

ME

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

EXPANDED

Parameter Guide

パラメーター・ガイド



EDS

Enhanced Definition
Synthesis

TouchView
Graphical User Interface

KARMA
KAY
ALGORITHMIC
REALTIME
MUSIC
ARCHITECTURE

K K S
KORG Komponent System

REMS

USB2.0

GENERAL
MIDI

KORG

取扱説明書の表記について

M3 XPANDED の名称表記

M3 XPANDED には、88 鍵モデルの M3XP-88、73 鍵モデルの M3XP-73、61 鍵モデルの M3XP-61、音源モジュール単体のみの M3XP があります。この取扱説明書では、M3 と表記するときは、これらの総称になります。

取扱説明書の省略名 OG, PG, VNL

参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

OG: Operation Guide (M3 オペレーション・ガイド)

PG: Parameter Guide (M3 パラメーター・ガイド)

VNL: Voice Name List (M3 ボイスネーム・リスト)

スイッチやノブ類の表記 []

本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は [] で括弧で表しています。また、ボタン、タブ等はディスプレイ上のオブジェクトを表しています。

ディスプレイのパラメーターの表記 “ ”

ディスプレイに表示されるパラメーターは “ ” で括弧で表しています。

マーク , , Note, Tips

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

ディスプレイ表示

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

MIDI に関する表記

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

MIDI メッセージに関する [] 内の数字は、すべて 16 進数で表しています。

KARMA® (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) 技術は Stephen Kay のライセンスによるもので、米国特許番号 5,486,647、5,521,327、6,084,171、6,087,578、6,103,964、6,121,532、6,121,533、6,326,538、6,639,141、7,169,997、7,342,166 と、追加発行および出願中の外国特許により保護されます。

- * KARMA®, KARMA のロゴデザイン、KARMA MW™、Generated Effect™ (GE)、Melodic Repeat™、Direct Index™、Manual Advance™、SmartScan™、Freeze Randomize™、Random Capture™、Random FF/REW™、Scene Matrix™ は、Stephen Kay, Karma-Lab LLC、www.karma-lab.com の商標または登録商標です。本マニュアルの著作権は株式会社コルグと Stephen Kay に帰属し、許可無く使用することを禁じます。
- * 使用しているパターン・グリッド等は KARMA ソフトウェアの画面によるもので、Stephen Kay, Karma-Lab LLC に帰属しています。許可なく使用することを禁じます。
- * 本製品は、T-Engine フォーラム(www.t-engine.org)の T-License に基づき T-Kernel ソースコードを利用しています。
- * Apple、Mac、FireWire および Audio Units は、Apple Inc. の商標または登録商標です。
- * Windows XP は、Microsoft Corporation の登録商標です。
- * VST は、Steinberg Media Technologies GmbH の商標です。
- * RTAS は、Avid Technology, Inc. およびその関連会社、ディビジョンの登録商標です。MIDI および GENERAL MIDI は社団法人音楽電子事業協会 (AMEI) の登録商標です。
- * 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

目次

Program モード	1
PROG Page Select	1
PROG P0: Play	2
0-1: Main	2
0-5: KARMA GE	4
0-6: KARMA RTC	6
0-7: Sampling/Audio In	8
0-8: Control Surface	14
OSC Mix	15
Mixer Input	16
RT Control (Realtime Control)	17
External	18
Tone Adjust	19
KARMA:	24
PROG P1: Basic/DT/Ctrls (Basic/Drum Track/ Controllers)	25
1-1: Program Basic	25
1-2: Key Zone/Scale	27
1-3: DrumTrk Pattern	28
1-4: DrumTrk Program	29
1-5: X-Y Setup	31
1-6: Controllers Setup	35
1-7: Pads 1-4 Setup, 1-8: Pads 5-8 Setup ..	36
PROG P2: OSC/Pitch	37
2-1: OSC1 Basic	37
2-2: OSC1 Pitch	40
2-3: OSC2 Basic	42
2-4: OSC2 Pitch	42
2-7: Velocity Zone	42
2-8: Pitch EG	43
PROG P3-1: Filter 1	46
3-1-1: Filter1	46
3-1-2: Keyboard Track	48
3-1-3: Modulation	50
3-1-4: LFO Mod. (Modulation)	52
3-1-5: EG	53
PROG P3-2: Filter2	56
3-2-1: Filter2	56
3-2-2: Keyboard Track	56
3-2-3: Modulation	56
3-2-4: LFO Mod. (Modulation)	56
3-2-5: EG	56
PROG P4: Amp/EQ	57
4-1: Amp1/Driver1	57
4-2: Amp1 Modulation	58
4-3: Amp1 EG	61
4-5: Amp2/Driver2	63
4-6: Amp2 Modulation	63
4-7: Amp2 EG	63
4-8: EQ	64
PROG P5: LFO	65
5-1: OSC1 LFO1	65
5-2: OSC1 LFO2	67
5-5: OSC2 LFO1	67
5-6: OSC2 LFO2	67
5-8: Common LFO	68
PROG P6: AMS/C.KTrk (AMS Mixer/Common Keyboard Track)	69
6-1: OSC1 AMS Mix1	69
6-2: OSC1 AMS Mix2	74
6-4: OSC 2 AMS Mix1, 6-5: OSC 2 AMS Mix2	74
6-7: Common KeyTrk 1 (Common Keyboard Track 1)	74
6-8: Common KeyTrk 2 (Common Keyboard Track 2)	76
PROG P7: KARMA	77
PROG P7-1: KARMA 1	77
7-1-1: GE Setup	77
7-1-3: MIDI Filter	78
7-1-4: CC Offset	80
7-1-5: Scene/Drum Track	81
7-1-6: Random Seeds	82
7-1-7: Control	85
7-1-8: Trigger	89
PROG P7-2: KARMA 2	91
7-2-1: GE RTP	91
7-2-2: Perf RTP	92
7-2-3: Dynamic MIDI	96
7-2-4: Names	97
7-2-8: Note Map	98
PROG P8: IFX (Insert Effect)	99
8-1: Routing	99
8-2: Insert FX Setup	100
8-3: IFX1	102
8-4: IFX2, 8-5: IFX3, 8-6: IFX4, 8-7: IFX5	102
8-8: Common FX LFO	103
PROG P9: MFX/TFX (Master/Total Effect) ..	104
9-1: Routing	104
9-2: MFX1	105
9-3: MFX2	106
9-4: TFX	106
Program: Menu Command	107

Combination モード 121

COMBI Page Select	121
COMBI P0: Play	122
0-1: Program T01-08,	
0-2: Program T09-16	122
0-3: Mixer T01-08,	
0-4: Mixer T09-16	125
0-5: KARMA GE	127
0-6: KARMA RTC	128
0-7: Sampling/Audio In	130
0-8: Control Surface	132
Mixer T1-8, Mixer T9-16	133
Mixer Input	134
RT Control (Realtime Control)	135
External	136
Tone Adjust	137
KARMA	139
COMBI P1: DT/XY/Ctrls	140
1-1: Drum Track	140
1-2: X-Y Vol T01-08, 1-3: X-Y Vol T09-16	141
1-4: X-Y CC T01-08, 1-5: X-Y CC T09-16	144
1-6: Controllers Setup	146
1-7: Pad 1-4 Setup, 1-8: Pad 5-8 Setup ..	147
COMBI P2: EQ/Option	149
2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16	149
2-3: EQ Gain T01-08, 2-4: EQ Gain T09-16	150
2-5: RADIAS T01-08, 2-6: RADIAS T09-16,	
2-7: RADIAS Vocoder 1,	
2-8: RADIAS Vocoder 2	150
COMBI P3: Timbre Param	151
3-1: MIDI T01-08, 3-2: MIDI T09-16	151
3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16	152
3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16	153
3-7: Other T01-08, 3-8: Other T09-16	154
COMBI P4: Zone/Delay	155
4-1: Key Z T01-08, 4-2: Key Z T09-16	155
4-3: Vel Z T01-08, 4-4: Vel Z T09-16	156
4-5: Delay T01-08, 4-6: Delay T09-16	157
COMBI P5: MIDI Filter	159
COMBI P5-1: MIDI Filter 1	159
5-1-1: -1 T01-08, 5-1-2: -1 T09-16	159
5-1-3: -2 T01-08, 5-1-4: -2 T09-16	160
5-1-5: -3 T01-08, 5-1-6: -3 T09-16	161
5-1-7: -4 T01-08, 5-1-8: -4 T09-16	161
COMBI P5-2: MIDI Filter 2	162
5-2-1: -5 T01-08, 5-2-2: -5 T09-16	162
5-2-3: -6 T01-08, 5-2-4: -6 T09-16	162
COMBI P7: KARMA	163
COMBI P7-1: KARMA 1	163
7-1-1: GE Setup A	163
7-1-2: GE Setup B, 7-1-3: GE Setup C,	
7-1-4: GE Setup D	165
7-1-5: MIDI Filter/CC Offset	166
7-1-6: CC Offset	167
7-1-7: Scene Matrix	167
7-1-8: Random Seeds	169

COMBI P7-2: KARMA 2	171
7-2-1: Control A	171
7-2-2: Control B, 7-2-3: Control C,	
7-2-4: Control D	171
7-2-5: Trigger A	172
7-2-6: Trigger B, 7-2-7: Trigger C,	
7-2-8: Trigger D	172
COMBI P7-3: KARMA 3	173
7-3-1: GE RTP M-A	173
7-3-2: GE RTP M-B, 7-3-3: GE RTP M-C,	
7-3-4: GE RTP M-D	173
7-3-5: GE RTP A	174
7-3-6: GE RTP B, 7-3-7: GE RTP C,	
7-3-8: GE RTP D	174
COMBI P7-4: KARMA 4	175
7-4-1: Perf RTP	175
7-4-2: Dynamic MIDI	176
7-4-3: Names Master	177
7-4-4: Name Map A, 7-4-5: Name Map B,	
7-4-6: Name Map C, 7-4-7: Name Map D	177
7-4-8: Note Map	178
COMBI P8: IFX (Insert Effect)	179
COMBI P8-1: IFX	179
8-1-1: Routing1 T01-08,	
8-1-2: Routing1 T09-16	179
8-1-3: Insert FX Setup	180
8-1-4: IFX1	181
8-1-5: IFX2, 8-1-6: IFX3,	
8-1-7: IFX4, 8-1-8: IFX5	182
COMBI P8-2: IFX	183
8-2-1: Routing2 T01-08,	
8-2-2: Routing2 T09-16	183
8-2-8: Common FX LFO	184
COMBI P9: MFX/TFX (Master/Total Effect) ..	185
9-1: Routing	185
9-2: MFX1	186
9-3: MFX2, 9-4: TFX	186
Combination: Menu Command	187

Sequencer モード	193	SEQ P7: KARMA	249
Sequencer モードの概要	193	SEQ P7-1: KARMA 1	249
SEQ Page Select	196	7-1-1: GE Setup A	249
SEQ P0-1: Play/REC	197	7-1-2: GE Setup B, 7-1-3: GE Setup C,	
0-1-1: Program T01-08,		7-1-4: GE Setup D	252
0-1-2: Program T09-16	197	7-1-5: MIDI Filter	253
0-1-3: Mixer T01-08,		7-1-6: CC Offset	254
0-1-4: Mixer T09-16	201	7-1-7: Scene Matrix	254
0-1-5: PlayLoop T01-08,		7-1-8: Random Seeds	255
0-1-6: PlayLoop T09-16	202	SEQ P7-2: KARMA 2	256
0-1-7: Sampling/Audio In	203	7-2-1: Control A	256
0-1-8: Preferences	205	7-2-2: Control B, 7-2-3: Control C,	
SEQ P0-2: Play/REC Control	207	7-2-4: Control D	256
0-2-1: KARMA GE	207	7-2-5: Trigger A	257
0-2-2: KARMA RTC	208	7-2-6: Trigger B, 7-2-7: Trigger C,	
0-2-8: Control Surface	209	7-2-8: Trigger D	257
Mixer T1-8, Mixer T9-16	210	SEQ P7-3: KARMA 3	258
Mixer Input	211	7-3-1: GE RTP M-A	258
RT Control (Realtime Control)	212	7-3-2: GE RTP M-B, 7-3-3: GE RTP M-C,	
External	213	7-3-4: GE RTP M-D	258
Tone Adjust	214	7-3-5: GE RTP A	259
KARMA	215	7-3-6: GE RTP B, 7-3-7: GE RTP C,	
SEQ P1: DT/XY/Ctrls (Drum Track/X-Y/		7-3-8: GE RTP D	259
Controllers)	217	SEQ P7-4: KARMA 4	260
1-1: Drum Track	217	7-4-1: Perf RTP	260
1-2: X-Y Vol T01-08, 1-3: X-Y Vol T09-16	218	7-4-2: Dynamic MIDI	261
1-4: X-Y CC T01-08, 1-5: X-Y CC T09-16	221	7-4-3: Names Master	261
1-6: Controllers Setup	223	7-4-4: Name Map A, 7-4-5: Name Map B,	
1-7: Pad T01-08, 1-8: Pad T09-16	224	7-4-6: Name Map C, 7-4-7: Name Map D	262
SEQ P2: EQ/Option	226	7-4-8: Note Map	262
2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16	226	SEQ P8: IFX (Insert Effect)	263
2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16	227	SEQ P8-1: IFX	263
2-5: RADIAS T01-08, 2-6: RADIAS T09-16,		8-1-1: Routing1 T01-08,	
2-7: RADIAS Vocoder 1,		8-1-2: Routing1 T09-16	263
2-8: RADIAS Vocoder 2	227	8-1-3: Insert FX Setup	264
SEQ P3: Track Param(Track Parameters)	228	8-1-4: IFX1	265
3-1: MIDI ch T01-08, 3-2: MIDI ch T09-16	228	8-1-5: IFX2, 8-1-6: IFX3, 8-1-7: IFX4,	
3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16	229	8-1-8: IFX5	266
3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16	230	SEQ P8-2: IFX Route 2	267
3-7: Other T01-08, 3-8: Other T09-16	231	8-2-1: Routing2 T01-08,	
SEQ P4: Zones/Delay	233	8-2-2: Routing2 T09-16	267
4-1: Key Z T01-08, 4-2: Key Z T09-16	233	8-2-8: Common FX LFO	268
4-3: Vel Z T01-08, 4-4: Vel Z T09-16	234	SEQ P9: MFX/TFX (Master/Total Effect)	269
4-5: Delay T01-08, 4-6: Delay T09-16	235	9-1: Routing	269
SEQ P5: MIDI Filter	237	9-2: MFX1	270
SEQ P5-1: MIDI Filter 1	237	9-3: MFX2, 9-4: TFX	270
5-1-1: -1 T01-08, 5-1-2: -1 T09-16	237	SEQ P10: Pattern/RPPR	271
5-1-3: -2 T01-08, 5-1-4: -2 T09-16	238	10-1: Pattern Edit	271
5-1-5: -3 T01-08, 5-1-6: -3 T09-16	239	10-2: Pattern Name	272
5-1-7: -4 T01-08, 5-1-8: -4 T09-16	240	10-3: RPPR Setup	273
SEQ P5-2: MIDI Filter 2	241	SEQ P11: Cue List	275
5-2-1: -5 T01-08, 5-2-2: -5 T09-16	241	11-1: Cue List	275
5-2-3: -6 T01-08, 5-2-4: -6 T09-16	241	Sequencer: Menu Command	277
SEQ P6: Track Edit	243	Sequencer モードで対応するエクスクルーシブ・	
6-1: Track Edit	243	イベント	309
6-2: Track View	244		
6-3: Track Name	248		

Sampling モード 311

Sampling Overview	311
Sampling Page Select	314
Sampling P0: Recording 315	
0-1: Recording	315
0-2: Audio In/Setup	319
0-3: Preference	322
0-4: Memory Status	323
0-8: Control Surface	324
Mixer	325
Mixer Input	325
RT Control (Realtime Control)	326
External	327
Sampling P1: Sample Edit 328	
1-1: Sample Edit	328
Sampling P2: Loop Edit 330	
2-1: Loop Edit	330
Sampling P3: Multisample Edit 332	
3-1: Multisample Edit	332
3-2: Preference	333
Sampling P4: Controllers 334	
4-1: Setup	334
4-7: Pads 1-4 Setup, 4-8: Pads 5-8 Setup	335
Sampling P5: Audio CD 336	
5-1: Ripping	336
Sampling P8: IFX (Insert Effect) 338	
8-1: Routing	338
8-2: Insert FX Setup	339
8-3: IFX1	340
8-4: IFX2, 8-5: IFX3, 8-6: IFX4,	
8-7: IFX5	340
8-8: Common FX LFO	341
Sampling P9: MFX/TFX 342	
9-1: Routing	342
9-2: MFX1	343
9-3: MFX2, 9-4: TFX	343
Sampling: Menu Command 344	

Global モード 369

Global Page Select	369
Global P0: Basic Setup 370	
0-1: Basic	370
0-2: System Preference	372
0-3: Audio	374
Global P1: MIDI 377	
1-1: MIDI Basic	377
1-2: MIDI Routing	380
1-3: External Mode 1	383
1-4: External Mode 2	384
Global P2: Controllers 385	
2-1: Foot Controllers	385
2-2: MIDI CC# Assign	385
Global P3: Scales 387	
3-1: Scales	387
Global P4: Category 388	
4-1: Program Main	388
4-2: Program Sub	388
4-3: Combination Main, 4-4: Combination Sub,	
4-5: KARMA GE Main,	
4-6: KARMA GE Sub	388
Global P5: Drum Kit 389	
5-1: Sample Setup	389
5-2: Sample Parameters	392
5-3: Driver/EQ	393
5-4: Voice/Mixer	394
5-8: Velocity Split	395
Global: Menu Command 396	

Media モード405

Media: File	407
0-1: Load	407
0-2: Save	408
0-3: Utility	409
0-4: Make Audio CD	409
0-5: Play Audio CD	411
0-6: Edit WAVE	412
0-7: EX-USB-PCM	413
0-8: Media Information	415
Media: Menu Command	416

Effect Guide 441

Overview	441
各モードでのエフェクトについて	441
ダイナミック・モジュレーション (Dmod) とテンポ・シンク機能	442
Common FX LFO	443
FX Control Bus	443
エフェクトの入出力について	445
インサート・エフェクト (IFX1-5)	446
イン/アウト (In/Out)	446
ルーティング (Routing)	447
ミキサー (Mixer)	450
インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール	452
マスター・エフェクト (MFX1, 2)	453
イン/アウト (In/Out)	453
ルーティング (Routing)	454
ミキサー (Mixer)	456
マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール	456
トータル・エフェクト (TFX)	457
イン/アウト (In/Out)	457
ルーティング (Routing)	457
ミキサー (Mixer)	457
トータル・エフェクトのMIDIによるコントロール	457
Main Output	458
Individual Output	458
Effect/Mixer Block Diagram	459
Dynamics (Dynamic)	463
000: No Effect	463
001: Stereo Compressor	463
002: Stereo Limiter	463
003: Multiband Limiter	465
004: St.MasteringLimtr	465
005: Stereo Gate	466
EQ and Filters (EQ/Filter)	467
006: St.Parametric4EQ	467
007: St. Graphic 7EQ	467
008: St.Exciter/Enhncr	468
009: Stereo Isolator	469
010: St. Wah/Auto Wah	469
011: St. Vintage Wah	470
012: St. Random Filter	471
013: Multi Mode Filter	472
014: St. Sub Oscillator	472
015: Talking Modulator	473
016: Stereo Decimator	474
017: St. Analog Record	474
Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)	475
018: OD/Hi.Gain Wah	475
019: St. Guitar Cabinet	476
020: St. Bass Cabinet	476
021: Bass Amp Model	477
022: Bass Amp+Cabinet	477
023: Tube PreAmp Model	478
024: St. Tube PreAmp	479

025: Mic Model+PreAmp	479	081: P4EQ - Mt. Delay	512
Chorus, Flanger, and Phaser		082: Comp - Wah	512
(Cho/Fln Phaser)	480	083: Comp - Amp Sim	513
026: Stereo Chorus	480	084: Comp - OD/HiGain	513
027: St.HarmonicChorus	480	085: Comp - P4EQ	514
028: St. Biphase Mod.	481	086: Comp - Cho/Flng	514
029: Multitap Cho/Delay	482	087: Comp - Phaser	515
030: Ensemble	482	088: Comp - Mt. Delay	515
031: Polysix Ensemble	483	089: Limiter - P4EQ	516
032: Stereo Flanger	483	090: Limiter - Cho/Flng	516
033: St. Random Flanger	484	091: Limiter - Phaser	517
034: St. Env. Flanger	484	092: Limiter - Mt.Delay	518
035: Stereo Phaser	485	093: Exciter - Comp	518
036: St. Random Phaser	485	094: Exciter - Limiter	519
037: St. Env. Phaser	486	095: Exciter - Cho/Flng	519
Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)	487	096: Exciter - Phaser	520
038: Stereo Vibrato	487	097: Exciter - Mt.Delay	520
039: St. Auto Fade Mod.	487	098: OD/HG - Amp Sim	521
040: 2Voice Resonator	488	099: OD/HG - Cho/Flng	521
041: Doppler	489	100: OD/HG - Phaser	522
042: Scratch	490	101: OD/HG - Mt.Delay	522
043: Grain Shifter	491	102: Wah - Amp Sim	523
044: Stereo Tremolo	491	103: Decimator - Amp	523
045: St. Env. Tremolo	492	104: Decimator - Comp	523
046: Stereo Auto Pan	492	105: AmpSim - Tremolo	524
047: St. Phaser + Trml	493	106: Cho/Flng - Mt.Dly	524
048: St. Ring Modulator	493	107: Phaser - Cho/Flng	525
049: Detune	494	108: Reverb - Gate	525
050: Pitch Shifter	494	Mono/Mono Parallel (Mono//Mono)	527
051: Pitch Shifter BPM	495	109: P4EQ // P4EQ	529
052: Pitch Shift Mod.	496	110: P4EQ // Comp	529
053: Organ Vib/Chorus	496	111: P4EQ // Limiter	529
054: Rotary Speaker	497	112: P4EQ // Exciter	529
Delay	498	113: P4EQ // OD/HG	529
055: L/C/R Delay	498	114: P4EQ // Wah	529
056: Stereo/CrossDelay	498	115: P4EQ // Cho/Flng	530
057: St. Multitap Delay	499	116: P4EQ // Phaser	530
058: St. Mod Delay	499	117: P4EQ // BPM Dly	530
059: St. Dynamic Delay	500	118: Comp // Comp	530
060: St. AutoPanningDly	501	119: Comp // Limiter	530
061: Tape Echo	502	120: Comp // Exciter	530
062: Auto Reverse	502	121: Comp // OD/HG	531
063: Sequence BPM Dly	503	122: Comp // Wah	531
064: L/C/R BPM Delay	504	123: Comp // Cho/Flng	531
065: Stereo BPM Delay	504	124: Comp // Phaser	531
066: St.BPM Mtap Delay	505	125: Comp // BPM Dly	531
067: St.BPM Mod. Delay	505	126: Limiter // Limiter	531
068: St.BPMAutoPanDly	506	127: Limiter // Exciter	532
069: Tape Echo BPM	507	128: Limiter // OD/HG	532
Reverb and Early Reflections (Reverb ER)	508	129: Limiter // Wah	532
070: Reverb Hall	508	130: Limiter // Cho/Fl	532
071: Reverb SmoothHall	508	131: Limiter // Phaser	532
072: Reverb Wet Plate	508	132: Limiter // BPM DI	532
073: Reverb Dry Plate	508	133: Exciter // Exciter	533
074: Reverb Room	508	134: Exciter // OD/HG	533
075: Reverb BrightRoom	508	135: Exciter // Wah	533
076: Early Reflections	509	136: Exciter // Cho/Fl	533
Mono-Mono Serial (Mono-Mono)	510	137: Exciter // Phaser	533
077: P4EQ - Exciter	510	138: Exciter // BPM DI	533
078: P4EQ - Wah	510	139: OD/HG // OD/HG	534
079: P4EQ - Cho/Flng	511	140: OD/HG // Wah	534
080: P4EQ - Phaser	511	141: OD/HG // Cho/Fln	534
		142: OD/HG // Phaser	534
		143: OD/HG // BPMDly	534

