント・エディット機能を終了してください。

<小節の拍子を変更したい場合>



1. 拍子を変更したい小節を選びます。

→ カーソルを小節に合わせ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで選んでください。

2. イベントの#00を選びます。

→ カーソルをイベント番号に合わせ、TEMPO/VALUEのDOWNキーで選びます。小節を選んだときには、#00になっています。

3. 小節の拍子を設定します。

→ カーソルを小節の拍子に合わせ、変更したい拍子に設定します。

※ 小節の拍子は、どのトラックを選んでも変更できません。

バックイング・シーケンスの再生に小節の拍子の変更を反映させるには、ページ1のテンポの設定を♪=AUTにする必要があります。EXITキーでページ1へ行き、テンポにカーソルを合わせ、VALUE UPとDOWNキーを同時に押してください。

**ページ9 Extra Track
エクストラ・トラック**

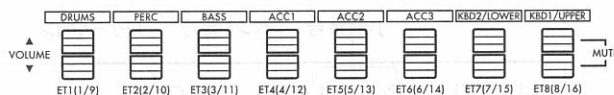
PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとPOP 1/POP 2キーでこのページを選びます。



ここではキーボード・トラックのトランスポーズ設定を行うことはできません。鍵盤からの出音は、TRANSPOSEキーの現時点での設定が使われます。

トラック [ETr1...ETr8]

設定を変更したいエクストラ・トラックをトラックボリューム/ミュートキーで選ぶことができます。



プログラム

対応するトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。

現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させ、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーでプログラムを選ぶことができます。また、PROGRAM SELECTの二つのキーを同時に押すと、プログラムはOFFに設定され、そのトラックを使用しないようにすることができます。

Ch(チャンネル) [1...16]

各トラックのMIDIチャンネルを設定するパラメータです。トラックはここで設定したチャンネルでキーボードとMIDI INおよびTO HOST端子からMIDIデータを受信します。また、トラック・ステータス(本書P.7参照)がEXTかBOTHに設定されている限り、このチャンネルでデータを送信します。

いくつかのトラックを同じMIDIチャンネルに設定することができます。この場合、同一のMIDIチャンネルを設定した複数のトラックは、同じ高さで同時に発音します。MIDI INまたはTO HOST端子からこのチャンネルのデータを受信したときも同様です。

あるいは、いくつかのトラックを同一のMIDIチャンネルに設定しておいて、データをその種類に応じて、これらのトラックの中に自由に割り振りすることもできます。あるトラックにノート・データを録音し、ボリューム・チェンジやピッチベンドなどのコントロール・データを別のトラックに記録することができます。

Xpose(トランスポーズ) [-24...+24]

半音単位に最高2オクターブまでトラックをトランスポーズします。0にすると、プログラムは標準のピッチで発音します。

<トラックが高音を演奏しない場合>

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

DT(デチューン) [-50...+50]

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

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

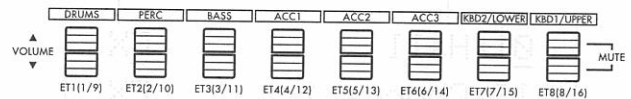
ページ10 トラック・サウンド

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとSLOW POP/LATIN POPキーでこのページを選びます。



トラック [ETr1...8]

トラック・キーを押すことによってセッティングを変更したいトラックを選ぶことができます。



プログラム

対応するトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。

現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させ、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使ってプログラムを変更することができます。

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

各トラックのステレオ音像の定位(パン)を設定するパラメータです。チャンネルA, Bのバランスを調整します。

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

OFFの設定では、チャンネルAとBへのトラック出力がオフになります。また、PROG設定では、それぞれのプログラムで指定されているパン設定がそのまま用いられるようになります。

音色の中にはPROG固定のものがあります。

エフェクト・センド・レベルC、D [0...9, P]

チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られるバックイングトラックの音量レベルを設定します。

各チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定した場合は、それぞれのプログラムであらかじめ設定されているエフェクトセンドレベルがそのまま用いられるようになります。

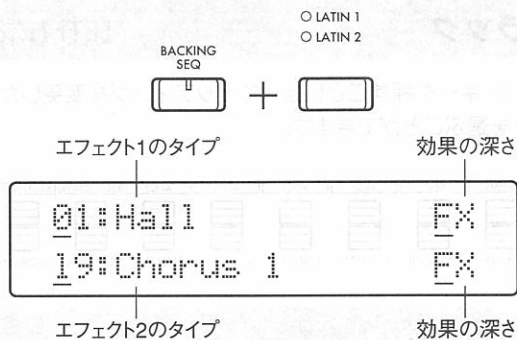
エフェクト・システムには、2つのステレオ・エフェクト・プロセッサの配置のしかたと、出力信号の通りかたの組み合わせによって、アレンジメントごとにSerial、Parallel1、Parallel2、Parallel3の4通りの出力システムがあります。それぞれの出力システムの違いについては、P.52「エフェクトの出力システムについて」を参照してください。

選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバーブのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値をかえながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのように音の性格全体をかえる目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

各エフェクトの内容については、P.45からの「エフェクト」を参照してください。

ページ11 エフェクト

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとLATIN 1/LATIN 2キーでこのページを選びます。



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

EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

エフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整したり、接続した別売のフットスイッチ等でON/OFF切りかえをすることができます。P.63

Dry/Wet(エフェクト・バランス)

[00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

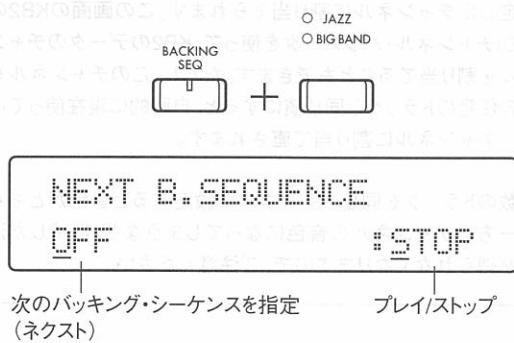
また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

ページ12 Next Backing Sequence ネクスト・バックイング・シーケンス

ネクスト・バックイング・シーケンス

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとJAZZ/BIG BANDキーでこのページを選びます。

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



この機能は2つの項目から構成されています。

ネクストは、現在のバックイング・シーケンスの演奏が終わったときに選ばれるバックイング・シーケンスのナンバーを表します (BSEQ0~BSEQ9)。(バックイング・シーケンスのタイトルはこの番号の横に表示されます。)この項目をOFFにすると、演奏が終了した時点でバックイング・シーケンスはかわらず、そのまま停止します。

プレイ/ストップは、現在のバックイング・シーケンスの演奏が終了したときに、指定したバックイング・シーケンスを演奏するかどうかを表示しています。ここをSTOPにすると、次のバックイング・シーケンスが選ばれますが、再生はしません。PLAYにすると、次のバックイング・シーケンスが自動的に再生されます。(ただし、ネクストがOFFになっていると再生は終了します。)

この機能によって、複数のバックイング・シーケンスを続けて自動的に再生することができます。

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

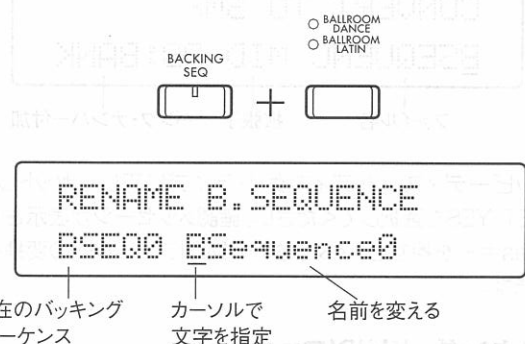
ページ13 Rename Backing Sequence リネーム・バックイング・シーケンス

リネーム・バックイング・シーケンス

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとBALLROOM DANCE/BALLROOM LATINキーでこのページを選びます。

エディット中のバックイング・シーケンスのタイトルを変更することができます。バックイング・シーケンスのタイトルには最高10文字まで使えます。

このタイトルの最初の8文字は、ページ14で表示されるファイル名になります。バックイング・シーケンスのタイトルでは小文字を使っていても、ファイル名がすべて大文字になり、数字・文字以外の記号などはすべて下線で表わされるようになります。



リネーム・バックイング・シーケンス機能を選ぶと、現在のバックイング・シーケンスのタイトルが液晶画面の下段に現れます。CURSORの◀キーと▶キーを使って変更したい文字の下にカーソルをあわせ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで文字を変更してください。

FADE IN/OUT/INSキーを押すと、カーソルの上の文字をコピーして、その位置に挿入することができます。KBD LOCK/DELキーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。

バックイング・シーケンス・モード

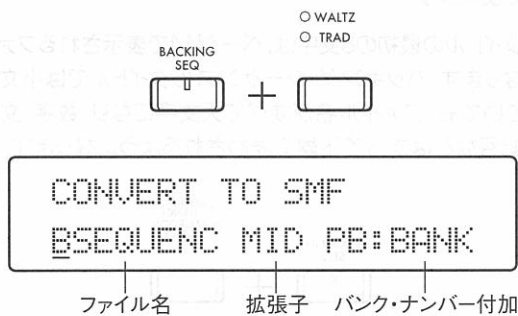
ページ14 スタンダードMIDIファイルへの変換

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、BACKING SEQキーとWALTZ/TRADキーでこのページを選びます。

バックイング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルに変換します。

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

必要に応じて、8文字までのファイル名を変更することができます。ファイル名の右にはスタンダードMIDIファイルの拡張子(.MID)が表示されます。



フロッピーディスクをディスクドライブに正しくセットして、RESET/YESを選択してください。確認メッセージが表示された後、Yesキーを押すと、スタンダードMIDIファイルへの変換を実行します。

<スタンダードMIDIファイル>

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

PB: BANK

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

PB: NUM

プログラム・チェンジ・メッセージにバンクが付加しません。他のGM音源を使うときにお使いください。ただし、使用したアレンジメント、キーボード・トラック、エクストラトラックでGMバンク以外のプログラムが使用されていた場合、音色の互換性はなくなります。

Ci-800は1つのバックイング・シーケンスのシーケンス・データが入ったスタンダードMIDIファイルを作成します。バックイング・シーケンスをセーブするときに、全スタイル・データを通常のシーケンス・データに展開します。

バックイング・シーケンスは、スタンダードMIDIファイルのフォーマット0でしかセーブできませんのでご注意ください。

Ci-800はDRUM、PERC、BASS、ACC1、ACC2、ACC3の各トラックを、ディスク/グローバル・モード画面のページ4およびページ5で指定したチャンネルに割り当てます。エクストラトラックはBacking Sequence画面のページ9で指定したチャンネルに割り当てられます。

KB1データは、ディスク/グローバル・モード画面のページ4で設定したチャンネルに割り当てられます。この画面のKB2のMIDIチャンネル・パラメータを使って、KB2のデータのチャンネルを割り当てることもできます。ただし、このチャンネルを他の任意のトラックと同じ値にすると、自動的に現在使っていないチャンネルに割り当て直されます。

複数のトラックを同じチャンネルに設定すると音色がどちらか一方のチャンネルの音色になってしまうなど、期待した演奏が得られなくなりますので、ご注意ください。



ソング・プレイ・モード

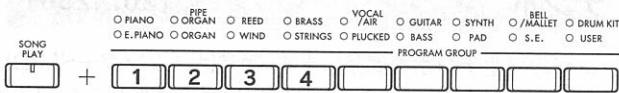
ソング・プレイ・モードとは...

ソング・プレイ・モードでは、スタンダードMIDIファイルのフォーマットで保存されているソング・ファイルをフロッピー・ディスクから直接再生します。スタンダードMIDIファイルについては取扱説明書のP.56を参照してください。

＜ページ画面の切りかえについて＞

ソング・プレイ・モードの各種パラメータと機能は、右の一覧表のように4つのページ画面に分かれています。ページ画面の切りかえはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。

あるページ画面に直接進みたい場合は、SONG PLAYキーを押しながら、そのページ番号に相当するPROGRAM GROUPキーを押します。たとえばページ3に進みたい場合は、SONG PLAYキーを押したまま、PROGRAM GROUPキーREED/WINDを押します。



ソング・プレイ・モードの機能

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

ページ画面	本書のページ
1 基本設定	ソングの選択、テンポ、演奏を開始する小節 P.40
2 チャンネル設定	ステレオ定位、エフェクト・センド・レベル P.41
3 トランスポーズ・ポジション	P.42
4 エフェクト設定	P.43
ボリューム/ミュート	P.44

上記のいずれかの機能を使用しているときにエラー・メッセージが表示されたら、付録Aのメッセージ内容と対処方法についての説明をごらんください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いについて、取扱説明書P.9の注意もごらんください。

プログラムバンクのMIDI出力について

ディスク/グローバル・モードのMIDI FILTER設定でのPROGRAMフィルタ指定によるプログラムバンクのMIDI出力処理を選択できます。P.62

コルグのMIDI機器を接続する場合は“o”を指定してください。

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

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



ソング・プレイ・モード

基本設定

ソング・プレイ・モード画面のページ1とページ2では、演奏するスタンダードMIDIファイルを選び、そのテンポと小節番号の設定、および各チャンネルのプログラム、ステレオ定位、エフェクト・センド・レベルの設定を行います。

ページ1 Play(プレイ)

SONG PLAYキーとPIANO/E.PIANOキーでこのページを選びます。



ファイル名

ディスクに入っている曲を最初から続けて再生するには、ディスクを挿入し、ソング・ファイル名が表示されたらSTART/STOPキーを押します。

特定の曲から演奏を始めるには、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って演奏する曲を選び、START/STOPキーを押すとソングがスタートし、もう1度START/STOPキーを押すと一時停止します。

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



フォーマット1のスタンダードMIDIファイルは、フォーマット0のファイルと違って、全データをロードするのに処理時間が必要です。START/STOPキーを押してフォーマット1のスタンダードMIDIファイルをスタートすると、“Please wait a moment(しばらくお待ちください)”というメッセージを表示します。ロード中、テンポLEDが素早く点滅し、データロード中であることを知らせます。ソング・データが完全にロードされると、演奏を始めます。

ソング・プレイ・モードでは、フォーマット1のスタンダードMIDIファイルを演奏するために、バッキング・シーケンス・モードのメモリを使います。バッキング・シーケンスのデータが存在する場合には、メモリ内にすでにバッキング・シーケンスのデータを消去してもよいかどうかの確認メッセージが表示されます。

More memory needed.
Okay to erase B.Seq?

ここでYESを選ぶと、バッキング・シーケンスのデータが消去され、ソングの演奏が開始されます。もしもデータを消去したくない場合にはディスクにバッキングシーケンスをセーブしてください。バッキング・シーケンスのセーブについては、P.57を参照してください。NOを選ぶと、次のソングをロードし始めます。

ロードするファイルのサイズがメモリ・バッファのサイズ(最大156K)よりも大きいと、ロード操作を終えた時点で“Can't play all track”という警告メッセージを出します。これは一部ロードできなかったトラックがあることを示しています。このようなデータを演奏した場合、鳴らない楽器があります。

YESを選ぶとロードできたデータを演奏し、NOを選ぶと停止します。

<ファイルが見つからない場合>

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

テンポ

[20...250]

ソングの再生テンポを調整します。通常はスタンダードMIDIファイルにセーブしてあるテンポでソングの再生がスタートします。テンポは、♩=20 ~ 250の間で変更できます。ただし、TAP TEMPO機能を使った場合は♩=40~240の間に設定されます。

小節

ソングの特定部分を小節番号で指定して、演奏することもできます。これはファイルの演奏中でも停止中でも行えます。

CURSORキーで小節設定を選び、UP/DOWNキーで該当小節を選択します。選択すると、演奏中であれば、その小節をさがしている間、テンポLEDが素早く点滅します。

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

ここでYESを選ぶと、次のソングに進み再生を続けます。NOを選ぶと、現在のソングの最後の小節で停止します。

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

ページ2 チャンネル・サウンド

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、SONG PLAYキーとPIPE ORGAN/ORGANキーでこのページを選びます。

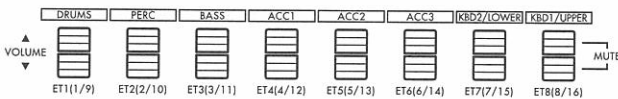
ソング・ファイル演奏時に、このページ画面の各チャンネルの設定がスタンダードMIDIファイルにセーブされている各ソングの設定値に変更されます。ソングの演奏が終わると、値はリセットされます。



Ch(チャンネル)

[1...16]

1から8までのチャンネル・キーで、設定を変更したい対象となるチャンネルを選びます。SONG PLAYキーを押すとSONG PLAY LEDが点滅して、チャンネル9から16までが選択できるようになります。もう1度SONG PLAYキーを押すとチャンネル1から8までが選択できる状態に戻ります。鍵盤で鳴らせる音色はここで選んだChの音色に切りかわります。



プログラム

現在選択しているチャンネルが演奏する音色プログラムを表示します。

現在選ばれている音色プログラムを変更したい場合は、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使って行ってください。

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

Pan

[OFF, LEFT15...LEFT1, CENTER, RIGHT1...RIGHT15, PROGRAM]

各チャンネルのステレオ音像の定位(パン)を設定します。チャンネルA、Bのバランスを調整します。



CENTERに設定すると、そのチャンネルの音像は中央に定位し、LEFTの値に設定すると左寄り、RIGHTの値に設定すると右寄りに移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。

OFFの設定では、チャンネルAとBへのチャンネル出力がオフになります。また、PROGRAM設定では、それぞれのプログラムごとに、あらかじめ設定されている定位がそのまま用いられるようになります。

エフェクト・センド・レベルC、D [0...9, P]

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

各エフェクト・センド・チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定すると、それぞれのプログラムごとに、あらかじめ設定されているエフェクト・センド・レベルが使われます。

コルグiシリーズおよびXシリーズで作成したソング・ファイルを演奏する場合、エフェクト・システムには、2つのエフェクト・プロセッサの配置のしかたで、出力信号の通りかたの組み合わせによって、Serial、Parallel1、Parallel2、Parallel3の4通りの出力システムがあります。演奏されるソング・データにしたがって、出力システムは自動的に、これらの4通りのいずれかに設定されます。それぞれの出力システムの違いについては、P.52「エフェクトの出力システムについて」を参照してください。通常のSMFソング・ファイルでは、エフェクトの出力システムはParallel3に対応します。

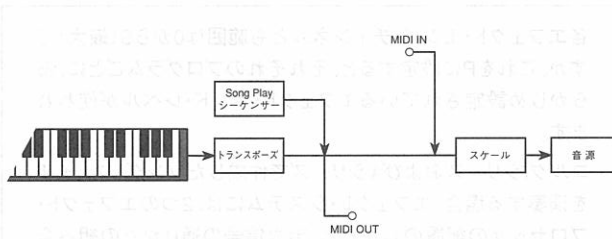
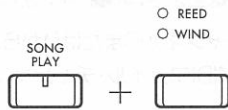
ページ3 Transpose Position トランスポーズ・ポジション

トランスポーズ・ポジション [KBD/MIDI, ALL/MIDI, ALL/INT]

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、SONG PLAYキーと REED/WINDキーでこのページを選びます。

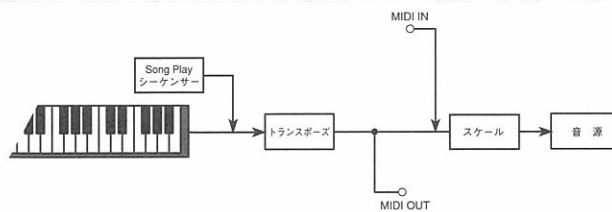
TRANSPOSEキーの設定が、鍵盤で弾いた音程に対して有効になるか、再生される音程に対して有効になるか、またMIDI OUT端子から出力されるかを設定します。ここでの設定はソング・プレイ・モードのみにおいて有効であり、またこのときディスク/グローバル・モードで設定されているXpose posは、無視されます。

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



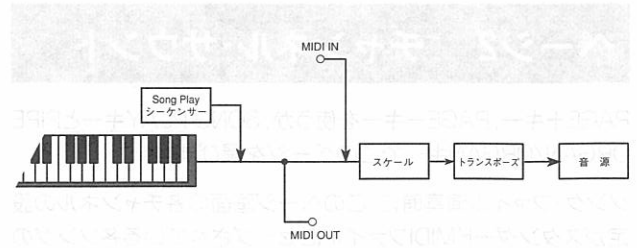
KBD/MIDIに設定すると、鍵盤の音程がトランスポーズします。このため音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方とも鍵盤で弾いた音程だけが移調します。シーケンサーで再生された音程、およびMIDI IN端子から受信した音程は移調しません。

.....



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

.....



ALL/INT設定では、音源に入る直前に音程が移調します。このため、トランスポーズした音が演奏されますが、MIDIOUT端子から出る音程はトランスポーズされていません。MIDI IN端子から受信する音程は、すべてトランスポーズされます。



ページ4 エフェクト

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、SONG PLAYキーとBRASS/STRINGSキーでこのページを選びます。

ページ4はエフェクト選択に関するページとなっています。プレイされるソングにプロ感覚のサウンドコーディネートが施すことができます。



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

EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

ソング・プレイ・モードでは、並列(Parallel)の2つのエフェクトをかけることができます。P.52

選んだエフェクトについては、各々独立にDry/Wetで効き具合を調整したり、接続したフット・スイッチでON/OFF切りかえをすることができます。P.63「ペダル・パラメータ」

Dry/Wet(エフェクトのかかり具合)

[00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバーブのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値をかえながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのように音の性格全体をかえる目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

各エフェクトの内容については、P.45からの「エフェクト」を参照してください。

ボリューム/ミュート

それぞれのチャンネルに割り当てられている音色プログラムの音量(ボリューム)とミュート(一時的に音がでないようにする)の設定をすることができます。

ソング・プレイ・モードのどのページでも、液晶画面の下にある8組のVOLUMEキーのいずれかを押しすと、この画面が表示されます。



チャンネル

[Ch01...16]

ボリュームやミュートやプログラムを設定したいチャンネルを選びます。

対応するチャンネルのVOLUME▲キーまたは▼キーを押してください。



チャンネルの9から16までを選びたいときは、まずSONG PLAYキーをもう一度押してください。

SONG PLAYのLEDが点滅します。このとき、▲キーまたは▼キーをもう一度押すと、9から16までのチャンネルを選択できる状態になります。

プログラム

PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使って、対応するチャンネルで演奏するプログラム(音色)を選ぶことができます。

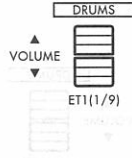
ボリューム

[000...127]

対応するチャンネルのVOLUME▲キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。

押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

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



ボリュームは数値とその右側の棒グラフで表示されます。

チャンネル・アクティビティ

[---, PLAY]

対応するチャンネルのVOLUMEの▲キーと▼キーを同時に押すたびに、そのチャンネルのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされていない場合はPLAYの文字が表示されます。

ミュートされているトラックでは---という横線が表示されず。

<ソング・プレイと一緒に演奏>

鍵盤で鳴らす音色はここで選んだチャンネルの音色になります。ミュートするとそのチャンネルの演奏の代わりに、鍵盤で弾くことができます。

ACCボリューム

ACCボリュームを使って、ミュートトラック以外の再生音量を調節できます。

ACCボリュームはソングプレイで、いづれかのトラックをミュートした場合のみ動作します。



このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

このキーは、チャンネルの音量を調整するためのものです。チャンネルの音量を調整するには、このキーを押す必要があります。

エフェクト

この章では、各エフェクトタイプの内容について述べてあります。

アレンジメント、バックイングシーケンス、ソング・モードには、それぞれエフェクトを設定するページがあります。エフェクトはトータルサウンドを作り上げる上で、とても重要なものです。

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

Ci-800では、トータルサウンドをまとめる上で通常必要不可欠といわれるもの(リバーブ、コーラスetc...)をはじめ、エキサイターやエンハンサーなど、48種類ものエフェクトを用意しました。

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

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

さらに、演奏時にエフェクトのON/OFFを別売のフット・ペダル等で切りかえることが可能です。(これについては、ディスク/グローバル・モードのアサインابل・ペダル・パラメータで設定します) P.63

<3D SOUND>

3D SOUNDは、この2系統のエフェクトプロセッサとは全く独立しています。

3D SOUND効果は3D SOUNDキーで直接ON/OFFを切りかえることができます。

ただし、一部の音色では十分な効果が得られない場合があります。

3D SOUNDのON/OFF切り替え時は、一瞬ミュート(消音)します。

エフェクト画面

エフェクトは48種類ありますが、これらはその効果により、下表のような25タイプに分類することができます。

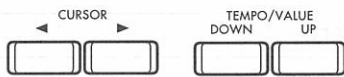
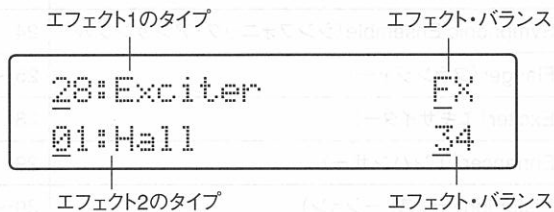
エフェクト・タイプ	エフェクト・ナンバー
No Effect(ノー・エフェクト)	0
Reverb(リバーブ)	1~9
Early Reflection(アーリー・リフレクション)	10~12
Stereo Delay(ステレオ・ディレイ)	13~14
Dual Delay(デュアル・ディレイ)	15
Multitap Delay(マルチタップ・ディレイ)	16~18
Chorus(コーラス)	19~20
Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)	21~22
Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)	23
Symphonic Ensemble(シンフォニック・アンサンブル)	24
Flanger(フランジャー)	25~27
Exciter(エキサイター)	28
Enhancer(エンハンサー)	29
Distortion(ディストーション)	30~31
Phaser(フェイザー)	32~33
Rotary Speaker(ロータリー・スピーカー)	34
Tremolo(トレモロ)	35~36
Equalizer(イコライザー)	37
Chorused/Flanged Delay(コーラス/フランジャー・ディレイ)	38~39
Delay & Reverb(ディレイ&リバーブ)	40~41
Delay & Chorus(ディレイ&コーラス)	42
Delay & Flanger(ディレイ&フランジャー)	43
Delay & Distortion(ディレイ&ディストーション)	44~45
Delay & Phaser(ディレイ&フェイザー)	46
Delay & Rotary Speaker(ディレイ&ロータリー・スピーカー)	47
Pedal Simulation(ペダル・シミュレーション)	48

ダイナミック・モジュレーション

ASSIGN PDL/SW端子に別売のペダル・コントローラー、コルグXVP-10やEXP-2を接続すると、それぞれのエフェクトをフットペダルで様々に変化させることができます。変化させることのできる要素は、生音とエフェクト音のバランスであったり、音のうねりのスピードであったり、強調される周波数であったりなど、エフェクトによって異なります。