144: Wah // Wah	534
145: Wah // Cho/Fling	535
146: Wah // Phaser	535
147: Wah // BPM Dly	535
148: Cho/FI // Cho/FI	535
149: Cho/FI // Phaser	535
150: Cho/FI // BPM Dly	536
151: Phaser // Phaser	536
152: Phaser // BPM Dly	536
153: BPM DI // BPM DI	536
Double Size	537
154: St. Mltband Limiter	537
155: PianoBody/Damper	537
156: Vocoder	538
157: OD/HyperGain Wah	538
158: GuitarAmp + P4EQ	539
159: BassTubeAmp+Cab.	540
160: St. Mic + PreAmp	541
161: Multitap Cho/Delay	541
162: St. Pitch Shifter	542
163: St. PitchShift BPM	542
164: Rotary SpeakerOD	543
165: L/C/R Long Delay	543
166: St/Cross Long Delay	544
167: Hold Delay	544
168: LCR BPM Long Dly	545
169: St. BPM Long Dly	546
170: Early Reflections	546
KARMA GE Guide	547
KARMA GE ガイドについて	547
KARMA について	549
Overview	549
KARMA 機能について	549
KARMA Architecture (Diagram)	550
GE (Generated Effect) Group	551
Overview	551
GE Global Parameters	551
Note Series Group	554
Overview	554
Parameters	554
Phase Group	558
Overview	558
フェイズ・パターンについて	558
General Parameters	558
Phase Specific Parameters	560
End Loop Parameters	561
Pattern Parameters	562
Rhythm Group	563
Overview	563
リズム・パターンについて	563
Global Parameters	563
Pattern Grid & Associated Parameters	564
Random Weighting Parameters - Pools	564
Random Weighting Parameters - Ties	565
Associated Parameters	566
Template Parameters	566
Duration Group	567
Overview	567
Pattern Grid & Associated Parameters	567
Associated Parameters	567
Random Weighting Parameters - Pools	568
Random Weighting Parameters - Ties	569
Associated Parameters	569
Index Group	570
Overview	570
インデックス・パターンについて	570
Pattern Grid & Associated Parameters	570
Associated Parameters	570
Random Weighting Parameters	571
Associated Parameters	571
Cluster Group	573
Overview	573
クラスター・パターンについて	573
Pattern Grid & Associated Parameters	573
Random Weighting Parameters	573
Associated Parameters	574
Velocity Group	575
Overview	575
ベロシティ・パターンについて	575
Global Parameters	575
Pattern Grid & Associated Parameters	576
Random Weighting Parameters - Pools	576
Associated Parameters	576
CCs/Pitch Group	578
Overview	578

CC、ベンド、ピッチ・パターン について	578
Pattern Grid & Associated Parameters	578
Associated Parameters	578
Random Weighting Parameters	579
Global Parameters	580
Associated Parameters	580
WaveSeq Group	581
Overview	581
ウェーブ・シーケンス・パターンについて	581
Global Parameters	581
Pattern Grid & Associated Parameters	582
Random Weighting Parameters	583
Associated Parameters	583
Envelope Group	584
Overview	584
エンベロープについて	584
Parameters	584
Level Combinations	587
Time Combinations	587
Repeat (Melodic Repeat) Group	588
Overview	588
General Parameters	588
Range Parameters	590
GE Mode=Real-Time Parameters	591
Bend Group	593
Overview	593
General Parameters	593
GE Mode=Real-Time Parameters	595
Drum Group	597
Overview	597
ドラム・パターンについて	597
Pattern Editing Grid & Associated Parameters	597
Associated Parameters	597
Random Weighting Parameters - Pools	599
Random Weighting Parameters - Rests	599
Associated Parameters	600
Direct Index Group	603
Overview	603
General Parameters	603
Duration Parameters	604
Repeat Parameters	605
Bend Parameters	605
付 録	607
オート・ベンドについて	607
Random Weighting Curves	609

付 録	613
Alternate Modulation Source (AMS)	613
Dynamic Modulation Source (Dmod)	620
X-Y CC Control	622
SW1/2 Assign	623
Realtime Control Slider 5-8 Assign	624
Foot Switch Assign	625
Foot Pedal Assign	626
Dynamic MIDI Sources & Destinations	627
Dynamic MIDI Sources	627
Dynamic MIDI Destinations	629
Create Excl Data, Erase Excl Data, Event Edit で 対象となるシステム・エクスクルーシブ・メッ セージ	634
本機コントローラー操作時のMIDI送信	638
コントロール・チェンジ送受信時の 本機の動作	640
CC#70 ~ 79 によるパラメーターの コントロール	643
MIDI アプリケーション	644
MIDI について	644
MIDI 機器/コンピューターとの接続時の設定	644
本機が送受信する MIDI メッセージ	645
MIDI Implementation	655
Media モード資料	659
対応チャックについて	659
コルグ・フォーマットのファイルについて	660
M3 (system ver.1)、M50 との互換性	663
M3 (system ver.1) との互換性	663
M50 との互換性	663
AKAI Program ファイルについて	665
SoundFont 2.0 ファイルについて	665
本機のポケットライト・サポート	666

Program モード

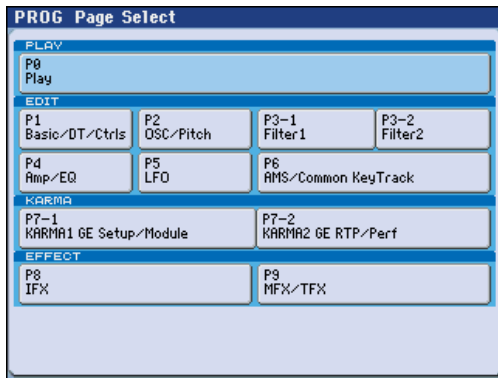
PROG Page Select

- Program モードを選択するには、MODE [PROG] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

1. [PAGE SELECT] スイッチを押して“Page Select”を表示します。

“Page Select”には各ページの省略名が表記されています。
[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として水色で表示されます。



2. ディスプレイで選択するページを選びます。

その他の選択方法

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー [0] ~ [9] でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P4: Amp/EQ ページを表示したいときは、[PAGE SELECT] スイッチを押しながら、テン・キー [4] を押します。
Note: P3-1、P3-2 や P7-1、P7-2 など複数に分けられた Page Select では最初の Page Select (P3-1 または P7-1) のページが選ばれます。
- [EXIT] スイッチを押すと、最後に選択した P0: Play ページへ移動します。もう一度、[EXIT] スイッチを押すと Main ページへ移動します。

	ページ	おもな内容
PLAY	P0: Play	プログラムの選択と演奏。☞p.2 KARMA の簡易エディット。☞p.4 オーディオ入力設定やリサンプリング設定。☞p.8 コントロール・サーフェスでのエディット。☞p.14
	P1: Basic/DT/Ctrls	ボイス・アサイン・モードなどプログラムの基本設定。☞p.25 ドラムトラックの設定。☞p.28 X-Y コントロールの設定。☞p.31 SW1, 2、スライダの機能設定。☞p.35 パッドのノート、ベロシティ設定。☞p.36
EDIT	P2: OSC/Pitch	オシレーター選択とピッチ（音程）設定。☞p.37
	P3-1: Filter1	フィルター 1（音色）設定。☞p.46
	P3-2: Filter2	フィルター 2（音色）設定。☞p.56
	P4: Amp/EQ	アンプ 1、2（音量）設定。 アンプ 1、2 のドライバー、パン（定位）設定。☞p.57 3 バンド・パラメトリック EQ 設定。☞p.64
	P5: LFO	LFO 設定。☞p.65
	P6: AMS Common KeyTrack	AMS Mixer 設定。☞p.69 コモン・キーボード・トラック設定。☞p.74
KARMA	P7-1: KARMA1 GE Setup/Module	KARMA の全体的な設定と各モジュール設定。☞p.77
	P7-2: KARMA2 GE RTP/Perf	KARMA のリアル・タイム・パラメーター設定とパフォーマンス・パラメーター設定。☞p.91
EFFECT	P8: IFX	オシレーター出力の Bus とマスター・エフェクトへのセンド・レベル設定。☞p.99 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。☞p.100
	P9: MFX/TFX	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。☞p.105 トータル・エフェクト選択と設定。☞p.106

PROG P0: Play

プログラムを演奏するためのページです。おもに以下のことを行います。

- プログラムを選択する。
- KARMA 機能を簡易エディットする。
- ドラムトラック機能のパターンとプログラムを選択する。
- Program モードでのオーディオ入力設定やリサンプリング設定をする。
- コントロール・サーフェスの内容を確認し、コントロールする。

MIDI Prog P0: PlayでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel” (Global 1-1a) で送受信します。

Tips: Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能を使用できます。ふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。(※参照：p.195 [Tips: Auto Song Setup])

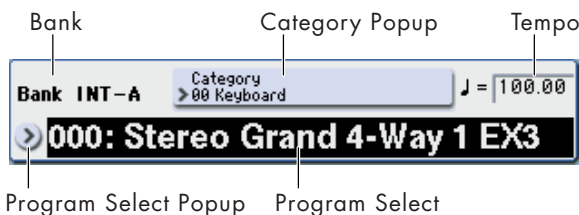
0-1: Main



- 書き換えが可能なバンク INT-A ~ E、USER-A ~ G に各 128 プログラム (合計 1,536)、書き換えできないバンク G ~ GM: GM2のキャピタル・プログラムと、g(1) ~ g(9) (バリエーション・プログラム)、g(d) (ドラムス) のプログラム・エリアがあります。
- バンク INT-F は、別売の EXB-RADIAS を装着時に選択できます。装着すると EXB-RADIAS 専用の 128 プログラムが使用できます。
- バンク USER-F は、メニュー・コマンド “Auto Sampling Setup” でリサンプリングしたマルチサンプルをプログラムとして書き出すときの初期設定として選ばれます。
- バリエーションの音色がないバンクでは、GM 基本音色が呼び出されます。(プログラム名の先頭に * マークが付きます。)
- 別売の EXB-RADIAS 装着時、バンク USER-A ~ G は、バンク・タイプを EDS または RADIAS に切り替えることができます。異なるバンク・タイプに設定されているバンクにはプログラムを保存することはできません。Global モードのメニュー・コマンド “Set Prog User-Bank Type” で設定します。詳しくは、「Set Prog User-Bank Type」(※p.397) を参照してください。

▲ バンク INT-A や USER-E などの、プログラム・ネームの末尾に EX1、EX2、EX1&2、EX3 などが付く PCM 拡張オプションのプログラムは、対応するマルチサンプルがロードされていない場合、正しく発音しません。

工場出荷時のプログラムのリストについては、「Voice Name List」を参照してください。



0-1a: Program Select

Bank (Bank Select)

[INT-A...F, GM, g(1)...g(9), g(d), USER-A...G]

現在選ばれているプログラム・バンクを表示します。

- BANK SELECT [I-A] ~ [U-G] スイッチを押してバンクを選びます。
- BANK SELECT [I-G] は、スイッチを押すたびにバンクが次の順番で切り替わります。

G → g(1) → g(2) → g(3) → g(4) → g(5) → g(6) → g(7) → g(8) → g(9) → g(d) → G

バンク	おもな内容
INT-A...E	プリロード・プログラム用 (EDS)
INT-F	EXB-RADIAS プログラム用
G	GM2 キャピタル・プログラム
g(1)...g(9)	GM2 バリエーション・プログラム *
g(d)	GM2 ドラムス・プログラム
USER-A...E	プリロード・プログラム用 (EDS)
USER-F, G	ユーザー・プログラム用 (EDS または EXB-RADIAS)。USER-F は、Sampling モードで作成したマルチサンプルを使用したプログラムを保存を推奨。

Program Select [0...127 (INT-A...F, USER-A...G), 1...128 (G, g(1)...g(9), g(d))]

プログラムを選びます。

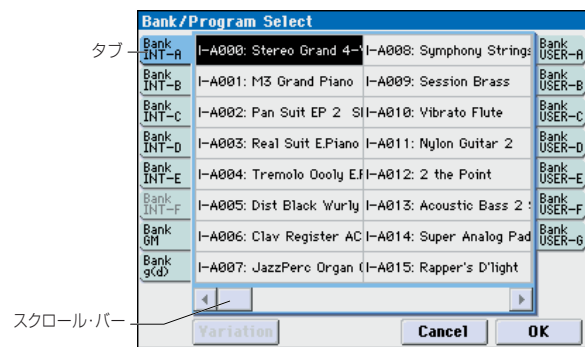
プログラムを切り替えるには

- “Program Select” を選び、テン・キー [0] ~ [9] で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。
- “Program Select” を選び、[VALUE] ダイアルを回す、または [Δ] [▽] スイッチを押します。
Note: P0: Play ページだけは、[VALUE] スライダーがプログラム・モジュレーション・ソースとして機能します。スライダーを使ってプログラムを選ぶことはできません。
- Bank/Program Select メニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Program Select メニューから、プログラムをカテゴリー別に表示し、選びます。
- フット・スイッチでプログラムを切り替えます。(「2-1a: Foot Switch & Pedal / Damper」(※p.385)、「Foot Switch Assign」(※p.625))
- 接続した外部 MIDI 機器から MIDI プログラム・チェンジを送信して切り替えます。

Bank/Program Select メニュー :

1. “Program Select”左側の“Program Select popup”ボタンを押して、Bank/Program Select メニューを表示します。
2. 左右のタブを押してバンクを選びます。
Bank GM を選択時、Variation ボタンが有効になります。
Variation ボタンを押すたびに、バンクが G → g(1) → g(2) → . . . → g(8) → g(9) → G の順番で切り替わります。
3. プログラムをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[Δ][▽]スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。
4. OK ボタンを押して実行、Cancel ボタンを押して選択を解除します。

Bank/Program Select メニュー



Category [00...17/00...07]

プログラム・カテゴリを選びます。

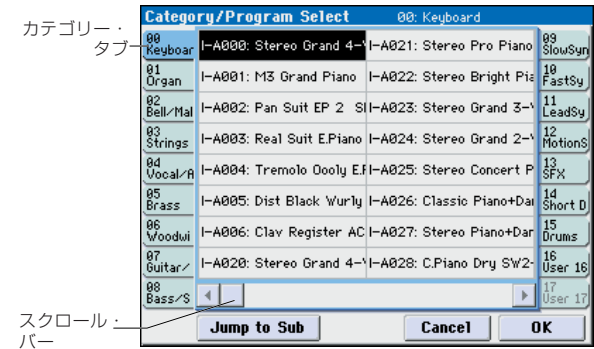
すべてのプログラムは、18 個のメイン・カテゴリと各 8 個のサブ・カテゴリに分類されています。カテゴリを選択し、そのカテゴリに含まれるプログラムを選ぶことができます。ポップアップ・ボタンを押すと Category/Program Select メニューが表示されます。

Category/Program Select メニュー :

プログラムをメイン・カテゴリ/サブ・カテゴリから選びます。すべてのプログラムは、最大 18 個のメイン・カテゴリに分類され、各カテゴリは 8 個のサブ・カテゴリに分類されます。これらのメイン・カテゴリとサブ・カテゴリから、プログラムを選びます。

1. “Program Select” 上側の Category Popup ボタンを押して、Category/Program Select メニューを表示します。
2. 左右のタブを押して、メイン・カテゴリを選びます。
Note: いずれのプログラムにも設定されていないカテゴリは、カテゴリ・タブを選択できません。
3. プログラムをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[Δ][▽]スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。

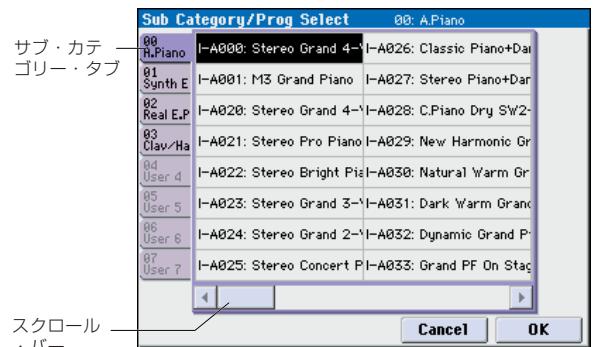
Category/Program Select メニュー



4. サブ・カテゴリから選ぶときは、“Jump to Sub” ボタンを押して、Sub Category/Program Select を表示します。
左タブを押して、サブ・カテゴリを選びます。

Note: いずれのプログラムにも設定されていないサブ・カテゴリはタブを選べません。

選択を有効にするときは OK ボタンを、解除するときは Cancel ボタンを押します。メイン・カテゴリに戻ります。



5. OK ボタンを押して実行、Cancel ボタンを押して選択を解除します。

Note: 各プログラムのカテゴリの設定は、“Write Program”ダイアログで行います。

♪ (Tempo) [40.00 ... 300.00, EXT]

現在のプログラムのテンポです。KARMA、テンポに同期した LFO やエフェクト等に適用されます。

040.00...300.00: テンポを設定します。

各 VALUE コントローラーで設定する他に、[TEMPO] ノブを回すか、または [TAP TEMPO] スイッチを押す間隔で設定することができます。

EXT: “MIDI Clock” (Global 1-1a)が External MIDI、External USB のときに表示します。また Auto のときに、外部から MIDI クロックを受信しているときに表示します。EXT 時、KARMA 等は外部 MIDI 機器からの MIDI クロックに同期します。

0-1b: Program Information

選択しているプログラムの下記情報を表示します。

SW1, SW2

[SW1][SW2] スイッチでコントロールする機能です。

Note: KYBD-61/73/88 を To Module 端子で M3XP-M に接続したときのみ有効になる設定です。

C.S.

現在選択されているコントロール・アサインを表示します。コントロール・サーフェスによるコントロールはどのページでも有効です。

FILER 1, 2

フィルター 1、2 のフィルター・タイプ設定を表示します。

AMP EG 1, 2

アンプ 1、2 の EG 設定を表示します。

EQ (Low, Mid[Hz], Mid, High)

3 バンド EQ 設定を表示します。値を設定することができます。

0-1c: Drum Track

ドラムトラックは、簡単な操作で、M3 の高品位ドラム・プログラムと豊富なバリエーションのドラムトラック・パターンによる、リズム・セクションをプレイバックすることができます。

ドラムトラックに合わせて、プログラムのフレーズを探ったり、エディットしたりすることができます。

また、思いついたフレーズは、Auto Song Setup 機能を使用して、簡単にシーケンサーでレコーディングすることもできます。

Pattern Bank

[Preset, User]

Pattern No.

[P000...671, U000...999]

ドラムトラックで使用するパターンを選びます。ユーザー・パターンは SEQ P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit で作成することができます。

Drum Track Program

[I-A000...U-G127]

ドラムトラック・パターンを鳴らすプログラムを選びます。

Note: これらのパラメーターは P1: Basic/DT/Ctrls でも設定できます。

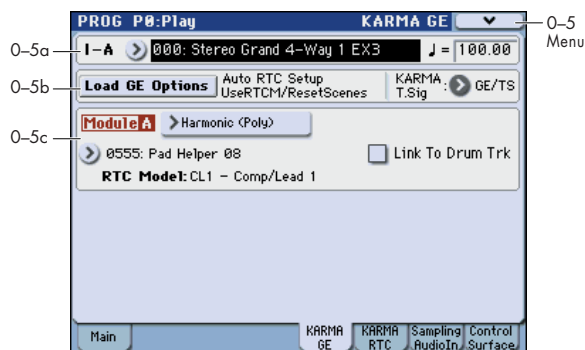
MIDI ドラムトラックの MIDI チャンネルは、Global P1: MIDI - MIDI Basic ページの DrumTrack "Prog MIDI Ch" で設定します。パターンの MIDI メッセージの送信は "Prog MIDI Out" で設定します。プログラム・チェンジは送受信しません。

▼ 0-1: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy X-Y Mortion ☞p.109

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

0-5: KARMA GE



Program モードでの KARMA 機能に関する設定をします。

Program モードでは、1 つの KARMA モジュール (モジュール [A]) を使用します。

ここでは KARMA モジュールが使用する GE (Generated Effect: ジェネレーテッド・エフェクト) の選択、生成するパターンの拍子の設定、KARMA コントローラーのアサイン内容を表示します。

その他の設定は、Prog P7 (☞p.77 ~) で行います。

選択したプログラムの KARMA を有効または無効にするには、KARMA [ON/OFF] スイッチを使用します。

KARMA [ON/OFF] スイッチ、KARMA [LATCH] スイッチ、KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチ、KARMA Switch [1] ~ [8]、KARMA Slider [1] ~ [8] の設定は、プログラムごとに保存することができます。

0-5a: Program Select, Tempo

Bank (Bank Select)

[INT-A...F, GM, g(1)...g(9), g(d), USER-A...G]

Program Select

[0...127 (INT-A...F, USER-A...G), 1...128 (G, g(1)...g(9), g(d))]

現在選択しているプログラムのバンク、プログラム・ナンバー、プログラム・名前を表示します。プログラムを選択することもできます。(☞ 参照 : p.2 "0-1a: Program Select")

♪ (Tempo)

[040.00...300.00, EXT]

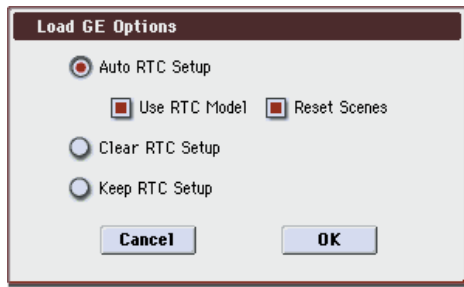
(☞ 参照 : p.3 "♪ (Tempo)")

0-5b: Load GE Options, KARMA T.Sig

Load GE Options

GE を選択したときに KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] 等のコントローラーの設定を自動的に行うか、初期化するか、または保持するかを設定します。

1. Load GE Options ボタン押しして、Load GE Options ダイアログを表示します。



2. GE を切り替えたときの KARMA コントローラー、シーンの設定方法について選択します。

Auto RTC Setup: GE を切り替えたときに、KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch [1] ~ [8] の設定を自動的に行います。GE を切り替えた場合にスライダーやスイッチを自分で再設定することなく、フレーズや効果のパリエーションをコントロールできます。

Clear RTC Setup: GE を切り替えたときに、KARMA コントローラーとシーンの設定をすべて初期化します。コントロール・サーフェスのスライダーとスイッチの設定がすべてクリアされます。

Keep RTC Setup: GE を切り替えても、現在の KARMA コントローラーとシーンの設定が保持されます。アサインされている GE リアルタイム・パラメーターが完全に同じ GE を選択する等の目的で、現在の KARMA コントローラーとシーンの設定を継続したい場合や、現在の KARMA コントローラーの設定を残して、変更が必要なときに自分でエディットする場合に選択します。

3. Auto RTC Setup を選択した場合は、“Use RTC Model” で自動設定の方法について設定します。

On (チェックする) : 現在の KARMA コントローラーの設定をクリアして、GE ごとにあらかじめ設定されている RTC Model を基に、新たに自動設定します。ただし、RTC Model が設定されていない GE に切り替えたときは、KARMA コントローラーとシーンの設定がすべて初期化されます。(“Clear RTC Setup On” 選択時と同様) 通常はオンにします。

Off (チェックしない) : 現在の KARMA コントローラーの設定を可能な範囲で継続します。例えば、On (チェックする) でドラム・パターンの GE を選択し、その GE にあわせて KARMA コントローラーの設定の一部を変更したとします。その後、別のドラム・パターンの GE を試してみる際、変更した設定を使用したい場合等に Off (チェックしない) にします。

Note: Auto RTC Setup On を選択し、“Use RTC Model” を Off (チェックしない) にしたときは、GE リアルタイム・パラメーターの状態から、現在の KARMA コントローラーの設定をできるだけ継続するように自動的に設定されます。ただし、選択する GE に同じリアルタイム・パラメーターがない場合等は KARMA コントローラーの設定は削除されます。通常、KARMA コントローラーの設定を残したい場合に設定します。

4. “Use RTC Model” を On (チェックする) にした場合は、“Reset Scenes” で GE 切り替え時にシーンの設定をリセットするか保持するかを設定します。

On (チェックする) : GE を切り替えたときに、現在のシーン 1 ~ 8 の設定がリセットされます。

Off (チェックしない) : 現在のシーン 1 ~ 8 の設定は保持されます。同じ RTC Model の GE に切り替えることを前提にシーンの設定を継続したい場合に選択します。

Off (チェックしない) のときでも、異なる RTC Model が設定されている GE に切り替えた場合はリセットします。

“Use RTC Model” が Off (チェックしない) の場合は、“Reset Scene” は設定できません。

5. ダイアログの設定を有効にする場合は OK ボタンを、ダイアログに入る前の状態に戻すときは Cancel ボタンを押します。

Note: GE に関連する RTC Model については、KARMA コントローラーを設定する Control Surface ページに表示されます。また、Voice Name List でも確認できます。

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)

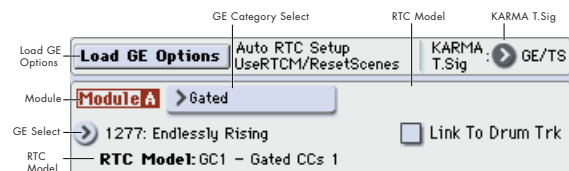
[GE/TS, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

生成されるフレーズやパターンの拍子を設定します。

フレーズやパターンの拍子は、選択した GE によって初期値が決まっていますが、このパラメーターで変更することができます。

GE/TS: KARMA モジュールで初期値として設定されている拍子が使用されます。

1/4...16/16: 任意の拍子を設定します。Combination、Sequencer の各モードでは、4 つの KARMA モジュールが設定した拍子に変わります。



0-5c: GE Select

KARMA モジュールからのフレーズやパターンは、GE (Generated Effect) で生成されます。

GE は、鍵盤からのノート・データを基本にして、さまざまな内部パラメーターの設定によってノート・データの展開のしかた、リズム、和音構成、ベロシティ等をコントロールし、フレーズやパターンを生成します。

また、MIDI コントロール・チェンジ、ピッチ・バンド等の MIDI メッセージをフレーズやパターンに同期させて生成することが可能です。音色やピッチを自在に変化させたフレーズやパターンを得ることができます。

Program モードでは、1 つの KARMA モジュール (モジュール [A]) が使用できます。

Module A:

GE Select

[Preset 0000...2175, USER-A 000...127, ..., USER-H 000...127]

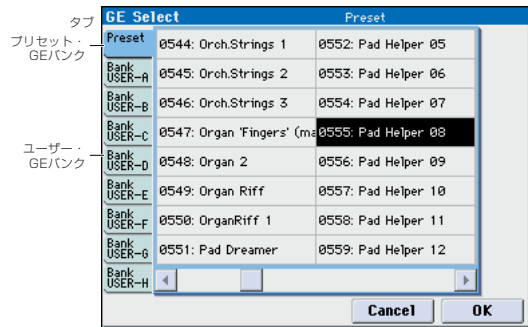
KARMA モジュールで使用する GE を選択します。2176 個のプリセット GE、または書き替え可能なユーザー GE メモリー 1024 (128 個 × 8 バンク) から選びます。

「KARMA M3」(M3 専用のソフトウェア) を使用した場合には、GE のエディットと新規作成がコンピューター上で可能になります。GE を構成する 400 個以上もの内部パラメーターすべてがエディットでき、オリジナルのユーザー GE データとユーザー GE で使用するリズム・パターンや CC パターン等のテンプレート・データを作成することができます。作成した GE データは、USB ストレージ・デバイスまたは MIDI ダンプによって最大 1024 個 (128 個 × 8 バンク) まで M3 にロードして使用することができます。(p.764 “41) Load GEs”)

* Karma-Lab (<http://www.karma-lab.com>)製 Macintosh、Window 対応 英語版のみ。

GE Bank Select [Preset...USER-H]

GE をバンクから選択します。



GE Category Select [Arpeggio...Real-Time]

GE をカテゴリーから選択します。カテゴリーは、Arpeggio ~ Real-Time です。

RTC Model

GE Select で選択されている GE の RTC Model を表示します。すべてのプリセット GE は RTC Model が内部的に設定されています。RTC Model とは GE のタイプや目的に従って、GE の 200 種類以上の内部パラメーターを、ある程度スタンダード化したものです。

Link to Drum Trk [Off, On]

KARMA とドラムトラックのパターン演奏がリンクします。

On (チェックする) : KARMA 演奏がドラムトラックのスタート/ストップにリンクします。On 時、フロント・パネルの LINKED LED (DRUM TRACK [ON/OFF] と KARMA [ON/OFF] スイッチの間に位置する) が点灯します。

KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにして、鍵盤を押さえても (またはノート・オンを受信しても)、KARMA はトリガーしません。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオンにして、ドラムトラックがスタートするタイミングで同時にスタートします。

DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン ("Trigger Mode" Start Immediately 時) にすると KARMA がトリガーされ、動作を開始します。(KARMA "LATCH" On 時) "Trigger Mode" Wait KBD Trig 時は鍵盤を押さえると (またはノート・オン送信)、動作を開始します。

KARMA 動作時に、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフにすると、KARMA "LATCH" Off の場合は KARMA も停止します。

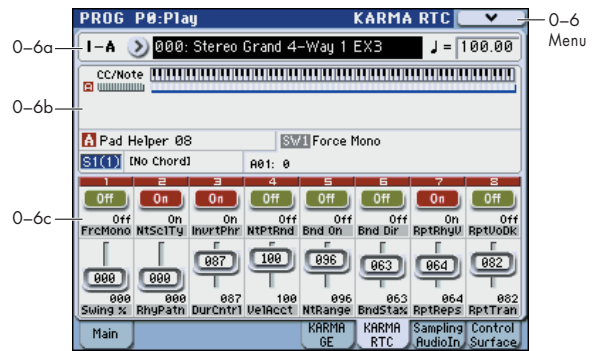
Off (チェックしない) : 同期しません。

▼ 0-5: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy X-Y Mortion ☞p.109
- 4: Copy KARMA Module ☞p.115
- 5: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 6: Copy Scene ☞p.116
- 7: Swap Scene ☞p.116
- 8: Capture Random Seed ☞p.117

(☞参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

0-6: KARMA RTC



コントロール・サーフェスによる KARMA 設定

KARMA の KARMA Switch、KARMA Slider はコントロール・サーフェスが使用できます。フロント・パネルのミキサー・セクション、または P0: Play - Control Surface ページのディスプレイ上で設定できます。下記はフロント・パネルでの設定方法です。

KARMA Switch

1. CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押します。
2. MIX PLAY/MUTE [1] ~ [8] スイッチを押して KARMA Switch の On/Off を切り替えます。

KARMA Slider

1. CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押します。
2. MIX VOLUMES [1]~[8]スライダでコントロールします。

MODULE CONTROL と SCENE 切り替え

Program モードでは KARMA モジュール A のみ使用できます。Combination、Seuencer モードでは A, B, C, D の 4 つのモジュールが使用できます。[MODULE CONTROL] スイッチで切り替えます。

また、KARMA シーンは 8 つあり、SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチで切り替えます。各シーンはそれぞれ KARMA Switch 1 ~ 8 および KARMA Slider 1 ~ 8 の設定を記憶します。シーンを切り換えることによって、瞬時にこれらの設定を切り替えて、KARMA によるサウンドにバリエーションを得ることが出来ます。

CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押すと、次の候補となる 1-4、または 5-8 の LED が点滅します。[1/5] ~ [4/8] スイッチを押した時点で、それらの KARMA シーンが選ばれます。

0-6a: Program Select, Tempo

Bank (Bank Select)

[INT-A...F, GM, g(1)...g(9), g(d), USER-A...G]

Program Select [0...127 (INT-A...F, USER-A...G), 1...128 (G, g(1)...g(9), g(d))]

現在選択しているプログラムのバンク、プログラム・ナンバー、プログラム・名前を表示します。プログラムを選択することもできます。(☞参照 : p.2 "0-1a: Program Select")

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(☞参照 : p.3 "♪ (Tempo)")

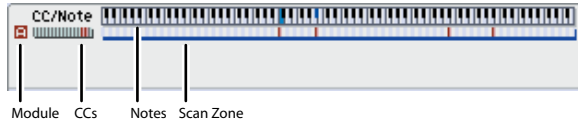
0-6b: CCs/Notes Graphic

KARMA Module Info:

Module

モジュール [A] を示します。

CCs/Notes, Scan Zone

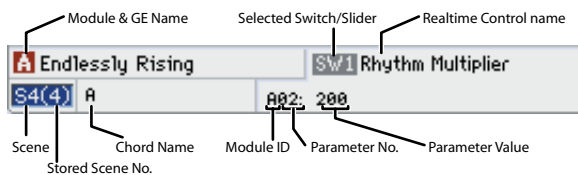


KARMA モジュール (モジュール [A]) が生成するノート・オン/オフや CC# メッセージの状態をリアルタイムで表示します。また、KARMA モジュールのキー・ゾーンを青色の実線で表示します。(☞ 参照: p.77 [Zone:])

KARMA Value

KARMA Slider [1]~[8] や KARMA Switch [1]~[8] を操作したときに、コントロールしている GE リアルタイム・パラメーターやパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの番号と値を表示します。スライダーやスイッチ操作で、パラメーターがどのようにコントロールされるかを確認できます。

表示例



Module & GE Name

KARMA モジュールと GE を表示します。

Scene

現在選択しているシーンを表示します。

Stored Scene No.

KARMA モジュールごとにライトされているシーン・ナンバーです。

Chord Name

KARMA モジュールが認識したコード名を表示します。

Note: コード認識には、以下のパラメーターが影響します。

- Program 7-1-1: Program Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo, Key Zone:
- "Transpose" (Program 7-1-7: Module Parameter Control)
- "Destination" (Program 7-2-3: Dynamic MIDI)の Chord Scan と Smart Scan

Selected Switch/Slider [SW1...8, SL1...8]

現在操作している、または最後に操作した KARMA Slider [1]~[8] や KARMA Switch [1]~[8] を表示します。

Realtime Control Name

現在操作している、または最後に選択したリアルタイム・コントロールをフル・ネームで表示します。パラメーターのアサイン設定は P7-1: KARMA2- Names ページで設定します

Module ID [A, P]

KARMA Slider [1]~[8] や KARMA Switch [1]~[8] で、どのパラメーターをコントロールしているかを表示します。

A: コントロールしている KARMA モジュールを表示します。このときは、GE リアルタイム・パラメーターをコントロールしています (Program モードのときは、A のみ表示されます)。例えば、「A22」と表示されている場合は、KARMA モジュール B のパラメーター・ナンバー 22 の GE リアルタイム・パラメーターをコントロールしています。

P: パフォーマンス・リアルタイム・パラメーターをコントロールしているときに表示します。

Parameter No. [01...32]

"Module ID" が A (KARMA モジュール) のときは、コントロールしている GE リアルタイム・パラメーター・ナンバー 01~32 を表示します (7-2: KARMA2- GE RTP)。P のときは、パフォーマンス・リアルタイム・パラメーター・ナンバー 01~08 を表示します (7-2: KARMA2- Perf RTP)。

1 つのスライダー、スイッチには、複数のパラメーターをアサインすることができます。ただし、4 つのパラメーターまでを表示します。

コントローラーへのパラメーターのアサインを変える場合は、7-2: KARMA2- GE RTP ページ、および Perf RTP ページで設定します。

Parameter Value

スライダーやスイッチにアサインされている KARMA GE リアルタイム・パラメーターと KARMA パフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの値を表示します。表示される値の範囲は、各パラメーターによって異なります。スライダーやスイッチを操作すると表示および値が変わります。

Note: GE リアルタイム・パラメーターやパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの番号と値は表示可能な範囲で表示します。

0-6c: RealTime Controls

KARMA Switch 1~8 と KARMA Slider 1~8 の名前とプログラムに保存されている設定が表示されます。

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8:

KARMA Switch 1~8 と KARMA Slider の現在の設定を表示します。ここでは Switch 1 と Slider 1 について説明します。Switch 2~8 と Slider 2~8 については 1 と同様です。

KARMA Switch1

現在の KARMA Switch 1 の設定が表示されます。

"Control Assign" KARMA 選択時、コントロール・サーフェスの各スイッチとスライダーは、KARMA Switch 1~8 と KARMA Slider 1~8 をコントロールできます。ディスプレイに表示されているスイッチを直接押しても操作できます。

KARMA Switch1 Stored Value

プログラムに保存されている KARMA Switch 1 の設定を表示します。

KARMA Switch1 Name

KARMA Switch [1] の名前が表示されます (省略名)。

名前は Prog 7-2: KARMA2- Names ページで設定します。

KARMA Slider1

現在の KARMA Slider 1 の設定が表示されます。

“Control Assign” が KARMA のとき、コントロール・サーフェスのスライダー [1] の操作に連動します。また、ディスプレイに表示されるスライダーを直接押してから、[VALUE] スライダー、[Δ][▽] スイッチ、[VALUE] ダイアル等で値を調節できます。その他、タッチ・ドラッグに対応しています (※p.201)。

KARMA Slider1 Stored Value

プログラムに保存されている KARMA Slider1 の設定を表示します。

KARMA Slider1 Name

KARMA Slider 1 の名前が表示されます (省略名)。

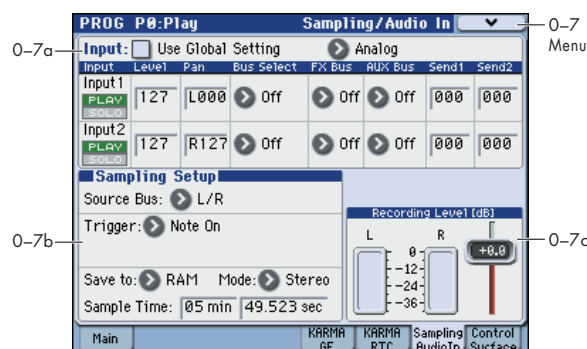
名前は、Prog 7-2: KARMA2- Names ページで設定します。

▼ 0-6: Menu Command

- 0: Write Program (※p.108)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Copy X-Y Mortion (※p.109)
- 4: Copy KARMA Module (※p.115)
- 5: Initialize KARMA Module (※p.116)
- 6: Copy Scene (※p.116)
- 7: Swap Scene (※p.116)
- 8: Capture Random Seed (※p.117)
- 9: Auto Assign RTC Name (※p.118)

(※ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

0-7: Sampling/Audio In



アナログ/デジタル・オーディオ信号の入力 (Analog、S/P DIF) に関する設定と、Program モードでのサンプリングに関する設定を行います。

入力したオーディオ信号や、本機での演奏をサンプリングすることができます。また、本機を 4 イン 6 アウトのエフェクターとして使用することもできます。

例えば次のことが行えます。

- KARMA機能やドラムトラック機能を使った演奏をモニターしながら、AUDIO INPUT (ギター等) や S/P DIF 等からの外部オーディオ信号のみをサンプリングする。
- フィルター、エフェクトや KARMA 機能を使って演奏したプログラムをリサンプリングする。
- 本機での演奏と外部オーディオ信号をミックスしてサンプリングする。(※OG p.120)

Note: 別売の EXB-FW を装着することによって、FireWire による入出力が可能になります。合計 6 イン 6 アウトになります。

コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定

Audio Input の “Play/Mute”、“Solo On/Off”、“Volume” はコントロール・サーフェスが使用できます。フロント・パネルのミキサー・セクション、または P0: Play - Control Surface ページのディスプレイ上で設定できます。下記はフロント・パネルでの設定方法です。

▲ コントロール・サーフェスは、“Use Global Setting” がオンのとき、Global モードの設定をコントロールします。

PLAY/MUTE

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、INPUTS を点灯させます。
2. MIX PLAY/MUTE [1] ~ [4] スイッチを押して各入力の PLAY/MUTE を切り替えます。

SOLO On/Off

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、INPUTS を点灯させます。
2. メニュー・コマンド “Panel-Switch Solo Mode On” を選びます。(選択するとメニューにチェック・マークがつきます。)
3. MIX PLAY/MUTE [1] ~ [4] スイッチを押して、各入力のソロ・オン/オフを切り替えます。

Audio Volume

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、INPUTS を点灯させます。

2. MIX VOLUMES [1]~[4]スライダーでコントロールします。
 Note: 上記の PLAY/MUTE、SOLO On/Off、Audio Volume は、別売の EXB-FW を装着時は、[5]、[6] スイッチ、[5]、[6] スライダーで FireWire の入力をコントロールすることができます。

0-7a: Audio Input

Use Global Setting [Off, On]

On (チェックする) : Global P0: Basic Setup – Audio ページで設定する Audio Input (Analog 1, 2、S/P DIF 1, 2) の設定が有効になります。

Note: 別売の EXB-FW 装着時は FireWire 1, 2 が有効になりません。

通常、On (チェックする) に設定します。常に Global で設定した Audio Input の設定が有効になり、プログラムを切り替えても、Audio Input の状態は変わりません。プログラムを任意に選択し、演奏に合わせて Audio Input からの外部オーディオをサンプリングするときに便利です。

Off (チェックしない) : このページで設定する Audio Input (Analog 1, 2、S/P DIF 1, 2) の設定が有効になります。

Audio Input の設定をプログラムの設定として持つときは Off に設定して、ここで Audio Input を設定します。オシレーター、エフェクト、オーディオ・インの設定を組み合わせ、例えばボコーダー・エフェクト・プログラムとして保存する場合等に便利です。(※p.443、p.538)

Input [Analog, S/P DIF, (FireWire)]

Analog: INPUT 1、2 端子はマイク・レベルまたはライン・レベルのアナログ・オーディオ信号を入力します。

S/P DIF: S/P DIF IN 端子からのデジタル・オーディオ信号を入力します。S/P DIF IN 端子には楽器、DAT などのデジタル出力を接続します。S/P DIF の L への入力は下記の Input1 で、R への入力は Input2 で設定します。S/P DIF 入出力のサンプル・レートは 48kHz に対応しています。

▲ S/P DIF を使用する場合は、“System Clock” を S/P DIF に設定してください。(※参照 : p.373 “System Clock”)

FireWire: 別売の EXB-FW 装着時、FireWire 端子からのデジタル・オーディオ信号を入力します。FireWire 入出力のサンプル・レートは 48kHz です。

Note: Analog、S/P DIF それぞれで個別に設定を持つことができます。この “Input” を設定してから Input1、Input2 の各パラメーターを設定してください。同時に複数の外部オーディオ入力元から入力することが可能です。

Input 1, Input 2:

PLAY/MUTE

[PLAY, MUTE]

入力する外部オーディオ信号が PLAY または MUTE なのかを表示します。

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [4] スイッチで設定を切り替えます。

Mute: 入力音を消音 (ミュート) します。

Play: 入力音が鳴ります。

Tips: このパラメーターは、コントロール・サーフェスでコントロールできます。(※参照 : p.8 「コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定」)

SOLO On/Off

[Off, On]

入力する外部オーディオ信号の SOLO の状態を表示します。

メニュー・コマンド “Panel-Switch Solo Mode On” がチェックされているとき、MIX PLAY/MUTE [1] ~ [4] スイッチで設定が切り替わります。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながらテン・キー [1] を押すことによって、“Panel-Switch Solo Mode On” のオン/オフが切り替わります。

SOLO On にしたチャンネルからだけ音が出ます。他のチャンネルはミュートされます。

Program モードではオシレーター、Combination モードではティンバー、Sequencer モードでは MIDI トラックを含めてソロ動作になります。

各モードでのメニュー・コマンド “Exclusive Solo” によって動作が変わります。

Exclusive Solo Off: 複数のオーディオ入力が入力・オンの対象となります。

Exclusive Solo On: SOLO ボタンを押すとそのオーディオ入力のみがソロ・オンとなります。

▲ “SOLO” 設定は、保存時に記録されません。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながらテン・キー [2] を押すことによって、Exclusive Solo オン/オフを切り替えることができます。

Tips: このパラメーターは、コントロール・サーフェスでコントロールできます。(※参照 : p.8 「コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定」)

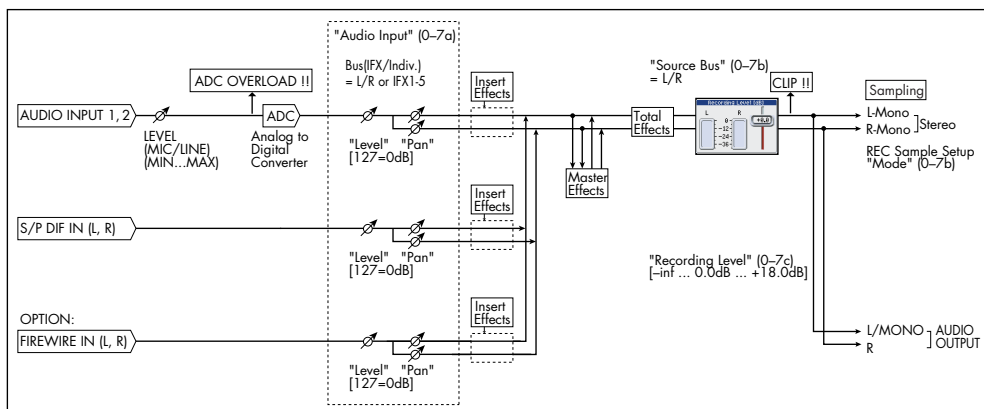
Level

[000...127]

入力する外部オーディオ信号のレベルを設定します。通常 127 にします。

▲ AUDIO INPUT 1、2 端子からのアナログ・オーディオ信号は、AD コンバーターによってアナログ信号からデジタル信号へ変換されます。デジタル信号に変換した直後の信

オーディオ入出力



号レベルを設定することになります。ここのレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、AD コンバーター以前で歪んでいる可能性があります。[MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブ、または外部音源の出力レベルを調節してください。

▲ “Bus Select” を Off 以外に設定して、“Level” の値を上げると、外部入力音が本機に入力されます。このとき、AUDIO INPUT 1、2 端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がなくともノイズ成分が AD コンバーターを介して本体に入力され、AUDIO OUTPUT L/R、1～4 から出力することがあります。外部入力を使用しない場合は、“Bus Select” を Off、または “Level” を 0 に設定してください。

同様に、S/P DIF IN 端子（および別売の FireWire 端子）から信号を入力しないときは、“Bus Select” を Off、または “Level” を 0 に設定してください。

また、“FX Bus”、“AUX Bus” を使用しないときも、Off に設定してください。

Tips: このパラメーターは、コントロール・サーフェスでコントロールできます。（※参照：p.8「コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定」）

Pan [L000...C064...R127]

入力する外部オーディオ信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常、それぞれのインプットを L000、R127 に設定します。

Bus Select [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

外部オーディオ信号の出力バスを設定します。

L/R: 入力した外部オーディオ信号を L/R バスへ送ります。

IFX1, 2, 3, 4, 5: 入力した外部オーディオ信号を IFX1～5 バスへ出力します。インサート・エフェクトをかけてサンプリングするときに選びます。

1, 2, 3, 4: 入力した外部オーディオ信号をモノラルで INDIVIDUAL 1、2、3、4 へそれぞれ送ります。

1/2, 3/4: 入力した外部オーディオ信号を “Pan” 設定で INDIVIDUAL 1 と 2、3 と 4 へステレオで送ります。

Off: 外部オーディオ信号を入力しません。

FX Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

入力した外部オーディオ信号を、FX Control バス（モノ・2 チャンネル 1、2）へ送ります。（※p.443）

AUX Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

入力した外部オーディオ信号を、AUX バス（モノ・4 チャンネル、1、2、3、4）へ送ります。

AUX バスは、各モードでのサンプリングなどで使用します。

“Source Bus”（Prog 0-7b）で AUX バスを選択することによって、サンプリングが可能となります。

“Source Bus” は通常 L/R を設定して、L/R バスの信号をサンプリングしますが、L、R へ出力される鍵盤演奏や外部からのオーディオ CD のプレイバックに合わせて、オーディオ信号にエフェクトをかけてサンプリングするときなどに AUX バスを使用します。複数のオーディオ入力を AUX バスにミックスしたり、オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を AUX バスにミックスして、サンプリングすることも可能です。（※参照：p.12 “Source Bus = AUX1/2”）

Off: AUX バスへ送りません。通常オフに設定します。

1, 2, 3, 4: 入力した外部オーディオ信号を AUX バスへ出力します。“Pan” の設定は無効となりモノラルで送ります。

1/2, 3/4: 入力した外部オーディオ信号をステレオで AUX バスへ出力します。“Pan” の設定で 1 と 2、または 3 と 4 にステレオで出力します。

Note: EXB-RADIUS 装着時は、ミキサー、エフェクト部の信号を RADIUS のオシレーターまたはボコーダーヘルレーティングする際に AUX バスを使用します。

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

入力する外部オーディオ信号をマスター・エフェクトへ送るセンド・レベルを設定します。

“Send1”：マスター・エフェクト 1 に送ります。

“Send2”：マスター・エフェクト 2 に送ります。

“Bus Select” で IFX1～5 を設定しているときは、マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、IFX1～5 通過後の “Send1”、“Send2”（Prog 8-2a）で設定します。（※参照：p.449「Audio Input, S/P DIF IN, FireWire」）

ADC OVERLOAD !