エフェクトのセッティングによっては、ダイナミック・モジュレーションによる効果があまり目立たない場合もあります。

ダイナミック・モジュレーションは、ディスク/グローバル・モードのページ7のアサインابل・ペダルのエクスプレッション・ペダル機能の中から選択することができます。P.63



<スイッチ機能>

エフェクトのオン/オフを演奏中などにフットペダル等によって切りかえることができます。

この機能を使用するには、ディスク/グローバル・モードのページ7、8で、EFFECT 1 ON/OFFまたはEFFECT 2 ON/OFFをフットスイッチにアサインする必要があります。P.63

また、MIDIシーケンサーからコントロール・チェンジ・メッセージを送ってもエフェクトのオン/オフ切りかえができます。コントロール・チェンジ・メッセージ92で選択したエフェクト1を、また94では下段で選択したエフェクト2をそれぞれコントロールします。

エフェクトの種類

エフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

エフェクトのバランス [00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

これは、選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばバープのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値を変えながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのように音の性格全体を変える目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

各エフェクトタイプの説明

ここでは、選択できるエフェクトタイプ25種類のそれぞれについて説明します。

No Effect(ノー・エフェクト)

00: No Effect

この設定を選ぶと、演奏時のエフェクトはかからなくなります。エフェクトをかけないで(ドライサウンドを使って)演奏したいときに用います。

エフェクトをオフする方法としては、このノー・エフェクトを選択する他に、別売のフット・ペダル等を使う方法がありますが、それは演奏時にリアルタイム・コントロールすることを目的に設計されたものであるのに対し、このノー・エフェクトは演奏時に終始エフェクトを使用しないケースに用います。

Reverb(リバーブ)

リバーブは、音に自然な残響感をあたえることによって、より自然な響きを持ったサウンドを実現するために用いられ、最も多く用いられるエフェクトといえます。

Ci-800には9種類のリバーブ・エフェクトがあります。

01: Hall(ホール)

たとえば弦楽四重奏や生のジャズバンドの演奏を聴くような、小さなコンサート・ホールの音響を再現します。

02: Ensemble Hall(アンサンブル・ホール)

大きなホールで、弦楽器とプラスのアンサンブルに適しています。

03: Concert Hall(コンサート・ホール)

初期反射音を強調した、フル・オーケストラ向けの設定になります。

04: Room

典型的な室内の雰囲気再現します。

05: Large Room

密度を強調した大きめの室内をシミュレートしており、ゲート・リバーブに似た効果が得られます。

06: Live Stage

体育館で聴くようなサウンドで、ロックコンサートの雰囲気を作ります。

07: Wet Plate

08: Dry Plate

ボーカルやソロの楽器を強調するために通常用いられる、プレート・リバーブ装置をシミュレートします。この2つの違いは、ウェット・プレートは重め、ドライ・プレートは軽めとなっている点です。

09: Spring Reverb

通常ギター・アンプに使用するスプリング・リバーブ装置のサウンドを再現します。

Early Reflections (アーリー・リフレクション)

このエフェクトは自然な残響音の中でも初期反射音の部分だけを再現するものです。

アーリー・リフレクションはその場の音響特性を決定するうえで重要な役割を果たしている要素です。これを使って、サウンドに厚みを加えたり、エコーに似た反射音を作ったり、サウンドをおもしろいタッチで仕上げたりすることができます。

10: Early Ref 1

低域成分を強調したりゲート・リバーブの効果を生み出したりすることができます。ドラムのサウンドには特にもってこいのエフェクトです。

11: Early Ref 2

反射音はもっとゆっくりと消えて行きます。

12: Early Ref 3

消えないで逆に音量が増していく反射音を生み出します。アタックの強い音にこれをかけると、テープを逆に回したときの効果が得られます。

Stereo Delay(ステレオ・ディレイ)

このエフェクトはステレオ・ディレイ、つまりエコー・パターンを作ります。

13: Stereo Delay

左右のチャンネル別個にフィードバックをかけます。

14: Cross Delay

ディレイのフィードバックを右チャンネルから左チャンネルへ、また左チャンネルから右チャンネルへと交差させ、ディレイ音が左右チャンネル間で行き来する効果が得られます。

Dual Delay(デュアル・ディレイ)

15: Dual Delay

左右両チャンネルに入力された信号に別々のモノ・ディレイをかけて出力します。

Multitap Delay(マルチタップ・ディレイ)

マルチタップ・ディレイは、エフェクト入力からの信号を2つの独立したディレイを通じて出力します。これによって作り出されるマルチ・エコー効果は、演奏するそれぞれの音に対応して1対のエコーを生み出します。

16: Multitap Dly1

標準のマルチタップ・ディレイです。

17: Multitap Dly2

信号をクロス・パンし、エコーのかかった左右チャンネルの信号を逆転させます。

18: Multitap Dly3

両チャンネル間でフィードバックが交差するので、1対のエコーのかかった左右チャンネルが逆転します。

Chorus(コーラス)

コーラス・エフェクトは、LFO(低周波オシレータ)でディレイ・タイムに変調をかけることによって、音に厚みを加えます。このディレイでピッチに小さな変動ができるので、元の信号と組み合わせると複数の楽器がユニゾンで演奏しているような効果が得られます。

このエフェクトはリバーブ同様、電子楽器による音楽制作にはなくてはならないものです。特に多く用いられるのは、ストリングスやボイスコーラスなどのシンセパッドで、こういった音色はコーラスエフェクトをかけることにより、広がりのあるつつみこむようなサウンドキャラクターに仕上げてくれるものです。ただし、いかに広がりあるサウンドが必要だからといって、すべての音色にコーラスをかけてしまうのは感心できません。というのも、コーラスエフェクトは音に広がりをあたえてくれるものですが、逆に音を表情に乏しいベタ音にしてしまうこともあります。したがって、プレイヤーのあなたが表現したい音楽のタイプに応じて、適切に使用することが肝要といえましょう。

19: Chorus 1

左右チャンネルのディレイに逆位相で変調をかけるので、音像がステレオでゆらゆらと揺れ動く効果が得られます。

20: Chorus 2

両チャンネルに同位相で変調をかけます。

Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)

クオドラチュア・コーラス・エフェクトは、前述のステレオ・コーラスと似ています。相違点は、LFOが左右チャンネルに対し位相が90度ずれた変調をかけることです。

21: Quad Chorus

基本タイプで、左右チャンネルを別個に処理します。

22: XOver Chorus

各チャンネルのコーラス成分がもう一方のチャンネルの出力にミックスされ、クロスオーバー効果を生み出します。

Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)

23: Harmonic Cho.

フィルターを使って入力音を低音域と高音域に分け、高音域のみに2系統のコーラスをかける一種のクオドラチュア・コーラスです。ベースなどの周波数の低い音に効果的です。

Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)

シンフォニック・アンサンブル・エフェクトは前述のコーラス類と基本的にはほぼ同じですが、オーケストラのストリング系など規模の大きいアンサンブルで使うと特に効果的です。

24: Symphonic Ens.

左右チャンネルからの信号をミックスしてからアンサンブル・エフェクトをかけます。エフェクトのかかった信号は両チャンネルに同等に出力されます。

次に挙げるモジュレーションのかかったエフェクトを、このシンフォニック・アンサンブルと同時に使うことはできません。

エフェクト・タイプ	エフェクト・ナンバー
Chorus (コーラス)	19~20
Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)	21~22
Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)	23
Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)	24
Flanger (フランジャー)	25~27
Phaser (フェイザー)	32~33
Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)	34
Tremolo (トレモロ)	35~36
Chorused/Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)	38~39
Delay & Chorus (ディレイ&コーラス)	42
Delay & Flanger (ディレイ&フランジャー)	43
Delay & Phaser (ディレイ&フェイザー)	46
Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)	47

Flanger (フランジャー)

フランジャーはコーラス類と基本的には同じ原理を使っていますが、出力信号をディレイにフィードバックするループが加わっています。コーラスのような効果を生み出しますが、音程のないサウンドでも音程感を加えることができます。特にシンバル音のような倍音を多く含んだ音に使用すると強烈な音作りができます。

25: Flanger 1

両チャンネルに同位相でモジュレーションがかかります。

26: Flanger 2

逆位相で変調するので、音像がステレオで大きくうねって移動します。

27: XOver Flanger

逆位相で変調しますが、相互にフィードバックをかけあいます。

Exciter (エキサイター)

エキサイターは特定の周波数成分を強調する倍音を加えることによって、音自体にメリハリを持たせ音の輪郭をハッキリさせます。エレキ・ギターやリード・シンセなどのソロ楽器に使うともっとも効果的で、サウンドを前面に押し出します。

28: Exciter

左右チャンネル信号を別々に処理するエキサイターです。

Enhancer (エンハンサー)

エンハンサー・エフェクトは音の明瞭度を上げ輪郭をはっきりさせる倍音を加えることによって、サウンドを強調します。また短い逆位相のディレイを各チャンネルにかけるので、音に広がり感を与えます。

29: Enhancer

左右チャンネル信号別々に効果をかけます。またエキサイター効果とディレイ効果をかける前に、信号を2バンドのシェルビング・イコライザーに通します。

Distortion (ディストーション)

もともとギター用に考案されたディストーション・エフェクトは、入力信号のゲインがアンプの入力容量を上回ったときに生じる歪みをシミュレートするものです。ディストーションによって単音に厚みが加わるので、ソロに効果的です。また、このエフェクトをかけてコードを弾くと濁ったサウンドになりますが、この響きがロック的でイイという人にとっては、またこたえられないものとなります。

またこれらはサウンドを歪ませてわずかなワウ効果を加えます。

30: Distortion

ハードロックやヘビーメタルでよく使うハードでソリッド・ステータなディストーションを生み出します。ソロ楽器に特に効果的です。

31: Overdrive

あたたかみのあるチューブ・アンプのディストーションを再現します。ギターやオルガンの音に使うとブルージーなサウンドになります。

Phaser(フェイザー)

コーラスやフランジャーがディレイ・タイムを変調するのに対し、フェイザーは入力信号自体の位相を変調し、もっとはっきりした変調効果を作りだします。フェイザーは正式にはフェイズ・シフターと呼ばれますが、エレクトリック・ピアノやエレキ・ギターに効果的です。

32: Phaser 1

左右チャンネルの信号に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動します。

33: Phaser 2

左右チャンネルとも同位相で変調をかけます。

Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)

電気オルガンでポピュラーなロータリー・スピーカーのサウンドをシミュレートしたエフェクトです。ロータリー・スピーカーにはモーターがあり、高速、低速いずれかの速度で高音域スピーカー・ホーンを回転させます。ロータリー・スピーカーについてはいろいろな使い方がありますが、一般的なのは、オルガン音色の演奏中、音楽を盛り上げたい箇所、あるいは興奮感を出したいとおもわれるところで、このロータリー・スピーカーの速度を低速から高速へ移行させる方法です。それにより、サウンドはシェイクされたような躍動感を表現します。

34: Rotary Speaker

左右チャンネルからの入力信号をミックスしてから、完全に独立したLFO(低周波オシレータ)を使って回転効果を作りだします。どちらのチャンネルの信号もイコライズしません。

Tremolo(トレモロ)

トレモロ・エフェクトはLFO(低周波オシレータ)を使って出力音量を変調させます。ゆったりとしたメロディーラインや幅のあるコードを弾いたときには特に効果的ですが、こまかいフレーズを弾いているときにはあまり効果はありません。

35: Auto Pan

左右チャンネルの音量に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパンニングしているような効果が生れます。

36: Tremolo

同位相で変調をかけるため、一般的なトレモロ効果を生み出します。

Equalizer(イコライザー)

37: Equalizer

周波数の成分を調整します。ベースやドラムスを強調したいときなどに有効です。

Chorused or Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)

このエフェクトは2つのエフェクトが直列に並んだデュアル・エフェクトです。つまり、最初にモノ・イン、ステレオ・アウトのコーラスかフランジャー、次にステレオ・ディレイという、2種類のエフェクトを左右チャンネルにかけます。特にソロ楽器に使うと効果的です。

38: Chorus-Delay

コーラスとディレイを直列に接続したものです。

39: Flanger-Delay

フランジャーとディレイがつながっています。コーラスとフランジャーは両方ともクォドラチュア・モジュレーションを使います。つまり左右チャンネルに互いに90度位相をずらして変調をかけます。

Delay & Reverb(ディレイ&リバーブ)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・リバーブが並列に並んだデュアル・エフェクトです。

40: Delay/Hall

ディレイとホール・リバーブを組み合わせたものです。

41: Delay/Room

ディレイとルーム・リバーブを組み合わせています。

Delay & Chorus(ディレイ&コーラス)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に組み合わせたものです。

42: Delay/Chorus

モノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に配置したエフェクトです。

Delay & Flanger (ディレイ&フランジャー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に組み合わせたものです。

43: Delay/Flanger

モノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に配置したエフェクトです。

Delay & Distortion (ディレイ&ディストーション)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ディストーションまたはオーバードライブを並列に組み合わせたものです。たとえば、片方のチャンネルでリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでギターにディストーションをかけるという使い方ができます。

44: Delay/Dist

ディレイとディストーションを組み合わせたものです。

45: Delay/Overdrv

ディレイとオーバードライブを組み合わせたものです。ディストーションもオーバードライブもワウ・エフェクトが入っています。

Delay & Phaser(ディレイ&フェイザー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・フェイズ・シフターを並列に組み合わせたものです。

46: Delay/Phaser

モノ・ディレイとモノ・フェイザーを並列に配置したエフェクトです。

Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ロータリー・スピーカーを並列に組み合わせたものです。



47: Delay/Rotary

モノ・ロータリー・スピーカーは、ステレオ・ロータリー・スピーカー(34: Rotary Speaker)のエフェクトよりも重みのあるトレモロを生み出します。

ピアノ用エフェクト

48: Pedal Simulation (ペダル・シミュレーション)

ピアノの音色にアコースティックピアノの響きをシミュレートした共鳴効果をかけることができます。EFFECT2にこのエフェクトを選ぶと、ダンパー・ペダルを踏んだときにリバーブが深くかかるようになります。

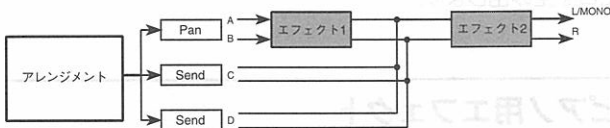
-  アレンジメント・プレイ・モードでPIANO MODEキーを押したとき、プログラムがPf00でGrand Pianoにかかわると同時にEFFECT2にこのエフェクトが選ばれます。
-  EFFECT1にこのエフェクトを選択することはできません。エフェクトバランスの変更はすることができません。

エフェクトの出力系統について

各アレンジメント(付属ディスク内のデータも同様)により、エフェクトを含めた出力系統が異なります。

各アレンジメントごとに以下4通りの出力系統のどれかに設定されていますので、設定値は付録Dのアレンジメント・リストをご参照ください。

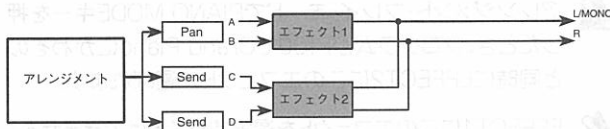
Serial



この設定ではチャンネルAとBに対し、エフェクト1およびエフェクト2がこの順序でかかります。

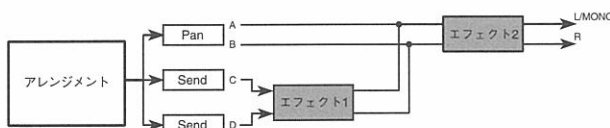
チャンネルCとDに入る信号はエフェクト1の後でミックスされるため、エフェクト2だけがかかることになります。

Parallel1



この設定ではエフェクト1がチャンネルA、Bにエフェクト2がチャンネルC、Dにかかり、2つのプロセッサからの信号を最終出力としてミックスします。

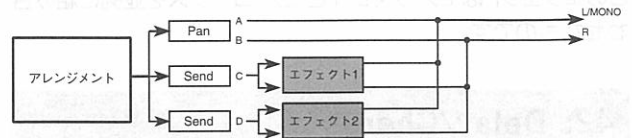
Parallel2



エフェクト2をチャンネルCとDにかけ、出力信号をチャンネルAとBからのエフェクトのかかっていないDRY信号とミックスします。

最後にこのミックス信号がエフェクト1で処理されて最終的に出力されます。

Parallel3



この設定はエフェクト1がチャンネルCに、エフェクト2がチャンネルDにかかり、その後でこれらのチャンネルからの出力がエフェクトのかかっていないチャンネルAとBからの信号とミックスされます。



ディスク/ グローバル・ モード

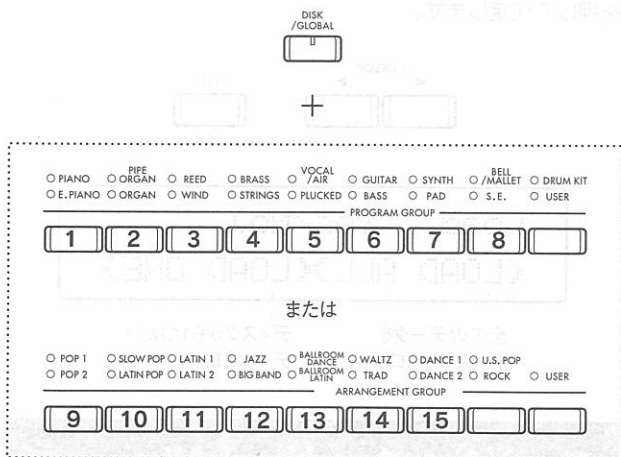
ディスク/グローバル・モードでは、Ci-800の機能全体に関する以下の設定を行います。

- ・フロッピーディスクへのデータの保存および読み込み
- ・チューニング
- ・MIDI機能の設定
- ・接続したフットペダルの設定
- ・外部コントローラの設定
- ・サウンド・ホールド設定
- ・ペロシティーカーブの設定
- ・スケールの設定
- ・MIDI情報の送受信コントロール
- ・その他

<ページ画面の切りかえについて>

各種のパラメータと機能は、右の一覧のように15のページ画面に分かれています。ページ画面の切りかえはPAGE+/PAGE-キーを用います。また、ある画面に直接進みたい場合は、DISK/GLOBALキーを押しながら、そのページに該当するARRANGEMENT GROUPキーまたはPROGRAM GROUPキーを押します。

たとえば、ページ4に進みたい場合、DISK/GLOBALキーを押しながら、PROGRAM GROUPのBRASS/STRINGSキーを押す、という手順になります。



プログラム・データやアレンジメント・データと違って、ディスク/グローバル・モードの設定を記憶させるのに、ライトなどの操作は必要ありません。例外としては、P.59で説明するXpose Posパラメータ、P.60のLocal Control、Clock Sourceの各設定がありますが、それ以外は電源を切った後でもディスク/グローバル・モードの設定は記憶されています。

また、P.57で説明するALLセーブまたはPROGRAMセーブ機能を使ってプログラム・ファイルを作るたびに、グローバル設定もディスクにセーブされます。

ディスク/グローバル・ モードの機能

この表はディスク/グローバル・モードの構成を表したもので、各ページ画面の主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面	本書のページ	
1 DISKパラメータ	ディスクデータの読み込み (オールデータ、1データ)	P.54
	ディスクへのデータの書き込み	P.57
	ディスクデータの削除、スタイル の消去、ディスクのフォーマット	P.58
2 マスター・チューニング、トランスポーズ・ポジション	P.59	
3 MIDIローカル・コントロール、MIDIクロック・ソース、 TO HOST、ボーレートの設定	P.60	
4 MIDIチャンネル設定	グローバル、キーボード・トラック コード・トラック	P.61
	バックイング・トラック	P.62
5		
6 MIDIデータ・フィルター	P.62	
7 アサイナブル・ペダルの設定	P.63	
8 EC5エクスターナル・コントローラの設定	P.64	
9 サウンド・ホールド機能、ペロシティー・カーブ	P.65	
10 メイン・スケール選択	P.66	
11 サブ・スケール選択	P.66	
12 ユーザー・スケール設定	P.68	
13 MIDIによるデータ・ダンプ	P.68	
14 ピッチ・ベンド・スイッチ	P.69	

ディスクに記録されるデータ

Ci-800のデータは、3.5インチ2DD (720kB) および2HD (1.44MB) のフロッピー・ディスクに記録することができます。ディスクはMS-DOSフォーマット (DOSV用) で初期化したものを使用してください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いについて、取扱説明書P.9の注意もお読みください。

データは様々な種類のファイルに分けて保存されるので、各ファイルにはそれぞれ異なる種類のデータが入ることになります。このファイルの種類を区別するために、拡張子(エクステンション)というピリオドの後に続く3つの英文字がファイル名の後につけられます。下の表はこの拡張子の種類とファイルの種類およびサイズを表したものです。

データの種類	拡張子
アレンジメント	.ARR
スタイル	.STY
バックギング・シーケンス	.BSQ
スタンダードMIDIファイル	.MID
プログラムとグローバル・パラメータ	.PCG

(これらの拡張子はデリート・ファイルの操作のときに液晶画面上に表示されます。P.58)

Ci-800には各種ファイルを作成したり、このファイルからデータを読み込むための機能があります。

また、ファイルの削除やディスクのフォーマット機能は、ユーティリティの中に含まれています。

! Ci-800で作成したデータをコルグiシリーズの各機種で利用する場合には、必ずページ13のデータ・ダンプ画面でデータ・モードを“CMP”に設定しておいてください。P.68

ディスク・ドライブの動作中はDISK/GLOBALキーのLEDが点滅します。このときにフロッピー・ディスクを取り出さないでください。ディスク・ドライブやフロッピー・ディスク内のデータを破壊する恐れがあります。

取扱説明書P.10「フロッピーディスクの取り出しかた」

ページ1 Diskパラメータ

DISK/GLOBALキーとPIANO/E.PIANOキーでこのページを選びます。

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

使用したい機能にカーソルを合わせ、RESET/YESキーを押してください。これらの機能を使用しているときにエラー・メッセージが表示されたら、付録Aのメッセージ内容と対処方法についての説明をお読みください。



ページ1-1 Load(ロード)機能

ディスク/グローバル・モードの最初のページ画面にある機能は、選択したファイルからデータを本体内にロードする機能です。ロードできるデータは、アレンジメント (ARR)、バックギング・シーケンス (BSQ)、プログラム (PRG)、ドラム・キット (DRUM) です。

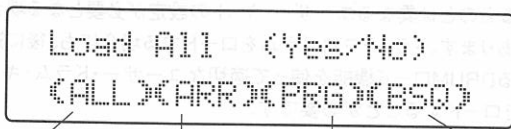
ロードにはLOAD ALLとLOAD ONEの2つの方法があり、最初のページでカーソルキーでいずれかを選び、RESET/YESキーを押して決定します。



ページ1-1-1 Load All (ロード・オール)

! この画面でどの機能を使う場合も、まず最初にディスク・ドライブにディスクを挿入してください。

ディスクを挿入せずにファイルを選択しようとすると、液晶画面には“No disk in drive”というメッセージが表示されるか、あるいはファイル名を表示しません。



全てのデータロード
 全てのアレンジメント・データロード
 全てのプログラム・データロード
 全てのバックキング・シーケンス・データロード

ALL

データ・ファイル一式をすべてCi-800本体内にロードします。

この機能は、1回のロード操作で複数の関連ファイル一連のアレンジメントとそれに使うプログラム、スタイル、またそれらのデータで作ったバックキング・シーケンスをロードできるので、たいへん便利です。通常はこの方法でロードされることをおすすめします。この方法を使うには、まずSAVE画面のSAVE ALL機能を使ってデータをセーブすることが必要です。P.57のセーブ機能の説明をお読みください。

データの入ったディスクをドライブに挿入した後、この(ALL)を選ぶと、ディスク上にあるプログラム、アレンジメント、スタイル、バックキング・シーケンスの共通ファイル名を表示します。このとき拡張子は表示されません。



希望するファイルをTEMPO/VALUEのDOWNキーとUPキーで選んだら、RESET/YESキーを押すと、そのファイルがロードされます。ロードする前に、必ずCi-800本体に、大切なデータが残っていないことを確認してください。さもないと、新しいファイルをロードすることで、すでにあったデータは永久に失われてしまいます。ロードする前に、本体内にデータが残っている場合は、そのデータをディスクにセーブしておいてください。

ロードをキャンセルする場合はTAPTEMPO/NOキーを押してください。

ディスク内に選んだファイル名を持つ4つのファイル一式が入っていないと、ロードの終了後、どのファイルが足りないかが表示されます。

ARR(=ARRANGEMENT)

この機能は、ユーザー・バンク内の64個のアレンジメントのデータ一式が入ったアレンジメント・ファイルをロードします。また、同じファイル名のスタイル・ファイルがあった場合、最大4個までのスタイル・データをユーザー・スタイルのメモリーにロードします。

手順は上記のALLロード機能と同じです。ディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけが表示されます。

PROG(=PROGRAM)

この機能は、ユーザー・プログラム64個すべてのデータと、2つのユーザー・ドラム・プログラムDr19、Dr20の入ったプログラム・

ファイルをロードします。また、2つのユーザー・ドラム・キットを含むグローバル・パラメータもロードします。

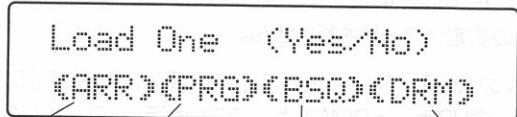
手順は上記のALLロード機能と同じです。液晶画面にはディスク上にあるプログラムのファイル名だけが表示されます。

BSQ(=BACKING SEQUENCE)

この機能は、10個のバックキング・シーケンスのデータ一式の入ったバックキング・シーケンス・ファイルをロードします。

手順は上記のALLロード機能と同じです。液晶画面にはディスク上にあるバックキング・シーケンスのファイル名だけが表示されます。

ページ1-1-2 Load One (ロード・ワン)



アレンジメントのデータ
 プログラムのデータ
 バックキング・シーケンスのデータ
 ドラム・プログラムのデータ

ディスク・モードのページ画面1-1-2では、アレンジメント(ARR)、プログラム(PRG)、バックキング・シーケンス(BSQ)、ドラム・キット(DRUM)のいずれか1つのファイルをロードするLOAD ONE(ロード・ワン)が可能です。

ファイル全部をロードしたい場合は、前節で説明したページ1-1-1のLOAD ALLを使ってください。

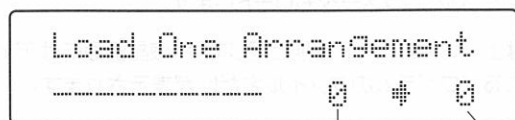
この画面でどの機能を使う場合も、まず最初にディスク・ドライブを挿入してください。ディスクを挿入しないでファイルを選ぼうとすると、画面に“No disk in drive”というメッセージが表示されます。