AUDIO INPUT1、2 からの信号レベルが、過入力のときに「ADC OVERLOAD !」を表示します。[MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブ、または外部音源の出力レベルを調節してください。

0-7b: Sampling Setup

Source Bus [AnalogInput1/2, S/P DIF IN L/R, (FireWire IN L/R), L/R, AUX1/2, AUX3/4, Indiv.1/2, Indiv.3/4]

サンプリングするソースを選びます。ここで設定したバスの信号がサンプリングされます。

Analog Input1/2: AUDIO INPUT 1、2 端子の入力をダイレクトでサンプリングするときに設定します。L/R バス、AUX バス、Individual バス等の内部バスを経由せずに、AUDIO INPUT 1、2 端子の入力を直接サンプリングします。Audio Input (0-7a) での “Bus Select”、“Pan”、“Level” の設定に関わらず Audio Input 1/2 入力が直結されます。

（※参照：p.11「Source Bus = Audio Input 1/2」）

Analog Input1/2 のとき、AUDIO INPUT1 が L チャンネルに、AUDIO INPUT2 が R チャンネルに入力されます。

S/P DIF IN L/R: S/P DIF 端子の入力をサンプリングするときに設定します。L/R バス、AUX バス、Individual バス等の内部バスを経由せずに、S/P DIF 端子の入力を直接サンプリングします。Audio Input (0-7a) での “Bus Select”、“Pan”、“Level” の設定に関わらず S/P DIF L、R 入力が直結されます。

（※参照：p.11「Source Bus = S/P DIF IN L/R」）

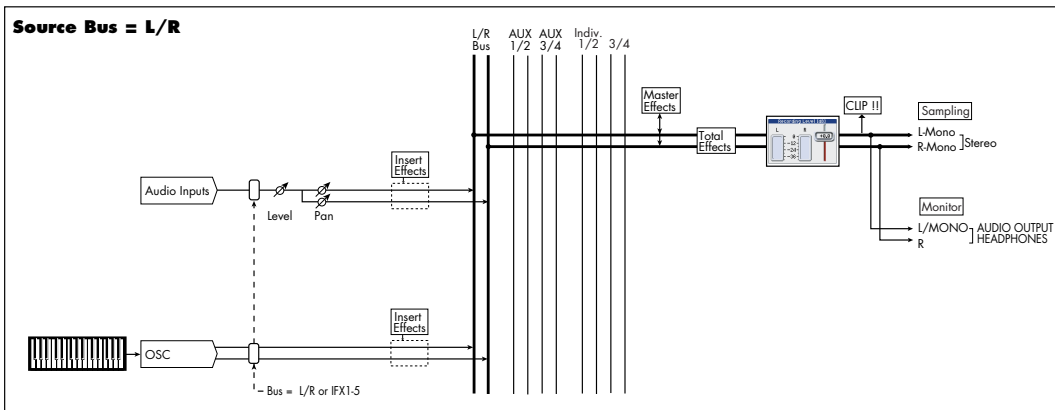
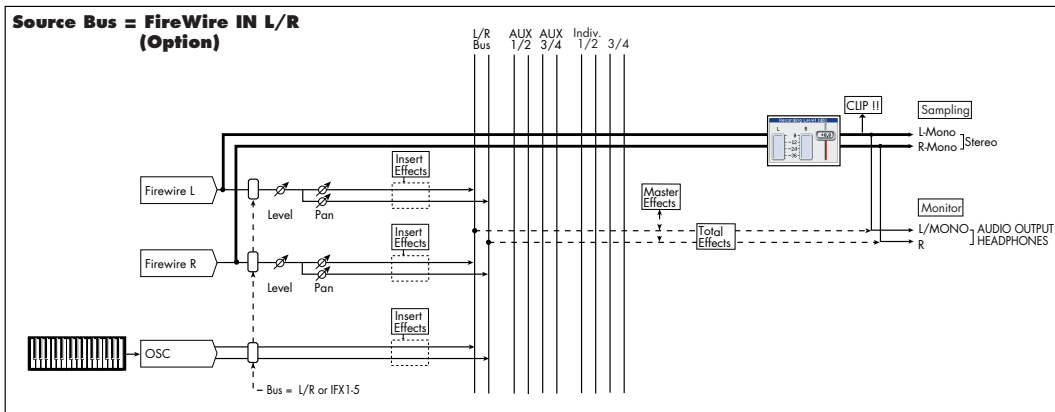
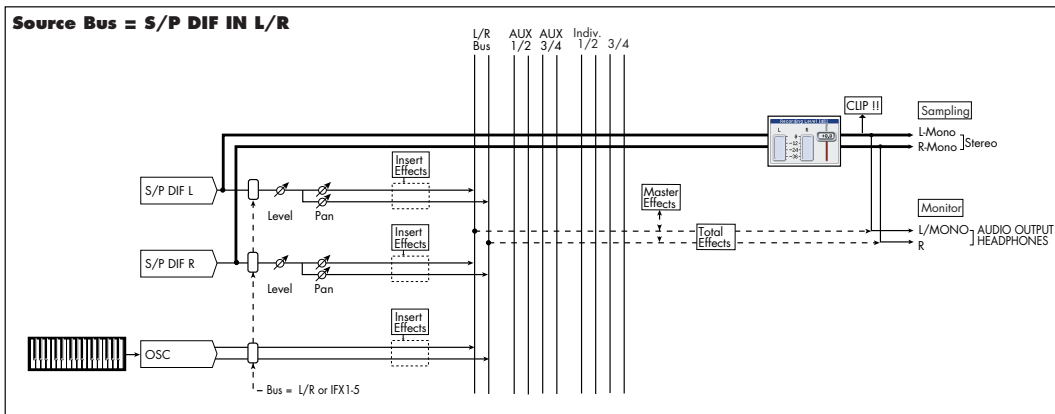
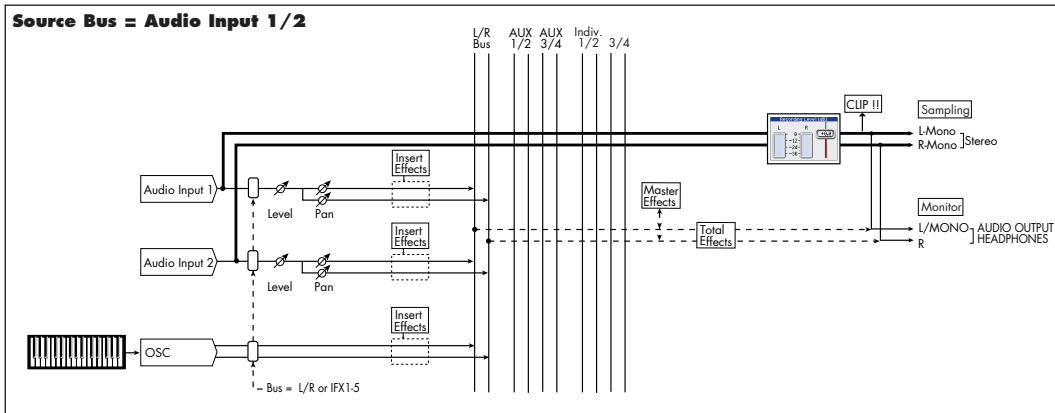
FireWire IN L/R: 別売の EXB-FW の FireWire 端子の入力をサンプリングするときに設定します。L/R バス、AUX バス、Individual バス等の内部バスを経由せずに、FireWire 端子の入力を直接サンプリングします。Audio Input (0-7a) での “Bus Select”、“Pan”、“Level” の設定に関わらず FireWire L、R 入力が直結されます。

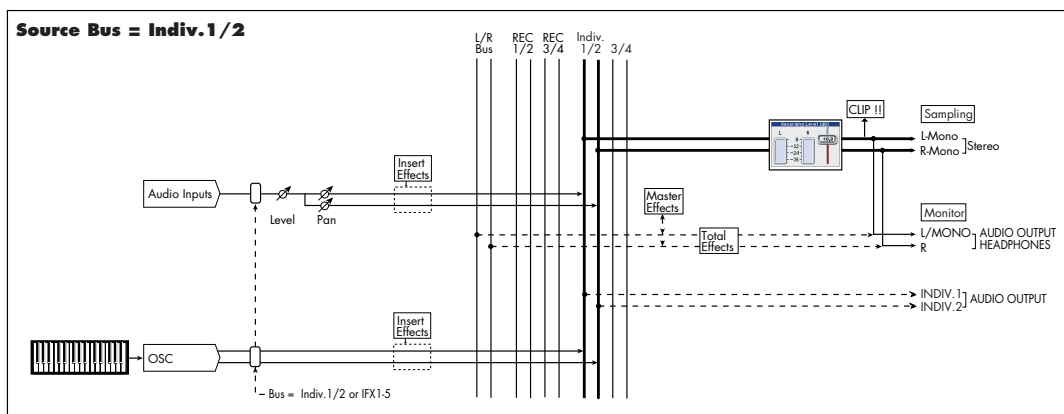
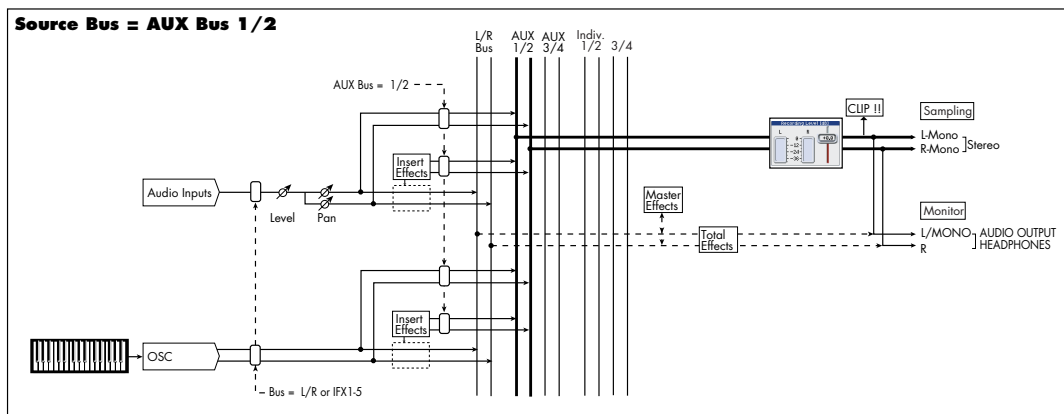
（※参照：p.11「Source Bus = FireWire IN L/R」）

L/R: TFX 通過後の L/R バスをサンプリングします。L/R バスに送られている外部オーディオ信号や、鍵盤や MIDI 入力等による本機での演奏など L/R バスに送られている音がサンプリングされます。プログラム演奏をリサンプリングする場合は、通常 L/R に設定します。（※参照：p.11「Source Bus = L/R」）

AUX1/2, AUX3/4: AUX1/2、AUX3/4 バスをサンプリングします。

AUX1/2 のとき、AUX バス 1 が L チャンネルに、AUX バス 2 が R チャンネルに入力されます。AUX3/4 のとき、AUX バス 3 が L チャンネルに、AUX バス 4 が R チャンネルに入力されます。





L、R 出力からの鍵盤演奏に合わせて、オーディオ入力にエフェクトをかけてサンプリングするときなどにAUXバスを使用します。複数のオーディオ入力をAUXバスにミックスしたり、オーディオ入力とインサートエフェクト通過後の音をAUXバスにミックスして、サンプリングすることも可能です。

(※ 参照：p.12 「Source Bus = AUX1/2」)

Indiv.1/2, Indiv.3/4: Indiv.1/2、Indiv.3/4バスをサンプリングします。

Indiv.1/2 のとき、Indiv.バス1がLチャンネルに、Indiv.バス2がRチャンネルに入力されます。Indiv.3/4の場合も同様にL、Rチャンネルにそれぞれ入力されます。

AUXバス同様にL/R出力からの音をモニターしながら、オーディオ入力のみをサンプリングする場合等に使用します。

(※ 参照：p.12 「Source Bus = Indiv. 1/2」)

Trigger [Sampling START SW, Note On]

サンプリングを開始する方法を設定します。

Sampling START SW: SAMPLING [REC]スイッチを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、SAMPLING [START/STOP]スイッチを押すとサンプリングが始まります。

Note On: SAMPLING [REC]スイッチを押し、SAMPLING [START/STOP]スイッチを押すとサンプリング・スタンバイ状態になります。鍵盤を弾くとサンプリングが始まります。

MIDI 鍵盤を弾くかわりにMIDIノート・オンを受信してもサンプリングが始まります。

サンプリングを終了するには、どちらの設定の場合でも、再度SAMPLING [START/STOP]スイッチを押します。また“Sample Time”で設定した時間までサンプリングすると自動的に終了します。(※ 参照：p.320 「Trigger」)

Metronome Precount [Off, 4, 8, 3, 6]

メトロノーム音によるカウント・ダウン後、サンプリングを開始するかを設定します。“Trigger”がSampling START SWのときのみ設定できます。

Off: レコーディング・スタンバイの状態からSAMPLING [START/STOP]スイッチを押すと同時にサンプリングが始まります。

4, 8, 3, 6: レコーディング・スタンバイの状態からSAMPLING [START/STOP]スイッチを押すと“(Tempo)”のテンポで、指定した数をカウントした後、サンプリングが始まります。4に設定した場合、4-3-2-1-0の0のタイミングでサンプリングが始まります。

メトロノーム音の出力先とレベルは、メニュー・コマンド“Metronome Setup”で設定します。“Bus(Output) Select”をL/Rに設定したときは、サンプリング開始と同時にメトロノームが発音しなくなります。

Save to [RAM, MEDIA]

サンプリング時のデータの書き込み先を設定します。

RAM: RAMメモリーにサンプリングします。

RAMメモリーに書き込んだ場合、ProgramモードやSamplingモードですぐにサンプル音を聞くことができます。Sample No.の設定と、プログラムへ自動的にコンバートするための設定は、メニュー・コマンド“Select Bank & Smp1 No.”(Select RAM Bank & Sample No.)で行います。

RAM メモリーのデータは、電源をオフにすると消えますので、必要なデータはセーブする必要があります。

Note: “Save to”をRAMに設定時、RAMメモリーにサンプリングしたサンプルは、“+12dB”(Sampling 2-1d)の設定が有効になります。1ボイスでのサンプルは、“+12dB”オン時、再


生レベルが約 +12dB 大きくなり、再生時のレベルがサンプリング時と同じになります。

メニュー・コマンド “Select Bank & Smpl No.” の “Auto +12dB On” チェック・ボックスをオンにすると、サンプリング時、“+12dB” が自動的にオンに設定されます。

MEDIA: USB A 端子に接続した外部ハードディスク等にサンプリングします。

サンプリングするとメディアに WAVE ファイルが作成されます。書き込み先のメディアおよびディレクトリは、メニュー・コマンド “Select Directry” で設定します。

サンプリングした結果を聞くときは、Media モードで RAM メモリーにロードするか、“Select Directry” 等でファイルを選び、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。

 USB デバイスを USB A 端子に接続したときは、メニュー・コマンド “Scan USB device” (MEDIA-Media Information ページ) でデバイスをマウントしてください。

Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]

サンプリングするチャンネルを指定し、作成するサンプルをモノにするか、ステレオにするかを設定します。“Source Bus” (0-7b) で設定したバスの L、R チャンネルをサンプリングします。

L-Mono: “Source Bus” で設定したバスの L チャンネルをモノでサンプリングします。

R-Mono: “Source Bus” で設定したバスの R チャンネルをモノでサンプリングします。

Stereo: “Source Bus” で設定したバスの L、R チャンネルをステレオでサンプリングします。ステレオでサンプリングすると、ステレオのサンプルが作成されます。(※ 参照：p.317 「ステレオ・マルチサンプル、ステレオ・サンプルについて」)


Sample Time [min sec]

サンプリングする時間を設定します。0.001 秒単位で設定できます。

サンプリングをすると ([REC] → [START] → [STOP])、自動的に変化した残量時間が表示されます。

書き込み先 (“Save to”) が MEDIA の場合、最大値は “Select Directory” で設定しているメディアの残り容量から計算されません。

Tips: RAM メモリーに余裕がある場合は、“Sample Time” を多めにとり、サンプリング実行後、不必要な部分をメニュー・コマンド “Truncate” (※p.351, p.358) で削除して、必要最小限の容量にするとよいでしょう。サンプリング中に必要な部分を書き込んだ後に、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すことによってレコーディングを終了することもできます。(※ 参照：OG p.108 「基本的なサンプリング方法」)

 書き込み先 (“Save to”) に RAM を設定時、“Auto Optimize RAM” (Global 0-2a) をオフにしてサンプリングするとデータに無駄な領域ができ RAM メモリーが減ることがあります。その場合はメニュー・コマンド “Optimize RAM” を実行して無駄な領域をなくしてください。

Note: RAM の残り容量は Sampling モードの Free Sample Memory (Sampling 0-4a) で確認できます。

Note: Sampling Setup 各設定はプログラムごとではなく、Program モードで 1 つの設定が有効です。

0-7c: Recording Level [dB]


Recording Level [-Inf, -72.0 ... +0.0 ... +18.0]

Level Meter

サンプリングする最終段での信号レベルを調節します。

SAMPLING [REC] スイッチを押すとサンプリング・スタンバイ状態となり、スライダで信号レベルが調節できます。最初は 0.0 に設定して、バー表示のレベルが 0dB を超えない範囲で大きくなるように調節してください。

Note: 電源オン時の初期設定は 0dB です。

 “Recording Level” を下げても信号が歪んでいる場合は、アナログ入力するとき、AUDIO INPUT の入力段か内部エフェクトの設定によって歪んでいる可能性があります。

AUDIO INPUT 入力段の信号レベルの過入力は、このページ画面で確認できます。“Recording Level” のバー表示の上に [ADC OVERLOAD !] が表示される場合は AUDIO INPUT 入力段で過入力のために歪んでいます。[MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブで、この表示が出ないように調節してください。

[LEVEL] ノブを下げても歪む場合は、内部エフェクトの設定による歪みの可能性があります。Analog の “Le0v0el” (Prog 0-7a) を下げるか、エフェクトの設定を調節してください。

Recording Level 設定はプログラムごとではなく、Program モードで 1 つの設定が有効です。

CLIP !

0dB を超えると [CLIP !] を表示します。サンプリングの信号レベルがオーバーしていますので、スライダでレベルを調節してください。

Note: AUDIO INPUT 1、2 端子から入力するときに、最もダイナミック・レンジの広いサンプリングを行うには、[ADC OVERLOAD !] が表示されない最大レベルになるように [MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブを調節します。さらに、“Level” (0-7a) を 127 にし、[CLIP !] が表示されない最大レベルになるように “Recording Level” を調節してください。

▼ 0-7: Menu Command

- 0: Write Program ※p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ※p.108
- 2: Exclusive Solo ※p.108
- 3: Copy X-Y Morton ※p.109
- 4: Metronome Setup ※p.109
- 5: Optimize RAM ※p.109
- 6: Select Bank & Sample No. ※p.109 (only “Save to” RAM)
- 6: Select Directory ※p.110 (only “Save to” MEDIA)
- 7: Auto Sampling Setup ※p.110

(※ 参照：p.107 「Program: Menu Command」)

0-8: Control Surface

コントロール・サーフェスとは、ディスプレイ左側にあるパネル上のスライダー 8 本、スイッチ 8 個です。通常のミキサー動作に加えて、サウンドをエディットしたり、KARMA 操作や、MIDI メッセージを外部機器へ送信したりするなど、さまざまなことができます。

このページは、各スライダー、スイッチが何をコントロールしているかという情報と、現在値を表示します。

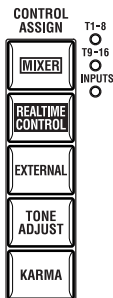
例えば、以下の操作ができます。

- オシレーター 1 と 2、ドラムトラックの音量、Play/Mute、Solo On/Off をコントロールする。
- スライダー、スイッチを使ってサウンドやエフェクトを変化させる。
- スライダーやスイッチを使って KARMA をコントロールしたり KARMA のシーンを選ぶ。
- トーン・アジャスト機能を使ってエディットする。
- スライダー、スイッチをさまざまなトーン・アジャスト・パラメーターにアサインする。

CONTROL ASSIGN スイッチとパラメーター

ディスプレイの“Control Assign”、またはフロント・パネルの CONTROL ASSIGN の各スイッチで、コントロール・サーフェスの機能を切り替えることができます。ディスプレイとフロント・パネルのスイッチ類はそれぞれリンクしているため、片方を変更するともう片方も変わります。

CONTROL ASSIGN スイッチ



Program モードでは、次の 5 つの機能より選べます。

MIXER (OSC Mix): オシレーター 1 と 2、ドラムトラックの音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。(Combination モードと Sequencer モードでは、スイッチでティンバー、トラックの 1 ~ 8 または 9 ~ 16 に切り替えます。)

MIXER (Mixer Input): アナログ入力、S/P DIF と FireWire (EXB-FW 装着時) オーディオ入力の音量調整と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

REALTIME CONTROL (RT Control): スライダーでサウンドやエフェクトを変化させます。スイッチでエフェクトのオン/オフ切り替えます。

EXTERNAL: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。機能は Global P1: MIDI- External Mode 1/2 ページで設定します。

TONE ADJUST: スライダー、スイッチを使ってプログラム・パラメーターを直接エディットします。

KARMA: スライダーとスイッチで KARMA 機能をコントロールします。

各モードでのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [8] スイッチと MIX VOLUME 各スライダー

CONTROL ASSIGN で選んだ機能に対して、MIX PLAY/MUTE (SOLO) [1] ~ [8] スイッチと MIX VOLUMES [1] ~ [8] スライダーで、該当するパラメーター等をコントロールします。

リセット・コントロール

フロント・パネルの [RESET CONTROLS] スイッチは、コントロール・サーフェスの任意のスライダーやスイッチを、保存されている値に戻します。また、KARMA モジュールの設定をリセットすることができます。(※ 参照：OG p.193 「コントローラーの設定をリセットする」)

コントロール・サーフェスの各値を個別にリセットする

1. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、スライダーまたはスイッチを操作します。
スライダーまたはスイッチはプログラムに保存されている値にリセットされます。
2. リセットしたら [RESET CONTROLS] スイッチを離します。

コントロール・サーフェスの各値をグループ単位でリセットする

1. ディスプレイの“Control Assign”か、フロント・パネルの CONTROL ASSIGN の各スイッチで、リセットするコントロールを表示します。
Note: ディスプレイに表示されているコントロールだけがリセットされます。
2. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、選択されている CONTROL ASSIGN スイッチを押します。
Control Surface に表示されているすべてのスライダー、スイッチはプログラムに保存されている値にリセットされます。