ARR(=ARRANGEMENT)

この機能は、アレンジメント・ファイルから1つのアレンジメントをロードします。


アレンジメントにユーザー・スタイルが使用されていた場合、該当するスタイルが、アレンジメント・ファイルと同一の名前のスタイルファイルから、空いているユーザー・スタイル・ナンバーに読み込まれます。同じファイル名のスタイル・ファイルがなかった場合、“Can't find file”というメッセージが表示され、該当するスタイルが見つからなかったことを示します。

CURSORキーとTEMPO/VALUEキーを使って、ロードしたいアレンジメントの番号と、ロードする先のユーザー・バンクのアレンジメントの番号を設定してください。液晶画面にはディスク上にあるアレンジメントのファイル名が表示されます。



ディスクからロードする
アレンジメント番号

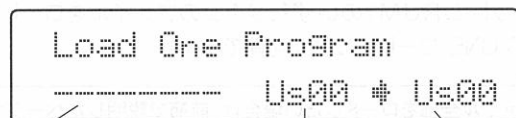
ロードする先の
ユーザー・バンクの
アレンジメント番号

 この操作を実行したとき、液晶画面に“Not enough Memory”というメッセージが表示されることがあります。これは、ユーザー・スタイルのメモリが不足していることをあらわしています。ただし、アレンジメントのデータは正しくロードされます。このような場合は、P.58のイレース・スタイル機能を使って他のスタイルを消去してから、再度ロードを実行してください。

PRG(=PROGRAM)

プログラム・ファイルの中から1つのプログラムをユーザー・バンクにロードします。ただし、グローバル・パラメータとドラム・キットの設定はロードされません。

データの入ったディスクをドライブに挿入した後、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでプログラム・ファイル名を選択してください。ディスク上にあるプログラム・ファイル名がすべて表示されます。



ロードした
ファイルの名前


ディスクからロードする
プログラム番号

ロードする先の
ユーザー・バンクの
プログラム番号

次に、ロードしたいプログラムのバンクとプログラム・ナンバーおよびロード先のプログラム・ナンバーを、CURSORキーおよびTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで選択します。



正しい選択ができたなら、RESET/YESを押すと、データがロードされます。ロードする前に、必ず本体に大切なデータが残っていないことを確認してください。さもないと、新しいプログラム・ファイルをロードすることで、すでにあったデータは永久に失われてしまいます。ロードする前に、本体内にデータが残っている場合には、そのデータをディスクにセーブしておいてください。

 この機能はグローバル・データをロードしません。このため例えばスケール・パラメータが変更されていた場合、ロードしたプログラムが元のプログラムと異なった音律で発音することがあります。この場合は、スケール・パラメータをプログラムを作成したときの設定に直してください。

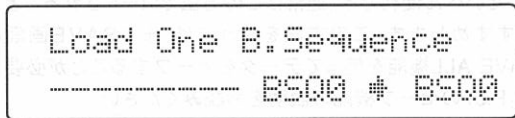
 P.66

ロードしたユーザー・ドラム・プログラムの中には、現在利用できるものとは異なるユーザー・キットの設定が必要となる場合があります。ドラム・プログラムをロードする場合にも、後に述べるDRUMロード機能を使って適切なユーザー・ドラム・キットをロードすることが必要です。

BSQ(=BACKING SEQUENCE)

この機能は、バックイング・シーケンス・ファイルから1つのバックイング・シーケンスをロードします。

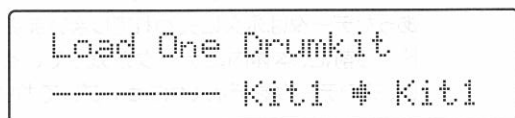
手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。液晶画面にはディスク上にあるバックイング・シーケンスのファイル名が表示されます。



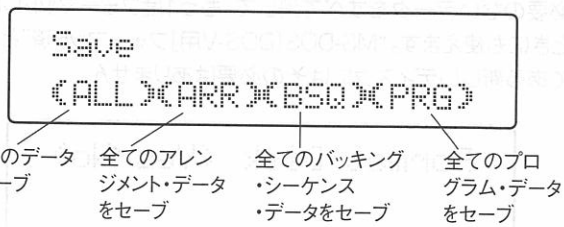
DRM(USER DRUMS KIT)

この機能は、プログラム・ファイルから1つのユーザー・ドラム・キットをロードします。

手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。液晶画面にはディスク上にあるプログラムのファイル名が表示されます。



ページ1-2 Save(セーブ)



ALL

ディスク上にCi-800のデータ・ファイル一式を保存します。通常はこの方法でセーブされることをおすすめします。

この機能を選ぶと、画面に一番最近入力したファイル名、またはNEW_FILEという初期設定でのファイル名が表示されます。必要ならばこのファイル名を、CURSORキーとUPキー、DOWNキーを使って、最高8文字までの範囲で変更することができます。

ファイル名の入力が終わったら、RESET/YESキーを押します。データをディスクにセーブします。



セーブしようとしているファイルと同じ名前のファイルがディスク上に存在する場合、液晶画面にはこのファイルが新しいファイルに置き替わってもよいか、というメッセージが出ます。すでにあるファイルに取っておきたいデータが入っていないことを確認してから、先に進んでください。このセーブ操作によって、元のファイルは完全に消えてしまうからです。

ARR(=ARRANGE)

64個のアレンジメント一式のデータが入ったアレンジメント・ファイルとスタイル・ファイルを作成します。

この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でアレンジメント・ファイル(拡張子ARR)とスタイル・ファイル(拡張子STY)がセーブされます。

BSQ(=BACKING SEQUENCE)

10個のバックキング・シーケンス一式のデータが入ったバックキング・シーケンス・ファイルを作成します。

この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でバックキング・シーケンス・ファイル(拡張子BSQ)がセーブされます。

PRG(=PROGRAM)

64個のプログラム一式と、2つのユーザー・ドラム、プログラムDr19、Dr20のデータが入ったプログラム・ファイルを保存します。

また、ディスク/グローバル・モードでの設定も、このファイルに記録されます。

この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でプログラム・ファイル(拡張子PCG)がセーブされます。

セーブしたデータを、コルグiシリーズで利用したい場合には、必ずページ13のデータ・ダンプ画面で、データ・モードを“CMP”に設定してセーブしておいてください。



ページ1-3 Utility ユーティリティー

```
Utility (Yes/No)
<DEL><E.STY><FORMAT>
```

ディスク上のデータを消去 メモリ上のユーザー・スタイルを削除 ディスクのフォーマット

DEL(デリート・ファイル)

必要のなくなったファイルを削除します。ディスクのスペースを空けて新しいデータを入れたいときなどに便利です。

TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで削除したいファイルを選びます。液晶画面にはディスク上にある各ファイルの名前が(拡張子も含めて)表示されます。

```
Delete File
-----
```



ファイルを選んだらRESET/YESキーを押すと液晶画面に確認を求める“Are you sure?”というメッセージが表示された後でこのファイルは削除されます。削除するファイルに取っておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認してください。削除後、データは永久に消えてしまいます。

E.STYLE(イレース・スタイル)

ユーザー・スタイルのメモリーからスタイルを消去します。ロード・ワン・アレンジメント機能を使って、ディスクから新しいユーザー・スタイルを使用しているアレンジメントをロードしようとしたときに、“Not enough memory”というメッセージが出た場合に利用します。

```
Erase Style
U1:Userstyle1
```

FORMAT(フォーマット・ディスク)

新しいディスクをCi-800用には、まずこの機能を使ってディスクを初期化することが必要です。また、ディスクに入った必要のないデータをすべて消して、もう1度フォーマットし直すときにも使えます。“MS-DOS[DOS-V用]フォーマット済”と書いてある新しいディスクにはその必要はありません。

```
Format Disk (Yes/No)
```



ディスクをディスク・ドライブに挿入してRESET/YESキーを押します。Ci-800はディスクをチェックしてファイルが入っていると、その旨を知らせ、確認を求めた後でディスクを初期化します。初期化するディスクに取っておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認してください。初期化後、データは永久に消えてしまいます。P.73~75



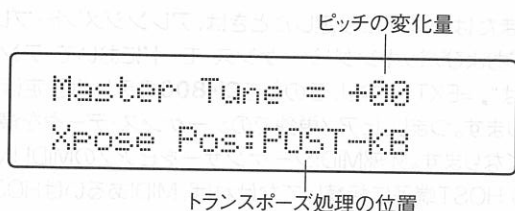
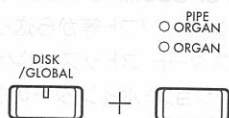
フォーマットしたディスクの内容はすべて消去されます。付属のフロッピー・ディスクなど必要なデータの入ったフロッピー・ディスクはフォーマットしないでください。

基本パラメータ

ページ2にはCi-800のチューニングを調整するマスター・チューン・パラメータに加え、トランスポーズ(移調)の処理を、どの段階で行うかを設定するパラメータがあります。

ページ2 Master Tune/ Xpose Pos チューン/トランスポーズ

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとPIPE ORGAN/ORGANキーでこのページを選びます。



Master Tune(マスターチューン)

[-50...+50]

ピアノの全体のピッチを調整します。他の楽器に合わせて、最大50セント(半音の1/2)までチューニングを上下できます。

MIDI OUT端子から送信されるノート・メッセージに従って演奏される外部MIDI楽器のピッチに対しては、このピッチ調整は関係ありません。

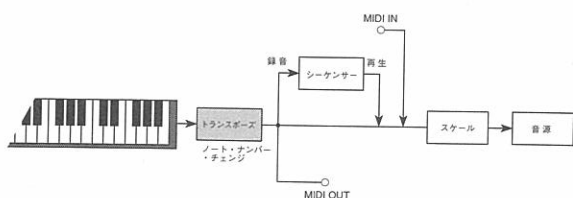
Xpose Pos(トランスポーズ・ポジション)

[POST-KB, PRE-OSC]

TRANSPOSEキーによるトランスポーズする位置を設定します。

[POST-KB]

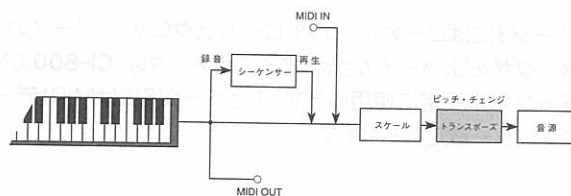
鍵盤にトランスポーズを効かせる設定です。



POST-KBに設定すると、音程情報が鍵盤から出た直後に移調します。このため、鍵盤は音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方に移調した音程情報を送ります。MIDI IN端子から受信した音程情報やシーケンサーの音程情報はトランスポーズしません。

[PRE-OSC]

音源にトランスポーズを効かせる設定です



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

Xpose Pos設定とScale設定について

これらの図でもわかるように、Xpose Pos設定は、本書P.66で説明するスケール・パラメータに関連したキーボードのトランスポーズにも影響します。使用するスケールによっては、予想外の結果が生まれることがあります。

OCTAVEキーは、アレンジメント・プレイ・モードおよびバックキング・シーケンス・モードにおいては、常にトランスポーズ・ポジションをPRE-OSCに設定したときと同等の動作をします。

また、ソング・プレイ・モードにおいては、ソング・プレイ・モードでのトランスポーズ・ポジションの設定が有効となります。
P.42

MIDIパラメータ(ほかのMIDI機器と接続する場合に、お読みください)

ページ3、4、5、6には、他のMIDI機器を併用するときの動作をコントロールするパラメータが入っています。

ページ3にはローカル・コントロールとクロック・ソースのパラメータがあり、ページ4と5にあるパラメータは、**Ci-800**のMIDIチャンネル設定に使用します。またページ6にはMIDIデータ・フィルター設定があります。

ページ3 Local/Clock (ローカル/クロック)

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとREED/WINDキーでこのページを選びます。



Local Control (ローカル・コントロール) [OFF, ON]

Ci-800の音源がローカル・コントローラからのメッセージに反応するかを設定します。

このパラメータをONにすると、**Ci-800**は通常ローカル・コントローラに反応します。(ローカル・コントローラとは鍵盤、ペダルを指します。)

OFFにすると、音源部分がローカル・コントローラと分離し、さらにコントローラからのデータをバッキング・シーケンスに録音できなくなります。また、アレンジメント・プレイ・モードなどで鍵盤上でのコード・スキャンも行われなくなります。

Ci-800の鍵盤を使って他のMIDI機器のみを操作する場合、ローカル・コントロールをオフにするためにOFFに設定します。電源を入れたときは、常にON設定になります。

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

Ci-800を他のMIDIシーケンサーに同期させるパラメータです。

このパラメータをINTにすると、**Ci-800**は本機内部より発生するクロックのテンポを使います。また、シーケンスを使ったモードのときは必ずMIDI OUT端子からMIDIクロックを出力するので、他のMIDIシーケンサーをピアノに同期させることができます。

MIDIに設定すると、**Ci-800**はMIDI INに接続された他のシーケンサーから送られたMIDIクロックに同期します。また、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージにも応答します。

HOSTに設定すると、**Ci-800**はTO HOST端子に接続されたコンピュータのシーケンサーソフト等から送られたMIDIクロックに同期します。また、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージにも応答します。

MIDIまたはHOSTに設定したときは、アレンジメント・プレイ・モードおよびバッキング・シーケンス・モードにおいて、テンポの表示は「J=EXT」となり、このとき**Ci-800**のテンポ設定は無効になります。つまり、ピアノ単独でのシーケンス・データを演奏できなくなります。外部MIDIシーケンサーをピアノのMIDI INまたはTO HOST端子に接続してなければ、MIDIあるいはHOSTには設定しないでください。

電源を入れたときには、常にINT設定が選ばれます。

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

Host Baud Rate (ホスト・ボー・レート) [38.4k, 31.25k]

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

取扱説明書P.62「HOST BRの設定」

ページ4 MIDIチャンネル

[GLOBAL, KBD1, KBD2, CHORD]

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとBRASS/STRINGSキーでこのページを選びます。

MIDIチャンネルに関する項目は10あり、MIDIメッセージを送受信するCi-800のチャンネルを選ぶことができます。Ci-800と接続した機器とが正しくデータの送受信ができるよう、これらの項目を他の機器との設定と合わせる必要があります。

これらの設定は主に、アレンジメント・プレイ・モード、バックキング・シーケンス・モードに関連しています。



GL(グローバルMIDIチャンネル) [1...16]

グローバルMIDIチャンネルを選択します。通常はチャンネル01に設定されています。

アレンジメント・プレイ・モードとバックキング・シーケンス・モードで本体の鍵盤や各種コントローラで行うのと同じ操作を、Ci-800に接続した外部の各種MIDI機器から行うときは、このGlobalパラメータで設定したチャンネルを使用します。

アレンジメント・プレイ・モードでは、鍵盤のMIDI送信チャンネルは後述のKB1、KB2で設定します。

バックキング・シーケンス・モードでは、キーボード・アサイン・モードがシングル、レイヤー、マニュアル・ドラムのいずれかの場合に鍵盤を演奏した場合、またはスプリット・モードのときに高音部の鍵盤を弾いた場合、Ci-800はこのグローバルMIDIチャンネルで送信します。

システム・エクスクルーシブ・メッセージは、もしページ6の設定でフィルターされていないならば、グローバル・チャンネルで受信します。また、他のチャンネルで受信したシステム・エクスクルーシブ・メッセージはすべて無視されます。

グローバルMIDIチャンネルがKB1、KB2のいずれとも異なるチャンネルである場合、アレンジメント・プレイ・モードでは、このグローバル・チャンネルでプログラム・チェンジ・メッセージによるアレンジメントの選択および送信を行うことができます。

KB1(KBD1)(キーボード1) [1...16]

アレンジメント・プレイ・モードでキーボード・アサイン・モードがシングル、レイヤー、またはマニュアル・ドラムするとき、このパラメータはピアノの鍵盤からのMIDI送信チャンネルを指定します。また、スプリットするとき、このパラメータは、高音側鍵盤からのMIDI送受信チャンネルを指定します。

KB2(KBD2)(キーボード2) [1...16]

アレンジメント・プレイ・モードやバックキング・シーケンス・モードでキーボード・アサイン・モードがスプリットするとき、このパラメータは、低音側鍵盤からのMIDI送受信チャンネルを指定します。

CHRD(CHORD)(コード) [G, M]

アレンジメント・プレイ・モードとバックキング・シーケンス・モードでのMIDI受信された、ノート・データでコード指定をする場合、どのチャンネルを使用するのかを設定します。

Gの場合、グローバルMIDIチャンネルに指定されたチャンネルを使用します。この場合グローバルMIDIチャンネルのノート・メッセージに対しては、本体キーボードと同様の動きをします。

Mの場合、グローバルMIDIチャンネルに加えて、ディスク/グローバル・モードで何も割り当てられていないチャンネルすべてが、コード指定に使われます。

ページ5 MIDIチャンネル [DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3]

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとVOCAL/AIR/PLUCKEDキーでこのページを選びます。



DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3
(ドラム、パーカッション、ベース、アカンパニメント1、アカンパニメント2、アカンパニメント3)
[1...16]

この設定はアレンジメント・プレイ・モードとバックアップ・シーケンス・モードのみに当てはまります。ドラム・パーカッション、ベース、ACC1~3の各トラックのデータを送信するチャンネルを選びます。これらのトラックは通常チャンネル10からチャンネル15までを使います。このチャンネルで受信したノート情報やプログラム・チェンジ・メッセージなどに応答します。

バックアップ・トラックの詳細は、アレンジメント・プレイ・モード、バックアップ・シーケンス・モードの各章をお読みください。

ページ6 MIDI Filter (MIDIフィルター)

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとGUITAR/BASSキーでこのページを選びます。

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

録音中に、アフタータッチやコントロール・チェンジ・データなど不要でメモリ容量の大きいメッセージを省きたい場合などにも、大変便利です。

特定のデータを制限するには、該当する項目をxに設定します。この設定で無効となったデータは、受信も送信もされません。ただし、バックアップ・シーケンス・モードで、すでに録音されているデータ、アレンジメント演奏中のバックアップ・トラックのデータ、ソング・プレイで演奏中に送信されるデータは、このフィルターの設定に関係なく送信されます。



プログラム・チェンジ [x, o, n, s]

プログラム・チェンジ・メッセージの処理をコントロールします。

oに設定すると、プログラム・チェンジ・メッセージは通常通り処理されます。

GMプログラムの場合、バンク (MSB56, LSB0)、GMドラム・プログラムの場合、バンク (MSB62, LSB0) で送信します。

nに設定すると、MIDIバンク・チェンジ・メッセージが無視されます。

sに設定すると、MIDIバンク・ナンバー0、1、2、3のバンクはその番号で送信されます (MSB0, LSB0~3)。

xに設定すると、すべてのチャンネルでプログラム・チェンジを、送受信しません。

アフタータッチ [x, o]

アフタータッチに対する応答をコントロールします。

oに設定すると、アフタータッチは通常通り処理されます。

xに設定すると、録音中に他のMIDI機器から送られたアフタータッチ・データを受信しません。

Ci-800の鍵盤ではアフタータッチは送信されません。

コントロール・チェンジ

[x, o]

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

oに設定すると、メッセージは通常通り処理されます。

xに設定すると、録音中にCi-800の鍵盤や他のMIDI機器から送られた不要なコントロール・チェンジを無視することができます。また、Ci-800自体他の機器にコントロール・チェンジ・メッセージを送りません。

エクスクルーシブ

[x, o]

システム・エクスクルーシブ・メッセージの処理方法をコントロールします。

oに設定すると、エクスクルーシブ・メッセージ・データ やデータ・ダンプの送受信が可能になります。

エクスクルーシブ・メッセージ・データのフォーマットの詳細については、別途配布のMIDI IMPLEMENTATIONを参照してください。配布についてはコルグ インフォメーションへお問い合わせください。

ペダル・パラメータ

ページ7と8にあるパラメータを使って、Ci-800の背面パネルにある端子に接続した別売のフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラに機能を割り当てます。

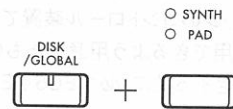
PEDAL FUNCTION (ペダル機能)

これらの画面が表示されているとき、本体パネルのスイッチを押すと、そのスイッチの機能がペダルに割り当て可能な場合ならば、そのままその機能を割り当てることができます。

割り当てる機能はTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って選択することもできます。

ページ7 アサインابل・ペダル

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとSYNTH/PADキーでこのページを選びます。



ASSIGNABLE PEDAL
VARIATION 1

ペダルに割りあてる機能

Ci-800の背面パネルにあるASSIGN PDL/SW端子にフットスイッチやエクスペッション・ペダルを接続して、様々な機能を操作することができます。ペダルをこの端子に接続すると、ASSIGNABLE PEDAL設定を使って、その機能を設定します。次頁の表から、ペダル機能を選んでください。

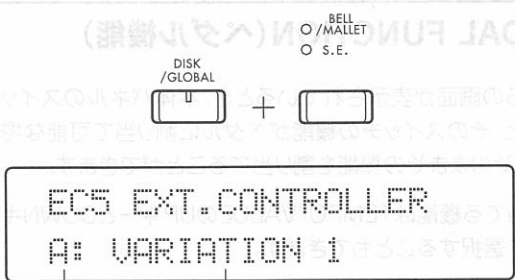
エクスペッション・ペダル機能表にある機能をコントロールするには、コルグXVP-10かEXP-2を使用してください。他社のペダルでは正常に動作しません。

この設定をかえる場合は、演奏前に必ず適切なペダルを接続していることを確かめてください。この端子にペダルを接続しないで演奏する場合は、この設定をOFFにしてください。

機能名	説明
KEY VOLUME	鍵盤の音量をコントロールする機能。
MASTER VOLUME	全体の音量をコントロールする機能。
EXPRESSION	エクスペッションペダルの感度をコントロールする機能。
VLF CUTOFF	低周波フィルタの cutoff 周波数をコントロールする機能。
EFFECT CONTROL	エフェクトの音量や音色をコントロールする機能。
DATA ENTRY	システムメッセージの送受信をコントロールする機能。

ページ8 EC5 EXT Controller A...E (EC5スイッチ)

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとBELL/MALLET/S.E.キーでこのページを選びます。



この設定は、EC5エクスターナル・コントローラのA~Eそれぞれのペダルに機能を割り当てます。フットスイッチ機能表から選んでください。

EC5エクスターナル・コントローラは5つのフットスイッチから構成されるオプションのコントロール装置で、コルグがiシリーズなどの機種で使用できるよう用意したものです。この画面のパラメータを設定する前に、必ずEC5をEC5端子に接続してください。

この画面でEC5のAからEまでのフットスイッチを踏むと、踏まれたスイッチが直ちに選択されます。

フットスイッチ機能

設 定	機 能
OFF	無効
START/STOP	START/STOPキーと同じ
SYNC START/STOP	SYNCHRO START/STOPキーと同じ
RESET	RESET/YESキーと同じ
TAP TEMPO	TAP TEMPOキーと同じ
KBD LOCK	KBD LOCKキーと同じ
INTRO/ENDING 1	INTRO/ENDING 1キーと同じ
INTRO/ENDING 2	INTRO/ENDING 2キーと同じ
FILL 1	FILL 1キーと同じ
FILL 2	FILL 2キーと同じ
VARIATION 1	VARIATION 1キーと同じ
VARIATION 2	VARIATION 2キーと同じ
VARIATION 3	VARIATION 3キーと同じ
VARIATION 4	VARIATION 4キーと同じ
CHORD HOLD	CHORD HOLDキーと同じ
BASS INVERSION	BASS INVERSIONキーと同じ

SCALE CHANGE	メイン・スケールとサブ・スケール間の切りかえ
ARRANGEMENT UP	次のアレンジメントを選択
ARRANGEMENT DOWN	前のアレンジメントを選択
PROGRAM UP	次のプログラムを選択
PROGRAM DOWN	前のプログラムを選択
VARIATION UP	次のバリエーションを選択
VARIATION DOWN	前のバリエーションを選択
PUNCH IN/OUT	マニュアルパンチ・イン・レコーディング・スイッチ(本書P.20参照)
EFFECT 1 ON/OFF	エフェクト1をオン/オフ
EFFECT 2 ON/OFF	エフェクト2をオン/オフ
DRUM MUTE	ドラム・トラックをミュート
PERC MUTE	パーカッション・トラックをミュート
BASS MUTE	ベース・トラックをミュート
ACC1 MUTE	アカンパニメント・トラック1をミュート
ACC2 MUTE	アカンパニメント・トラック2をミュート
ACC3 MUTE	アカンパニメント・トラック3をミュート
SOUND HOLD ON/OFF	SOUND HOLDキーと同じ
SUSTAIN ON/OFF	サスティーン効果(音が伸びる)
FADE IN/OUT	FADE IN/OUTキーと同じ
ENSEMBLE ON/OFF	ENSEMBLE ON/OFFキーと同じ

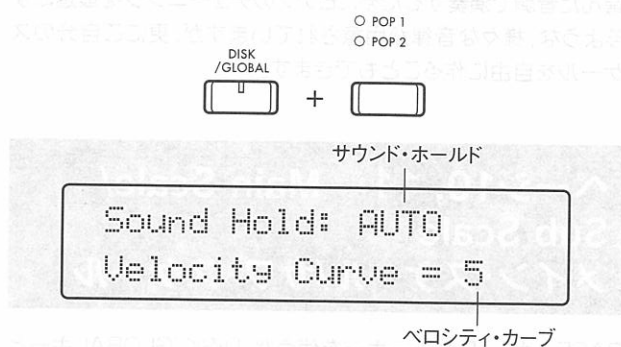
エクスペッション・ペダル機能

設 定	機 能
KB VOLUME	プログラムまたは選択トラックの標準ボリューム
MASTER VOLUME	Ci-800から出力される音の総合ボリューム
EXPRESSION	プログラムまたは選択トラックの相対ボリューム
VDF CUTOFF	VDFカットオフ周波数(音の明るさ)
EFFECT CONTROL	エフェクトのダイナミック・モジュレーション P.46参照
DATA ENTRY	パラメータ値の入力

ページ9

Sound Hold/Velocity Curve
サウンド・ホールド/ベロシティーカーブ

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとPOP 1/POP 2キーでこのページを選びます。



Sound Hold(サウンド・ホールド)

[ACTUAL; AUTO; BASS]

この画面では、本体のSOUND HOLDキーがONになっている時の動作を設定します。

アレンジメント・プレイ・モードとバックキング・シーケンス・モードで機能しますが、設定によって、“機能させるための条件”と、“その条件によってどのように機能するか”が変化しますので、ご注意ください。