KARMA モジュール・パラメーターをリセットする

上記以外のリセットに加え、KARMA については次の設定をリセットできます。

- 各 KARMA モジュールのスライダーやスイッチは、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、KARMA [MODULE CONTROL] スイッチを押してリセットします。
- KARMA シーンは [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、LED が点滅している SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチを押してリセットします。

0-8a: Program Select & Tempo

Bank (Bank Select)

[INT-A...F, GM, g(1)...g(9), g(d), USER-A...G]

Program Select [0...127 (INT-A...F, USER-A...G), 1...128 (G, g(1)...g(9), g(d))]

J (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

エディット対象のプログラム情報 — プログラム・バンク／ナンバー／ネームと、KARMA 等をコントロールするテンポを設定します。(※ 参照：p.2 “0-1a: Program Select”)

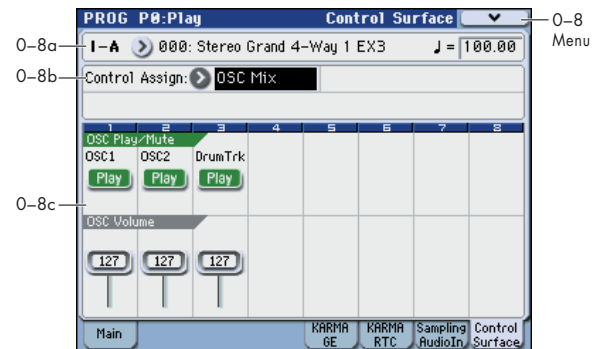
0-8b: Control Assign

Control Assign [OSC Mix, Mixer Input, RT Control, External, Tone Adjust, KARMA]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。これらは、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押すことによって選ぶこともできます。

各項目については以下をご覧ください。

OSC Mix



0-8c: OSC Mix

OSC Mix は、オシレーター 1 と 2、ドラムトラックの音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

OSC Play/Mute:

MIX PLAY/MUTE [1], [2], [3] スイッチ

MIX PLAY/MUTE [1], [2] スイッチでオシレーター 1 と 2 をミュートします。プログラムをエディットするとき便利です。また、[3] スイッチはドラムトラックをミュートします。

プレイ時はスイッチの LED が点灯し、ミュート時はスイッチの LED が消灯します。

OSC1 Play/Mute

[Play, Mute]

Play：オシレーター 1 が発音する状態です。

Mute：オシレーター 1 がミュート（消音）になります。

OSC2 Play/Mute

[Play, Mute]

Play：オシレーター 2 が発音する状態です。

Mute：オシレーター 2 がミュート（消音）になります。

Note: OSC2 Play/Mute は、“Oscillator Mode” Single または Drums のプログラムでは設定できません。

Drum Trk Play/Mute 1

[Play, Mute]

Play：ドラムトラックが発音する状態です。

Mute：ドラムトラックがミュート（消音）になります。

OSC Solo:

Panel-Switch Solo Mode On と MIX PLAY/MUTE [1] ~ [6] スイッチ

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [6] スイッチが、Play/Mute または Solo On/Off をコントロールするのかわ、メニュー・コマンド “Panel-Switch Solo Mode On” で切り替えます。“Panel-Switch Solo Mode On” を On（チェックする）にすると Solo On/Off がコントロールできます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながらテン・キー[1] を押すことによって、“Panel-Switch Solo Mode On” のオン／オフが切り替わります。

OSC1 Solo

[Off, On]

オシレーター 1 の Solo On/Off を設定します。

OSC2 Solo

[Off, On]

オシレーター 2 の Solo On/Off を設定します。

Drum Trk Solo [Off, On]

ドラムトラックの Solo On/Off を設定します。

Note: Solo はオシレーター 1、2、ドラムトラックおよびオーディオ・インプットを対象とします。

Note: OSC2 Solo は、“Oscillator Mode” Single または Drums のプログラムでは設定できません。

Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

Exclusive Solo [Off, On]

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”の設定は、ソロ機能に影響します。“Exclusive Solo”を Off (チェックしない) にすると、マルチプル・ソロ (Multiple Solo) になり、複数のオシレーター 1、2、ドラムトラック、オーディオ・インプットをソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン/オフが切り替わります。

“Exclusive Solo”を On (チェックする) にすると、一度にソロ・オンにできるのは、各ソロ対象の中から 1 つのみになります。SOLO ボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [2] を押すと、Exclusive Solo の On/Off が切り替わります。

OSC Volume:

MIX VOLUMES スライダー [1], [2], [3]

オシレーター 1 と 2 の出力レベルを設定します。Amp Level パラメーターとは、独立した音量コントロールです。また、ドラムトラックの出力レベルを設定します。

OSC 1 Volume [000...127]

オシレーター 1 の音量を調整します。

OSC 2 Volume [000...127]

オシレーター 2 の音量を調整します。

Drum Trk Volume [000...127]

ドラムトラックの音量を調整します。

Mixer Input



Mixer Input は、Analog Input 1、2、S/P DIF IN L、R の 4 系統のオーディオ入力の音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

例えば、ステージ上で、このページ画面をサブ・ミキサーのように使用して、他の音源の出力をコントロールし、本機の音源と一緒に出力することができます。

別売の EXB-FW を装着すると、FireWire L、R が使用できます。

Note: EXB-FW 装着時は、上記 Analog Input 1、2、S/P DIF IN L、R の 4 系統に、FireWire L、R の 2 系統を加えることができます。

Other Audio settings

各 AUDIO INPUT は次の 3 つのバスへ送ることができます。

- Output/IFX バス
- FX Control バス
- AUX バス

P0: Play– Sampling/Audio In ページでこれらのバスを設定します。(参照: p.8 [0–7: Sampling/Audio In])

0–8d: Mixer Input

Use/Edit Global Setup [Off, On]

Global モードの Audio Input 設定を使用するか、またはプログラムごとの Audio Input 設定を使用するか選択します。

On (チェックする) : Global P0: Basic Setup– Audio ページで設定する Analog Input1、2、S/P DIF L、R、FireWire L、R (別売 EXB-FW 装着時) の設定が有効になります。

“Use/Edit Global Setup” がオンに設定されたプログラム (またはコンビネーションやソング) の間では、他のプログラム (またはコンビネーションやソング) に切り替えても、同じ Audio Input 設定が使用できます。

このページ画面で変更した内容が、Global モードの Audio Input 設定に反映され、その設定を共有している他のプログラム、コンビネーションやソングにも適用されます。

Off (チェックしない) : プログラム (またはコンビネーションやソング) ごとに特定の Analog Input1、2、S/P DIF L、R、FireWire L、R (別売 EXB-FW 装着時) の設定を持つときは “Use/Edit Global Setup” を Off にします。

プログラムごとに特定のミキサー設定を保存したり、特殊なサブ・ミキサーの設定、あるいは特定の入力信号をエフェクト処理したりするときを使用します。

Audio Play/Mute:

MIX PLAY/MUTE [1]...[4] スイッチ

任意オーディオ入力のプレイ/ミュートを切り替えます。プレイ時はスイッチのLEDが点灯し、ミュート時はスイッチのLEDが消灯します。

Audio Play/Mute 1...4 [Play, Mute]

Play: 入力が有効になります。

Mute: 入力がミュートされます。

Audio Solo:

Panel-Switch Solo Mode On と MIX PLAY/MUTE

[1] ~ [4] スイッチ

Solo はオシレーター1、2、ドラムトラックおよびオーディオ・インプットを対象とします。「OSC Solo:」(※p.15)を参照してください。

Exclusive Solo

これらについては「OSC Solo:」(※p.15)を参照してください。

Audio Solo 1...4 [Play, Mute]

各オーディオ入力の Solo On/Off を設定します。

Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

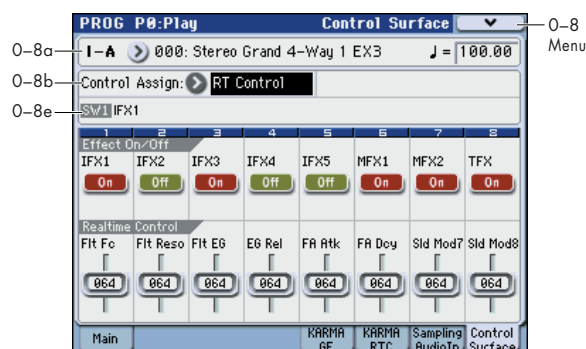
Audio Volume:

MIX VOLUMES スライダー [1]...[4]

Audio Volume 1...4 [000...127]

各オーディオ入力レベルを調節します。

RT Control (Realtime Control)



リアルタイム・コントロールは、8つのスライダーでプログラムやエフェクトのパラメーターを変化させます。スイッチはエフェクトのオン/オフをコントロールします。

0-8e: RT Control AMSource

Selected Parameter information

最後に選択または操作したパラメーターの情報を表示します。

Effect On/Off:

Effect On/Off スイッチ [1]...[8]

各エフェクトのオン/オフを切り替えます。オン (LED 点灯) にすると、エフェクトが有効になります。

IFX1...5, MFX1, 2, TFX [Off, On]

各エフェクトのオン/オフを設定します。

Realtime Control:

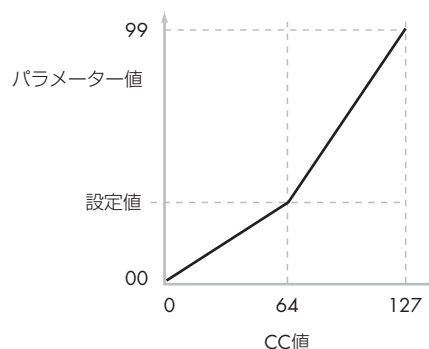
Realtime Control スライダー [1]...[8]

スライダー [1] ~ [4] の機能は固定です。スライダー [5] ~ [8] は、さまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能には MIDI コントロール・チェンジが設定されています。

スライダーを操作すると、対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

この機能のほとんどは、プログラムのパラメーター設定を調整 (スケーリング) します。ここで言う「調整 (スケーリング)」とは、コントローラーが 64 のとき、パラメーター値があらかじめ設定した値になり、コントローラーが 0 のときはパラメーター値は最小値に、コントローラーが 127 のときはパラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターの CC 調整



(以下では MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを CC# で表記します。)

Slider 1: Flt Fc (Filter Cut Off) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74 を送受信します。

Slider 2: Flt Reso (Filter Resonance) [000...127]

フィルター A と B のレゾナンスを調整し、MIDI CC#71 を送受信します。

Slider 3: Flt EG (Filter EG Intensity) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数におけるフィルター EG の効果を調整し、MIDI CC#79 を送受信します。

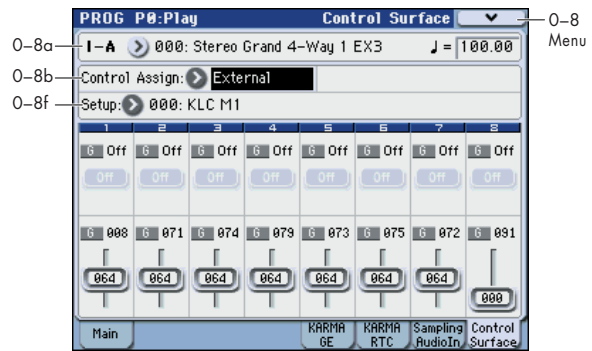
Slider 4: EG Rel (EG Release) [000...127]

フィルターEG とアンプ EG のリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72 を送受信します。

Slider 5-8 [000...127]

スライダの現在値と該当機能 (MIDI CC) です。
 スライダー[5]~[8]は、P1: Basic/DT/Ctrls- Controllers Setup ページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てます。
 モジュレーションの多くは、プログラム・パラメーター設定を調整 (スケーリング) します。該当機能のすべてが MIDI メッセージ (通常はコントロール・チェンジ) に対応しています。

External



このエクスターナル・コントロールは、MIDI メッセージを外部機器に送信します。各スライダー、スイッチは、個々に割り当てられた MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。パッドも同様に割り当てられたノート、または MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。(p.383, p.384)

Global P1: MIDI- External Mode 1、2 ページで、128 種類のエクスターナル・セットアップが作成できます。例えばステージ上の MIDI 機器数台をコントロールするためのセットアップや、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするセットアップなど用途別に設定できます。

このエクスターナル・コントロールはプログラムとは独立したものです。M3 のスライダー、スイッチ、パッドをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・セットアップを選ぶと、プログラムを変更したり Combination モードや Sequencer モードに切り替えたりしても、そのセットアップはそのまま変わりません。そのため、外部 MIDI コントロールに影響を与えずに別の M3 のサウンドを容易に選んだり、逆に、エクスターナル・セットアップを選ぶことで、サウンドは変えずに外部 MIDI コントロールを切り替えたりすることができます。

0-8f: External

Setup [000...127]

スライダー、スイッチ、パッドの MIDI チャンネル、MIDI コントロール・チェンジが設定されたエクスターナル・セットアップを選びます。

Note: この選択はプログラムに保存されません。

スイッチ [1]...[8]

MIDI Channel [01...16, G]

スイッチの MIDI チャンネルを表示します。スイッチごとに異なる MIDI チャンネルで送信できます。

G: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

CC# Assign [Off, 000...119]

スイッチで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

Switch On/Off [Off, On]

スイッチをオンにすると値 127 を送信し、Off にすると値 0 を送信します。

スライダー [1]...[8]

MIDI Channel [01...16, G]

スライダーの MIDI チャンネルを表示します。スライダーごとに異なる MIDI チャンネルで送信できます。

G: Global モードで設定したグローバルMIDIチャンネルで送信します。

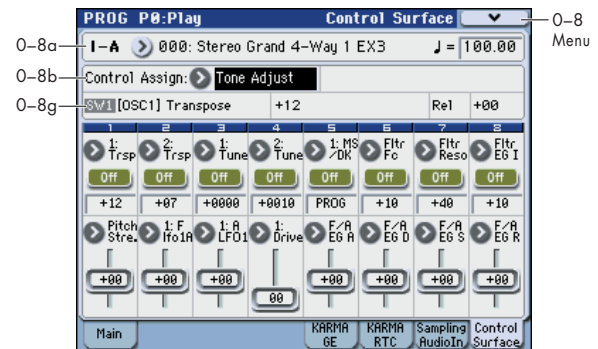
CC# Assign [Off, 000...119]

スライダーで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

Value [000...127]

スライダーの MIDI コントロール・チェンジの現在値です。

Tone Adjust



トーン・アジャスト機能は、コントロール・サーフェスのすべてのスライダー、スイッチを使って、アナログ・シンセのようにプログラムのパラメーターをエディットできます。これらのコントローラーには、主要なプログラム・パラメーターやエディット・パラメーターを割り当てることができます。

Tips: Combination、Sequencer モードでも、トーン・アジャスト機能を使ってプログラムのパラメーターをエディットできます。オリジナルのプログラムから別バージョンのプログラムを作ってそれを保存する、という手間は不要です。これらのモードでのトーン・アジャスト機能については、p.137、p.214 を参照してください。

Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター

トーン・アジャスト機能には、Absolute、Relative、Meta の 3 種類のパラメーターがあります。

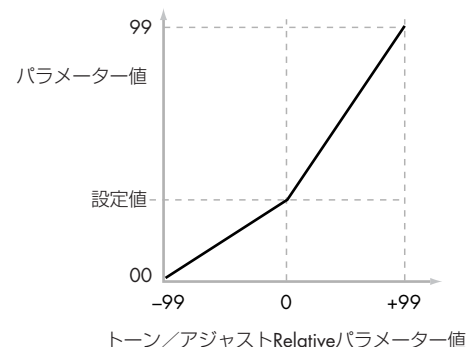
Absolute: 通常 “[OSC1] Drive” などのように、1 つのプログラム・パラメーターをコントロールします。プログラム・パラメーターとトーン・アジャスト・パラメーターはお互いを反映します。片方を変更すると、それがもう片方のパラメーターにも反映されます。

Relative: 2 つ以上のプログラム・パラメーターを同時に調整します。例えば、“F/A EG Attack Time” は全部で 6 つのプログラム・パラメーターに影響します。Relative パラメーターの値は、これらの元となるプログラム・パラメーターの値への変更量となります。

Relative パラメーターが（スライダーは中央の位置で）0 のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値は変化しません。設定値の大小の意味合いは、対象となるパラメーターによって異なります。特に断わりのない限りは以下が基本となります。

Relative パラメーターが +99（最大値）のとき、プログラム・パラメーターもすべて最大値になります。同様に -99（最小値）のとき、プログラム・パラメーターは 0 になります。

トーン・アジャスト Relative パラメーターの調整



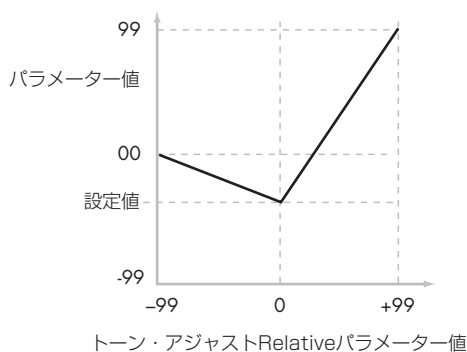
トーン・アジャスト Relative パラメーターによってコントロールされるいくつかのプログラム・パラメーターはバイポーラです。それは + 値または - 値をとることを意味します。

これらのプログラム・パラメーターが - 値に設定されるときは、トーン・アジャストは上の記述と異なる動作をする場合があります。

例えば、EG Intenity が - 値に設定されているときは、トーン・アジャスト Relative パラメーターにより、プログラム・パラメーターは 0 ~ -99 でコントロールされます。上図の逆のようになります。

また、EG Sustain が - 値に設定されたときは、異なる動きをします。トーン・アジャストは次図のように 0 から設定値まで下がり、そして +99 まで上がります。

トーン・アジャスト Relative パラメーターのスケーリング (調整): EG Sustain



Meta: 他のトーン・アジャスト・パラメーターに影響します。直接プログラム・パラメーターには影響を与えません。例えば、“Multisample Min#” と “Max#” は、トーン・アジャスト “Multisample” パラメーターの最小値、最大値をそれぞれ設定します。

トーン・アジャスト・エディット内容の保存

トーン・アジャスト・パラメーターをエディットした内容を保存する場合、パラメーターが Relative か Absolute かによって異なる方法で保存されます。

Relative: エディットは音にすぐ反映されますが、プログラムを保存するまでは、元になるプログラム・パラメーターは変更されません。プログラムを保存すると、トーン・アジャスト機能と対応 CC (リアルタイム・スライダーなどからの) モジュレーションの効果が加算され、その結果がプログラム・パラメーターに保存されます。その時点で、すべての Relative パラメーターが 0 にリセットされます。

Absolute: エディットがただちに該当するパラメーターに反映されますので、保存前後で特に変化はありません。

トーン・アジャストと MIDI SysEx

トーン・アジャスト機能でのスライダー、スイッチの操作はすべて MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージで送受信します。これを使って、内蔵シーケンサーなどでトーン・アジャスト・パラメーターでのエディットをレコーディングして、プレイバックできます。

Note: システム・エクスクルーシブ・メッセージは、コントロール・サーフェスの各コントローラーにアサインされている機能にはではなく、実際のコントローラー自体と関連しています。例えば、スライダー 1 がフィルター・レゾナンスをコントロールするように設定し、シーケンサーへのレコーディング中にスライダー 1 を動かすと、スライダー 1 の動きはレコーディングされますが、フィルター・レゾナンスの変化は記録されません。そ

のため、あとでスライダー 1 の機能を “LFO1 Speed” をコントロールするように変更すると、シーケンサーをプレイバックさせたときに、フィルター・レゾナンスではなく LFO のスピードが変化するという結果になります。

トーン・アジャストと MIDI CC との相互作用

コモン・トーン・アジャスト・パラメーターの多くは、MIDI CC によって変調されるパラメーターにも影響します。特定の CC ナンバーが、トーン・アジャスト・パラメーターごとの説明に掲載されています。(☞ 参照: p.21 「Common Tone Adjust Parameters」)

トーン・アジャストと CC は別個に機能するものです。例えば、トーン・アジャスト機能でパラメーターの値を小さくしてから、CC で値を大きくすることもできます。

トーン・アジャストでパラメーターをまず調整してから、CC でトーン・アジャストによるエディット結果を調整するという使い方が可能です。

0-8g: Tone Adjust

Selected parameter information

最後に操作または選択したトーン・アジャスト・パラメーターの詳細な情報を表示します。

Control	Assignment	Value	Type	Stored Value
SW1 [OSC1]	Transpose	+12	Rel	+00

Control

[SW1...8, SL1...8]

トーン・アジャスト・パラメーターに割り当てられている実際のコントローラーです。

SW : Switch

SL : Slider

Assignment

コントローラーに割り当てられているパラメーターのフル・ネームです。各コントローラーの “Assign” で変更します。

Value

パラメーターの現在値です。値の範囲はコントローラーに割り当てられているパラメーターによって異なります。

Type

[Rel, Abs, Meta]

パラメーターのタイプで、パラメーターへのエディットを保存する方法に関わってきます。

(☞ 参照: p.19「Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター」)

Stored Value

トーン・アジャストによって変化する前の、オリジナルのパラメーター値です。図「トーン・アジャスト Relative パラメーターの調整」 “設定値” に相当します。1つのプログラム・パラメーターをコントロールするトーン・アジャスト・パラメーターでのみ表示されます。

スイッチ [1]...[8]

トーン・アジャスト機能でのスイッチ [1] ~ [8] の動作はスライダーと多少異なります。

2つ以上の状態が設定できるRelativeまたはAbsoluteパラメーターを割り当てたとき：

スイッチ On = On Value (以下参照)

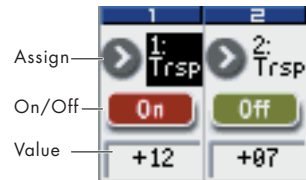
スイッチ Off = プログラムに保存されている値

2つの状態が切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) を割り当てたとき：

スイッチの状態がパラメーター値となります。

スイッチ On = On

スイッチ Off = Off



Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをスイッチに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」および「Tone Adjust Parameters」を参照してください。

On Value [Depends on parameter]

スイッチが On のとき、パラメーターはこの値に設定されます。スイッチが 2 つの状態で切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) を割り当てられていると、以下の “Switch Status” と常に同じになります。

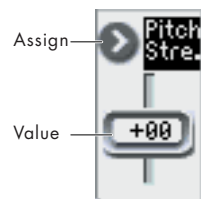
Switch Status [Off, On]

スイッチが On か Off かを表示します。On/Off 状態は、実際のスイッチの LED でも表示されます。

スライダー [1]...[8]

Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをスライダーに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、「Common Tone Adjust Parameters」および「Tone Adjust Parameters」を参照してください。



オシレーターごとに個々に適用されるパラメーターは、[OSC1]、[OSC2] と表示されます。

コントローラーとパラメーターは 1 対 1 の関係になります。各コントローラーは、1 つのパラメーターだけに割り当てることができます。パラメーターを別のコントローラーで使用するときは、まず元のコントローラーからそのパラメーターの割り当てを解除する必要があります。

Value

パラメーターの現在値を表示します。値の範囲は、スライダーに割り当てられるパラメーターによって異なります。

Common Tone Adjust Parameters

これらのパラメーターは、オシレーター 1 と 2 の両方に影響します。

特に断りのない限りは、コモン・トーン・アジャスト・パラメーターは Relative です。

Note: 以下のパラメーター右のカッコ内の表記は順番に (値、CC) です。

Off:

トーン・アジャスト機能が無効になっています。

Filter Cutoff (-99...+99, CC#74):

すべてのフィルターのカットオフ周波数を同時に調整します。フィルター A と B の両方に影響します。

Filter Resonance (-99...+99, CC#71):

すべてのフィルターのレゾナンスを一度に調整します。フィルター A と B の両方に影響します。

Filter EG Intensity (-99...+99, CC#79):

カットオフ周波数でのフィルター EG インテンシティを調整します。フィルター A と B へ同時に影響します。

-99 のときはモジュレーションがかかりません。+99 のときはもとのプログラムでの設定に従って同じ方向 (プラスまたはマイナス) で最大のモジュレーションがかかります。例えば、もとのプログラムの “EG Intensity” が -25 のとき、トーン・アジャスト・パラメーターを +99 に設定すると “EG Intensity” は -99 になります。

Amp Velocity Intensity (-99...+99):

アンプ・レベルに対するベロシティ・インテンシティを調整します。

-99 のとき、ベロシティによるモジュレーションは完全になくなります。+99 のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向 (プラスまたはマイナス) で変調が最大になります。

F/A EG AttackTime (-99...+99, CC#73):

フィルターやアンプ EG のアタック・タイム、その他の関連パラメーターを調整します。

値が +1 以上のとき、このパラメーターはアンプ EG のスタート / アタック・レベル、スタート・レベル AMS、アタック・タイム AMS にも影響します。

値が +1 ~ +25 の範囲では、スタート・レベル、スタート・レベル AMS、アタック・タイム AMS が、すでに設定された値から 0 に変化します。同じ範囲で、アタック・レベルは設定値から 99 に変化します。

F/A EG DecayTime (-99...+99, CC#75):

フィルターとアンプ EG のディケイ / スロープ・タイムを調整します。このパラメーターは CC#75 に対応します。

F/A EG Sustain Level (-99...+99, CC#70):

フィルターとアンプ EG のサスティン・レベルを調整します。

F/A EG Release Time (-99...+99, CC#72):

フィルターとアンプ EG のリリース・タイムを調整します。

Filter EG AttackTime (-99...+99):

フィルター EG のアタック・タイムを調整します。

Filter EG DecayTime (-99...+99):

フィルター EG のディケイ / スロープ・タイムを調整します。

Filter EG Sustain Level (-99...+99):

フィルター EG のサスティン・レベルを調整します。

Filter EG Release Time (-99...+99):

フィルター EG のリリース・タイムを調整します。

Amp EG AttackTime (-99...+99):

アンプ EG のアタック・タイムを調整します。

Amp EG DecayTime (-99...+99):

アンプ EG のディケイ / スロープ・タイムを調整します。

Amp EG Sustain Level (-99...+99):

アンプ EG のサスティン・レベルを調整します。

Amp EG Release Time (-99...+99):

アンプ EG のリリース・タイムを調整します。

Pitch EG Attack Time (-99...+99):

ピッチ EG のアタック・タイムを調整します。

Pitch EG Decay Time (-99...+99):

ピッチ EG のディケイ/スロープ・タイムを調整します。

Pitch EG Sustain Level (N/A) (-99...+99):

ピッチ EG のサスティン・レベルを調整します。(EDS プログラムでは無効です。)

Pitch EG Release Time (-99...+99):

ピッチ EG のリリース・タイムを調整します。

Pitch LFO1 Intensity (-99...+99, CC#77):

ピッチに対する LFO1 の効果を調整します。

-99 のとき、LFO によるモジュレーションは完全になくなり、+99 のとき、オリジナルのプログラムと同じ方向（プラスまたはマイナス）でモジュレーションが最大になります。

LFO1 Speed (-99...+99, CC#76):

LFO1 のフリークエンシーを調整します。LFO が MIDI/TEMPO モードのとき、“Base Note” を調整します。(☞ 参照：p.65 “Freq (Frequency)”)

LFO1 Fade (-99...+99):

LFO1 のフェードイン・タイムを調整します。(☞ 参照：p.66 “Fade”)

LFO1 Delay (-99...+99, CC#78):

LFO1 のディレイ・タイム（ノート・オンから LFO がスタートするまでの時間）を調整します。(☞ 参照：p.66 “Delay”)

LFO1 Stop (PROG/Off/On, Absolute):

この Absolute パラメーターは LFO1 を止めるかそのまま動作させるかを設定します。(☞ 参照：p.65 “Stop”)
PROG にすると、プログラムのオリジナルの値が使用されます。例えばオシレーター 1 の LFO が停止していて、オシレーター 2 は停止していない場合に PROG に設定すると、パラメーターの設定となります。

LFO2 Speed (-99...+99):

LFO2 のフリークエンシーを調整します。LFO が MIDI/TEMPO モードのとき、“Base Note” を調整します。(☞ 参照：「LFO1 Speed」)

LFO2 Fade (-99...+99):

LFO2 のフェードイン・タイムを調整します。(☞ 参照：「LFO1 Fade」)

LFO2 Delay (-99...+99):

LFO2 のディレイタイム（ノート・オンから LFO がスタートするまでの時間）を調整します。(☞ 参照：「LFO1 Delay」)

LFO2 Stop (PROG/Off/On, Absolute):

この Absolute パラメーターは、LFO2 を止めるかそのまま動作させるかを設定します。(☞ 参照：「LFO1 Stop」)

Common LFO Speed (-99...+99):

コモン LFO のフリークエンシーを調整します。LFO が MIDI/TEMPO モードのとき、“Base Note” を調整します。

Unison (Off/On, Absolute):

この Absolute パラメーターは、ユニゾン オンをオン/オフします。(☞ 参照：p.26 “Unison”)

Number Of Voices (2...6, Absolute):

この Absolute パラメーターは、ユニゾンのボイスの数を設定します。ユニゾンがオンでないときは無効になります。(☞ 参照：p.26 “Number of Voices”)

Detune (00...99, Absolute):

この Absolute パラメーターは、ユニゾンのボイス間のデチューンの量を設定します。ユニゾンがオンでないときは無効になります。(☞ 参照：p.26 “Detune”)

Thickness (Off/01...09, Absolute):

この Absolute パラメーターは、ユニゾンのボイス間のデチューンのパターンを設定します。ユニゾンがオンでないとき、または “Detune” パラメーターを 0 に設定したとき、このパラメーターは無効になります。(☞ 参照：p.26 “Thickness”)

Tone Adjust Parameters

Macro parameters

以下の 3 つのパラメーターはオシレーター 1 と 2 の両方に影響します。

Note: 以下のパラメーター右のカッコ内の表記は順番に（値、エディット・タイプ）です。

Pitch Stretch (-12...+12, Relative):

オシレーターのトランスポーズとチューンを同時に調整します。これにより元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

Hold (Off/On, Absolute):

ホールドをオン/オフします。(☞ 参照：p.27 “Hold”)

Reverse (PROG/Off/On, Absolute):

両方のオシレーターのマルチサンプルすべてのリバースをオン/オフします。PROG にすると、プログラムのオリジナル設定に戻せます。

Per-Oscillator parameters

各オシレーターに個別に影響するパラメーターです。リストにはオシレーター 1 のパラメーターが最初に掲載され、パラメーター名は [OSC1] となります。次にオシレーター 2 のリストがあり、そのパラメーター名は [OSC2] となります。

Note: 以下のカッコ内の表記は順番に（値、エディット・タイプ）です。

Tune (-1200...+1200, Relative):

オシレーターの “Tune” 値に加算または減算します。(☞ 参照：p.39 “Tune”)

Transpose (-60...+60, Relative):

オシレーターの “Transpose” 値に加算または減算します。(☞ 参照：p.39 “Transpose”)

Note: “Tune”、“Transpose” は単純な加算または減算で、スケーリング（調整）機能ではありません。

MS/DKit Select (PROG, 0...1027, Absolute):

Single または Double プログラムで、オシレーターにマルチサンプルを選ぶことができます。ドラムス・プログラムでは、別のドラムキットが選べます。

通常、このパラメーターを以下の “MS Type”、および “MS/DKit Bank” と合わせて使うといいでしょう。

PROG にすると、プログラムに設定されているマルチサンプル（ドラムス・プログラムの場合はドラムキット）を、ペロシティの範囲や “Rev” (Reverse)、“Ofs” (Start Offset) ” 等を含め、オリジナルの設定に戻ります。

マルチサンプル、ドラムキットのリストは非常に長くなるものがあります。スライダーで値を選べますが、中間の値をうまく選べないこともあります。そのようなときは、個々の項目をディスプレイ上で選んで、[Δ][▽] スイッチなどを使って選びます。また、後述の “MS/DKit Min #”、“MS/DKit Max #” を設定することで、コントロールする範囲を制限することもできます。

Single/Double プログラムの場合：

“MS/DKit Select” が、すべてのマルチサンプル・ベロシティ・ゾーンよりも優先され、新しく選択したマルチサンプルはベロシティの範囲全体にわたって発音します。

初期値では、オリジナルのプログラムの MS1 と同じバンクから選べます。

以下の “MS/DKit Bank” を使って、この初期設定を必要に応じて変更できます。

マルチサンプルのエディット：

トーン・アジャスト・パラメーターの “Rev” (Reverse) と “Ofs” (Start Offset) で、新しく選択したマルチサンプルをエディットできます。初期設定では “Rev” (Reverse) が Off, “Ofs” (Start Offset) が 0 になっています。

Drum プログラムの場合：

デフォルトではオリジナルのプログラムのドラムキットと同じバンクから選べます。以下の “MS Bank” を使って、別のバンクも選べます。

MS Bank (MS: ROM Mono..., Meta):

“MS/DKit Select” で修正する任意のバンクを選びます。

MS/DKit Min # (0...1027, Meta):

“MS/DKit Select” の最小値を設定します。以下の “MS/DKit Max #” と合わせて使って、スライダーで選べる範囲を制限することができます。内蔵 ROM には同じようなマルチサンプルがグループになっていますので、例えば、ベルのグループから選んだり、エレキベースのグループから選ぶなど、特定のマルチサンプル・グループから選ぶ場合に便利です。

MS/DKit Max # (0...1027, Meta):

“MS/DKit Select” の最大値を設定します。(☞参照：“MS/DKit Min #”)

Start Offset (0th...8th, Absolute):

“MS Select” で指定したマルチサンプルのスタート・オフセットを変更します。以下の場合にのみ有効です。(☞参照：p.38 “Ofs (Start Offset)”)

プログラムが Single または Double (ドラムキットではスタート・オフセットは変更できません。)

Drive (0...99, Absolute):

オシレーター “Drive” をコントロールします。

(☞参照：p.57 “Drive”)

Low Boost (0...99, Absolute):

オシレーター “Low Boost” をコントロールします。

(☞参照：p.57 “Low Boost”)

Pitch Slope (-1.0...2.0, Absolute):

オシレーター “Pitch Slope” をコントロールします。

(☞参照：p.40 “Pitch Slope”)

LFO 1 Waveform (Triangle...Rad6, Absolute):

オシレーターの LFO 1 の波形 “Waveform” を選びます。

(☞参照：p.65 “Waveform”)

LFO 2 Waveform (Triangle...Rnd6, Absolute):

オシレーターの LFO 2 の波形 “Waveform” を選びます。

Amp LFO 1 Intensity (-99...+99, Absolute):

LFO1 によるアンプ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。(☞参照：p.60 “Intensity (LFO1)”)

Amp LFO 2 Intensity (-99...+99, Absolute):

LFO2 によるアンプ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。

Filter LFO 1 Intensity to A (-99...+99, Absolute):

LFO1 によるフィルター A のカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。(☞参照：p.52 “Intensity to A”)

Filter LFO 1 Intensity to B (-99...+99, Absolute):

LFO1 によるフィルター B のカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。(☞参照：p.52 “Intensity to B”)

Filter LFO 2 Intensity to A (-99...+99, Absolute):

LFO2 によるフィルター A のカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。

Filter LFO2 Intensity to B (-99...+99, Absolute):

LFO2 によるフィルター B のカットオフ・モジュレーションの深さと方向をコントロールします。

Pitch LFO 1 AMS Intensity (-12.00...+12.00, Absolute):

アフタータッチなどの AMS ソースを使って、LFO1 によるピッチ・モジュレーション (ビブラート) の深さを変化させます。(☞参照：p.42 “Intensity”)

Pitch LFO 2 AMS Intensity (-12.00...+12.00, Absolute):

上記の Pitch LFO 1 AMS Intensity と同様です。

トーン・アジャストの初期設定

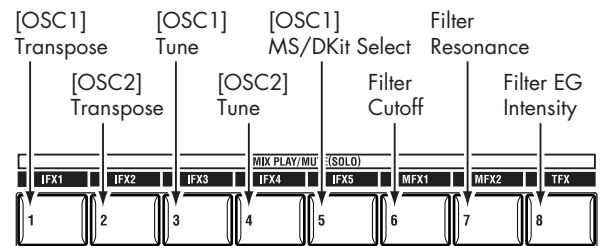
トーン・アジャスト機能によって、主要なプログラム・パラメーターをこのページでまとめてエディットすることができます。プリセットのサウンドは、ほとんど次図のように初期設定のレイアウトを使用しています。このレイアウトは各プログラムごとにカスタム化することができます。

トーン・アジャスト機能についての詳細は、「0-8g: Tone Adjust」(☞p.20) を参照してください。

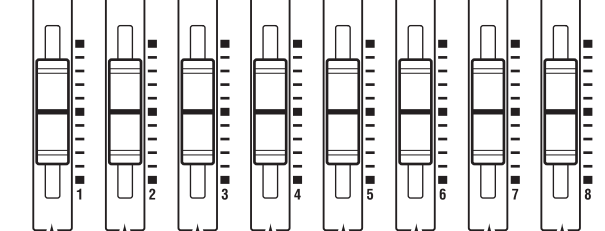
トーン・アジャスト・パラメーター

「0-8g: Tone Adjust」(☞p.20) パラメーター以降の、コモン・トーン・アジャスト・パラメーターと EDS トーン・アジャスト・パラメーターに対応しています。

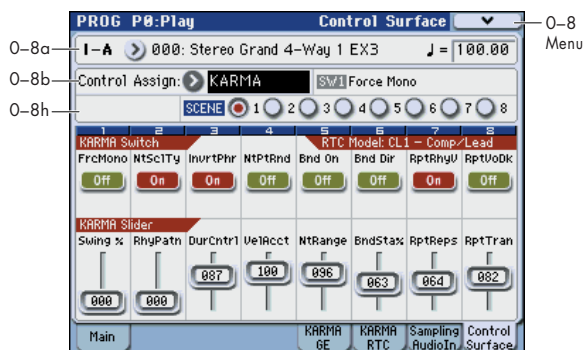
トーン・アジャストの初期設定



MIX VOLUMES



KARMA:



スライダーにアサインされているパラメーターやコントロールできる値の範囲は、KARMA2- GE RTP または KARMA2- Perf RTP ページでエディットできます。

▼ 0-8: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy X-Y Motion 参照 p.109
- 4: Copy Tone Adjust 参照 p.112 (Only Tone Adjust)
- 5: Reset Tone Adjust 参照 p.113 (Only Tone Adjust)
- 4: Copy Scene 参照 p.116 (Only KARMA)
- 5: Swap Scene 参照 p.116 (Only KARMA)

(参照 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

0-8h: KARMA

Selected parameter information

最後に選択または操作した KARMA パラメーターの情報を表示します。

Selected Switch/Slider [SW1...8, SL1...8]

Realtime Control Name

(参照 参照 : p.7 「KARMA Value」)

SCENES スイッチ [1/5]...[4/8]

SCENE [1...8]

KARMA シーンを選択します。8つのシーンそれぞれ KARMA Switch 1～8 および KARMA Slider 1～8 の設定を記憶します。シーンを切り換えることによって、瞬時にこれらの設定を切り替えて、KARMA によるサウンドにバリエーションを得ることができます。

シーンは「SCENE」パラメーターで選択する以外に、SCENES [1/5]～[4/8] スイッチで選ぶことができます。

CONTROL ASSIGN [KARMA] スイッチを押すと、次の候補となる 1-4、または 5-8 の LED が点滅します。[1/5]～[4/8] スイッチを押した時点で、それらの KARMA シーンが選ばれます。

スイッチ [1]...[8]

KARMA Switch [Off, On]

KARMA2- GE RTP ページと KARMA2- Perf RTP ページでアサインした、GE リアルタイム・パラメーターと KARMA パフォーマンス・リアルタイム・パラメーターをコントロールします。現在のオン/オフの状態はスイッチに表示されます。

スイッチにアサインされているパラメーターやオン/オフの状態は、KARMA2- GE RTP ページまたは KARMA2- Perf RTP ページでエディットできます。

スライダー [1]...[8]

KARMA Slider [000...127]

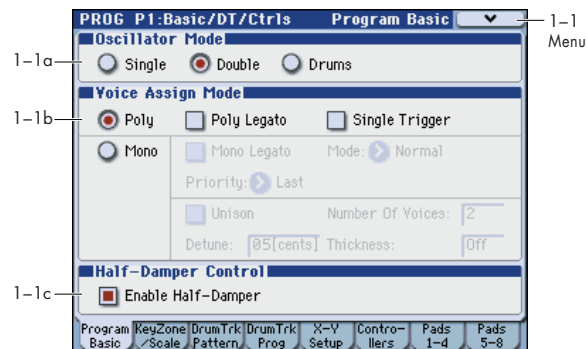
KARMA2 GE RTP ページと KARMA2- Perf RTP ページでアサインした、GE リアルタイム・パラメーターと KARMA パフォーマンス・リアルタイム・パラメーターをコントロールします。現在の値はスライダーの下に表示されます。

PROG P1: Basic/DT/Ctrls (Basic/Drum Track/Controllers)

1-1: Program Basic

プログラムの基本設定を行うページです。以下について設定します。

- プログラムのタイプを、シングル、ダブル、またはドラムキットから選択する。
- ポリフォニック／モノフォニックを設定する。
- ハーフ・ダンパー機能を有効／無効にする。



1-1a: Oscillator Mode

Oscillator Mode [Single, Double, Drums]

プログラムのタイプ（オシレーターを 1 つ、2 つ使う、またはドラムキットを使う）を設定します。

Single: プログラムは 1 つのオシレーター (Oscillator1, Filter1, Amplifier1) を使います。このときプログラムの最大同時発音数は、通常 120 音です。

Double: プログラムは 2 つのオシレーター (Oscillator1/2, Filter1/2, Amplifier1/2) を使用します。より複雑なサウンドをつくることができます。このとき最大同時発音数は、通常 60 音です。

Drums: プログラムは Single 選択時と同じで、1 つのオシレーターを使いますが、Oscillator1 で、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。このときプログラムの最大同時発音数は、通常 120 音です。

1-1b: Voice Assign Mode

Voice Assign Mode [Poly, Mono]

基本となるボイス・アサイン・モードを選びます。この設定で、“Poly Legato” (Poly モードのみ)、“Unison” (Mono モードのみ) など、さまざまな設定項目が表示されます。

Poly: ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono: モノフォニックで発音します。プログラムは一度に 1 音しか発音しません。

Poly Legato [Off, On]

“Voice Assign Mode” の設定を Poly にしたときに有効です。レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音をはっきり分離して演奏するのは逆の奏法です。

On (チェックする): レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズの最初のノート（及び最初の 30msec 程度以内）だけが、“Ofs” (Start Offset: 2-1a) で設定した通常のマルチサンプル・

スタート・ポイントを使い、あとのノートはすべてマルチサンプルごとに設定されたスタート・ポイントを使います。

Note: トーンホイール方式のオルガンのパーカッション効果をシミュレートする場合等に効果的です。

Off (チェックしない): レガートに弾いても、はっきりと分離して弾いても、奏法に関係なく、ノートは常に “Ofs” (Start Offset) の設定を使います。

マルチサンプルによっては “Poly Legato” が効かない場合があります。

Single Trigger [Off, On]

“Voice Assign Mode” の設定を Poly にしたときに有効です。

On (チェックする): 同じ鍵盤を連打しても音は 1 回ずつ消えてから発音するため、各音が互いに重なりません。

Off (チェックしない): 同じ鍵盤を連打すると、各音が互いに重なり合います。

Mono Legato [Off, On]

“Voice Assign Mode” の設定を Mono にしたときに有効です。

レガートは音のあいだに切れめを感じさせないように演奏する奏法です。弾いた鍵盤から指を離す前に次の鍵盤を弾きます。音を分離して演奏するのは逆の奏法です。

“Mono Legato” をオンにすると、レガートで弾いたフレーズの最初のノートは普通に発音しますが、続けて弾いたノートはいっそう穏やかな発音で、音から音への移行がなめらかになります。

後述の “Mode” は 2 種類のモノ・レガート効果を切り替えます。いずれのモノ・レガートも、なめらかさが異なります。詳しくは “Mode” の説明を参照してください。

On (チェックする): レガートのフレーズを弾くと、そのフレーズ内のノートが下記の “Mode” の設定に従って、なめらかに発音します。

Off (チェックしない): レガートのフレーズを弾いても、分離して弾いても、同じ発音になります。

Mode [Normal, Use Legato Offset]

“Mono Legato” の設定をオンにしたときに有効です。

Normal: レガートで弾いたとき、マルチサンプル、エンベロープ、LFO はリセットせずに、オシレーターのピッチだけが変化します。ウインド系やアナログ・シンセ系の音色に効果的です。

マルチサンプルや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

Use Legato Offset: レガートで弾いたとき、2 音目以降は、“Ofs” (Start Offset: 2-1a) での設定ではなく、マルチサンプルごとに設定されたレガート・オフセット・ポイントを使用します。

特定のレガート・オフセット・ポイントを設定したマルチサンプルに効果的です。ゆっくり息を吹き込むようなサクスのアタック音をコントロールする場合等に有効です。一部のマルチサンプルでは効果がない場合があります。

エンベロープと LFO は、音をはっきりと分離して演奏したときと同様で、弾くたびにリセットします。

Priority [Low, High, Last]

“Voice Assign Mode” の設定を Mono にしたときに有効です。

2 つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。

Low: 一番低い音が鳴ります。多くのヴィンテージのモノフォニック・アナログ・シンセがこのように動作します。

High: 一番高い音が鳴ります。

Last: 最後に弾いた音が鳴ります。

Unison [On, Off]

“Voice Assign Mode” の設定を Mono にしたときに有効です。

On (チェックする): オンにして 1 つのノートを弾くと、デチューンした 2 ボイスまたは複数のボイスが同時に発音して、厚みのあるサウンドになります。

このボイス数とデチューンの量は “Number of Voices” と “Detune” で設定します。また “Thickness” でデチューンの特性をコントロールします。

Off (チェックしない): プログラムは通常の発音になります。

Number of Voices [2...6]

“Unison” をオンにしたときに有効です。

ノートごとに発音する、デチューンされるボイス数を設定します。

Detune [00...99 cents]

“Unison” をオンにしたときに有効です。

デチューンは、ユニゾン（同音）のピッチ幅をセント単位（半音の 1/100）で設定します。“Thickness” は、この幅にわたってボイスをどのように分散させるかを設定します。“Thickness” がオフのとき、ボイスは基本ピッチを中心として均等に分散します。

例えば、“Number of Voices” を 3 に、“Detune” を 24 に、“Thickness” をオフにすると次のように分散します。

ボイス 1 は基本ピッチより 12 セント下に、ボイス 2 は基本ピッチ、ボイス 3 は 12 セント上に設定されます。

ボイス	デチューン
1	-12
2	0
3	+12

次は、“Detune” を 24、“Thickness” をオフ、“Number of Voices” を 4 に設定すると、次のように分散します。

ボイス 1 は基本ピッチより 12 セント下に、ボイス 2 は 4 セント下に、ボイス 3 は 4 セント上に、ボイス 4 は 12 セント上に設定されます。

ボイス	デチューン
1	-12
2	-4
3	+4
4	+12

Thickness [Off, 01...09]

“Unison” をオンにしたときに有効です。

ユニゾン（同音）のボイスのデチューン特性を設定します。

Off: 前述したように、ユニゾンのボイスはデチューンの幅に渡って均等に分散します。

01 ~ 09: ユニゾンのボイスは不均等に分散しますので、デチューンがさらに複雑になり、ピッチによってボイスの相互に作用する度合いが変化します。オシレーターのパッチが若干ずれているヴィンテージのアナログ・シンセに似た効果を作り出します。数字が大きいくほど効果も大きくなります。