<ACTUAL>に設定した場合

- ・コード・スキャンングが“LOWER”に設定されていないと、機能しません。
- ・LOWER(低音側)鍵盤がMUTE(消音)されていると、機能しません。

--伴奏停止時--

LOWER(低音側)鍵盤を弾くと、それによってCi-800が認識したコード(和音)に従って、コードの基音が、BASS(ベース)トラックに設定された音色プログラムで付加されます。

CHORD HOLDもONになっている場合は、コードが変更されない限り、それらの音はサスティン(持続)されます。

--伴奏演奏中--

BASSは自動伴奏のパターンになります。

<AUTO>に設定した場合

- ・コード・スキャンングモードが“LOWER”に設定されていないと、機能しません。
- ・LOWER(低音側)鍵盤がMUTE(消音)されていると、機能しません。

--伴奏停止時--

LOWER(低音側)鍵盤を弾くと、それによってCi-800が認識したコードに従って、同じ音色で完全な構成音をもつコードに直してくれます。

また、“ACTUAL”に設定した時と同じように、Ci-800が認識したコードに従って、そのコードの基音がBASS(ベース)トラックの音色で付加されます。

CHORD HOLDもONになっている場合は、コードが変更されない限り、それらの音がサスティン(持続)されます。

--伴奏演奏中--

BASSは自動伴奏のパターンになります。

<BASS>に設定した場合

- ・コード・スキャンングが“OFF”に設定されていると、機能しません。
- ・演奏停止時にしか機能しません。
- ・MUTE設定に関係なく、コードが認識されると機能します。

--演奏停止時--

鍵盤を弾くと、それによってCi-800が認識したコードに従って、そのコードの基音がBASS(ベース)トラックの音色で付加されます。

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

バックキング・シーケンス・モードでは、バックキング・シーケンスの“再生”時には働きません。

バックキング・シーケンスの“録音”時には、“伴奏演奏中”の設定で録音されるので<BASS>に設定すると効果は得られません。

<サウンド・ホールド機能とバックキング・シーケンスについて>

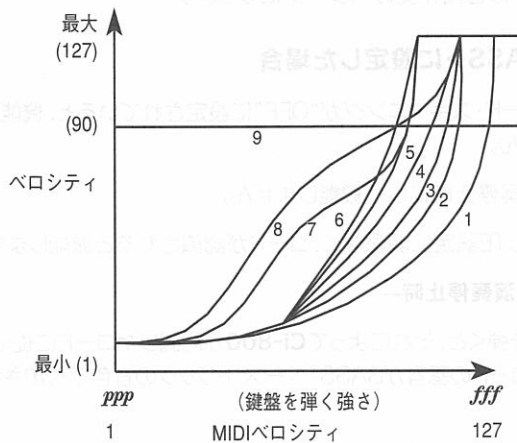
ACTUALまたはAUTOを選んでいるとき、鍵盤の低音側で弾いた音(またはCi-800が自動的に演奏した音)は、普通のノート・データとしてバックキング・シーケンスのキーボード・トラックに録音されます。バックキング・シーケンスを録音した後でSound Holdパラメータの設定を変更しても、このデータには影響ありません。

Velocity Curve(ベロシティ・カーブ)

[1...9]

9種類の曲線から1つ選んで、キー・ベロシティがプログラムの音量や音色に与える効果を変化させます。これらの曲線は、下の図に示したように演奏に影響を与えます。

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



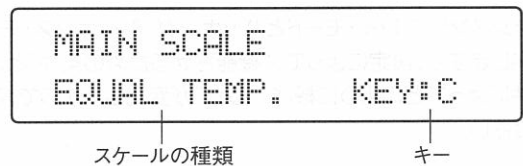
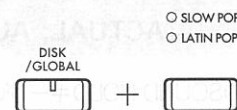
スケール

ページ10、11、12の項目は、**Ci-800**の音源の基本音律を指定します。メイン/サブ・スケールに異なるスケールを割り当てて、別売のフットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラ、あるいはMIDIでこれを切りかえることができます。P.63

選んだ音調で演奏するためにピアノのチューニングを最適にするような、様々な音律が用意されていますが、更にご自分のスケールを自由に作ることもできます。

ページ10、11 Main Scale/ Sub Scale メイン・スケール/サブ・スケール

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーと SLOW POP/LATIN POPキーでページ10を選びます。



DISK/GLOBALキーとLATIN 1/LATIN 2キーでページ11を選びます。



使用する音律を選ぶには、まずMAIN SCALE/SUB SCALE設定でどのスケールを設定したいかを選びます。次に以下の音律パラメータで音律を選択します。

音律

メイン・スケールとサブ・スケールにどの音律を使用するかを選択します。設定範囲は、メイン、サブとも同じです。

ディスプレイ右下部に表示されるキーパラメータは、キーによって主調和音が異なる音律を選んだ場合に、設定します。

EQUAL TEMPERAMENT (等分平均律)

もっとも広く使われている音律で、各半音のピッチ変化が同じになっています。

EQUAL TEMPERAMENT2 (等分平均律2)

平均律のピッチが若干不規則にずれます。音程が自然と不安定になりがちなアコースティック楽器を再現するのに向いています。

PURE MAJOR (純正律長音階)

選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和します。

PURE MINOR (純正律短音階)

選択した和音のマイナー・コードが完全に調和します。

ARABIC (アラビック)

アラビア音楽の1/4トーン・スケールを再現します。rast do/bayati reにはキー・パラメータをCに、rast re/bayati miにはD、rast fa/bayati solにはF、rast sol/bayati laにはG、rast si b/bayati doにはA#を設定してください。

PYTHAGOREAN (ピュタゴラス音階)

古代ギリシャの音律で、メロディー演奏に効果的です。

古典音律 (WERCKMEISTER/KIRNBERGER)

WERCKMEISTERはバロック期後半に用いられた平均律です。KIRNBERGERは18世紀に作られたハーブシコードの音律です。

ガムラン音律 (SLENDRO/PELOG)

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

USER SCALE (ユーザー・スケール)

各音程を±50セントの範囲で調整できます。ユーザー・スケール・パラメータについてはP.68を参照してください。

<Xpose Posとスケール設定>

EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2以外のスケール設定を使うと、Xpose Posパラメータの設定によっては、TRANSPOSEキーが望ましい主調和音のキーをはずしてしまうことがあります。

キー

[C...B]

EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2、USER SCALE以外の音階を選んだ場合、このパラメータを使って、選んだ音律の主調和音のキーを選択することができます。

<メイン・スケールとサブ・スケールの切りかえ>

別売のフットスイッチがMIDIコントローラ・メッセージでスケールを切りかえることができます。

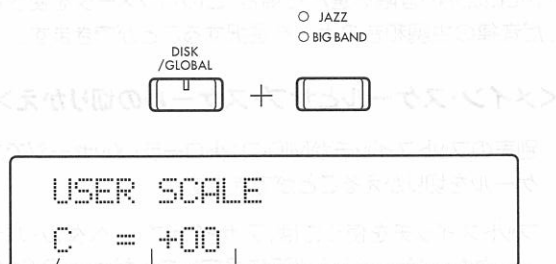
フットスイッチを使うには、アサイナブル・ペダル・パラメータをSCALE CHANGEに設定してください(P.64参照)。EC5エクスターナル・コントローラをお使いの場合は、適切なEC5 SWITCHパラメータにこの設定を選んでください。(P.64参照)

MIDIでスケールを選ぶ場合は、MIDIコントロールチェンジ4を使います。0から63までの値はメイン・スケールを、64から127までの値はサブ・スケールを選びます。

ページ12 User Scale (ユーザー・スケール)

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとJAZZ/BIG BANDキーでこのページを選びます。

このページにあるパラメータを使って、ユーザー・スケールを設定することができます。ページ10やページ11の音律にUSER SCALEを選択しなければ、ここでの設定は効果がありません。



スケールの構成音 ピッチの調整

ノート [C...B]

スケールの構成音の中からピッチを変更したい音名を選びます。

チューニング [-50...+50]

キーパラメータで選んだ音のチューニングを調整します。平均律の標準ピッチから最大50セント、つまり半音の1/2まで音程を上下できます。この設定は鍵盤全体に影響します。

MIDIデータ・ダンプ

Ci-800の内蔵メモリから他のMIDI機器にデータを送信するときに使います。このデータ・ダンプ機能によって、複数のCi-800のデータを共有したり、エクスクルーシブ・データを受信できるパソコンやMIDIデータ・ファイラーにデータを保存することができます。

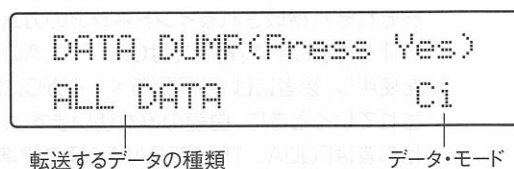
この画面が表示されているときに、Ci-800はディスク/グローバル・モードのページ6でのエクスクルーシブ・フィルター設定に関係なく、MIDIデータ・ダンプを送受信します。後で迷わないように、ページ4でのGlobal/Kbdチャンネル設定は、メモしておくことをおすすめします。このチャンネルがデータ・ダンプを元々送ったときと同じチャンネルに設定されている場合に限り、データ・ダンプを認識します。

この画面が表示されていないときでも、Ci-800は、上述したエクスクルーシブ・フィルターがoに設定されていれば、いつでもデータ・ダンプを受信することができます。

エクスクルーシブ・メッセージ・データのフォーマットの詳細については、別途配布のMIDI IMPLEMENTATIONを参照してください。配布についてはコルグ インフォメーションへお問い合わせください。

ページ13 Data Dump (データ・ダンプ)

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとBALLROOM DANCE/BALLROOM LATINキーでこのページを選びます。



転送するデータの種類

データ・モード

ダンプ・タイプ

[ALL DATA, GLOBAL, ARRANGEMENT,
BACKING SEQUENCE, PROGRAM]

ALL DATA

以下で説明するダンプ設定によって送信される、全データ一式を送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/YESキーを押してください。

GLOBAL

ローカル・コントロールとクロック・ソース設定以外の全グローバル・パラメータを送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/YESキーを押してください。

ARRANGMENT

64個のアレンジメントのデータを送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/YESキーを押してください。

BACKING SEQUENCE

10個のバックキング・シーケンスのデータを送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/YESキーを押してください。

PROGRAM

64個のユーザー・プログラムと、2個のドラム・プログラムおよびユーザー・ドラム・キットを送信します。

ダンプ・タイプ	サイズ(バイト数)	送信時間(秒)
全データ	30K~280K	9~90
プログラム	13K	4
グローバル	32	0.5以下
アレンジメント	13K~85K	4~30
バックキング・シーケンス	3K~185K	1~60

データ・モード

[Ci, CMP]

- Ci ディスクにセーブまたはダンプしたデータは、**Ci-800**でしか受け付けません。
- CMP ディスクにセーブまたはダンプしたデータをコルグiシリーズで使用することができます。

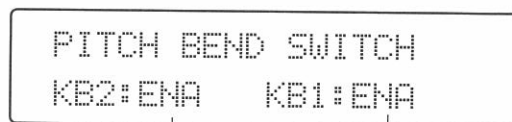
! **Ci-800**では、コルグiシリーズには内蔵されていないアレンジメントやスタイル、プログラムを使っているデータがありますので、CMPモードでダンプまたはセーブしても、コルグiシリーズでは動作しないことがあります。

このようなデータをコルグiシリーズで使用した場合、動作に異常を来すことがありますので、CMPモードでダンプしたデータをコルグiシリーズで使用する場合は十分に注意してください。

ページ14
Pitch Bend Switch
(ピッチ・ベンド・スイッチ)

PAGE+キー、PAGE-キーを使うか、DISK/GLOBALキーとWALTZ/TRADキーでこのページを選びます。

Ci-800に接続して演奏するMIDIキーボードなどに装備されている、ピッチ・ベンド・ホイールを、機能させるようにするか、させないようにするかを、KB1とKB2の2つのキーボード・ティンパーのそれぞれについて、設定しておくことができます。



KB22のピッチ・ベンドの動作 KB1のピッチ・ベンドの動作

KB2(KB2ピッチ・ベンド・スイッチ)

[ENA, DIS]

ENAに設定すると、ピッチ・ベンド・データでKB2のピッチを上下させることができますようになります。DISに設定すると、ピッチ・ベンド・データは効かなくなります。

KB1(KB1ピッチ・ベンド・スイッチ)

[ENA, DIS]

ENAに設定すると、ピッチ・ベンド・データでKB1のピッチを上下させることができますようになります。DISに設定すると、ピッチ・ベンド・データは効かなくなります。

! ENAに設定してあっても、プログラムによってピッチ・ベンドの効く音色と効かない音色とがあります。



このメニューでは、ピッチベンドスイッチの動作を指定します。ピッチベンドスイッチは、キーボードの特定のキーを押したときに、ピッチベンドを一定の割合で上げ下げする機能です。ピッチベンドスイッチの動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。



図 2.10.10 Pitch Bend Switch (KBI+KBD) の設定画面

KB (Keyboard) の設定

このメニューでは、キーボードの動作を指定します。キーボードの動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

KBI (Keyboard Input) の設定

このメニューでは、キーボードの入力動作を指定します。キーボードの入力動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

このメニューでは、キーボードの入力動作を指定します。キーボードの入力動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

ピッチ

このメニューでは、ピッチベンドの動作を指定します。ピッチベンドの動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

ARPEGGIATION

このメニューでは、アルペジオの動作を指定します。アルペジオの動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

Banking Sequence

このメニューでは、バンクシーケンスの動作を指定します。バンクシーケンスの動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

このメニューでは、プログラムの動作を指定します。プログラムの動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

バンク番号	バンク名	バンクタイプ	バンク設定
00-00	Bank 00	Bank 00	Bank 00
01-01	Bank 01	Bank 01	Bank 01
02-02	Bank 02	Bank 02	Bank 02
03-03	Bank 03	Bank 03	Bank 03
04-04	Bank 04	Bank 04	Bank 04
05-05	Bank 05	Bank 05	Bank 05
06-06	Bank 06	Bank 06	Bank 06
07-07	Bank 07	Bank 07	Bank 07
08-08	Bank 08	Bank 08	Bank 08
09-09	Bank 09	Bank 09	Bank 09
10-10	Bank 10	Bank 10	Bank 10
11-11	Bank 11	Bank 11	Bank 11
12-12	Bank 12	Bank 12	Bank 12
13-13	Bank 13	Bank 13	Bank 13
14-14	Bank 14	Bank 14	Bank 14
15-15	Bank 15	Bank 15	Bank 15

IC (Internal Control) の設定

このメニューでは、内部制御の動作を指定します。内部制御の動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

このメニューでは、内部制御の動作を指定します。内部制御の動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

このメニューでは、内部制御の動作を指定します。内部制御の動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

このメニューでは、内部制御の動作を指定します。内部制御の動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

このメニューでは、内部制御の動作を指定します。内部制御の動作を指定するには、このメニューから適切なオプションを選択してください。

付録 A エラー・メッセージ

Ci-800の液晶画面に表示される画面には、操作に応じて警告を発したり、確認を求めたり、処理中であることを示すメッセージが表示されることがあります。

警告のメッセージが表示されたときには、その内容に応じて、小節やファイル名などの条件を正しく設定し直した上で、もう一度あらためて操作してください。

確認のメッセージが表示されたときには、その操作を続けることによって、**Ci-800**の本体内あるいはフロッピー・ディスク内のデータの全部ないしは一部が消去される場合があります。

ですから、操作の途中でこのようなメッセージが表示された場合には、まず現在本体内、あるいはフロッピー・ディスク内にあるデータが、削除されても構わないものであるかどうかを確かめてみてください。

そこで、失われてはならないデータをディスクへセーブする、あるいはファイルのバックアップ・コピーをとるなどの準備をしておいてから、もう一度あらためて操作してください。

また、これらの警告や確認のメッセージが出たとき、実行しようとしている処理の種類がそもそも間違っていないかどうか、たとえば、リネーム・アレンジメントを実行するつもりが、間違っってライト・アレンジメントのページ画面を選択していないかなども、あわせて確かめてください。

バックング・シーケンス・モードでは...

Empty measure.

この小節にはデータがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。正しい小節を選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。

Empty track.

このトラックにはデータがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。正しいトラックを選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。

Source is empty.

COPY MEASUREのとき、この表示が出たら...

もともとデータの入っていない小節を、他の小節にコピーしようとしていませんか。データの入っていない小節を、他の小節にコピーすることはできません。正しい小節を選びなおしてください。

あるいはもともとそのトラック自体に、データがまったく入っていないのかもしれませんが、正しいトラックを選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。

BOUNCE TRACKのとき、この表示が出たら...

もともとデータの入っていないトラックを、他のトラックにバウンスしようとしていませんか。データの入っていないトラックを、他のトラックにバウンスすることはできません。正しい小節を選びなおしてください。

正しいトラックを選んでいるかどうか、もう一度確かめてください。

Empty B. Sequence.

このバックング・シーケンスには、データがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。

Not enough memory.

今やろうとした操作を、実行するために必要なメモリが不足しています。したがって、この操作は、このままでは実行することはできません。

Measure won't fit.

いま指定された通りに小節をコピーあるいは挿入した場合、このトラックは999小節を超えてしまうことになります。

Ci-800では、一つのトラック上には999を超える小節を作ることはできません。コピーあるいは挿入したい小節の長さや、コピーしたい回数の指定、挿入先のトラックの長さなどの条件を、もう一度確かめてみてください。

Measure overlaps.

いま指定された通りでは、コピーしようとする小節と、コピーしようとする先に、重複している部分があります。

コピーしようとする部分のなかに、コピーしようとする先が含まれてしまうような設定をすることはできません。

コピーしたい小節の位置や長さ・コピーする回数の指定、コピー先の位置などの条件を、もう一度確かめてみてください。☞P.30コピー・メジャー

インタラクティブ・コンポジションでは...

- Replay (Yes/No)? 録音した後または、START/STOPキーを押したときに、コード・トラックのコードを、インタラクティブ・コンポジション機能によって新しく付け変えるかどうか、を尋ねています。Yesを選択したときは、コードを付け変えた後、それをそのままプレイします。Noを選択したときは、そのまま停止します。
- Erase Other(Yes/No)? コード・トラックのコードをインタラクティブ・コンポジション機能によって付け変える際に、作業用として必要なメモリが不足しています。必要な空メモリの容量を確保するために、いま**Ci-800**の本体内に記憶されているバックキング・シーケンスのデータを消去してもよいですか?
-
- もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、ディスク/グローバル・モードのDiskページのサブ・ページ内にある、セーブ・オール・バックキング・シーケンス(Save All B.Sequence)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。
☞P.57バックキング・シーケンス・データのセーブ
- Not enough memory. 作業用として必要な空メモリの容量を確保するために、本体内に記憶されているバックキング・シーケンスのデータを消去しましたが、なお空メモリの容量が不十分でした。したがって、結局コードの付け代えが実行できませんでした。
- Keyboard Track Empty. キーボード・トラックにデータが存在しないので、いまやろうとした操作は実行できません。レコーディングを行うか、データをロードしてトラックにデータがある状態にしておいてください。

ソング・プレイ・モードでは...

- More memory needed. Okay to erase B.Seq? いま指定したスタンダードMIDIファイル・フォーマット1の演奏データを、演奏するために必要なメモリが不足しています。必要な空メモリの容量を確保するために、いま本体内に記憶されているバックキング・シーケンスのデータを消去してもよいですか?
-
- もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、ディスク/グローバル・モードのDiskページのサブ・ページ内にある、セーブ・オール・バックキング・シーケンス(Save All B.Sequence)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。
☞P.57 バックキング・シーケンス・データのセーブ
- Can't play all track. Continue? いま指定した演奏データの、全てのトラックを**Ci-800**が再生するのに必要なメモリが不足しています。このまま再生しても、一部のトラックの音を聴くことはできません。
- Measure not exists. Continue? 小節の指定を間違えていませんか。いま指定された番号の小節は、データ上には存在しません。
- Please wait a moment. フロッピー・ディスクからソング・データを読み込んでいます。しばらくお待ちください。
- Not SMF. いま指定されたファイルはスタンダードMIDIファイルではありません。したがって、このデータを**Ci-800**で再生することはできません。ファイルの指定を間違っていないかどうか、もう一度確かめてみてください。


SMF format 2.	いま指定されたファイルはフォーマット2のスタンダードMIDIファイルです。したがって、このデータを Ci-800 で再生することはできません。ファイルの指定を間違っていないかどうか、もう一度確かめてみてください。
Corrupt SMF.	いま指定されたスタンダードMIDIファイルは、途中でデータが破損しています。したがって、このデータを Ci-800 で再生することはできません。

その他...

Battery low.	ピアノ本体に内蔵されている、メモリー用バックアップ電池の電圧が下がってきています。このまま電池を交換しないでおくと、ピアノの電源をオフにしたときに、ユーザー・バンクに収められているアレンジメントやプログラム、ユーザー・スタイルなどのデータの内容が壊れたり、失われたりすることがあります。最寄りのコルグ製品販売店または(株)コルグ営業技術課に、電池の交換をご依頼ください。決してご自分で電池の交換をなさらないでください。
--------------	---

ディスクに関するメッセージ

Completed.	処理が完了しました。次の操作に移ることができます。
No disk in drive.	フロッピー・ディスクがディスクドライブにセットされていません。ディスクをドライブに正しくセットしてから、もう一度操作してください。
Can't read disk.	いまセットされているフロッピー・ディスクは、 Ci-800 で使用できるディスクとはフォーマットが違っているため、今やろうとしている操作を実行することはできません。 正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。また、電流、電圧の不安定な場所で操作をした場合も、この表示がでることがあります。 ☞取扱説明書「2. フロッピー・ディスクについて」
Can't find file	ロード、デリート、リネーム等の操作の途中で、ファイルを選択してからディスクを交換しませんでしたか。 いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、必要なファイルが存在しません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。 ☞P.54「ディスクに記録されるデータ」
Directory full.	いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、これ以上ディレクトリを作ることはできません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 ディスク上から不要なファイルを削除するか、ファイルをつくる余裕が残っている別のディスクと交換してから、もう一度操作してください。
Disk full.	いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、これ以上データを書き込める空き領域がありません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 ディスク上から不要なデータを削除するか、空き容量が残っている別のディスクと交換してから、もう一度操作してください。
Empty file.	いま選択したファイルのなかには、データが入っていません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 誤ったディスク操作を行うと、このようなからっぽのファイルがディスク上にできることがあります。 もしもこのようなファイルが見つかったら、ディスク/グローバル・モードのDiskページのサブ・ページ内にある、ユーティリティの機能から、デリート・ファイル(DEL)を選んで、そのファイルを削除しておいてください。 ☞P.58「デリート・ファイル」

Corrupt file.	いま選択したファイルのデータは、途中で壊れてしまっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 正しいファイルを選択しているかどうか、もう一度確かめてください。 もしもファイルのバックアップ・コピーがあれば、それをロードしてください。
Disk protected.	ディスクのライト・プロテクト・タブが開いた状態になっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 まず、正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。その上で、書き換えを行っても構わないディスクであることに間違いなければ、タブを閉じてから、もう一度操作してください。
File protected.	いま選択したファイルは、属性がリード・オンリーになっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 まず、正しいファイルを選択しているかどうか、もう一度確かめてください。そもそもディスクに収められたファイルの属性は、パソコンを使えば変更できますが、 Ci-800 の本体を操作しても変更することはできません。属性を変更しても構わないファイルであることに間違いなければ、そのディスクをパソコンのディスク・ドライブにセットして、該当するファイルの属性を変更してから、ディスクをピアノにセットし直して、もう一度操作してください。 ファイルの属性、およびその変更については、パソコンの取扱説明書、およびパソコンのOS(基本ソフト)の説明書を参照してください。
Can't replace dir.	いま指定したファイル名は、そのディスク上ではすでにディレクトリとして使われています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 別なファイル名を指定して、もう一度操作してください。
Can't replace system.	いま指定したファイル名は、そのディスク上ではすでにシステム・ファイルとして使われています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 別なファイル名を指定して、もう一度操作してください。
Not Ci file format.	いま選択したファイルは、 Ci-800 のものではありません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 正しいファイル名を指定して、もう一度操作してください。
Not enough memory.	作業用として必要なメモリが不足しています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。 必要な空メモリの容量を確保するためには、いまピアノの本体内に記憶されているバックキング・シーケンスのデータを消去しなければなりません。
	 もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、まずディスク/グローバル・モードのDiskページのサブ・ページ内にある、セーブ・オール・バックキング・シーケンス(Save All B.Sequence)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。 ☞P.57「バックキング・シーケンス・データのセーブ」 そして、バックキング・シーケンス・モードのERASE B.SEQUENCEページで、バックキング・シーケンスのデータを消去して、空きメモリの容量を増やしておいてから、もう一度操作してください。
(ファイル名)exists.	いま新しいファイルの名前として指定した「(ファイル名)」というファイル名は、そのディスク上ではすでに別のファイル名として使用されています。同じ名前のディスク上のファイルを、新しいファイルの内容に置き換えてしまってもいいですか? もし置き換えてしまうと、古いファイルの内容は、ディスク上から失われてしまいます。
Empty B.Sequence	いま指定したバックキング・シーケンスには、まだデータがなにも入っていません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
Missing Arrangement.	いまセットされているディスクのなかに、アレンジメント・ファイルがありません。
Missing B.Sequence.	いまセットされているディスクのなかに、バックキング・シーケンス・ファイルがありません。
Missing some files.	いまセットされているディスクのなかに、ファイルがいくつかありません。