1-1c: Half-Damper Control

ハーフ・ダンパー・ペダルはフット・ペダルの特殊なタイプです。別売の DS-1H はこのタイプです。通常のフット・スイッチに比べてハーフ・ダンパー・ペダルではサスティンの微妙なコントロールが可能となり、とくにピアノ・サウンドに効果的です。

リア・パネルの DAMPER 端子にハーフ・ダンパー・ペダルが接続されると M3 は自動で識別します。また、ペダル操作の動作を正確にするためには “Half Damper Calibration” でペダルを調整してください。

ハーフ・ダンパー・ペダルのオフ、または一杯に踏み込こんだ位置では通常のフット・スイッチと同じ動作になります。中間位置で Amp EG リリース・タイムを変化させます。

モジュレーション量は Amp EG “Sustain Level” 設定が 0（これは、ほとんどのアコースティック・ピアノで使用される通常の設定です）か、または 1 以上の設定かにより変わります。次表のようにアンブ EG のリリース・タイムがモジュレーションの持続時間を 1 倍（変化なし）～ 55 倍で変化させます。

Enable Half-Damper [On, Off]

On (チェックする): ハーフ・ダンパー・ペダル、サスティン・ペダルと MIDI CC#64 は、次表のようにアンブ EG を変調します。

Off (チェックしない): ハーフ・ダンパー・ペダル、サスティン・ペダルと MIDI CC#64 はサスティンの動作をし、アンブ EG に変調はかかりません。

ハーフ・ダンパー・ペダルとリリース・タイム

モジュレーション量は、アンブ EG サスティン・レベルの設定が 0 のときと 1 以上のときで異なります。0 はアコースティック・ピアノ・サウンドの通常の設定です。モジュレーションは、1 倍（変化なし）から 55 倍まで連続的に変えられます。下記のテーブルには代表的なポイントを表示しています。

アンブ EG リリース・タイムのハーフ・ダンパー・モジュレーション

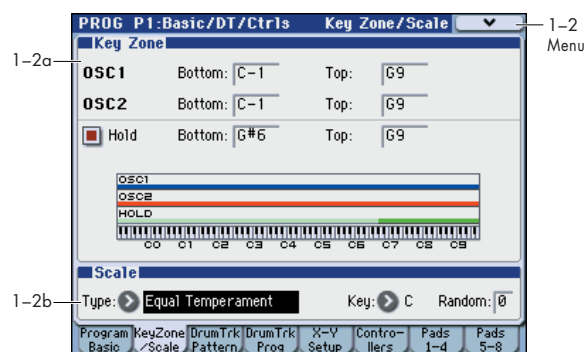
CC#64 値	アンブ EG リリース・タイムの変化量	
	Sustain が 0 のとき	Sustain が 1 またはそれ以上のとき
0	1x	1x
32	2.1x	2.1x
64	3.2x	3.2x
80	5.9x	
96	22.3x	
127	55x	

▼ 1-1: Menu Command

- 0: Write Program ⓘp.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ⓘp.108
- 2: Exclusive Solo ⓘp.108
- 3: Copy Oscillator ⓘp.113
- 4: Swap Oscillator ⓘp.113

(ⓘ 参照 : p.107 [Program: Menu Command])

1-2: Key Zone/Scale



以下について設定します。

- OSC1、OSC2、Hold のキーボード・スプリットを設定する。
- プログラムの基本音階を選択する。

1-2a: Key Zone

オシレーター 1 と 2 のトップ・キー、ボトム・キーを指定してキーボード・スプリットを設定します。また、“Hold” が有効になる鍵盤の範囲を設定します。

鍵盤によるキー・ゾーン設定

通常のデータ入力の方法だけでなく、キー・ゾーンの各値を、鍵盤または MIDI ノート・オンによって直接入力することができます。

1. エディットしたいキー・ゾーンのパラメーターを選びます。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、設定したいノートの鍵盤を押して、値を入力します。
3. [ENTER] スイッチを離します。

M3 では、キーとベロシティを設定するパラメーターでこのショートカットが使用できます。(メニュー・コマンドなどのダイアログでの設定は除く。)

OSC 1 Bottom [C-1...G9]

オシレーター 1 が発音する一番低いキーを設定します。

OSC 1 Top [C-1...G9]

オシレーター 1 が発音する一番高いキーを設定します。

OSC 2 Bottom [C-1...G9]

オシレーター 2 が発音する一番低いキーを設定します。

OSC 2 Top [C-1...G9]

オシレーター 2 が発音する一番高いキーを設定します。

Hold [On, Off]

サスティン・ペダルをずっと踏んでいるときのような状態にします。つまり、鍵盤から指を離れた後でも、鍵盤を押し続けているように動作します。

アンプ EG1 の (Double のプログラムではアンプ EG2 も) “Sustain Level” を 0 に設定しないと音が鳴り続きますので注意してください。

On (チェックする): “Hold Bottom” と “Hold Top” で設定した範囲で、ホールド機能が有効になります。

Off (チェックしない): ノートは通常に発音します。これが初期設定です。

ドラムキットでのホールド機能

ホールド機能をドラムス・プログラムに使用すると、ドラムサンプルの音が自然に減衰していくために適しています。“Oscillator Mode” を Drums に設定したときは、“Hold” をオンにするるとよいでしょう。

ドラムス・プログラムで “Hold” をオンにすると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。

弾いたキーの “Enable Note Off Receive” (Global 5-4a) がオフのときは、ノートがホールドされます。

弾いたキーの “Enable Note Off Receive” がオンのときは、ノートはホールドされません。

プログラムの “Hold” をオフにすると、弾いたキーの “Enable Note Off Receive” 設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

アコースティック・ピアノ・サウンドでのホールド機能

ホールド機能は、アコースティック・ピアノの高音域での、ダンパー・ペダルを踏まなくても音が継続して自然に減衰していくサウンドを再現する場合にも適しています。

“Hold Bottom” と “Hold Top” で、ホールド効果が起こる範囲を設定します。

Hold Bottom [C-1...G9]

ホールド機能が有効な一番低いキーを設定します。

Hold Top [C-1...G9]

ホールド機能が有効な一番高いキーを設定します。

1-2b: Scale

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

本機音源の基本音階を設定します。

Equal Temperament (平均律): 一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

平均律は簡単に転調させることができます。ただし、下記の音階に比べて、個々の音程の純正度が、いくぶん損なわれます。

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する音律です。

Pure Minor (純正律短音階): 選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音律です。

Arabic (アラビック): アラビア音楽の 1/4 トーン・スケールを含む音階です。

Pythagoras (ピタゴラス): 古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。

Werkmeister (ヴェルクマイスターⅢ): 後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。

Kirnberger (キルンベルガーⅢ): 18 世紀につくられた音階で、主にハーブシコードの調律に用いられています。

Slendro (スレンドロ): 1 オクターブを 5 音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

“Key” を C に設定しているときに、C, D, F, G, A の鍵盤を使用します (その他の鍵盤は、平均律のピッチです)。

Pelog (ペログ): 1 オクターブを 7 音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

“Key” を C に設定しているときに、白鍵を使用します (黒鍵は平均律のピッチです)。

Stretch: アコースティック・ピアノ用の音階です。


User All Notes Scale: “User All Notes Scale” (Global 3-1b) で全音域 (C-1 ~ G9) を設定した音階です。

User Octave Scale 00 ~ 15: “User Octave Scale” (Global 3-1a) で 1 オクターブを設定した音階です。

Key (Scale Key) [C...B]

選んだ音階の主調和音のキーを設定します。






Equal Temperament, Stretch, User All Notes Scale ではこの設定は無効です。

 平均律以外のスケールを選択した場合、“Key” との組み合わせによっては、基準としているキー (例えば A = 440Hz) のチューニングが、ずれることがあります。このようなときは “Master Tune” (Global 0-1a) で補正してください。

Random [0...7]

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は 0 に設定します。テープ式オルガンやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するときに設定します。

▼ 1-2: Menu Command

- 0: Write Program  p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On  p.108
- 2: Exclusive Solo  p.108
- 3: Copy Oscillator  p.113
- 4: Swap Oscillator  p.113


( 参照 : p.107 [Program: Menu Command])

1-3: DrumTrk Pattern (DrumTrack Pattern)



ドラムトラックの 패턴の選択と、発音側の設定を行います。ドラムトラックは、簡単な操作で、M3 の高品位ドラム・プログラムと、さまざまなバリエーションを持つドラムトラック・パターンによるリズム・セクションを、プレイバックします。ドラムトラックに合わせて、プログラムのフレーズを探ったり、エディットしたりすることができます。

また、思いついたフレーズは、Auto Song Setup 機能を使用して、簡単にシーケンサーでレコーディングすることもできます。


 Program モードでのドラムトラック・パターンは、Global MIDI チャンネルで受信することがトリガーとなります。MIDI 送信チャンネルは、DrumTrack “Prog MIDI Ch” (Global P1: MIDI- MIDI Basic) で設定します。パターンの MIDI ノート・データを送信するしないは、DrumTrack “Prog MIDI Out” (Global P1: MIDI- MIDI Basic) で設定します。初期設定は 10ch です。なお、ドラムトラックのプログラムは MIDI プログラム・チェンジを送受信しません。

1-3a: Drum Pattern

Pattern [Preset, User]
[(Preset): P000...P671, (User): U000...U999]

ドラム・パターンを選びます。

Preset/User No.	内容
P000	Off
P001...P671	プリセット・ドラム・パターン
U000...U999	ユーザー・ドラム・パターン用

- U000 ~ U999 は書き込み可能です。Sequencer モードで作成したパターンをユーザー・ドラム・パターンにコンバートすることができます。ユーザー・ドラム・パターンの作成方法は「Convert to Drum Trk Pattern」( p.306)、OG p.189 を参照してください。

Shift [-24...+00...+24]

ドラム・パターンを半音単位で設定します。ドラムキットのインストゥルメントが変わることになります。


1-3b: Trigger

Trigger Mode [Start Immediately, Wait KBD Trig]

Start Immediately: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点灯)、ドラムトラック・パターンが

“Sync” の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点滅)、ドラム・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信すると “Sync” の設定に従ってドラムトラック・パターンがスタートします。

 Start Immediately を設定時、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチは常に OFF で保存されます。

Note: KARMA とドラムトラックのパターン演奏をリンクさせることができます。(※ 参照 : p.6 “Link to Drum Trk”)

Sync [Off, On]

Off: 動作中の KARMA にドラム・パターンが同期しないで、すぐにドラム・パターンがスタートします。

On: 動作中の KARMA にドラム・パターンが同期します。

Note: 動作中のドラム・パターンに KARMA が同期するしないは P7-1: KARMA1-Trigger “Quantize Trigger” で設定します。

Latch [Off, On, Use KARMA Latch Switch]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

Off: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) で停止します。

On: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) でもパターンは再生を続けます。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフ (LED 消灯) にすると停止します。

Use KARMA Latch Switch: KARMA [LATCH] スイッチの Off/On が上記 Off, On の動作になります。KARMA の Latch 動作と連携して使用するとよいでしょう。

Zone:

Keyboard

Bottom [C-1...G9]

Top [C-1...G9]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンが開始する音域を設定します。

Velocity:

Bottom [001...127]

Top [001...127]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

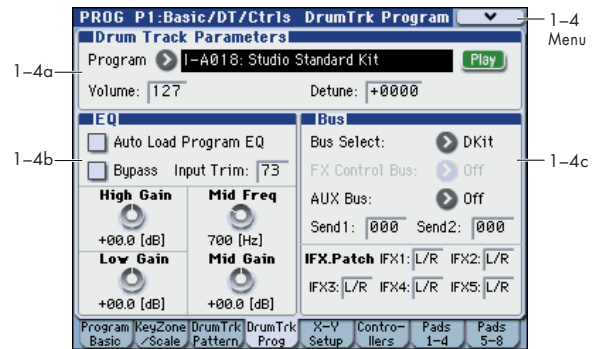
ドラム・パターンがスタートするペロシティ範囲を設定します。

▼ **1-3: Menu Command**

- 0: Write Program ※p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ※p.108
- 2: Exclusive Solo ※p.108
- 3: Copy Drum Track ※p.113
- 4: Erase Drum Track Pattern ※p.113

(※ 参照 : p.107 [Program: Menu Command])

1-4: DrumTrk Program (DrumTrack Program)





1-4a: Drum Track Programs

Program Select [Drum Category Programs]

ドラムトラックに使用するプログラムを選びます。

Note: 選択できるプログラムはDrumsカテゴリーのプログラムのみです。

 データをロードまたは SysEXを受信することによって、選択されているプログラムが Drum カテゴリーでなくなった場合、最初の Drum カテゴリーのプログラムに差し替えられます。

 ドラムトラックのプログラムは MIDI プログラム・チェンジを送受信しません。

Volume [000...127]

ドラムトラック・プログラムのボリュームを調節します。

Play/Mute [Mute, Play]

ドラムトラック・プログラムをミュートします。Play/Mute ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Mute: ドラムトラック・プログラムを消音 (ミュート) します。

Play: ドラムトラック・プログラムが発音 (プレイ) します。

コントロール・サーフェスによる DrumTrack 設定

ドラムトラックの “Play/Mute”、“Solo On/Off”、“Volume” はコントロール・サーフェスが使用できます。フロント・パネルのミキサー・セクション、または P0: Play - Control Surface ページのディスプレイ上で設定できます。下記はフロント・パネルでの設定方法です。

PLAY/MUTE

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、T1-8 を点灯させます。
2. MIX PLAY/MUTE [3] スイッチを押して PLAY/MUTE を切り替えます。

SOLO On/Off


1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、T1-8 を点灯させます。
2. メニュー・コマンド “Panel-Switch Solo Mode On” を選びます。(選択するとメニューにチェック・マークが付きまます。)
3. MIX PLAY/MUTE の各スイッチを押して、入力ソロ・オン/オフを切り替えます。
このページでは設定が確認できません。

Audio Volume

- CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、T1-8 を点灯させます。
- MIX VOLUMES [3] スライダーでコントロールします。

Detune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位で調整します。1セントは半音の1/100です。個々のドラムキットのピッチは、Global P5:Drum Kit で設定します。

 RPN でコントロールすることができます。

1-4b: EQ

Auto Load Program EQ [Off, On]

On (チェックする) : ドラムトラック・プログラムを切り替えると、プログラムに設定されている3バンドEQの値を自動的にロードします。通常チェックします。

自動的にロードされた3バンドEQの各値は、自由に変更できます。元のプログラムの設定を基本として、調整を加えることになります。

Off (チェックしない) : ドラムトラック・プログラムを切り替えても、プログラムに設定されている3バンドEQの値はロードしません。

- ドラムトラック・プログラムを選択するとき: チェックして、プログラムの3バンドEQの設定をロードします。この設定を元にしてドラムトラック・プログラムのEQを調整します。
- ドラムトラック・プログラムのEQ設定を調整後、固定したいとき: チェックをはずします。プログラムを選択してもEQの設定は変更されません。

Bypass [On, Off]

On (チェックする) : "Input Trim" を含めEQがすべて無効になります。EQのかかった信号と元の信号を比較するときに便利な設定です。

Input Trim [00...99]

EQに入る信号レベルを設定します。設定と音量が比例し、50が-6 dB、25が-12 dBに相当します。

"Low Gain"、"Mid Gain"、"High Gain" の値を大きくすると、全体音量が極端に大きくなりますので、このパラメーターを使って補正します。

High Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

10 kHz ハイ・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Mid Frequency [100Hz...10kHz]

Mid スイープEQの中心周波数を設定します。

Mid Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Mid スイープEQのゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Low Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

80 Hz ロー・シェルフEQのゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

1-4c: Bus

Bus Select [Dkit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

ドラムトラック・プログラムを出力するバスを設定します。

Dkit: 選択しているドラムトラック・プログラムで使用しているドラムキットの各キーごとの"Bus(IFX/Output) Select"、"FX Control Bus"、"Send1 (to MFX1)"、"Send2 (to MFX2)" (Global 5-4b) の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけたり、個別にAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) へ出力するときに選びます。

 Dkit 設定時は、通常"IFX.Patch"で出力先を変更します。

L/R: L/R バスへ出力します。

IFX1...5: IFX1 ~ 5 バスへ出力します。

1、2、3、4: ティンバーはモノラルで AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1、2、3、4にそれぞれ出力します。

1/2、3/4: ティンバーのパン設定で AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 と 2、3 と 4 にステレオで出力します。

Off: L/R バス、IFX1 ~ 5 バス、Individual1 ~ 4 バスへ出力しません。ドラムトラック・プログラム出力をマスター・エフェクトヘシリアル接続するときに Off に設定します。"Send1 (to MFX1)"、"Send2 (to MFX2)" でセンド・レベルを設定します。

FX Control Bus [Off, 1, 2]

ドラムトラック・プログラムの出力を、FX Controlバス (モノ2チャンネル FX Ctrl1、2) へ送ります。

FX Controlバスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統 (モノ2チャンネル) のFX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(参考: p.443 [FX Control Bus])

AUX Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

ドラムトラック・プログラムの出力を、AUXバス (モノ4チャンネル: 1、2、3、4) へ送ります。

AUXバスは、各モードでのサンプリングなどで使用できるレコーディング専用の内部バスです。

ドラムトラック演奏だけをリサンプリングすることができます。

"Source Bus" (0-7b) で AUXバスを選ぶことで、サンプリングが可能となります。

"Source Bus" (0-7b) は通常L/Rを設定して、鍵盤やKARMA機能での演奏等の、L/Rバスの信号をサンプリングしますが、ドラムトラック演奏だけをサンプリングするときなどにAUXバスを使用します。

Off: AUXバスへ送りません。通常オフに設定します。

1、2、3、4: ドラムトラック・プログラムの出力をAUXバスへ送ります。モノラルで送ります。

1/2、3/4: ドラムトラック・プログラムの出力をステレオでAUXバスへ送ります。1と2にステレオで送ります。

Send 1 [000...127]

Send 2 [000...127]

ドラムトラック・プログラムの出力をマスター・エフェクトへ送るセンド・レベルを設定します。

"Send1" はマスター・エフェクト1に送ります。

"Send2" はマスター・エフェクト2に送ります。

"Bus Select" でIFX1 ~ 5を設定しているときは、マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、IFX1 ~ 5通過後の"Send1"、

“Send2” (8-2a) で設定します。(☞ 参照: p.449「Audio Input, S/P DIF IN, FireWire」)

MIDI “Send 1” は CC#93、“Send 2” は CC#91 でコントロールできます。

IFX. Patch:

- IFX1** [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]
- IFX2** [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]
- IFX3** [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]
- IFX4** [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]
- IFX5** [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

ドラムキットのキーごとの “Bus Select” 設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変更します。ドラムトラック・プログラムの “Bus Select” が DKit に設定され、そのドラムキットで設定したキーごとの “Bus Select” (Global 5-4b) が IFX1 ~ 5 のいずれかに設定されているときのみ実行できます。

パッチ先のインサート・エフェクトまたは L/R、1 ~ 5、1/2、3/4、Off から出力バスを選びます。

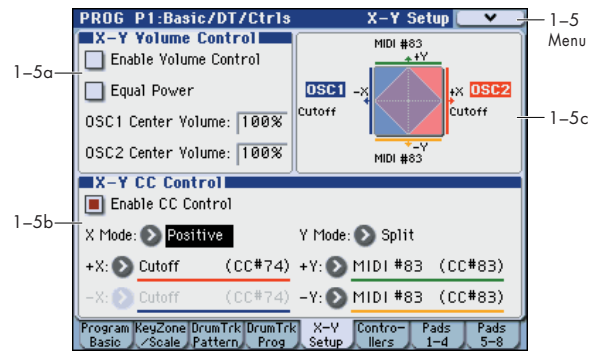
Note: Drum Kit の状態を戻したい場合は、IFX1 → IFX1、IFX2 → IFX2、IFX3 → IFX3、IFX4 → IFX4、IFX5 → IFX5 を設定してください。

プリロード・ドラムキットは、通常スネア系が IFX1、キック系が IFX2、その他が IFX3 に設定されています。このような場合に “Bus Select” を Dkit にすると、IFX1、IFX2、IFX3 に送られますが、IFX1、IFX2 等は通常プログラム用に設定されています。このとき “IFX.Patch” を使用して、スネア系を IFX3、キック系を IFX4、その他は IFX5 に設定するなど、使用していない IFX にルーティングします。この例では、IFX1: IFX3、IFX2: IFX4、IFX3: IFX5 と設定します。(☞ p.449)

▼ 1-4: Menu Command

- 0: Write Program ☞ p.108
 - 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
 - 2: Exclusive Solo ☞ p.108
 - 3: Copy Drum Track ☞ p.113
 - 4: Erase Drum Track Pattern ☞ p.113
- (☞ 参照: p.107 「Program: Menu Command」)

1-5: X-Y Setup



X-Y コントロールは、ディスプレイに触れて指を動かす (X-Y モード)、またはその操作を記録した X-Y モーションによって、OSC1 と OSC2 のポリューム・バランスをコントロールしたり、プログラムやエフェクトを調整するコントロール・チェンジを生成します。

X-Y コントロールとは？

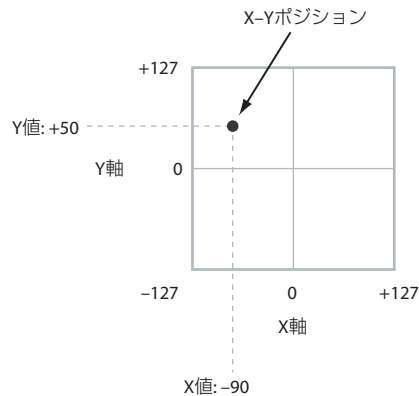
通常モジュレーションは、スライダーなどで直線的に操作します。この操作範囲の片端ではモジュレーションが最小になり、もう片端では最大になります。

一方、X-Y コントロールは、平面上のある 1 点を中心として左右または上下に動かすことで変化を与えます。

この点は、2つの直線上、左右の線上 (X 軸) と上下の線上 (Y 軸) に同時に存在します。

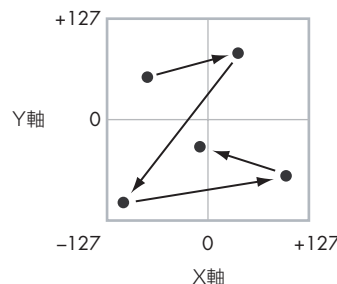
X-Y ポジションは、スライダーのように 1 つの値だけではなく、2 つの値 (X の値と Y の値) を持ちます。次図を参照してください。

X-Y ポジションと X 軸 Y 軸の値



ディスプレイ上でポイントの位置を直接動かすだけでなく (X-Y モード)、X-Y モーションを使って自動的に、下図のようにポイントの位置を変化させることもできます。

X-Y モーションによる X-Y ポジションの移動



音量と CC のコントロール

X-Y コントロールはおもに 2 つの役割を果たします。1 つは、Program モードで 2 つのオシレーター（または Combination モードでは一度に最高 16 のティンバー）の相関的な音量をコントロールすることです。もう 1 つは、プログラムとエフェクトのパラメーターを変化させる CC (MIDI コントロール・チェンジ) メッセージを生成することです。

X-Y コントロールと MIDI


X-Y コントロールは 2 種類の方法 (X-Y モードと X-Y CC コントロール) で MIDI に対応します。

まず、X-Y モードは 2 つの MIDI コントローラー (X 軸、Y 軸それぞれ 1 つずつ) を送受信します。Global モードでこれを任意の MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーに割り当てます。初期設定では CC#118 が X 軸用に、CC#119 が Y 軸用に割り当てられています。X-Y モード (または X-Y モーション) とその MIDI コントロール・チェンジは、X-Y ポジションをコントロールします。

一方、X-Y CC コントロールは、X-Y ポジションによって生成されます。通常、これは内部の音とエフェクトだけをコントロールしますが、生成された MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを “X-Y MIDI Out” (Global 1-2a) で外部 MIDI 機器に送信することもできます。