付録 B 故障とお思いになる前に

一般的な問題

症 状	対 策
電源が入らない	電源コードを適切なコンセントに差し込んでいますか？
	電源スイッチがオンになっていますか？
	それでも電源が入らない場合は、最寄りのコルグ製品販売店にご相談ください。
音が出ない	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどの接続を確認してください。
	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどの電源が入っていて正しい接続がなされているかを確認してください。
	ヘッドフォンのプラグが差し込まれていませんか？
	ピアノのMASTER VOLUMEスライダーが上がっていますか？
	ローカル・コントロールがオフになっていませんか？ オンにしてください。
アレンジメント、スタイル、バックキング・シーケンスソングなどを演奏すると間違った音が出る	ユーザー・グループのプログラムかドラム・プログラムDr19またはDr20を一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
	2つのユーザー・ドラム・キットのいずれかを一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
	アレンジメントを一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
アレンジメントまたはバックキング・シーケンスが正しい曲を演奏しない	アレンジメントやバックキング・シーケンスがユーザー・スタイルの一つを使っていますか？ その場合は、ディスクから別のスタイルをロードしませんでしたか？ 適切なデータをロードしてください。
音が止まらない	ペダル端子にペダルコードのコネクタが接続されていることを確認してください。
選んだアレンジメントやバックキング・シーケンスが演奏されない	MIDIクロック・ソースがINTになっていることを確認してください。外部クロック・ソースをお使いの場合は、必ずMIDIクロック・ソース・パラメータをEXTにして、外部機器がMIDIクロック・データを正しく送信するようにしてください。
	ACCボリュームが下がっていませんか？
Backing Sequenceモードで録音できない	MIDIクロック・ソースがINTになっていることを確認してください。外部クロック・ソースをお使いの場合は、必ずMIDIクロック・ソース・パラメータをEXTにして、外部機器がMIDIクロック・データを正しく送信するようにしてください。
送信されたMIDIデータに反応しない	MIDIケーブルがすべて正しく接続されていることを確認してください。
	送信機器と同じチャンネルでCi-800がMIDIデータを受信していることを確認してください。
	送信されてくるMIDIデータをCi-800がフィルターしてしまわないようにしてください。
プログラムの書き込みができない	ユーザー・グループ・プログラムDr19、Dr20以外のバンクにプログラムを書き込もうとしていませんか？ 書き込みはユーザー・バンクかプログラムDr19、Dr20に行ってください。
音の出ないドラム・サウンドがある	バンポット、エフェクト・センド・レベルを確認してください。
鍵盤を弾いても指定したドラム・サウンドが出ない	トランスポーズ機能が+00になっていることを確認してください。
音が途切れる	音色によって1つの鍵盤を押すと、サンプリングデータを1つ鳴らす音色と2つ鳴らす音色があります。2つ鳴らす音色を選ぶと、ダンパーペダルを踏んでいるときも含め同時発音数は16音となります。また、レイヤーにして同時に2つの音色を鳴らすときのサンプリングデータを、1つ使っているか、2つ使っているかで最大発音数が異なってきます。
特定の音域で音色の音程、音質がおかしい	Ci-800の音色は、実際の音をできる限り忠実に再現しようと加工してつくられています。そのため、音域によっては倍音が強調されるなど、音程や音質が異質に感じる場合がありますが、製品の不良ではありません。

フロッピー・ディスクに関する問題

症 状	対 策
フロッピー・ディスクをフォーマットできない	3.5インチ2DDまたは2HDのフロッピー・ディスクを使っていますか？ このタイプのディスクを必ず使ってください。
	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクにセーブできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクからロードできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクにデータが入っていますか？
大音量で鳴らすと音がひずむ又は本体、フロッピーディスクドライブがびりつく	音量を下げてください。
	フロッピーディスクを入れてみてください。

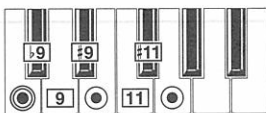
付録 C

認識できるコード一覧

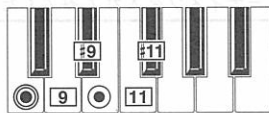
下図のコードはすべて、ルート音がドの根音位置となっています。**Ci-800**がメジャー6thとマイナー6thを正しく認識するには、このような根音位置でコードを弾く必要があります。というのは、これらのコードが関係短調のマイナー7thとマイナー7th b5のコードと同じ音で構成されているからです。たとえば、ド- ミ - ソ - ラの組合せはC6にもAm7にもなります。

Major "C"

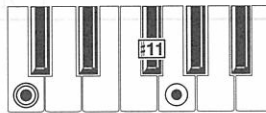
3音



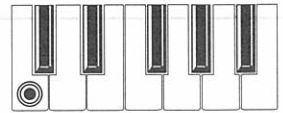
2音



2音

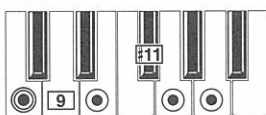


1音



Major 6th "C6"

4音

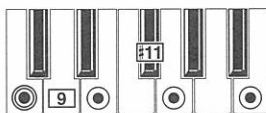


2音

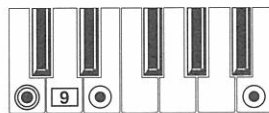


Major 7th "CM7"

4音



3音

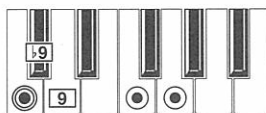


2音

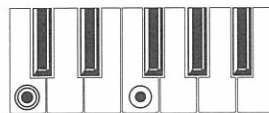


Sus 4 "Csus4"

3音



2音



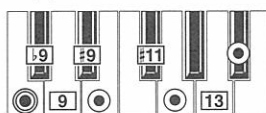
Sus 2 "Csus2"

3音

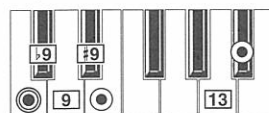


Dominant 7th "C7"

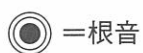
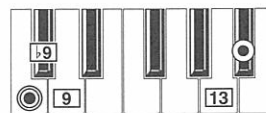
4音



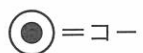
3音



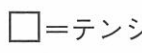
2音



=根音



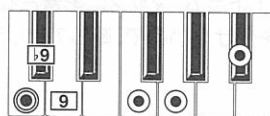
=コード構成音



=テンションとして使用できる

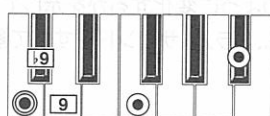
Dominant 7th Sus 4

4音



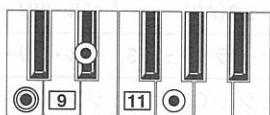
"C7sus4"

3音



Minor "Cm"

3音

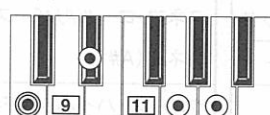


2音



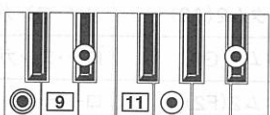
Minor 6th "Cm6"

4音

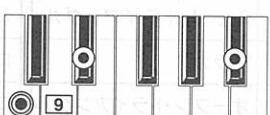


Minor 7th "Cm7"

4音

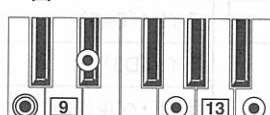


3音

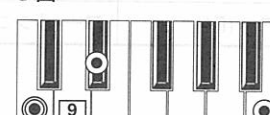


Minor-Major 7th "CmM7"

4音

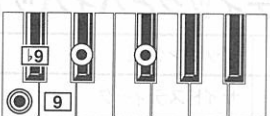


3音



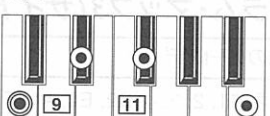
Diminished "Cdim"

3音



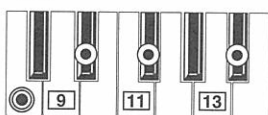
Diminished Major 7th "CdimM7"

4音



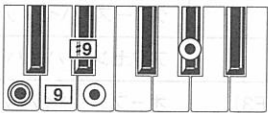
Minor 7th ^b5 "Cm7^b5"

4音



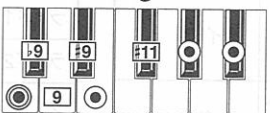
Augmented

3音 "Caug"



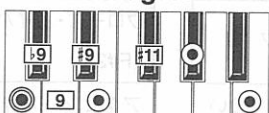
Augmented 7th

4音 "Caug7"



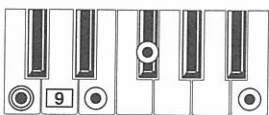
Augmented Major 7th

4音 "CaugM7"



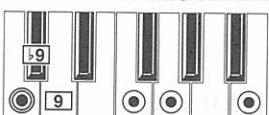
Major 7th ^b5 "CM7^b5"

4音



Major 7th Sus 4

4音 "CM7sus4"



Dominant 7th ^b5 "C7^b5"

4音



◎ = 根音

○ = コード構成音

□ = テンションとして使用できる

ドラム・マップ・テーブル

下の表は、ドラム・マップを選択すると、指定したドラム・サウンドがどのように変化するかを示しています。ドラム・マップに影響されないドラム・サウンドはこの表に出ていません。このため、ドラム・マップ5は、ドラム・サウンドがすべて影響を受けないので、略してあります。

ドラム・マップ1(パーカッション)

元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後
キック 1 (C2)	クラベス	サイドスティック (C#2)	ハイ・ウッドブロック	クラッシュ1 (C#3)	ビブラスラップ
キック 2 (B1)	ロー・ウッドブロック	スネア・ロール/リバース・スネア (A#1)	ボンゴ・スラップ	クラッシュ2 (A3)	ベル・ツリー
キック 3 (G1)	ハイ・アゴーゴ	クローズ・ハイハット (F#2)	シェーカー	チャイナ・クラッシュ (E3)	ベル・ツリー
キック 4 (E1)	ハイ・ボンゴ	アクセント・ハイハット (F#1)	タンバリン	スブラッシュ (G3)	ジングル
スネア 1 (D2)	カウベル	オープン・ハイハット (A#2)	カバサ	ハイ・タム1 (D3)	ハイ・ボンゴ
スネア 2 (E2)	カスタネット	ペダル・ハイハット (G#1)	マラカス	ハイ・タム2 (C3)	ロー・ボンゴ
スネア 3 (A1)	ロー・アゴーゴ	ライド1 (D#3)	ミュート・トライアングル	ミドル・タム1 (B2)	ミュート・コンガ
スネア 4 (F1)	ロー・ボンゴ	ライド (D3)	マラカス	ミドル・タム2 (A2)	ハイ・コンガ
		ライド・ベル (F3)	オープン・トライアングル	ロー・タム1 (G2)	ロー・コンガ
				ロー・タム2 (F2)	ロー・ティンバル

ドラム・マップ2(スネアなし)

元のノート・データ	マッピング後
スネア1, 2, 3, 4 (D2, E2, A1, F1)	ペダル・ハイハット
サイドスティック (C#2)	クローズ・ハイハット
スネア・ロール/リバース・スネア (A#1)	クローズ・ハイハット

ドラム・マップ3(サイドスティックとハイハット)

元のノート・データ	マッピング後
スネア1, 2, 3, 4 (D2, E2, A1, F1)	サイドスティック
サイドスティック (C#2)	*スネア1, 2, 3, 4のいずれか
スネア・ロール/リバース・スネア (A#1)	サイドスティック

* 実際に聴こえるスネアの音は、そのときのアレンジメントによって決まります。

ドラム・マップ4(サイドスティックとライド)

元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後
スネア1, 2, 3, 4 (D2, E2, A1, F1)	サイドスティック	クローズ・ハイハット (F#2)	ライド1	ライド1 (D#3)	クローズ・ハイハット
サイドスティック (C#2)	*スネア1, 2, 3, 4のいずれか	アクセント・ハイハット (F#1)	ライド2	ライド2 (B3)	アクセント・ハイハット
スネア・ロール/リバース・スネア (A#1)	サイドスティック	オープン・ハイハット (A#2)	ライド・ベル	ライド・ベル (F3)	オープン・ハイハット

* 実際に聴こえるスネアの音は、そのときのアレンジメントによって決まります。

ドラム・マップ6(スネアとライド)

元のノート・データ	マッピング後
クローズ・ハイハット(F#2)	ライド1
アクセント・ハイハット(F#1)	ライド2
オープン・ハイハット(A#2)	ライド・ベル

元のノート・データ	マッピング後
ライド1(D#3)	クローズ・ハイハット
ライド2(B3)	アクセント・ハイハット
ライド・ベル(F3)	オープン・ハイハット

ドラム・マップ7(オープン・ハイハット)

元のノート・データ	マッピング後
クローズ・ハイハット(F#2)	オープン・ハイハット
アクセント・ハイハット(F#1)	オープン・ハイハット

元のノート・データ	マッピング後
ライド1(D#3)	オープン・ハイハット
ライド2(B3)	オープン・ハイハット
ライド・ベル(F3)	オープン・ハイハット

ドラム・マップ8(クラッシュ)

元のノート・データ	マッピング後
アクセント・ハイハット(F#1)	クラッシュ2
オープン・ハイハット(A#2)	クラッシュ1

MIDI インプリメンテーションチャート

ファンクション…		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1~16 1~16	1~16 1~16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	×	3 ×	記憶される
ノート ナンバー :	音域	10~119 *****	0~127 0~108	ソング・プレイ・モードでoct UP/DOWN時0~127送信可能 一部の音色で0~127を受信
ベロシティ	ノートオン ノートオフ	○ 9n, V=1~127 ×	○ 9n, V=1~127 ×	Seq.Dataは送信時 2~126
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	○ ○	○ ○	送信はSeq.Dataのみ *A *A
ピッチベンダー		○	○	送信はSeq.Dataのみ *C
コントロール チェンジ	0, 32	○	○	バンクセレクト(MSB, LSB) *P
	1, 2	×	○	モジュレーション(ピッチ, カットオフ) *C
	4	○	○	ペダル(スケール) *C
	64, 66, 67	○	○	ペダル(ダンパー, ソステヌート, ソフト) *C
	6, 38	○	○	データエントリー(MSB, LSB) *C
	7, 11	○	○	ボリューム, エクスプレッション *C
	10, 91, 93	○	○	A:Bパンポット, センドC, D *C
	12, 13	○	○	エフェクト・コントローラー1, 2 *C
	72, 73, 74	○	○	EGタイム(リリース, アタック), ブライトネス *C
	92, 94	○	○	エフェクト1, 2オン, オフ *C
	96, 97	○	○	データインクリメント, デクリメント *E
100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB) *2	
120, 121	×	○	オールサウンドオフ, リセットオールコントローラ *C	
0~101	○	○	(シーケンス・データ)	
プログラム チェンジ :	設定可能範囲	○ 0~127 *****	○ 0~127 0~127	*P
エクスクルーシブ		○	○	*3, *E
コモン	: ソング・ポジション	○	○	*1
	: ソング・セレクト	○ 0~9	○ 0~9	*1
	: チューン	×	×	
リアル タイム	: クロック	○	○	*1
	: コマンド	○	○	*1
その他	: ローカルON/OFF : オールノートオフ : アクティブセンシング : リセット	×	○ ○ 123~127 ○ ×	
備考	*C, *P, *A, *E: それぞれグローバルのMIDI Filter(Control, Program, AfterTouch, Exclusive)がENAの時、送受信する *1: クロックがインターナルのときは送信のみ、エクスターナルのときは受信のみ *2: LSB, MSB=00, 00: ピッチベンドレンジ、=01, 00: ファインチューン、=02, 00: コースチューン *3: KORGエクスクルーシブ以外に、インクワイアリーメッセージGMシステムオン, マスターバランス, マスターボリュームに対応			

モード1: オムニ・オン、ポリ モード2: オムニ・オン、モノ ○ : あり

モード3: オムニ・オフ、ポリ モード4: オムニ・オフ、モノ × : なし

MIDI IMPLEMENTATIONの配布については、コルグ インフォメーションへお問い合わせください。

付録 D

アレンジメント一覧

S : スプリット・モードのアレンジメント
L : レイヤー・モードのアレンジメント
(無) : シングル・モードのアレンジメント

POP 1

Arrangement	Program	Effect Placement
0 8 Beat 1 S	Pf05 BigBandPno Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
1 8 Beat 2 L	Sy00 SquareWave Wi13 Clarinet	Parallel 1
2 8 Beat 3 S	EP09 MIDI Piano St00 i3 Strings	Parallel 1
3 8 Beat 4 S	Gt04 12 Strings St14 Octave Str	Parallel 1
4 8 Beat 5 S	EP01 New Tine2 St00 i3 Strings	Parallel 1
5 LightRock1 S	EP10 MIDI Pno2 St00 i3 Strings	Parallel 1
6 LightRock2 L	Or04 Gospel Org Or00 Full Organ	Parallel 1
7 Pop 1 S	Sy08 Fresh Air Pa00 Analog Pad	Parallel 1

LATIN POP

Arrangement	Program	Effect Placement
0 Latin S	Br02 Bright Trp Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
1 Pop Samba L	Or11 Tone Wheel Or11 Tone Wheel	Parallel 1
2 LiteBossa1 S	Wi05 Alto Sax2 Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
3 LiteBossa2 S	Re09 Toots Fan St04 SlowString	Parallel 1
4 Meneaito 1 S	Wi06 Tenor Sax2 Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
5 Meneaito 2 S	Br15 Big Brass Re00 Akordeon 1	Parallel 1
6 Gipsy 1 S	Re06 Tango Acc Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
7 Gipsy 2 S	Wi22 Pan Flute2 Vo09 AirVoxDbl	Parallel 3

POP 2

Arrangement	Program	Effect Placement
0 Pop 2 S	Br02 Bright Trp Pa17 GP Pad	Parallel 1
1 Motown S	Be22 Bell Synth Pa02 AnalogPad2	Parallel 1
2 Mid Shffle L	Gt10 E. Guitars Gt27 DirtyMutes	Parallel 1
3 SlowShffle S	EP09 MIDI Piano Pa02 AnalogPad2	Parallel 1
4 Country 1 S	Pl03 New Banjo Gt31 HawaiiGtr2	Parallel 1
5 Country 2 L	Gt29 PedalSteel Gt29 PedalSteel	Parallel 1
6 Country 3 S	Re09 Toots Fan EP04 Whirly	Parallel 1
7 Country 4 S	Gt31 HawaiiGtr2 Gt03 L&R A.Gtrs	Parallel 1

LATIN 1

Arrangement	Program	Effect Placement
0 Mambo 1 L	Gt01 Nylon Gtr Gt03 L&R A.Gtrs	Parallel 1
1 Mambo 2	Br01 Trumpets!!	Parallel 1
2 Merengue 1 S	Wi06 Tenor Sax2 Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
3 Merengue 2	Be10 SteelDrums	Parallel 1
4 Salsa 1 S	Wi11 Silver Flt Be04 Vibes	Parallel 1
5 Salsa 2 S	Pf10 SalsaPiano Pf02 Piano	Parallel 1
6 Cumbia 1 S	Wi14 SoloClari. Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
7 Cumbia 2	Wi11 Silver Flt	Parallel 1

SLOW POP

Arrangement	Program	Effect Placement
0 16 Beat 1 S	EP06 DigiPiano2 Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
1 16 Beat 2 S	EP10 MIDI Pno2 Pf03 Piano 8'	Parallel 1
2 16 Beat 3 S	Wi04 SopranoSx2 Pa17 GP Pad	Parallel 1
3 16 Beat 4 S	EP04 Whirly Pa14 PnoPad/Vox	Parallel 1
4 Ballad S	EP10 MIDI Pno2 Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
5 PopBallad1 S	EP07 FM E.Piano Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
6 PopBallad2 S	Wi05 Alto Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1
7 RockBallad S	EP07 FM E.Piano Pa01 Analog2Pad	Parallel 1

LATIN 2

Arrangement	Program	Effect Placement
0 BossaNova1 L	Pf02 Piano Be04 Vibes	Parallel 1
1 BossaNova2 S	Wi22 Pan Flute2 Pa17 GP Pad	Parallel 1
2 BossaNova3 S	Re03 Musette 2 St04 SlowString	Parallel 1
3 Samba 1 S	Or07 JazzOrgan1 Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
4 Samba 2 L	Gt00 ClassicGtr Gt03 L&R A.Gtrs	Parallel 1
5 Calypso 1 S	Br06 BrightTrmb St00 i3 Strings	Parallel 1
6 Calypso 2 S	Gt30 HawaiiGtr1 St00 i3 Strings	Parallel 1
7 Reggae S	Or11 Tone Wheel St00 i3 Strings	Parallel 1

JAZZ

Arrangement	Program	Effect Placement
0 Fast Swing S	Gt07 HollowBody Pf03 Piano 8'	Parallel 1
1 Mid Swing S	Wi05 Alto Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1
2 Slow Swing L	Gt07 HollowBody Be04 Vibes	Parallel 1
3 SwingShfl1 L	Or05 HamN Cheese Gt33 RockMonics	Parallel 1
4 SwingShfl2	Br12 FlugelHorn	Parallel 1
5 6/8 Swing S	Wi11 Silver Flt St10 Ana Str 2	Parallel 1
6 6/8 Ballad S	Be05 Vibes 2 St04 SlowString	Parallel 1
7 Latin Jazz L	EP11 MIDI Pno3 Pa15 Poppin'Pad	Parallel 1

BIG BAND

Arrangement	Program	Effect Placement
0 BigBand 1 L	Br16 Brass Band Br01 Trumpets!!	Parallel 1
1 BigBand 2 L	Wi12 FluteClar Br18 Mute Ens.	Parallel 1
2 BigBand 3 L	Wi13 Clarinet Br03 Muted Trpt	Parallel 1
3 BigBand 4 S	Pf03 Piano 8' St00 i3 Strings	Parallel 1
4 Charleston S	Wi13 Clarinet St00 i3 Strings	Parallel 1
5 6/8BigBand S	Pf05 BigBandPno St00 i3 Strings	Parallel 1
6 LatnBBand1	Wi11 Silver Flt	Parallel 1
7 LatnBBand2	Wi05 Alto sax2	Parallel 1

BALLROOM DANCE

Arrangement	Program	Effect Placement
0 Foxtrot 1 S	Or08 JazzOrgan2 Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
1 Foxtrot 2 S	Wi05 Alto Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1
2 QuickStep1 S	Wi06 Tenor Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1
3 QuickStep2 S	Or11 Tone Wheel St00 i3 Strings	Parallel 1
4 PasoDoble1 S	Br01 Trumpets!! Vo00 Choir	Parallel 1
5 PasoDoble2 L	Re06 Tango Acc Re03 Musette 2	Parallel 1
6 Tango 1 S	Re06 Tango Acc Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
7 Tango 2 S	Re04 Musette 3 St00 i3 Strings	Parallel 1

BALLROOM LATIN

Arrangement	Program	Effect Placement
0 ChaCha S	Br16 Brass Band Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
1 SlowChaCha S	Br06 BrightTrmb St00 i3 Strings	Parallel 1
2 Lambada S	Re06 Tango Acc St09 Ana Str 1	Parallel 1
3 Beguine S	Gt01 Nylon Gtr Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
4 RhumbaBeg S	PI08 Mando Trem Vo00 Choir	Parallel 1
5 Rhumba S	St11 BigStrings Gt03 L&R A.Gtrs	Parallel 1
6 Bolero S	Wi11 Silver Flt Pa17 GP Pad	Parallel 1
7 Hawaiian S	Gt30 HawaiiGtr1 Pa01 Analog2Pad	Parallel 1

WALTZ

Arrangement	Program	Effect Placement
0 Waltz 1 S	Re03 Musette 2 Sy08 Fresh Air	Parallel 1
1 Waltz 2 S	Wi14 SoloClari. Sy08 Fresh Air	Parallel 1
2 Waltz 3 S	Re03 Musette 2 Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
3 Waltz 4 S	PI07 Zither Re00 Akordeon 1	Parallel 1
4 SlowWaltz1 S	Wi14 SoloClari. St00 i3 Strings	Parallel 1
5 SlowWaltz2 S	Pf05 BigBandPno St04 SlowString	Parallel 1
6 JazzWaltz1	Br12 FlugelHorn	Parallel 1
7 JazzWaltz2 S	Wi05 Alto Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1

TRAD

Arrangement	Program	Effect Placement
0 Dixieland S	Br06 BrightTrmb Pf02 Piano	Parallel 1
1 -Mar-01 L	Wi28 Whistle2 Wi28 Whistle2	Parallel 1
2 -Mar-02 S	Br15 Big Brass Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
3 -Mar-03 S	Re12 Horn & Acc Wi15 Clarn Ens	Parallel 1
4 Polka 1 S	Re03 Musette 2 Re00 Akordeon 1	Parallel 1
5 Polka 2 S	PI06 Hackbrett2 Gt00 ClassicGtr	Parallel 1
6 PartyPolk1 S	Br01 Trumpets!! Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
7 PartyPolk2 S	Re11 Trmpt&Acc Pa01 Analog2Pad	Parallel 1

DANCE 1

	Arrangement		Program	Effect Placement
0	Disco 1	L	St00 i3 Strings Br21 SynBrass 3	Parallel 1
1	Disco 2	S	Be22 Bell Synth Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
2	PopClassic1	L	St01 BigStrings St02 Arco Str.	Parallel 1
3	PopClassic2	S	Wi11 Silver Flt Vo00 Choir	Parallel 1
4	Dance Pop		EP15 RussePiano	Parallel 1
5	Hully 1	S	Pf05 BigBandPno St00 i3 Strings	Parallel 1
6	Hully 2	S	Or11 Tone Wheel Or04 Gospel Org	Parallel 1
7	Twist	S	Wi06 Tenor Sax2 Or03 60's Organ	Parallel 1

DANCE 2

	Arrangement		Program	Effect Placement
0	R&BShuffle1	L	EP13 LylerPiano Vo14 Doolally	Parallel 1
1	R&BShuffle2	S	Wi24 Shakuhachi Vo09 AirVoxDbl	Parallel 3
2	Funk 1	S	EP07 FM E.Piano Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
3	Funk 2	L	EP07 FM E.Piano EP04 Whirly	Parallel 1
4	House	S	Ba14 JungleBass Pa20 Lylesircs	Parallel 1
5	Rap	L	Sy15 Mono Lead Sy12 Stab Pad	Parallel 1
6	Techno 1	L	Pa17 SquareBs X Sy10 PropheZia	Parallel 1
7	Techno 2	L	St03 Marcato Vo01 Choir L+R	Parallel 1

U.S. POP

	Arrangement		Program	Effect Placement
0	PopShuffle	L	St18 Solo Str. Pa12 SynPad	Parallel 1
1	Rock&Roll	S	Pf08 Rock Piano Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
2	Slow Rock	S	Gt35 E.Gtr&Str Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
3	R&B	L	Or14 Hot Keys Or11 Tone Wheel	Parallel 1
4	Blues 1	L	Or11 Tone Wheel Gt33 RockMonics	Serial
5	Blues 2	L	Pf05 BigBandPno Pf08 Rock Piano	Parallel 1
6	Oldies 1	S	Or09 JazzPerc. Vo14 Doolally	Parallel 1
7	Oldies 2	L	Wi22 Pan Flute2 Wi18 BassoonOboe	Parallel 1

ROCK

	Arrangement		Program	Effect Placement
0	PopRock 1	L	Sy11 PowerSynth Sy10 PropheZia	Parallel 1
1	PopRock 2	S	Gt22 StereoDist Sy08 Fresh Air	Parallel 1
2	RockShuffl	S	Or14 Hot Keys Pa07 Sweep	Parallel 1
3	HardRock 1	L	Sy09 Lead Stab Sy11 PowerSynth	Parallel 1
4	HardRock 2	L	Pi07 Big Pipe2 St00 i3 Strings	Parallel 1
5	SimpleRock	S	Gt13 Shadows Pa01 Analog2Pad	Parallel 1
6	Rock 1	S	Pf05 BigBandPno St00 i3 Strings	Parallel 1
7	Rock 2	L	Or14 Hot Keys Or10 NoisyOrgan	Parallel 1

付属ディスクのアレンジメント (AMERICA)

Arrangement	Program	Effect	Arrangement	Program	Effect
Us00 Mick&Keith	Gt19 DistGuitar	Parallel1	Us32 Boston Boy	Us39 PowerSynth	Parallel1
Us01 Prog. Rock	L Sy09 Lead Stab Us39 PowerSynth	Parallel1	Us33 Night Jams	S EP09 Midi Piano Ba21 Euro Bass	Parallel1
Us02 Shufflin'	Or06 Perc&Rotor	Parallel1	Us34 DanceGirls	L Us55 MonoLead Us53 Lееееed	Parallel1
Us03 Top40 Rock	Us00 Piano 8'	Parallel1	Us35 VogueHouse	L Pa01 Analog2Pad Us16 Vibra Bell	Parallel1
Us04 Riffin'	Or01 Perc Organ	Parallel1	Us36 Yo!! Rap	L Wi02 Tenor Sax SE00 Orch Hit	Parallel1
Us05 Rock On!	Gt19 Dist Guitar	Parallel1	Us37 Groovin'	EP09 MIDI Piano	Parallel1
Us06 Don't Stop	EP09 MIDI Piano	Parallel1	Us38 RaveltUp!	L Sy04 Rezzo4ths Us54 Busy Boy	Parallel1
Us07 AOR Rock	Us00 Piano 8'	Parallel1	Us39 MirrorBall	L Br16 Brass Band St03 Marcato	Parallel1
Us08 SouthernRk	S Or02 BX-3 Organ Or01 Perc Organ	Parallel1	Us40 "1,000 Hits"	EP09 MIDI Piano	Parallel1
Us09 EasyRockin	Us00 Piano 8'	Parallel1	Us41 "2,000 More"	EP03 Hard Tines	Parallel1
Us10 Love Songs	EP09 MIDI Piano	Parallel1	Us42 Phil'sSongs	EP09 MIDI Piano	Parallel1
Us11 OldTimeR&R	S Us00 Piano 8' Or02 BX-3 Organ	Parallel1	Us43 The 1950's	Us00 Piano 8'	Parallel1
Us12 HalfTime	S Gt19 Dist Guitar Be16 BellPad	Parallel1	Us44 Sad Songs	EP09 MIDI Piano	Parallel1
Us13 Laid Back	Us00 Piano 8'	Parallel1	Us45 Dinkerhump	EP09 MIDI Piano	Parallel1
Us14 Unplugged	Wi00 SopranoSax	Parallel1	Us46 When A Man	S Wi02 Tenor Sax Us00 Piano 8'	Parallel1
Us15 Beethoven	S Us00 Piano 8' Or02 BX-3 Organ	Parallel1	Us47 "Baby, Baby"	Us33 TheStrings	Parallel1
Us16 Doctor	Us00 Piano 8'	Parallel1	Us48 AfterHours	S Us25 FlugelHorn St00 i3 Strings	Parallel1
Us17 The King	S Wi02 Tenor Sax Or02 BX-3 Organ	Parallel1	Us49 The Duke	L Br16 Brass Band Br01 Trumpets!!	Parallel1
Us18 TheFabFour	Gt11 L&R E.Gtrs	Parallel1	Us50 The Avalon	Us00 Piano 8'	Parallel1
Us19 Surf City !	Or03 60's Organ	Parallel1	Us51 Cookin'	Wi01 Alto Sax	Parallel1
Us20 The Twist	S Wi02 Tenor Sax Gt10 E.Guitars	Parallel1	Us52 OlBlueEyes	Us00 Piano 8'	Parallel1
Us21 Pickin'	S Gt09 Strummers Gt29 PedalSteel	Parallel1	Us53 Moon Music	S Us27 Air Flute Us00 Piano 8'	Parallel1
Us22 Nashville!	S Gt29 PedalSteel Us00 Piano 8'	Parallel1	Us54 SoulfulSax	S Wi01 Alto Sax EP06 DigiPiano2	Parallel1
Us23 Long Train	EP09 MIDI Piano	Parallel1	Us55 Jammin'Sax	Wi02 Tenor Sax	Parallel1
Us24 90's Funk	L Us32 Poppin' Pad Br21 SynBrass 3	Parallel1	Us56 Ipanema	Us27 Air Flute	Parallel1
Us25 SongWriter	Us00 Piano 8'	Parallel1	Us57 SambaDeSol	S Be04 Vibes EP06 DigiPiano2	Parallel1
Us26 Solid Gold	S Br16 Brass Band Or02 BX-3 Organ	Parallel1	Us58 Hot Salsa	S Wi10 Flute Be04 Vibes	Parallel1
Us27 Supremely	Us00 Piano 8'	Parallel1	Us59 Mambo Mama	Be10 PerkySaxes	Parallel1
Us28 Motown 1968	L Gt10 E.Guitars Gt09 Strummers	Parallel1	Us60 Latin Pop	Wi10 Flute	Parallel1
Us29 Soul Bros.	S Or04 Gospel Org EP04 Whirly	Parallel1	Us61 Carnivale	S EP09 MIDI Piano Or02 BX-3 Organ	Parallel1
Us30 Da Blues	S Or02 BX-3 Organ Or01 Perc Organ	Parallel1	Us62 StretchOut	S Gt22 StereoDist Or02 BX-3 Organ	Parallel1
Us31 RastaMan	Or04 Gospel Org	Parallel1	Us63 Bourbon St	S Br05 Trombone Pf02 Piano	Parallel1

付属ディスクのアレンジメント(GERMANY)

Arrangement	Program	Effect	Arrangement	Program	Effect
Us00 Polka 1	S Us55 Trp&Akkor Re00 Akordeon 1	Parallel1	Us32 Open Rock	S Us16 Rock Organ Or06 Perc&Rotor	Parallel1
Us01 Polka 2	S Us48 MusetteAkk Re00 Akordeon 1	Parallel1	Us33 Top40 Rock	S Us03 MIDI Pno.1 Or02 BX-3 Organ	Parallel1
Us02 PartyPlka1	S Us27 Trp.Ensbl Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us34 RockShuffl	S Us20 Jazz Organ Or06 Perc&Rotor	Parallel1
Us03 PartyPlka2	S Us57 Clarinet Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us35 Halft.Rock	S Us03 MIDI Pno.1 Or01 Perc Organ	Parallel1
Us04 Stubenmus1	S Us44 Zither Gt00 ClassicGtr	Parallel1	Us36 RockBalade	S Us00 Piano 1 Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us05 Stubenmus2	S Us45 Hackbrett2 Gt02 A.Guitar	Parallel1	Us37 Pop Balade	S Us60 FreshAir Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us06 MarschPlka	S Us54 Horn&Akkor Wi15 Clarn Ens	Parallel1	Us38 PopShuffle	S Us07 FM Piano 2 Vo09 AirVoxDbl	Parallel1
Us07 2/4 Marsch	S Us28 Flugelhrn Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us39 6/8 Pop	S Us60 FreshAir Be13 Fantasia	Parallel1
Us08 Walzer 1	S Us48 MusetteAkk Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us40 8 Beat 1	S Us41 12 Strings Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us09 Walzer 2	S Us40 ConcertGtr Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us41 8 Beat 2	S Us05 E-Piano Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us10 WienerWlz1	S Us36 ViolinStrg St00 i3 Strings	Parallel1	Us42 8 Beat 3	S Us42 Shadows Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us11 WienerWlz2	S Us14 Horn&Strng St00 i3 Strings	Parallel1	Us43 4/4 Balade	S Us56 Pan Flute Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us12 Stubenmus3	S Us44 Zither Re00 Akordeon 1	Parallel1	Us44 16 Beat 1	S Us40 ConcertGtr Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us13 Stubenmus4	S Us48 MusetteAkk Gt00 ClassicGtr	Parallel1	Us45 16 Beat 2	S Us24 Alto Sax Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us14 Slow Walz	S Us57 Clarinet St00 i3 Strings	Parallel1	Us46 6/8SlwRock	S Us12 EGtr&Strng Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us15 MusetteWlz	S Us48 Musette Akk St00 i3 Strings	Parallel1	Us47 70's Disco	S Us59 Bell Synth Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us16 Foxtrot	S Us23 TheaterOrg Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us48 Bossa Nova	S Us56 Pan Flute Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us17 SlowFox	S Us24 Alto Sax Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us49 Samba	S Us17 SmithOrgan Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us18 BigBd.Swg1	S Us29 Brass Band Pf02 Piano	Parallel1	Us50 Lambada	S Us49 Tango Akk1 Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us19 BigBd.Swg2	S Us26 Trumpet Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us51 Beguin	S Us53 Trpt&Horn Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us20 SlowSwing1	S Us28 Fluegelhrn St00 i3 Strings	Parallel1	Us52 Tango	S Us49 Tango Akk1 Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us21 SlowSwing2	S Us21 JazzPerc.1 Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us53 Mambo	S Us18 Trem.Organ Be04 Vibes	Parallel1
Us22 Charleston	S Us18 Trem.Organ Gt07 HollowBody	Parallel1	Us54 ChaCha	S Us25 Tenor Sax Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us23 BgBd.Jive	S Us25 Tenor Sax Or06 Perc&Rotor	Parallel1	Us55 Rhumba	S Us42 HawaiiGtr Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us24 6/8 Oldies	S Us22 JazzPerc.2 Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us56 Reggae	S Us16 Rock Organ Or06 Perc&Rotor	Parallel1
Us25 OldShuffle	S Us03 MIDI Pno.1 Or02 BX-3 Organ	Parallel1	Us57 Pop Samba	S Us26 Trumpet Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us26 Motown	S Us59 Bell Synth Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us58 Salsa	S U13 SalsaPiano Be04 Vibes	Parallel1
Us27 Twist	S Us25 Tenor Sax Or02 BX-3 Organ	Parallel1	Us59 Country	S Us42 Shadows Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us28 Rock&Roll	S Us00 Piano 1 Or02 BX-3 Organ	Parallel1	Us60 Dixieland	S Us57 Clarinet Pf02 Piano	Parallel1
Us29 6/8Shuffle	S Us24 Alto Sax Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us61 New Jack	S Us62 PhaseSynth Or06 Perc&Rotor	Parallel1
Us30 Rhy.&Blues	S Us16 Rock Organ EP04 Whirly	Parallel1	Us62 Funk	S Us07 FM Piano 2 Or06 Perc&Rotor	Parallel1
Us31 Blues	S Us58 Harmonica Or01 Perc Organ	Parallel1	Us63 Fusion	S U68 Fuzz Gtr Or02 BX-3 Organ	Parallel1

付属ディスクのアレンジメント (ITALY_I5)

Arrangement	Program	Effect
Us00 Valzer 1	S Us30 Barnum Sax Pa17 GP Pad	Parallel1
Us01 Valzer 2	S Us17 MicroFisa Pa02 AnalogPad2	Parallel1
Us02 Valzer 3	S EP20 Piano&Str St06 Octave Str	Parallel1
Us03 Mazurka 1	S Us17 MicroFisa Be04 Vibes	Parallel1
Us04 Mazurka 2	S Wi13 Clarinet St09 Ana Str 1	Parallel1
Us05 Mazurka 3	S Gt06 JazzGuitar Pa17 GP Pad	Parallel1
Us06 Polka 1	S Re00 Akordeon 1 Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us07 Polka 2	S Us30 Barnum Sax Sy08 Fresh Air	Parallel1
Us08 Polka 3	S Us17 MicroFisa Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us09 Tango 1	Ba04 Tango Acc	Parallel1
Us10 Tango 2	S Us17 MicroFisa St00 i3 Strings	Parallel1
Us11 Tango 3	L St00 i3 Strings St03 Marcato	Parallel1
Us12 Beguine 2	S Pl08 Mando Trem Pa17 GP Pad	Parallel1
Us13 Cha Cha 2	S Ba04 Tango Acc Pa01 Analog2Pad	Parallel1
Us14 Samba 3	S Wi03 Bari Sax Vo15 DigitalAir	Parallel1
Us15 Discosamba	S Pf03 Piano 8' Pa02 AnalogPad2	Parallel1
Us16 Twist	S Or09 JazzPerc. Or04 Gospel Org	Parallel1
Us17 HullyGully	S Wi06 Tenor Sax2 Or02 BX-3 Organ	Parallel1
Us18 Boogie	L Or05 HamN Cheese Or09 JazzPerc.	Parallel1
Us19 Fox Trot 3	L Be04 Vibes Wi11 Silver Flt	Parallel1
Us20 QuickStep3	S Pf05 BigBandPno St00 i3 Strings	Parallel1
Us21 Swing 1	L Pf02 Piano Be04 Vibes	Parallel1
Us22 Swing 2	EP15 RussePiano	Parallel1
Us23 Blues!	S Re09 Toots Fan St00 i3 Strings	Parallel1
Us24 SlowRock 2	S Wi02 Tenor Sax St00 i3 Strings	Parallel1
Us25 SlowRock 3	S Us02 RetroRoads St00 i3 Strings	Parallel1
Us26 BossaNova1	S Ep04 Whirly Pa17 GP Pad	Parallel1
Us27 BossaNova2	S Ep13 LylarPiano Pa17 GP Pad	Parallel1
Us28 Meneaito 3	S Re04 Musette 3 Pa01 Analpg Pad	Parallel1
Us29 Merengue 3	S Br01 Trumpets!! Pa12 SynPad	Parallel1
Us30 Cumbia 3	S Pl08 Mando Trem Us45 Bouzouki	Parallel1
Us31 Gipsy 3	S Be10 SteelDrums Pa01 Analog2Pad	Parallel1

Arrangement	Program	Effect
Us32 8 Beat 6	L Us02 RetroRoads Pf02 Piano	Parallel1
Us33 8 Beat 7	L Gt06 JazzGuitar Gt24 Darc Pick	Parallel1
Us34 16 Beat 5	S Ep01 New Tine2 Pa17 GP Pad	Parallel1
Us35 16 Beat 6	S Wi05 Alto Sax2 Vo09 AirVoxDb1	Parallel1
Us36 Lento 1	Pf03 Piano 8'	Parallel1
Us37 Lento 2	S Wi04 SopranoSx2 Vo13 Glassglide	Parallel1
Us38 Lento 3	S EP07 FM E.Piano Vo09 AirVoxDb1	Parallel1
Us39 Lento Rock	S Gt19 DistGuitar Pa17 GP Pad	Parallel1
Us40 Dance 1	Sy16 RaveVox	Parallel1
Us41 Dance 2	L Sy10 PropheZia Sy00 SquareWave	Parallel1
Us42 Dance 3	Pf09 HousePiano	Parallel1
Us43 Dance 4	Vo13 Glassglide	Parallel1
Us44 Dance 5	S Ba24 Organ Bass Ba19 HouseBass2	Parallel1
Us45 Clas.Dance	S Us28 Woodwinds EP04 Whirly	Parallel1
Us46 PopShuffle	L Vo18 7th Voice Wi24 Shakuhachi	Parallel1
Us47 R.& B. 2	L Ep04 Whirly Us02 RetroRoads	Parallel1
Us48 Rock 1	Pf05 BigBandPno	Parallel1
Us49 Rock 2	Or14 Hot Keys	Parallel1
Us50 Rock 3	L Or12 Soft Organ Or14 Hot Keys	Parallel1
Us51 Rock 4	S Gt19 DistGuitar Gt23 PowerChord	Parallel1
Us52 RockShuffl	S Gt19 DistGuitar Pa07 Sweep	Parallel1
Us53 Country 5	S Re09 Toots Fan Vo09 AirVoxDb1	Parallel1
Us54 Country 6	S Sy05 HawaiiGtr2 St00 i3 Strings	Parallel1
Us55 Fusion	EP15 RussePiano	Parallel1
Us56 Zibaldone	S Br16 Brass Band St00 i3 Strings	Parallel1
Us57 Marcia	S Br16 Trumpets!! St00 i3 Strings	Parallel1
Us58 Tirolese	S Us17 MicroFisa St00 i3 Strings	Parallel1
Us59 ItalyBand	L Br11 FrenchHorn Wi15 Clarn Ens	Parallel1
Us60 NewOrleans	Br15 Big Brass	Parallel1
Us61 Spain Band	L Br01 Trumpets!! Wi08 PerkySaxes	Parallel1
Us62 GermanBand	L Wi09 Piccolo Be01 Glocken	Parallel1
Us63 BrasilBand	S Wi10 Flute St00 i3 Strings	Parallel1

付属ディスクのアレンジメント (JAPAN)

Arrangement	Program	Effect	Arrangement	Program	Effect
Us00 Mick&Keith	Gt19 DistGuitar	Parallel 1	Us32 Refrain	St03 Marcato	Parallel 1
Us01 Prog. Rock	L Sy09 Lead Stab Us39 PowerSynth	Parallel 1	Us33 Anytime	Sy08 Fresh Air	Parallel 1
Us02 Shufflin'	Or06 Perc&Rotor	Parallel 1	Us34 My Wrist	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
Us03 Top 40 Rock	Us00 Piano 8'	Parallel 1	Us35 Supremely	Us00 Piano 8'	Parallel 1
Us04 Riffin'	Or01 Perc Organ	Parallel 1	Us36 Motown1968	L Gt10 E.Guitars Gt09 Strummers	Parallel 1
Us05 Rock On!	Gt19 DistGuitar	Parallel 1	Us37 "Baby, Baby"	Us33 TheStrings	Parallel 1
Us06 Don't Stop	EP09 MIDI Piano	Parallel 1	Us38 Soul Bros.	S Or04 Gospel Org EP04 Whirly	Parallel 1
Us07 AOR Rock	Us00 Piano 8'	Parallel 1	Us39 Da Blues	S Or02 BX-3 Organ Or01 Perc Organ	Parallel 1
Us08 Fiber	Or04 Gospel Org	Parallel 1	Us40 AfterHours	S Us25 FlugelHorn St00 i3 Strings	Parallel 1
Us09 Eccs	St03 Marcato	Parallel 1	Us41 The Duke	L Br16 Brass Band Br01 Trumpets!!	Parallel 1
Us10 SouthernRk	S Or02 BX-3 Organ Or01 Perc Organ	Parallel 1	Us42 The Avalon	Us00 Piano 8'	Parallel 1
Us11 EasyRockin	Us00 Piano 8'	Parallel 1	Us43 Elec. Jazz	Wi01 Alto Sax	Parallel 1
Us12 Long Train	EP09 MIDI Piano	Parallel 1	Us44 OIBlueEyes	Us00 Piano 8'	Parallel 1
Us13 HalfTime	S Gt19 DistGuitar Be16 BellPad	Parallel 1	Us45 The King	S Wi02 Tenor Sax Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
Us14 Unplugged	Wi00 SopranoSax	Parallel 1	Us46 Moon Music	S Us27 Air Flute Us00 Piano 8'	Parallel 1
Us15 OldTimeR&R	S Us00 Piano 8' Or02 BX-3 Organ	Parallel 1	Us47 Run Out	S Gt22 StereoDist Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
Us16 Boston Boy	Us39 PowerSynth	Parallel 1	Us48 Ipanema	Us27 Air Flute	Parallel 1
Us17 Night Jams	S EP09 MIDI Piano Ba12 Euro Bass	Parallel 1	Us49 SambaDeSol	S Be04 Vibes EP06 DigiPiano2	Parallel 1
Us18 DanceGirls	L Us55 MonoLead Us53 Lееееed	Parallel 1	Us50 Hot Salsa	S Wi10 Flute Be04 Vibes	Parallel 1
Us19 VogueHouse	L Pa01 Analog2Pad Us16 Vibra Bell	Parallel 1	Us51 Mambo Mama	Be10 Perky Saxes	Parallel 1
Us20 Yo!! Rap	L Wi02 Tenor Sax Br01 Trumpets!!	Parallel 1	Us52 ChaCha	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
Us21 Jammin' Sax	Wi02 Tenor Sax	Parallel 1	Us53 Latin	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
Us22 MirrorBall	L Br16 Brass Band St03 Marcato	Parallel 1	Us54 Beguine	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
Us23 The Twist	S Wi02 Tenor Sax Gt10 E.Guitars	Parallel 1	Us55 Cat Tango	Wi13 Clarinet	Parallel 1
Us24 Phil'sSong	EP09 MIDI Piano	Parallel 1	Us56 March 2/4 2	L Br08 Tuba Wi15 Clarn Ens	Parallel 1
Us25 "1,000 Hits"	EP09 MIDI Piano	Parallel 1	Us57 SlowWaltz1	Pf02 Piano	Parallel 1
Us26 "2,000 More"	EP03 Hard Tines	Parallel 1	Us58 Polka 1	L Re02 Musette Re00 Akordeon 1	Parallel 1
Us27 Love Songs	EP09 MIDI Piano	Parallel 1	Us59 Bourbon St	S Br05 Trombone Pf02 Piano	Parallel 1
Us28 Sad Songs	EP09 MIDI Piano	Parallel 1	Us60 Nashville!	S Gt29 PedalSteel Us00 Piano 8'	Parallel 1
Us29 SoulfulSax	S Wi01 Alto Sax EP06 DigiPiano2	Parallel 1	Us61 RastaMan	Or04 Gospel Org	Parallel 1
Us30 Passenger	Sy08 Fresh Air	Parallel 1	Us62 Enka1	Re02 Musette	Parallel 1
Us31 The 1950's	Us00 Piano 8'	Parallel 1	Us63 Enka2	L Us45 Bouzouki Us45 Bouzouki	Parallel 1

付属ディスクのアレンジメント(UK)

Arrangement	Program	Effect	Arrangement	Program	Effect
Us00 Just Billy	L Gt25 New Tines EP05 Digi Piano	Parallel1	Us32 COUNT Meln	Us24 AltoBreath	Parallel1
Us01 Survive ?	Pf02 Piano	Parallel1	Us33 Carl Vain	L Gt22 StereoDist Gt16 Dirty Funk	Serial
Us02 SlowWaltz1	L Pf02 Piano St00 i3 Strings	Parallel1	Us34 1 Triad.	L Us24 AltoBreath Us58 RaveVox	Parallel1
Us03 Rod Re Gus	S Wi24 Shakuhachi Vo09 AirVoxDbl	Parallel1	Us35 Sad Russ	L Or05 HamN Cheese Or04 Gospel Org	Parallel1
Us04 Maneater.	L Us23 SoloString Pa12 SynPad	Parallel1	Us36 P Harlum	L Or03 60's Organ Or05 HamN Cheese	Serial
Us05 WoodyBass	Us16 Clarinet	Parallel1	Us37 Moon Music	S EP06 DigiPiano2 Us00 Piano 8'	Parallel1
Us06 Pennies	L Wi13 Clarinet Br03 Muted Trpt	Parallel1	Us38 Fanfare Co	L Us33 TheStrings Or05 HamN Cheese	Parallel1
Us07 Moodie	Us24 AltoBreath	Parallel1	Us39 B+Butter	L St00 i3 Strings St03 Marcat	Parallel1
Us08 "Unchain,Me"	S EP20 Piano&Str Us00 Piano 8'	Parallel1	Us40 Quest of S	L Us01 MaxiTine Us20 JewelryBox	Parallel1
Us09 Without Yo	S Pf02 Piano Be10 PerkySaxes	Parallel1	Us41 Yew To Me	L Us42 DirtySect! Us07 Baritone	Parallel1
Us10 Man+Woman.	L Us00 Piano 8' St00 i3 Strings	Parallel1	Us42 "Dont,W Loo"	L Wi16 Sweet Oboe Us25 FlugelHorn	Parallel1
Us11 Wheels.	L Be10 SteelDrums Be10 SteelDrums	Parallel1	Us43 "Feel,L,M L"	L EP03 Hard Tines EP04 Whirly	Parallel1
Us12 I Got chil	L Or05 HamN Cheese Us23 Hot Keys	Parallel1	Us44 NaK Heater	Us06 Express EP	Parallel1
Us13 Coward Co	Gt29 PedalSteel	Parallel1	Us45 Crazy.	L Gt29 PedalSteel Gt07 HollowBody	Parallel1
Us14 Cry Roy.	Wi01 Alto Sax	Parallel1	Us46 Alien	L St03 Marcato Pa01 Analog Pad	Parallel1
Us15 MillerMoon	L Wi13 Clarinet Br03 Muted Trpt	Parallel1	Us47 Sleepy G .	L Or03 60's Organ Be04 Vibes	Parallel1
Us16 Yesterday.	L Wi21 Pan Flute A22 Glocken	Parallel1	Us48 AfterHours	S Us25 FlugelHorn St00 i3 Strings	Parallel1
Us17 Can I Help	S Or03 60's Organ Or02 BX-3 Organ	Parallel1	Us49 The Duke	L Br16 Brass Band Br01 Trumpets!!	Parallel1
Us18 "70,s Man. "	L Or05 HamN Cheese Gt33 RockMonics	Parallel1	Us50 The Avalon	Us00 Piano 8'	Parallel1
Us19 Dire Walk.	L Or04 Gospel Org Or00 Full Organ	Parallel1	Us51 So Modal.	L Br03 Muted Trpt Br00 Trumpet	Parallel1
Us20 Late Night	L Gt07 HollowBody Us25 FlugelHorn	Parallel1	Us52 Skylark.	S Br03 Muted Trpt St00 i3 Strings	Parallel1
Us21 Magic	L St03 Marcato Pa01 Analog2Pad	Parallel1	Us53 Heavy	L EP20 Piano&Str Re10 Harmonica	Parallel1
Us22 SimplyBest	L Gt22 StereoDist Us55 PhaseSynth	Parallel1	Us54 F Valentin	S Wi00 SopranoSax EP06 DigiPiano2	Parallel1
Us23 Sun Rising	L Or05 HamN Cheese Gt33 RockMonics	Parallel1	Us55 Fire Door.	L Or03 60's Organ Gt33 RockMonics	Parallel1
Us24 Born Again	S EP20 Piano&Str Us00 Piano 8'	Parallel1	Us56 Lambada	L Re02 Musette Us14 Last Tango	Parallel1
Us25 Lullaby B	L Gt07 HollowBody Be04 Vibes	Parallel1	Us57 LoveChange	L Us33 TheStrings St05 StringOct	Parallel1
Us26 Dont Let.	L Re10 Harmonica Re10 Harmonica	Parallel1	Us58 One M Nyte	EP06 DigiPiano2	Parallel1
Us27 MoonRiver	L Re10 Harmonica St04 SlowString	Parallel1	Us59 You've Got	Or06 Perc&Rotor	Parallel1
Us28 Bye B Blue	L Gt29 PedalSteel Gt29 PedalSteel	Parallel1	Us60 I Dreamed	EP20 Piano&Str	Parallel1
Us29 Country Ro	Gt29 PedalSteel	Serial	Us61 Beguine	L Us00 Piano 8' Us00 Piano 8'	Parallel1
Us30 King.Bebe	L Or05 HamN Cheese Gt33 RockMonics	Serial	Us62 Caravan.	S Or05 HamN Cheese Or02 BX-3 Organ	Parallel1
Us31 Santa	L Or05 HamN Cheese Gt33 RockMonics	Serial	Us63 Bourbon St	S Br05 Trombone Pf02 Piano	Parallel1

ドラムサンプル

0	Fat Kick	37	Syn Rim	74	Mute Conga	111	Kalimba 2	148	Tri Roll
1	Rock Kick	38	VocalSnr 1	75	Baya 1	112	Marimba 1	149	JingleBell
2	Ambi.Kick	39	VocalSnr 2	76	Baya 2	113	Marimba 2	150	Whistle S
3	Crisp Kick	40	Crash Cym	77	Tabla 1	114	Marimba 3	151	Whistle L
4	Punch Kick	41	Crash LP	78	Tabla 2	115	Marimba 4	152	Timpani
5	Real Kick	42	China Cym	79	Tabla 3	116	Xylofon 1	153	Taiko Hi
6	Dance Kick	43	China LP	80	Maracas	117	Xylofon 2	154	Taiko Lo
7	Gated Kick	44	Splash Cym	81	Cabasa	118	Xylofon 3	155	Music Box1
8	ProcesKick	45	Splash LP	82	SynMaracas	119	Log Drum 1	156	Music Box2
9	Metal Kick	46	Orch Crash	83	MuteTriang	120	Log Drum 2	157	Clicker 1
10	Syn Kick 1	47	OrchCym LP	84	OpenTriang	121	Log Drum 3	158	Clicker 2
11	Syn Kick 2	48	Tite HH	85	Tambourine	122	Log Drum 4	159	Clicker 3
12	Syn Kick 3	49	Open HH	86	Cowbell	123	Log Drum 5	160	Crickets
13	Orch B.Drm	50	Pedal HH	87	SynCowbell	124	Snap	161	Orch Hit
14	Snare 1	51	CloseSynHH	88	R-Timbal	125	BrightBell	162	Metronome1
15	Snare 2	52	OpenSynHH	89	Hi Timbal	126	Metal Bell	163	Metronome2
16	Snare 3	53	Sagat	90	Lo Timbal	127	Gamelan 1		
17	Snare 4	54	Ride Edge	91	WoodBlock1	128	Gamelan 2		
18	PicloSnare	55	Ride Cup	92	WoodBlock2	129	Celeste		
19	Soft Snare	56	Ride Cym 1	93	WoodBlock3	130	Glocken		
20	LightSnare	57	Ride Cym 2	94	Hand Claps	131	Vibe 1		
21	TightSnare	58	Tom Hi	95	Syn Claps	132	Vibe 2		
22	Ambi.Snare	59	Tom Lo	96	Zap 1	133	Vibe 3		
23	Rev Snare	60	ProcessTom	97	Zap 2	134	Vibe 4		
24	RollSnare1	61	SynTom1 Hi	98	Scratch Hi	135	Pole		
25	RollSnare2	62	SynTom1 Lo	99	Scratch Lo	136	TubulBell1		
26	Rock Snare	63	Syn Tom 2	100	ScratchDbl	137	TubulBell2		
27	GatedSnare	64	Brush Tom	101	Thing	138	TubulBell3		
28	PowerSnare	65	Agogo	102	Mute Cuica	139	Gt Scratch		
29	Syn Snare1	66	Lo Bongo	103	Open Cuica	140	Chic 1		
30	Syn Snare2	67	Hi Bongo	104	Vibraslap	141	Chic 2		
31	Gun Shot	68	Slap Bongo	105	Guiro S	142	Spectrum 1		
32	Brush Slap	69	Claves	106	Guiro L	143	Spectrum 2		
33	BrushSwish	70	Syn Claves	107	Castanet	144	Stadium		
34	BrushSwirl	71	Open Conga	108	FingerSnap	145	BrushNoise		
35	Brush Tap	72	Slap Conga	109	Timbales	146	Gt Slide		
36	Side Stick	73	Palm Conga	110	Kalimba 1	147	Bell Tree		

ドラムキット

Dr00: GM Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	008:ProcesKick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	026:Rock Snare	D2	EX6
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	020:LightSnare	E2	EX6
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	---
#12	058:Tom Hi	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	058:Tom Hi	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	005:Real Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	014:Snare 1	A1	EX6
#54	000:Fat Kick	G1	---
#55	016:Snare 3	F1	EX6
#56	001:Rock Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

Dr01: Power Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	009:Metal Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	028:PowerSnare	D2	---
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	027:GatedSnare	E2	---
#05	060:ProcessTom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	060:ProcessTom	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	060:ProcessTom	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	060:ProcessTom	B2	---
#12	060:ProcessTom	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	060:ProcessTom	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	007:Gated Kik	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	021:TightSnare	A1	---
#54	007:Gated Kik	G1	---
#55	026:Rock Snare	F1	---
#56	002:Ambi.Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Dr02: Analog Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	010:Syn Kick 1	C2	---
#01	037:Syn Rim	C#2	---
#02	029:Syn Snare1	D2	---
#03	095:Syn Claps	D#2	---
#04	020:LightSnare	E2	---
#05	062:SynTom1 Lo	F2	---
#06	051:CloseSynHH	F#2	EX1
#07	062:SynTom1 Lo	G2	---
#08	051:CloseSynHH	G#2	EX1
#09	062:SynTom1 Lo	A2	---
#10	052:Open SynHH	A#2	EX1
#11	062:SynTom1 Lo	B2	---
#12	062:SynTom1 Lo	C3	---
#13	052:Open SynHH	C#3	---
#14	062:SynTom1 Lo	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	087:SynCowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	061:SynTom1 Hi	D4	---
#27	061:SynTom1 Hi	D#4	---
#28	061:SynTom1 Hi	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	082:SynMaracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	070:Syn Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	003:Crisp Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	022:Ambi.Snare	A1	---
#54	006:Dance Kick	G1	---
#55	030:Syn Snare2	F1	---
#56	012:Syn Kick 3	E1	---
#57	052:Open SynHH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Dr03: Jazz Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	001:Rock Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	019:Soft Snare	D2	EX6
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	015:Snare 2	E2	EX6
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	---
#12	058:Tom Hi	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	058:Tom Hi	D3	---
#15	057:Ride Cym 2	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	056:Ride Cym 1	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	004:Punch Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	025:RollSnare2	A1	EX6
#54	002:Ambi.Kick	G1	---
#55	017:Snare 4	F1	EX6
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

Dr04: Brush Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	001:Rock Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	035:Brush Tap	D2	EX6
#03	032:Brush Slap	D#2	---
#04	033:BrushSwish	E2	---
#05	064:Brush Tom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	064:Brush Tom	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	064:Brush Tom	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	064:Brush Tom	B2	---
#12	064:Brush Tom	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	064:Brush Tom	D3	---
#15	057:Ride Cym 2	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	056:Ride Cym 1	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	004:Punch Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	032:Brush Slap	A1	EX6
#54	002:Ambi.Kick	G1	---
#55	108:FingerSnap	F1	EX6
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

Dr05: Perc Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	069:Claves	C2	---
#01	092:WoodBlock2	C#2	---
#02	086:Cowbell	D2	---
#03	091:WoodBlock1	D#2	---
#04	107:Castanet	E2	---
#05	076:Bayá 2	F2	---
#06	081:Cabasa	F#2	---
#07	075:Bayá 1	G2	---
#08	080:Maracas	G#2	---
#09	076:Bayá 2	A2	---
#10	081:Cabasa	A#2	---
#11	079:Tabla 3	B2	EX1
#12	078:Tabla 2	C3	EX1
#13	104:Vibraslap	C#3	---
#14	077:Tabla 1	D3	EX1
#15	083:MuteTriang	D#3	EX3
#16	013:Orch B.Drm	E3	---
#17	084:OpenTriang	F3	EX3
#18	105:Guiro S	F#3	EX2
#19	149:JingleBell	G3	---
#20	106:Guiro L	G#3	EX2
#21	147:Bell Tree	A3	---
#22	101:Thing	A#3	---
#23	080:Maracas	B3	---
#24	094:Hand Claps	C4	---
#25	095:Syn Claps	C#4	---
#26	099:Scratch Lo	D4	---
#27	098:Scratch Hi	D#4	---
#28	100:ScratchDbl	E4	---
#29	150:Whistle S	F4	EX4
#30	151:Whistle L	F#4	EX4
#31	072:Slap Conga	G4	---
#32	074:Mute Conga	G#4	---
#33	071:Open Conga	A4	---
#34	071:Open Conga	A#4	---
#35	102:Mute Cuica	B4	---
#36	103:Open Cuica	C5	---
#37	109:Timbales	C#5	---
#38	088:R-Timbal	D5	---
#39	089:Hi Timbal	D#5	---
#40	090:Lo Timbal	E5	---
#41	070:Syn Claves	F5	---
#42	087:SynCowbell	F#5	---
#43	108:FingerSnap	G5	---
#44	153:Taiko Hi	G#5	---
#45	154:Taiko Lo	A5	---
#46	097:Zap 2	A#5	---
#47	093:WoodBlock3	B1	---
#48	024:RollSnare1	B5	EX5
#49	025:RollSnare2	C6	EX5
#50	046:Orch Crash	C#6	EX6
#51	046:Orch Crash	D6	EX6
#52	161:Orch Hit	A7	---
#53	068:Slap Bongo	A#1	---
#54	065:Agogo	A1	---
#55	038:VocalSnr 1	G#1	---
#56	065:Agogo	G1	---
#57	067:Hi Bongo	E1	---
#58	066:Lo Bongo	F1	---
#59	085:Tambourine	F#1	---

Dr06: Dance Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	006:Dance Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	030:Syn Snare2	D2	---
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	022:Ambi.Snare	E2	---
#05	060:ProcessTom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	060:ProcessTom	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	060:ProcessTom	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	060:ProcessTom	B2	---
#12	060:ProcessTom	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	060:ProcessTom	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	002:Ambi.Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	021:TightSnare	A1	---
#54	011:Syn Kick 2	G1	---
#55	018:PicloSnare	F1	---
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	036:Side Stick	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Dr07: Orch Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	013:Orch B.Drm	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	025:RollSnare2	D2	---
#03	107:Castanet	D#2	---
#04	025:RollSnare2	E2	---
#05	No Drumsample	F2	---
#06	No Drumsample	F#2	---
#07	No Drumsample	G2	---
#08	No Drumsample	G#2	---
#09	No Drumsample	A2	---
#10	No Drumsample	A#2	---
#11	No Drumsample	B2	---
#12	No Drumsample	C3	---
#13	No Drumsample	C#3	---
#14	No Drumsample	D3	---
#15	No Drumsample	D#3	---
#16	No Drumsample	E3	---
#17	152:Timpani	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	046:Orch Crash	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	005:Real Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	048:Tite HH	D#1	EX1
#54	049:Open HH	F1	EX1
#55	054:Ride Edge	F#1	---
#56	050:Pedal HH	E1	EX1
#57	No Drumsample	D0	EX1
#58	No Drumsample	G#1	---
#59	No Drumsample	A#1	---

Dr08: Funky Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	002:Ambi.Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	020:LightSnare	D2	---
#03	094:HandClaps	D#2	---
#04	015:Snare 2	E2	---
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	---
#08	049:Open HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	---
#12	058:Tom Hi	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	058:Tom Hi	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guro S	C#5	EX3
#38	106:Guro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	000:Fat Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	E6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	051:CloseSynHH	F6	EX6
#52	052:OpenSynHH	G6	EX6
#53	018:PiccoloSnare	F1	---
#54	010:SynKick 1	G1	---
#55	029:SynSnare 1	A1	---
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	048:Tite HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Dr09: House Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	010:Syn Kick 1	C2	---
#01	108:FingerSnap	C#2	---
#02	030:SynSnare 2	D2	---
#03	095:Syn Claps	D#2	---
#04	022:Ambi.Snare	E2	---
#05	060:ProcessTom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	---
#07	052:OpenSynHH	G2	---
#08	050:Petdal HH	G#2	---
#09	060:ProcessTom	A2	---
#10	052:OpenSynHH	A#2	---
#11	051:CloseSynHH	B2	---
#12	060:ProcessTom	C3	---
#13	040:Clash Cym	C#3	---
#14	060:ProcessTom	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	049:Open HH	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	090:Lo Timbal	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guro S	C#5	EX3
#38	106:Guro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	000:Fat Kick	B1	---
#48	052:Open SynHH	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	021:TightSnare	A1	---
#54	002:Ambi-Kick	G1	---
#55	018:Open HH	F1	---
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	---
#58	036:Side Stick	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Dr10: Rave Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	010:Syn Kick 1	C2	---
#01	002:Ambi.Kick	C#1	---
#02	012:Syn Kick 3	E1	---
#03	007:Gated Kick	D#5	---
#04	006:Dance Kick	B1	---
#05	010:Syn Kick 1	C1	---
#06	011:Syn Kick 2	G1	---
#07	030:Syn Snare2	D2	---
#08	029:Syn Snare1	F1	---
#09	029:Syn Snare1	C#2	---
#10	060:ProcessTom	F2	---
#11	021:TightSnare	G#3	---
#12	144:Stadium	E2	---
#13	018:PicloSnare	E5	---
#14	015:Snare 2	D1	---
#15	027:GatedSnare	A1	---
#16	050:Pedal HH	D#2	---
#17	086:Cowbell	G#4	---
#18	048:Tite HH	G#2	EX1
#19	051:CloseSynHH	G3	EX2
#20	050:Pedal HH	A#4	EX1
#21	052:Open SynHH	F3	EX2
#22	049:Open HH	A#2	EX1
#23	084:OpenTriang	B3	---
#24	040:Crash Cym	C#3	---
#25	044:Splash Cym	D3	---
#26	084:OpenTriang	A3	---
#27	085:Tambourine	F#3	---
#28	144:Stadium	A#3	---
#29	071:Open Conga	C#4	---
#30	071:Open Conga	D4	---
#31	072:Slap Conga	D#4	---
#32	049:Open HH	E4	EX1
#33	074:Mute Conga	C#5	---
#34	074:Mute Conga	F4	---
#35	073:Palm Conga	F#4	---
#36	066:Lo Bongo	G4	---
#37	087:SynCowbell	D5	---
#38	068:Slap Bongo	B4	---
#39	070:Syn Claves	C5	---
#40	082:SynMaracas	G6	---
#41	098:Scratch Hi	F5	---
#42	108:FingerSnap	F#5	---
#43	099:Scratch Lo	C#6	---
#44	139:Gt Scratch	A4	---
#45	100:ScratchDbl	C6	---
#46	049:Open HH	A#5	EX1
#47	084:OpenTriang	B5	---
#48	102:Mute Cuica	D#3	---
#49	103:Open Cuica	F#2	---
#50	096:Zap 1	D6	---
#51	097:Zap 2	D#6	---
#52	094:Hand Claps	E6	---
#53	135:Pole	F6	---
#54	146:Gt Slide	F#6	---
#55	063:Syn Tom 2	G2	---
#56	063:Syn Tom 2	A2	---
#57	063:Syn Tom 2	B2	---
#58	063:Syn Tom 2	C3	---
#59	030:Syn Snare2	G8	---

Dr11: GP Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	005:Real Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	026:Rock Snare	D2	EX6
#03	095:Syn Claps	D#2	---
#04	020:LightSnare	E2	EX4
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	---
#12	058:Tom Hi	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	058:Tom Hi	D3	---
#15	057:Ride Cym 2	D#3	---
#16	050:Pedal Cym 1	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	072:Slap Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	089:Hi Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	082:SynMaracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guro S	C#5	EX3
#38	106:Guro L	D5	EX3
#39	070:Syn Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	092:WoodBlock2	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	000:Fat Kick	B1	---
#48	082:SynMaracas	B5	---
#49	091:WoodBlock1	C6	---
#50	108:FingerSnap	C#6	---
#51	144:Stadium	D6	---
#52	147:Bell Tree	D#6	---
#53	015:Snare 2	A1	EX6
#54	002:Ambi.Kick	G1	---
#55	027:GatedSnare	F1	EX6
#56	001:Rock Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

Dr12: Latin Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	008:ProcesKick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	026:Rock Snare	D2	EX6
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	020:LightSnare	E2	EX6
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	---
#12	058:Tom Hi	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	058:Tom Hi	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	005:Real Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	029:Syn Snare1	D0	---
#53	014:Snare 1	A1	EX6
#54	000:Fat Kick	G1	---
#55	016:Snare 3	F1	EX6
#56	004:Punch Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

Dr13: Perc Kit 2

#	Inst	Key	Excl
#00	069:Claves	C2	---
#01	092:WoodBlock2	C#2	---
#02	086:Cowbell	D2	---
#03	091:WoodBlock1	D#2	---
#04	107:Castanet	E2	---
#05	076:Bayá 2	F2	---
#06	081:Cabasa	F#2	---
#07	075:Bayá 1	G2	---
#08	080:Maracas	G#2	---
#09	076:Bayá 2	A2	---
#10	081:Cabasa	A#2	---
#11	079:Tabla 3	B2	EX1
#12	078:Tabla 2	C3	EX1
#13	104:Vibraslap	C#3	---
#14	077:Tabla 1	D3	EX1
#15	083:MuteTriang	D#3	EX3
#16	013:Orch B.Drm	E3	---
#17	084:OpenTriang	F3	EX3
#18	105:Guiro S	F#3	EX2
#19	105:Guiro S	G3	---
#20	106:Guiro L	G#3	EX2
#21	147:Bell Tree	A3	---
#22	080:Maracas	A#3	---
#23	080:Maracas	B3	---
#24	094:Hand Claps	C4	---
#25	095:Syn Claps	C#4	---
#26	099:Scratch Lo	D4	---
#27	098:Scratch Hi	D#4	---
#28	100:ScratchDbl	E4	---
#29	150:Whistle S	F4	EX4
#30	151:Whistle L	F#4	EX4
#31	072:Slap Conga	G4	---
#32	074:Mute Conga	G#4	---
#33	071:Open Conga	A4	---
#34	071:Open Conga	A#4	---
#35	102:Mute Cuica	B4	---
#36	109:Timbales	C5	---
#37	109:Timbales	C#5	---
#38	088:R-Timbal	D5	---
#39	089:Hi Timbal	D#5	---
#40	090:Lo Timbal	E5	---
#41	070:Syn Claves	F5	---
#42	087:SynCowbell	F#5	---
#43	108:FingerSnap	G5	---
#44	153:Taiko Hi	G#5	---
#45	154:Taiko Lo	A5	---
#46	097:Zap 2	A#5	---
#47	093:WoodBlock3	B1	---
#48	024:RollSnare1	B5	EX5
#49	025:RollSnare2	C6	EX5
#50	046:Orch Crash	C#6	EX6
#51	046:Orch Crash	D6	EX6
#52	161:Orch Hit	A7	---
#53	068:Slap Bongo	A#1	---
#54	086:Cowbell	A1	---
#55	038:VocalSnr 1	G#1	---
#56	086:Cowbell	G1	---
#57	067:Hi Bongo	E1	---
#58	066:Lo Bongo	F1	---
#59	085:Tambourine	F#1	---

Dr19: Dance Kit (User Drum Kit)

#	Inst	Key	Excl
#00	006:Dance Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	030:Syn Snare2	D2	---
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	022:Ambi.Snare	E2	---
#05	060:ProcessTom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	060:ProcessTom	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	060:ProcessTom	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	060:ProcessTom	B2	---
#12	060:ProcessTom	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	060:ProcessTom	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	002:Ambi.Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	021:TightSnare	A1	---
#54	011:Syn Kick 2	G1	---
#55	018:PicloSnare	F1	---
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	036:Side Stick	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Dr20: Orch Kit (User Drum Kit)

#	Inst	Key	Excl
#00	013:Orch B.Drm	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	025:RollSnare2	D2	---
#03	107:Castanet	D#2	---
#04	025:RollSnare2	E2	---
#05	No Drumsample	F2	---
#06	No Drumsample	F#2	---
#07	No Drumsample	G2	---
#08	No Drumsample	G#2	---
#09	No Drumsample	A2	---
#10	No Drumsample	A#2	---
#11	No Drumsample	B2	---
#12	No Drumsample	C3	---
#13	No Drumsample	C#3	---
#14	No Drumsample	D3	---
#15	No Drumsample	D#3	---
#16	No Drumsample	E3	---
#17	152:Timpani	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	046:Orch Crash	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	005:Real Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	048:Tite HH	D#1	EX1
#54	049:Open HH	F1	EX1
#55	054:Ride Edge	F#1	---
#56	050:Pedal HH	E1	EX1
#57	No Drumsample	D0	EX1
#58	No Drumsample	G#1	---
#59	No Drumsample	A#1	---

スタイル

Dr20: DK WS2 (User Drum Kit)

#	Inst	Key	Excl
#00	002:Ambi.Kick	C2	---
#01	028:PowerSnare	C#2	---
#02	027:GatedSnare	D2	---
#03	014:Snare 1	D#2	---
#04	058:Tom Hi	E2	---
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	081:Cabasa	F#2	---
#07	058:Tom Hi	G2	---
#08	085:Tambourine	G#2	---
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	086:Cowbell	A#2	---
#11	037:Syn Rim	B2	---
#12	004:Punch Kick	C3	---
#13	033:BrushSwish	C#3	---
#14	032:Brush Slap	D3	---
#15	032:Brush Slap	D#3	---
#16	059:Tom Lo	E3	---
#17	059:Tom Lo	F3	---
#18	048:Tite HH	F#3	EX1
#19	059:Tom Lo	G3	---
#20	050:Pedal HH	G#3	EX1
#21	091:WoodBlock1	A3	---
#22	049:Open HH	A#3	EX1
#23	094:Hand Claps	B3	---
#24	003:Crisp Kick	C4	---
#25	057:Ride Cym 2	C#4	---
#26	019:Soft Snare	D4	---
#27	055:Ride Cup	D#4	---
#28	063:Syn Tom 2	E4	---
#29	063:Syn Tom 2	F4	---
#30	044:Splash Cym	F#4	---
#31	063:Syn Tom 2	G4	---
#32	041:Crash LP	G#4	---
#33	104:Vibrasiap	A4	---
#34	040:Crash Cym	A#4	---
#35	107:Castanet	B4	---
#36	067:Hi Bongo	C5	---
#37	066:Lo Bongo	C#5	---
#38	072:Slap Conga	D5	---
#39	071:Open Conga	D#5	---
#40	076:Baya 2	E5	---
#41	106:Guiro L	F5	---
#42	103:Open Cuica	F#5	---
#43	089:Hi Timbal	G5	---
#44	089:Hi Timbal	G#5	---
#45	065:Agogo	A5	---
#46	084:OpenTriang	A#5	---
#47	150:Whistle S	B5	---
#48	012:Syn Kick 3	C6	---
#49	145:BrushNoise	C#6	---
#50	030:Syn Snare2	D6	---
#51	038:VocalSnr 1	D#6	---
#52	038:VocalSnr 1	E6	---
#53	038:VocalSnr 1	F6	---
#54	048:Tite HH	F#6	---
#55	038:VocalSnr 1	G6	---
#56	048:Tite HH	G#6	---
#57	088:R-Timbal	A6	---
#58	096:Zap 1	A#6	---
#59	150:Whistle S	B6	---

Dr20: PowerKitr 2 (User Drum Kit)

#	Inst	Key	Excl
#00	009:Metal Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	028:PowerSnare	D2	---
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	027:GatedSnare	E2	---
#05	060:ProcessTom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	060:ProcessTom	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	060:ProcessTom	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	060:ProcessTom	B2	---
#12	060:ProcessTom	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	060:ProcessTom	D3	---
#15	056:Ride Cym 1	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	057:Ride Cym 2	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:pen Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:abasa	A#5	---
#47	007:Gated Kik	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	021:TightSnare	A1	---
#54	000:Fat Kick	G1	---
#55	026:Rock Snare	F1	---
#56	002:Ambi.Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

P11 Open Rock

P12 Pop Rock2

P13 Hard Rock

P14 RockShuffl

P15 Half Time

P16 Lite Rock

P17 60's Dance

P18 60's Rock

P21 New Jack

P22 Dance Pop

P23 House

P24 Rap

P25 70's Disco

P26 R&B Shuffl

P27 R & B

P28 Reggae

P31 Big Band

P32 Slow Swing

P33 Blues

P34 Mid Shuffle

P35 Pop Shuffle

P36 Motown

P37 6/8 Oldies

P38 Country

P41 4/4 Ballad

P42 Pop Ballad

P43 SlowShuffl

P44 RockBallad

P45 8 Beat1

P46 8 Beat2

P47 16 Beat1

P48 16 Beat2

P51 Bossa Nova

P52 Samba

P53 Salsa

P54 Mambo

P55 Fusion

P56 Latin

P57 Pop Samba

P58 Beguine

P61 Waltz

P62 Slow Waltz

P63 2/4 March

P64 Polka

P65 Cha Cha

P66 Tango

P67 Broadway

P68 Dixieland

U1 User style1

U2 User style2

U3 User style3

U4 User style4

C1 User style5 (on RAM Card)

C2 User style6 (on RAM Card)

C3 User style7 (on RAM Card)

C4 User style8 (on RAM Card)

E11 8 Beat3

E12 6/8 Pop

E13 NewBaroque

E14 16 Beat3

E15 Lite Bossa

E16 Meneaito

E17 Gipsy

E18 Merengue

E21 Cumbia

E22 Calypso

E23 Med Swing

E24 6/8 Swing

E25 SwingShuffl

E26 LatinBBand

E27 Foxtrot

E28 HullyGully

E31 Paso Doble

E32 Quick Step

E33 PartyPolka

E34 Rhumba

E35 Trad Waltz

E36 Jazz Waltz

E37 MdnCountry

E38 Techno

- P11~P68の48個のスタイルは*i2/i3/i4/S/i1*で共通に使用されているスタイルです。一部のスタイルに関しては、イントロやエンディングのサイズが編集されているものもあります。
- C1~C4は、*i2/i3/i1*のRAMカードに収録されているスタイルを意味します。これらのスタイルは、*i5S*、*i5M*、*XC-3000i*、**C-900**および**Ci-800**上で直接再生することはできません。
- E11~E38の24個のスタイルは、*i5S* (*i5M*および*XC-3000i*)で追加されたスタイルです。

プログラム一覧

Piano

Program	Bank Number	Program Number	
Pf00	GrandPiano	4	0
Pf01	GrandPian2	4	1
○ Pf02	Piano	0	0
Pf03	Piano 8'	3	0
○ Pf04	BritePiano	0	1
Pf05	BigBandPno	3	1
○ Pf06	HammerPno	0	2
○ Pf07	HonkeyTonk	0	3
Pf08	Rock Piano	3	3
Pf09	HousePiano	1	7
Pf10	SalsaPiano	3	2

E.P. (Keyboard)

Program	Bank Number	Program Number	
○ EP00	New Tines	0	4
EP01	New Tines2	3	8
EP02	Maxi Tine	3	9
EP03	Hard Tines	1	4
EP04	Whirly	1	6
○ EP05	Digi Piano	0	5
EP06	DigiPiano2	1	5
EP07	FM E.Piano	3	6
EP08	Express EP	3	7
EP09	MIDI Piano	1	0
EP10	MIDI Pno2	3	4
EP11	MIDI Pno3	3	5
EP12	Pad Piano	1	1
EP13	L TylerPiano	3	11
EP14	Syn Piano	3	12
EP15	RussePiano	3	13
EP16	Warm EP	3	8
○ EP17	Harpsicord	0	6
○ EP18	Clav	0	7
EP19	Metal Clav	1	63
EP20	Piano&Str	1	3
EP21	EP&Strings	3	14
EP22	Cembalo&St	3	15
EP23	Ci800E.Pno	4	2
EP24	Ci800Harps	4	3

PipeOrg.

Program	Bank Number	Program Number	
○ Pi00	ChurchPipe	0	19
○ Pi01	Positive	0	20
Pi02	SmallPipe1	3	16
Pi03	SmallPipe2	3	17
Pi04	SmallPipe3	3	18
Pi05	SmallPipe4	3	19
Pi06	Big Pipe1	3	20
Pi07	Big Pipe2	3	21
Pi08	Big Pipe3	3	22
Pi09	Big Pipe4	3	23
Pi10	Ci800Organ	4	5

Organ

Program	Bank Number	Program Number	
○ Or00	Full Organ	0	16
○ Or01	Perc Organ	0	17
○ Or02	BX-3 Organ	0	18
Or03	60's Organ	1	8
Or04	Gospel Org	1	9
Or05	HamN Cheese	1	10
Or06	Perc&Rotor	1	11
Or07	JazzOrgan1	3	24
Or08	JazzOrgan2	3	25
Or09	JazzPerc.	3	26
Or10	NoisyOrgan	3	27
Or11	Tone Wheel	3	28
Or12	Soft Organ	3	29
Or13	Jim Organ	3	30
Or14	Hot Keys	3	31

Reed

Program	Bank Number	Program Number	
Re00	Akordeon 1	1	12
Re01	Akordeon 2	1	13
○ Re02	Musette	0	21
Re03	Musette 2	3	33
Re04	Musette 3	3	34
○ Re05	Tango	0	23
Re06	Tango Acc	3	35
Re07	Last Tango	3	36
Re08	Fisa 8'	3	37
Re09	Toots Fan	3	32
○ Re10	Harmonica	0	22
Re11	Trmpt&Acc	3	38
Re12	Horn & Acc	3	39

These sounds processed with INFINITY™.



○:GMプログラムで使用されます。

Wind

	Program	Bank Number	Program Number
<input type="radio"/>	Wi00 SopranoSax	0	64
<input type="radio"/>	Wi01 Alto Sax	0	65
<input type="radio"/>	Wi02 Tenor Sax	0	66
<input type="radio"/>	Wi03 Bari Sax	0	67
	Wi04 SopranoSx2	3	40
	Wi05 Alto Sax2	3	41
	Wi06 Tenor Sax2	3	42
	Wi07 BaritonSx2	3	43
	Wi08 PerkySaxes	1	50
<input type="radio"/>	Wi09 Piccolo	0	72
<input type="radio"/>	Wi10 Flute	0	73
	Wi11 Silver Flt	3	44
	Wi12 FluteClar	1	48
<input type="radio"/>	Wi13 Clarinet	0	71
	Wi14 SoloClari.	3	45
	Wi15 Clarn Ens	1	49
<input type="radio"/>	Wi16 Sweet Oboe	0	68
<input type="radio"/>	Wi17 EnglishHrn	0	69
<input type="radio"/>	Wi18 BassoonOboe	0	70
<input type="radio"/>	Wi19 Recorder	0	74
<input type="radio"/>	Wi20 Ocarina	0	79
<input type="radio"/>	Wi21 Pan Flute	0	75
	Wi22 Pan Flute2	3	46
<input type="radio"/>	Wi23 Bottle	0	76
<input type="radio"/>	Wi24 Shakuhach	0	77
<input type="radio"/>	Wi25 Scotland	0	109
<input type="radio"/>	Wi26 Shanai	0	111
<input type="radio"/>	Wi27 Whistle	0	78
	Wi28 Whistle 2	3	47

Brass

	Program	Bank Number	Program Number
<input type="radio"/>	Br00 Trumpet	0	56
	Br01 Trumpets!!	1	53
	Br02 Bright Trp	3	49
<input type="radio"/>	Br03 Muted Trpt	0	59
	Br04 Miles Trpt	3	52
<input type="radio"/>	Br05 Trombone	0	57
	Br06 BrightTrmb	3	50
	Br07 BriteBones	1	52
<input type="radio"/>	Br08 Tuba	0	58
	Br09 TubaShort	1	59
	Br10 Obert Tuba	3	54
<input type="radio"/>	Br11 FrenchHorn	0	60
	Br12 FlugelHorn	3	53
<input type="radio"/>	Br13 Brass	0	61
	Br14 GP Brass	3	55
	Br15 Big Brass	3	48
	Br16 Brass Band	1	55
	Br17 Tromb Ens	1	54
	Br18 Mute Ens.	1	51
<input type="radio"/>	Br19 SynBrass 1	0	62
<input type="radio"/>	Br20 SynBrass 2	0	63
	Br21 SynBrass 3	1	60
	Br22 Mute&Reed	3	51

Strings

	Program	Bank Number	Program Number
	St00 i3 Strings	1	42
	St01 BigStrihgs	3	59
	St02 Arco Str.	3	60
<input type="radio"/>	St03 Marcato	0	48
<input type="radio"/>	St04 SlowString	0	49
	St05 StringOct	1	40
	St06 Octave Str	3	61
<input type="radio"/>	St07 TremoloStr	0	44
<input type="radio"/>	St08 Pizzicato	0	45
	St09 Ana Str 1	3	62
	St10 Ana Str 2	3	63
<input type="radio"/>	St11 Violin	0	40
<input type="radio"/>	St12 Viola	0	41
<input type="radio"/>	St13 Cello	0	42
<input type="radio"/>	St14 ContraBass	0	43
<input type="radio"/>	St15 Fiddle	0	110
	St16 SoloViolin	3	56
	St17 ChamberEns	3	57
	St18 Solo Str.	3	58
	St19 Ci800Strin	4	6

Vocal/Air

	Program	Bank Number	Program Number
<input type="radio"/>	Vo00 Choir	0	52
	Vo01 Choir L+R	3	66
<input type="radio"/>	Vo02 AirChorus	0	85
<input type="radio"/>	Vo03 Ghost Pad	0	91
<input type="radio"/>	Vo04 Halo Pad	0	94
<input type="radio"/>	Vo05 Brightness	0	100
<input type="radio"/>	Vo06 Echo Drop	0	102
<input type="radio"/>	Vo07 Doo Voice	0	53
<input type="radio"/>	Vo08 Voices	0	54
	Vo09 AirVoxDbl	1	43
	Vo10 Airways	1	44
	Vo11 The Voices	1	45
	Vo12 Ooooooooooze	3	64
	Vo13 Glassglide	3	65
	Vo14 Doolally	3	67
	Vo15 DigitalAir	3	70
	Vo16 AirlyHorns	3	71
	Vo17 Eternavox	3	68
	Vo18 7th Voice	3	69

○:GMプログラムで使用されます。

Plucked

Program	Bank Number	Program Number
○ PI00 Harp	0	46
○ PI01 Sitar	0	104
○ PI02 Banjo	0	105
PI03 New Banjo	3	72
○ PI04 Santur	0	15
PI05 Hackbrett	1	14
PI06 Hackbrett2	3	73
PI07 Zither	3	74
PI08 Mando Trem	1	15
○ PI09 Shamisen	0	106
○ PI10 Koto	0	107
PI11 F.Gtr&Str	3	75
PI12 Mandrn&Str	3	76

GTR

Program	Bank Number	Program Number
○ Gt00 ClassicGtr	0	24
Gt01 Nylon Gtr	3	77
○ Gt02 A.Guitar	0	25
Gt03 L&R A.Gtrs	1	16
Gt04 12 Strings	3	78
Gt05 ElectricAc	1	17
○ Gt06 JazzGuitar	0	26
Gt07 HollowBody	1	20
○ Gt08 Clean Gtr	0	27
Gt09 Strummers	1	24
Gt10 E. Guitars	1	25
Gt11 L&R E.Gtrs	1	26
Gt12 Knop Gtr	3	81
Gt13 Shadows	3	82
Gt14 Funky Gtr	1	22
Gt15 Clean Funk	1	23
Gt16 Dirty Funk	1	27
Gt17 Warm Funk	3	80
○ Gt18 Over Drive	0	29
○ Gt19 DistGuitar	0	30
Gt20 Rock Gtr1	3	83
Gt21 Rock Gtr2	3	84
Gt22 StereoDist	1	30
Gt23 PowerChord	1	31
Gt24 Dark Pick	3	79
○ Gt25 MuteGuitar	0	28
Gt26 PickedMute	1	21
Gt27 DirtyMutes	1	28
Gt28 DistoMutes	1	29
Gt29 PedalSteel	1	18
Gt30 HawaiiGtr1	3	86
Gt31 HawaiiGtr2	3	87
○ Gt32 Charang	0	84
○ Gt33 RockMonics	0	31
Gt34 Harmonics	1	19
Gt35 E.Gtr&Str	3	85

Bass

Program	Bank Number	Program Number
Ba00 WoodBass	1	32
○ Ba01 Jazz Bass	0	32
○ Ba02 Deep Bass	0	33
○ Ba03 Pick Bass	0	34
Ba04 PickBass 2	1	35
○ Ba05 Fretless	0	35
○ Ba06 SlapBass 1	0	36
○ Ba07 SlapBass 2	0	37
Ba08 SlapBass 3	1	38
Ba09 Deep Slap	1	39
Ba10 DiscoBass	1	33
Ba11 Funk Bass	1	34
Ba12 Euro Bass	1	56
Ba13 Rap Bass	1	58
Ba14 JungleBass	3	88
Ba15 FatSynBass	3	90
Ba16 Dr.Bass	3	91
Ba17 SquareBs X	3	92
Ba18 House Bass	1	57
Ba19 HouseBass2	3	89
○ Ba20 SynthBass1	0	38
○ Ba21 SynthBass2	0	39
Ba22 Sub Bass1	3	93
Ba23 Sub Bass2	3	94
Ba24 Organ Bass	3	95
Ba25 Bass/Mute	1	36
Ba26 Gtr/Bass	1	37

Synth

Program	Bank Number	Program Number
○ Sy00 SquareWave	0	80
○ Sy01 Saw Wave	0	81
○ Sy02 SynCaliopé	0	82
○ Sy03 Syn Chiff	0	83
○ Sy04 Rezzo4ths	0	86
○ Sy05 Bass&Lead	0	87
○ Sy06 Poly Pad	0	90
○ Sy07 Ice Rain	0	96
Sy08 Fresh Air	1	2
Sy09 Lead Stab	1	62
Sy10 PropheZia	3	96
Sy11 PowerSynth	3	97
Sy12 Stab Pad	3	98
Sy13 PhaseSynth	3	99
Sy14 Obiwan	3	100
Sy15 Mono Lead	3	101
Sy16 RaveVox	3	102
Sy17 Analogist	3	103

○:GMプログラムで使用されます。

Pad

	Program	Bank Number	Program Number
○	Pa00 Analog Pad	0	50
	Pa01 Analog2Pad	1	41
	Pa02 AnalogPad2	3	108
○	Pa03 String Pad	0	51
○	Pa04 Warm Pad	0	89
○	Pa05 BowedGlass	0	92
○	Pa06 Metal Pad	0	93
○	Pa07 Sweep	0	95
○	Pa08 SoundTrack	0	97
○	Pa09 Atmosphere	0	99
○	Pa10 Goblin	0	101
○	Pa11 Star Theme	0	103
	Pa12 SynPad	1	47
	Pa13 Comp Thing	1	61
	Pa14 PnoPad/Vox	3	104
	Pa15 Poppin'Pad	3	105
	Pa16 Pan Pad	3	106
	Pa17 GP Pad	3	107
	Pa18 Liquid Pad	3	109
	Pa19 Ws*Padding	3	110
	Pa20 Lylesircs	3	111

Bell (Mallet)

	Program	Bank Number	Program Number
○	Be00 Celesta	0	8
○	Be01 Glocken	0	9
○	Be02 Music Box	0	10
○	Be03 Kalimba	0	108
○	Be04 Vibes	0	11
	Be05 Vibes 2	3	112
○	Be06 Marimba	0	12
○	Be07 Xylophon	0	13
○	Be08 Tublar	0	14
○	Be09 Agogo	0	113
○	Be10 SteelDrums	0	114
○	Be11 Woodblock	0	115
	Be12 Log Drum	3	119
○	Be13 Fantasia	0	88
○	Be14 Crystal	0	98
○	Be15 Metal Bell	0	112
	Be16 BellPad	1	46
	Be17 VibeMallet	3	113
	Be18 Ice Bell	3	114
	Be19 MIDI Bell	3	115
	Be20 Magic Bell	3	116
	Be21 PrettyBell	3	117
	Be22 Bell Synth	3	118
	Be23 Ci800Vibes	4	4

S.E.

	Program	Bank Number	Program Number
○	SE00 Orch Hit	0	55
○	SE01 Fret Noise	0	120
○	SE02 NoiseChiff	0	121
○	SE03 Seashore	0	122
○	SE04 Birds	0	123
○	SE05 Telephone	0	124
○	SE06 Helicopter	0	125
○	SE07 Stadium!!	0	126
○	SE08 GunShot	0	127
	SE09 Magic03R/W	3	120
	SE10 Neutron	3	121
	SE11 FallinRain	3	122
	SE12 InTheTrees	3	123
	SE13 Spectrum	3	124
	SE14 BellShower	3	125
	SE15 Space Wing	3	126
	SE16 Sunrise	3	127

Drum

	Program	Bank Number	Program Number
	Dr00 GM Kit	2	0
	Dr01 Power Kit	2	16
	Dr02 Analog Kit	2	25
	Dr03 Jazz Kit	2	32
	Dr04 Brush Kit	2	40
	Dr05 Perc Kit1	2	64
	Dr06 Dance Kit	2	120
	Dr07 Orch Kit	2	121
	Dr08 Funky Kit	2	122
	Dr09 House Kit	2	123
	Dr10 Rave Kit	2	124
	Dr11 GP Kit	2	125
	Dr12 Latin Kit	2	126
	Dr13 Perc Kit2	2	127
○	Dr14 Timpani	0	47
○	Dr15 Taiko	0	116
○	Dr16 Tom	0	117
○	Dr17 Synth Tom	0	118
○	Dr18 Rev Cymbal	0	119
☆	Dr19 Dance Kit	2	24
☆	Dr20 Orch Kit	2	48

○:GMプログラムで使用されます。

☆:ユーザー・ドラム・キット・エリア

コルグIFDシリーズのディスクをロードした場合、その中のアレンジが使用している特殊なドラムキットはこのエリアに入ります。

USER: (CFD-01P: AMERICA)

Us00 Piano 8'	Us32 Poppin'Pad
Us01 MaxiTine	Us33 TheStrings
Us02 Tap EP	Us34 AnaSyn
Us03 Elec. Tap	Us35 Pitzpan
Us04 Operators	Us36 PhaseSynth
Us05 VS EP	Us37 Analogist
Us06 Express EP	Us38 Color Pad
Us07 BrassOrg	Us39 PowerSynth
Us08 Drawbars	Us40 Shaku Bend
Us09 TheaterOrg	Us41 Nay
Us10 Hot Keys	Us42 Kanoun
Us11 VS Organ	Us43 Aoud
Us12 HarpsiFunk	Us44 Mizmar
Us13 Full Pipes	Us45 Bouzouki
Us14 Last Tango	Us46 Uood
Us15 Fisa 8'	Us47 Sitar 2
Us16 Vibra Bell	Us48 RaveBass 1
Us17 Gamelan	Us49 SweepBass
Us18 SplitBell	Us50 Dr.Bass
Us19 Isabelle	Us51 RaveBass 2
Us20 JewelryBox	Us52 Bass Solo
Us21 VS Bells	Us53 Leeeed
Us22 AfricanJam	Us54 Busy Boy
Us23 SolarBells	Us55 MonoLead
Us24 AltoBreath	Us56 Space Pets
Us25 FlugelHorn	Us57 SteamCloud
Us26 Trombones!	Us58 RaveVox
Us27 Air Flute	Us59 50's SciFi
Us28 Woodwinds	Us60 DJ Kit 1
Us29 Sfz< Brass	Us61 Space Wing
Us30 Fanfare	Us62 GlideSweep
Us31 Pan Mallet	Us63 Sunrise

USER:(CFD-01P: GERMANY)

Us00 Piano 1	Us32 SoloViolin
Us01 Piano 2	Us33 Mantovani
Us02 SalsaPiano	Us34 StringEns.
Us03 MIDI Pno.1	Us35 Oct.String
Us04 MIDI Pno.2	Us36 ViolinStrg
Us05 E-Piano	Us37 AnalogStrg
Us06 FM Piano 1	Us38 Mega Pad
Us07 FM Piano 2	Us39 Choir Pad
Us08 Piano&Strg	Us40 ConcertGtr
Us09 E.Pn1&Strg	Us41 12 Strings
Us10 E.Pn2&Strg	Us42 Shadows
Us11 Cembl&Strg	Us43 HawaiiGtr
Us12 EGtr&Strng	Us44 Zither
Us13 FGtr&Strng	Us45 Hackbrett2
Us14 Horn&Strng	Us46 Bouzouki
Us15 Mand&Strng	Us47 Fuzz Gtr
Us16 Rock Organ	Us48 MusetteAkk
Us17 SmithOrgan	Us49 Tango Akk1
Us18 Trem.Organ	Us50 Tango Akk2
Us19 Soft Organ	Us51 Akkordeon1
Us20 Jazz Organ	Us52 Akkordeon2
Us21 JazzPerc.1	Us53 Trpt&Horn
Us22 JazzPerc.2	Us54 Horn&Akkor
Us23 TheaterOrg	Us55 Trpt&Akkor
Us24 Alto Sax	Us56 Pan Flute
Us25 Tenor Sax	Us57 Clarinet
Us26 Trumpet	Us58 Harmonica
Us27 Trp.Ensbl	Us59 Bell Synth
Us28 Fluegelhrn	Us60 FreshAir
Us29 Brass Band	Us61 PowerSynth
Us30 Mute Ensbl	Us62 PhaseSynth
Us31 OberkrTuba	Us63 Fantasy

USER: (CFD-01P: ITALY_I5)

Us00 Piano 8'	Us32 Poppin'Pad
Us01 MaxiTine	Us33 TheStrings
Us02 RetroRoads	Us34 AnaSyn
Us03 Elec. Tap	Us35 Pitzpan
Us04 Operators	Us36 PhaseSynth
Us05 VS EP	Us37 Analogist
Us06 Express EP	Us38 Color Pad
Us07 BrassOrg	Us39 PowerSynth
Us08 Drawbars	Us40 Shaku Bend
Us09 TheaterOrg	Us41 Nay
Us10 Hot Keys	Us42 Kanoun
Us11 VS Organ	Us43 Aoud
Us12 FisaMaster	Us44 Mizmar
Us13 Full Pipes	Us45 Bouzouki
Us14 Last Tango	Us46 Uood
Us15 Fisa 8'	Us47 Sitar 2
Us16 Vibra Bell	Us48 RaveBass 1
Us17 MicroFisa	Us49 SweepBass
Us18 SplitBell	Us50 Dr.Bass
Us19 Isabelle	Us51 RaveBass 2
Us20 JewelryBox	Us52 Bass Solo
Us21 VS Bells	Us53 Leeeed
Us22 AfricanJam	Us54 Busy Boy
Us23 SolarBells	Us55 MonoLead
Us24 AltoBreath	Us56 Space Pets
Us25 FlugelHorn	Us57 SteamCloud
Us26 Trombones!	Us58 RaveVox
Us27 Air Flute	Us59 50's SciFi
Us28 Woodwinds	Us60 DJ Kit 1
Us29 Sfz< Brass	Us61 Space Wing
Us30 Barnum Sax	Us62 GlideSweep
Us31 Pan Mallet	Us63 Sunrise

USER: (CFD-01P: JAPAN)

Us00	Piano 8'	Us32	Poppin'Pad
Us01	MaxiTine	Us33	TheStrings
Us02	Tap EP	Us34	AnaSyn
Us03	Elec. Tap	Us35	Pitzpan
Us04	Operators	Us36	PhaseSynth
Us05	VS EP	Us37	Analogist
Us06	Express EP	Us38	Color Pad
Us07	BrassOrg	Us39	PowerSynth
Us08	Drawbars	Us40	Shaku Bend
Us09	TheaterOrg	Us41	Nay
Us10	Hot Keys	Us42	Kanoun
Us11	VS Organ	Us43	Aoud
Us12	HarpsiFunk	Us44	Mizmar
Us13	Full Pipes	Us45	Bouzouki
Us14	Last Tango	Us46	Uood
Us15	Fisa 8'	Us47	Sitar 2
Us16	Vibra Bell	Us48	RaveBass 1
Us17	Gamelan	Us49	SweepBass
Us18	SplitBell	Us50	Dr.Bass
Us19	Isabelle	Us51	RaveBass 2
Us20	JewelryBox	Us52	Bass Solo
Us21	VS Bells	Us53	Leeeed
Us22	AfricanJam	Us54	Busy Boy
Us23	SolarBells	Us55	MonoLead
Us24	AltoBreath	Us56	Space Pets
Us25	FlugelHorn	Us57	SteamCloud
Us26	Trombones!	Us58	RaveVox
Us27	Air Flute	Us59	50's SciFi
Us28	Woodwinds	Us60	DJ Kit 1
Us29	Sfz< Brass	Us61	Space Wing
Us30	Fanfare	Us62	GlideSweep
Us31	Pan Mallet	Us63	Sunrise

USER: (CFD-01P: UK)

Us00	Piano 8'	Us32	Poppin'Pad
Us01	MaxiTine	Us33	TheStrings
Us02	WX Rhodx	Us34	AnaSyn
Us03	Chopin	Us35	Pitzpan
Us04	8vaBrass	Us36	PhaseSynth
Us05	SalsaPiano	Us37	Analogist
Us06	Express EP	Us38	Color Pad
Us07	Baritone	Us39	PowerSynth
Us08	Drawbars	Us40	1944 Ens
Us09	TheaterOrg	Us41	12StrDet.
Us10	Hot Keys	Us42	Dyn.WXGtr
Us11	JazzOrgan	Us43	DirtySect!
Us12	HarpsiFunk	Us44	HibryBrass
Us13	Full Pipes	Us45	Bouzouki
Us14	Last Tango	Us46	Lovin'You
Us15	Fisa 8'	Us47	Sitar 2
Us16	Clarinet	Us48	RaveBass 1
Us17	Rhoda's	Us49	SweepBass
Us18	SplitBell	Us50	Dr.Bass
Us19	Muted Trpt	Us51	RaveBass 2
Us20	JewelryBox	Us52	Bass Solo
Us21	Harmonica	Us53	Leeeed
Us22	AfricanJam	Us54	Busy Boy
Us23	SoloString	Us55	MonoLead
Us24	AltoBreath	Us56	Space Pets
Us25	FlugelHorn	Us57	SteamCloud
Us26	Trombones!	Us58	RaveVox
Us27	Air Flute	Us59	50's SciFi
Us28	Woodwinds	Us60	DJ Kit 1
Us29	Sfz< Brass	Us61	Space Wing
Us30	PietString	Us62	GlideSweep
Us31	ARP Lead	Us63	Sunrise

USER DRUM KIT

Dr19	Dance Kit
	Orch Kit (CFD-01P: AMERICAN / JAPAN) (CFD-01P: GERMANY)
Dr20	PowerKit 2 (CFD-01P: ITALY_I5)
	DK WS 2 (CFD-01P: UK)

インターナル・デモ(音色デモ)

PIANO	F.ショパン/スケルツォ 第2番 変口短調 Op.31
E.PIANO	KORGオリジナル/The Harp of Wind
PIPE ORGAN	J.S.バッハ/イタリア協奏曲 BWV971
ORGAN	N.リムスキー=コルサコフ/熊蜂の飛行
REED	F.メンデルスゾーン/ウェディング・マーチ
WIND	J.S.バッハ/G線上のアリア
BRASS	L.v.ベートーヴェン/エリーゼのために
STRING	F.メンデルスゾーン/春の歌 Op.62-6~無言歌集第6巻より
VOCAL/AIR	F.ショパン/ワルツ 第6番 変二長調「小犬」Op.64-1
PLUCKED	W.A.モーツァルト/ソナタ K.331 第3楽章「トルコ行進曲」
GUITAR	F.ブルグミュラー/ブルグミュラー25のやさしい練習曲より「貴婦人の乗馬」
BASS	A.エルメンライヒ/紡ぎ歌
SYNTH	G.ガーシュイン/ラプソディー・イン・ブルー
PAD	F.ショパン/ポロネーズ イ長調「軍隊」Op.40-1
BELL/MALLET	F.リスト/愛の夢 第3番
S.E.	M.ムソルグスキー/展覧会の絵~プロムナード

インターナル・デモ(スタイル・デモ)

POP1	0 8 Beat 1
POP2	4 Country 1
SLOW POP	1 16 Beat 2
LATIN POP	3 LiteBossa2
LATIN1	0 Mambo 1
LATIN2	2 BossaNova3
JAZZ	3 SwingShfl1
BIG BAND	1 BigBand 2
BALLROOM DANCE	3 QuickStep2
BALLROOM LATIN	3 Beguine
WALTZ	2 Waltz 3
TRAD	4 Polka 1
DANCE1	4 Dance Pop
DANCE2	6 Techno 1
U.S.POP	4 Blues 1
ROCK	2 RockShuffl

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品(電池など)を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災(火災等)によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼ 株式会社コルグ ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	☎ (06)6374-0691
福岡営業所	〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	☎ (092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課	〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1 明正大井5号営業所 コルグ物流センター内	☎ (03)3799-9085
-------	---	-----------------

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)5376-5022
■東京営業所: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
■大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)6374-0691
■福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-325第2池田ビル1F ☎(092)531-0166