[X-Y モード] スイッチ

[X-Y MODE] スイッチをオンにすると、ディスプレイの色調が変わり、スイッチの LED が点灯します。

 この状態では、ディスプレイのパラメーターが選択できなくなります。設定を変更するときは、オフにしてください。また、“Write Program” などのメニュー・コマンドを選択するときは、[ENTER] スイッチを押しながら、テン・キーを押して表示することは可能です。

プログラムを保存するときは、[REC/WRITE] スイッチを押して、Update Program を表示し、[ENTER] スイッチを押して保存するとよいでしょう。

[HOLD] スイッチ

[HOLD] スイッチをオンにすると (LED が点灯) し、手を離れた後も、離れた位置の効果を保持します。オフ時は、手を離すと、ポイントはセンター値 (効果のかからない) に戻ります。

[MOTION] スイッチ

X-Y モーションをレコーディングまたはプレイバックします。スイッチを押している間 (LED 点灯)、レコーディングまたはプレイバックします。

また、フット・スイッチでもコントロールすることができます。

X-Y モーションのレコーディング方法

イベントが空の場合

1. [X-Y MODE] スイッチを押します。(LED 点灯)
2. [MOTION] スイッチを押して、記録待機状態にします。
3. [MOTION] スイッチを押したまま、ディスプレイに触れると記録が始まります。指を動かして記録をしてください。
4. [MOTION] スイッチを離す、またはイベントが最大容量まで記録されると終了します。

すでにイベントがある場合

1. [X-Y MODE] スイッチを押します。(LED 点灯)

2. [MOTION] スイッチを押すと、プレイバックが始まります。
3. [MOTION] スイッチを押したまま、ディスプレイに触れると、その時点から記録が始まります。指を動かして記録をしてください。
4. [MOTION] スイッチを離す、またはイベントが最大容量まで記録されると終了します。
5. 再度 [MOTION] スイッチを押すと、途中まで旧イベント、途中からさっき記録したイベントが再生します。

X-Y モーションのプレイバック方法

1. [X-Y MODE] スイッチを押します。(LED 点灯)
2. [MOTION] スイッチを押している間、X-Y モーションがプレイバックします。
鍵盤を演奏してください。
Note: フット・スイッチでも [MOTION] スイッチのオン/オフをコントロールできます。(※p.625)

X-Y モーションのリセット

[ENTER] スイッチを押しながら [MOTION START/STOP] スイッチを押すと、記録しているイベントが消去されます。

1-5a: X-Y Volume Control

X-Y モード (または X-Y モーション) を X 軸上で左右に動かすことで、オシレーター 1 と 2 の相関的な音量を調整します。

“Equal Power” をチェックすると、X-Y ポジションの移動時に、2 つのオシレーター間でスムーズなフェードが可能です。また、“OSC1/2 Center Volume” を使って、さらに複雑なフェードにすることもできます。

Combination モードでは X 軸と Y 軸を両方使って、最高 16 個のティンバーの相関的な音量をコントロールします。詳細は、Combination モードの [X-Y Volume Control] を参照してください。

Enable Volume Control

[Off, On]

On (チェックする) : X-Y ポジションの移動によってオシレーター 1 と 2 の音量が変化します。

Off (チェックしない) : X-Y ポジションは、オシレーター 1 と 2 の音量に直接影響を与えません。ただし X-Y CC と AMS を使って、音量をコントロールすることはできません。

Equal Power

[Off, On]

“Enable Volume Control” をチェックしているときにのみ有効です。

On (チェックする) : Equal Power の音量曲線を使ってオシレーター 1 と 2 の間にフェードが作られます。サウンド間でのフェードがスムーズになり、典型的なベクター・シンセを使う感覚で音量コントロールができます。

また、このパラメーターをチェックしているときは “OSC1/2 Center Volume” は無効となり設定できません。“Equal Power” でセンター音量が自動的に設定されるためです。

Off (チェックしない) : “OSC1/2 Center Volume” によって、X-Y ポジションが音量に与える影響の度合いが決まります。

OSC1 Center Volume

[0, 25, 50, 75, 100%]

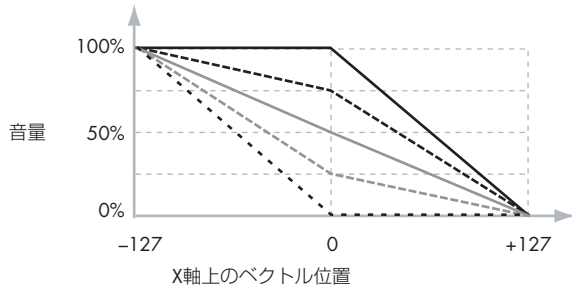
X 軸の中心でのオシレーター 1 の音量を設定します。上記の “Equal Power” をチェックしないときにのみ表示されます。

X 軸の両端の音量は固定です。左端では常に 100% の音量、右端では常に 0% の音量となります。

OSC2 Center Volume [0, 25, 50, 75, 100%]

X軸の中心でのオシレーター 2 の音量を設定します。
 X 軸の両端の音量はオシレーター 1 とは反対のレベルで固定しています。つまり、左端では常に 0% の音量、右端では常に 100% の音量となります。

オシレーター の “Center Volume” 値と X 軸上の位置



Center Volume値 :	—————	100
	- - - - -	75
	—————	50
	- - - - -	25
	0

1-5b: X-Y CC Control

X-Y CC コントロールは、X-Y モード (または X-Y モーション) で X-Y ポジションをコントロールすることによって、AMS ソースとしてプログラムのパラメーターを変化させたり、Dmod ソースとしてエフェクトを変化させたりします。

ベクターの 4 つの方向はそれぞれ異なる CC を送信します (左 [-X]、右 [+X]、上 [+Y]、下 [-Y])。 “X Mode” と “Y Mode” を使用して、この 4 つの方向を組み合わせてさまざまなパターンが設定できます。

X-Y CC は、グローバル MIDI チャンネルで送信します。ボイス・コントロールのように各ボイスをコントロールするのではなく、プログラムのすべてのボイスをコントロールします。

Note: Global パラメーターを使用すると、CC コントロールの MIDI 出力をオン/オフすることができます。初期設定はオフです。内部音源が常にコントロールされます。

Enable CC Control [Off, On]

On (チェックする) : +X、-X、+Y、-Y に割り当てた CC を X-Y ポジションでコントロールします。

Off (チェックしない) : +X、-X、+Y、-Y に割り当てた CC の影響はありません。Global で設定した “X (X-Y Mode)”、 “Y (X-Y Mode)” (P2: Controllers- MIDI CC# Assign) の MIDI CC# を受信します。(☞ 参照: p.32 “X-Y コントロールと MIDI”)

X Mode [Positive, Negative, Xfade, Split]

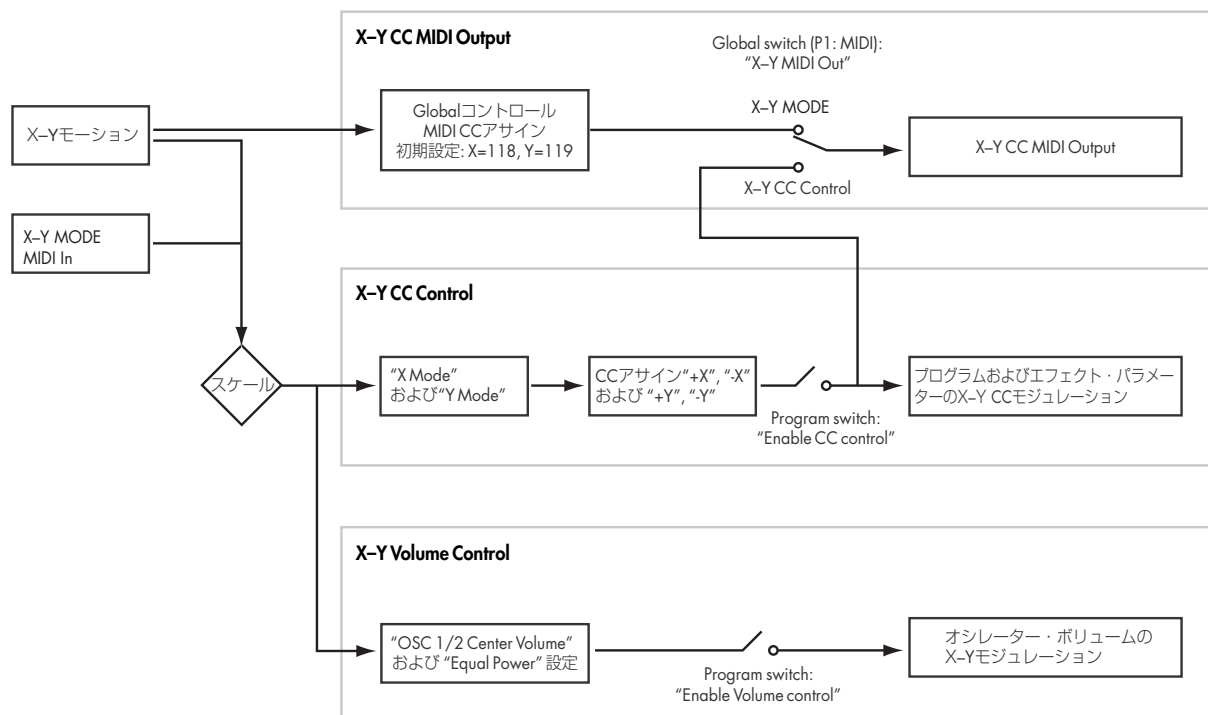
次ページのグラフに示すように、さまざまなパターンで CC を送信するよう X-Y CC コントロールを設定できます。このパラメーターは X 軸のパターンを設定します。CC コントロールにのみ有効で、ボリューム・コントロールには無効です。

Positive: +X のみを送信し、左端が 0、右端が 127 になります。-X は無効になります。

Negative: -X のみを送信し、左端が 0、右端が 127 になります。+X は無効になります。

Xfade: +X と -X の両方を送信し、X 軸上でオーバーラップします。片方の値が大きくなるともう片方が小さくなります。

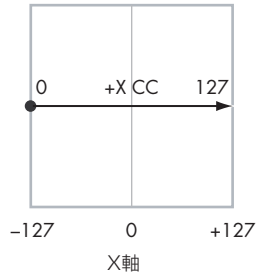
Split: +X と -X の両方を送信し、軸の中心で左右に分かれます。点が中心から右へ移動すると +X を送信、中心から左へ移動すると -X を送信します。



X-Y CC モード

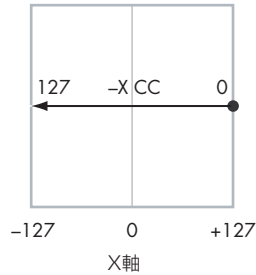
Positive

+Xのみ送信
左から右へ増加



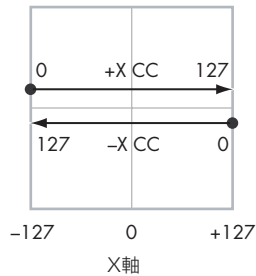
Negative

-Xのみ送信
右から左へ増加



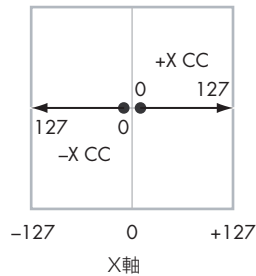
Xfade

+Xと-Xの両方を送信
片方が増加するともう片方が減少



Split

+Xと-Xの両方を送信
両方とも中心で0
+Xは右へ増加
-Xは左へ増加



+X

[Off...MIDI CC#119]

+X 方向で送信されるコントローラーをアサインします。AMS ソースとして、プログラムのパラメーターをコントロールしたり、Dmod ソースとしてエフェクトのパラメーターをコントロールできます。上記の“X Mode”がNegativeのときは無効となります。

-X

[Off...MIDI CC#119]

-X 方向で送信されるコントローラーをアサインします。上記の“X Mode”が Positive のときは無効となります。

選択肢は“+X”と同じです。

Y Mode

[Positive, Negative, Xfade, Split]

Y 軸の X-Y CC のパターンを設定します。(+ 参照: “X Mode”)

+Y

[Off...MIDI CC#119]

+Y 方向で送信されるコントローラーをアサインします。前述の“Y Mode”が Negative のときは無効となります。

選択肢は“+X”と同じです。

-Y

[Off...MIDI CC#119]

-Y 方向で送信されるコントローラーをアサインします。前述の“Y Mode”が Positive のときは設定できません。

選択肢は“+X”と同じです。

▼ 1-5: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy X-Y Motion ☞p.109

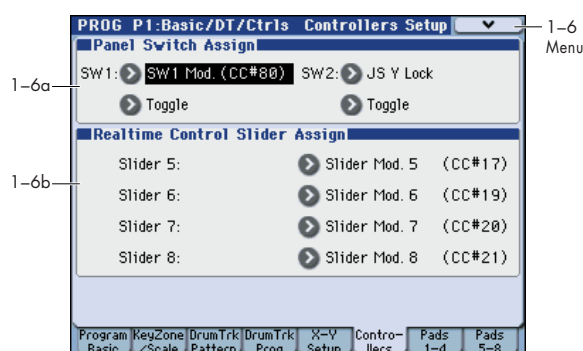
(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

1-5c: X-Y Graphic

X-Y Graphic

X-Y グラフは、Eqaul Power モード使用時や、Center Volume の設定による音量の変化のイメージを図示します。

1-6: Controllers Setup



プログラムの SW1、SW2、および“Control Assign” (0-8b) RT Control 選択時の [5] ~ [8] スライダーの機能を設定します。

Note: SW1、SW2 は、[SW1][SW2] スイッチでコントロールできます。

1-6a: Panel Switch Assign

SW (SW1 Assign) [Off, ..., After Touch Lock]

SW1 の機能をアサインします。(☞ 参照 : p.623 [SW1, SW2 Assign List])

Note: KYBD-61/73/88 接続時 [SW1][SW2] スイッチのオン/オフは、プログラムを保存すると記憶します。機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1] スイッチを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1] スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1] スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 Assign [Off, ..., After Touch Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 の機能をアサインします。SW2 にアサインできる機能は、SW1 の SW1 Mod.(CC#80) に変わり SW2 Mod.(CC#81) です。それ以外は SW1 と同じです。

1-6b: Realtime Control Slider Assign

“Control Assign” (0-8b) RT Control 選択時の [5] ~ [8] スライダーに機能 (おもにコントロール・チェンジの種類) をアサインします。(☞ 参照 : p.624 [Realtime Control Slider 5-8 Assign])

ここで設定した機能は、CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] を選択し、[5] ~ [8] スライダーを操作したときに有効です。

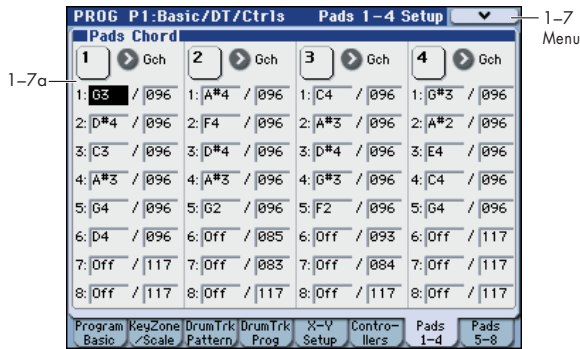
Slider 5 [Off, ..., MIDI CC#95]
Slider 6 [Off, ..., MIDI CC#95]
Slider 7 [Off, ..., MIDI CC#95]
Slider 8 [Off, ..., MIDI CC#95]

▼ 1-6: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108

(☞ 参照 : p.107 [Program: Menu Command])

1-7: Pads 1-4 Setup, 1-8: Pads 5-8 Setup



プログラムごとに、パッド [1] ~ [4]、[5] ~ [8] で発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。1 つのパッドそれぞれに最大 8 個までのノート・ナンバーおよびベロシティをアサインします。

1-7(8)a: Pads Chord

Pad 1

MIDI Channel [Gch, Dch]

パッドが送信する MIDI チャンネルを設定します。

Gch: グローバル MIDI チャンネルで送信します。プログラムの音が鳴ります。

Dch: プログラムの Drum Track MIDI チャンネルで送信します。ドラムトラックのプログラムが鳴ります。

Notes 1...8 [Off, C-1...G9 / 001...127]

発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。パッドを叩くと、ここで設定した最大 8 つまでの設定を出力します。

Off: ノートを鳴らさないときに設定します。

C-1...G9: 発音させるノート・ナンバーを設定します。

001...127: ベロシティ値を設定します。

設定方法は、次の 2 種類があります。

設定

単音のノートやコードをパッドに割り当てるには、次の方法があります。

マニュアル設定

上記のパラメーターで、ノートとベロシティを任意に設定します。

[CHORD ASSIGN] スイッチによる自動設定

[CHORD ASSIGN] をオンにして、鍵盤で弾いたノート、ベロシティの値を自動的にパッドに設定します。

1. フロント・パネル [CHORD ASSIGN] スイッチを押します。(点灯)
2. 鍵盤を弾きます。
一度に押さえられないときは、ノートを押さえたまま、加えたいノートを押さえることによっても追加できます。
3. 設定を登録するパッドを押します。手順 2 で弾いたノート・ナンバーおよびベロシティが自動設定されます。

Note:

- 自動設定する順番はこの他、手順 2.-1.-3. でも可能です。ただしこの場合、上記手順 2. のように、ノートを押さえたまま、加えたいノートを順番に押さえることによって、ノートを追加することはできません。
- パッドのコピー/マージ： 鍵盤を押してノートを入力しパッドに設定するように、パッドを叩くことによって、パッドに割り当てられているノートを他のパッドにコピーすることができます。2 つ以上のパッドの設定も一緒にすることができます (最大 8 ノートまで)。
設定方法は、上記手順 2.-1.-3. に類似し、コピーしたいパッドを押して、[CHORD ASSIGN] スイッチを押します。コピー先のパッドを押すと設定がコピーされます。2 つ以上のパッドをコピーする場合は必ず同時にパッドを押してください。

設定方法については OG p.44 「パッド」を参照してください。

演奏

パッドを叩くと、設定したノート・ナンバーおよびベロシティ値で出力します。このときフロント・パネル [PAD MODE] によってベロシティの反応が変わります。

[PAD MODE]: FIXED VELOCITY

パッドを叩く速さ (ベロシティ) にかかわらず、パッドごとに設定されているノート・ナンバーおよびベロシティ値でノートを出力します。

CHORD ASSIGN でノートを設定したときも、常に、記憶したノート・ナンバーおよびベロシティのバランスが再現されます。

[PAD MODE]: VELOCITY SENSITIVE

パッドを叩く速さに反応して、パッドごとに設定されているベロシティに強弱が付いて出力されます。

複数音でコードを弾いたときでも、設定したベロシティ値のバランスを保ったまま強弱が付きまます。

Pad 2...4, 5...8

Pad1 と同様です。「Pad1:」を参照してください。

▼ 1-7(8): Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Pad Setup ☞p.114

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

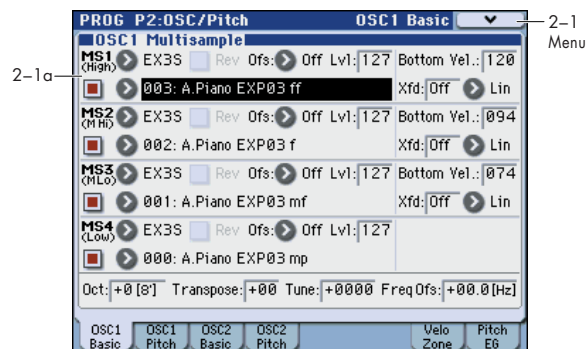
PROG P2: OSC/Pitch

サウンドの一番基本となる要素（オシレーターが発音するマルチサンプルと、そのピッチ）を設定するページです。おもに以下について設定します。

- シングルまたはダブル・プログラムのオシレーターで使うマルチサンプルを選択、ドラムス・プログラム用のドラムキットを選択する。
- シングル・プログラム、ダブル・プログラムのベロシティ・スプリット、クロスフェード、レイヤーを設定する。
- オクターブ、ファイン・チューニングなどのサウンドの基本ピッチを設定する。
- LFO、ピッチ EG、ジョイスティック、リボン・コントローラーなどさまざまなソースを使ってピッチ・モジュレーションをコントロールする。

“Oscillator Mode” で Single または Drums を設定すると、OSC1 Basic、OSC1 Pitch だけが有効になり、オシレーター 2 の各ページは表示および設定できません。

2-1: OSC1 Basic



プログラムのサウンドはサンプルを基本に作られています。このページでは基本的なサンプル関連の設定を行います。以下について設定します。

- シングルまたはダブル・プログラムのオシレーターで使うマルチサンプルを選択する。またはドラムス・プログラム用のドラムキットを選択する。
- オシレーターの基本ピッチを設定する。
- マルチサンプルのベロシティ・スプリット、クロスフェードを設定する。

2-1a: OSC1 Multisample

この設定は、“Oscillator Mode” の設定によって変わります。

Single または Double のときは、各オシレーターが最大で 4 つのマルチサンプルを使用することができます。Drums のときは、オシレーターが 1 つで、1 種類のドラムキットを発音します。

マルチサンプルとドラムキット

マルチサンプルとドラムキットは、サンプルをそれぞれ異なった方法で発音します。

- マルチサンプルは、複数または 1 つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルなギターのマルチサンプルを例にとると、各弦ごとに 1 つずつサンプルを配列し、合計 6 つのサンプルで構成します。
- ドラムキットはその名の通り、複数のドラムサンプルをドラムキットのように配列したものです。

ベロシティ・スプリット、クロスフェード、レイヤー

“Oscillator Mode” が Drums 以外するとき、各オシレーターは 4 つのベロシティ・ゾーン：MS1 (High) ~ MS4 (Low) が設定できます。各ゾーンでマルチサンプルを鳴らすことができ、レベル、スタート・オフセットなどを別個に設定できます。

各ベロシティ・ゾーンを重ねないように設定すると、ベロシティの強弱で異なるサンプルを鳴らすことができます（ベロシティ・スプリット）。

最大で 2 つのベロシティ・ゾーンを重ねることができ、同時に 2 つのサンプルを発音させることができます（レイヤー）。また、ベロシティの強さで、この 2 つのゾーンのサンプルをなめらかに移行させて鳴らすことができます（ベロシティ・クロスフェード）。

“Oscillator Mode” Single, Double

MS1 (High)

1 番目のベロシティ・ゾーン設定です。トップ・ベロシティ・ゾーンを設定します。

マルチサンプルを 1 つだけ使って簡単なセットアップを作るときは、MS1 を適宜設定して、“Bottom Vel.” (Bottom Velocity) を 1 に、“Xfd” (Crossfade Range) を Off に設定します。

Multisample On/Off [Off, On]

MS1 のマルチサンプルが発音する、しないを設定します。

On (チェックする) 時、発音します。

Bank [RomM, RomS, RamM, RamS, EX * M, EX * S, ...]

“Multisample On/Off” が On のときに表示されます。

バンクは ROM、RAM、EX * という 3 つのおもなタイプに分かれます。それぞれのタイプで、モノカステレオのマルチサンプルを選べます。ただしステレオ・マルチサンプルはモノ・マルチサンプルの倍のボイス数が必要です。

RomM, RomS: 内蔵プリセットのマルチサンプルです。

RamM, RamS: ユーザー・マルチサンプルです。

Sampling モード等で作成したマルチサンプル、または Media モードでロードしたマルチサンプルが選択できます。Media モードでロードできるデータは、KORG フォーマットのマルチサンプル・ファイル以外に、AKAI S1000/S3000、AIFF、WAVE、SOUNDFONT 2.0 の各フォーマットのデータが、マルチサンプルとしてロードでき、それらをマルチサンプルとして使用できます。

EX * M, EX * S: PCM 拡張シリーズのマルチサンプルのバンクを選びます。各バンクには独自の番号が振られています。メニューには現在ロードされている EX * バンクだけが表示されます。

Multisample select [List of Multisample]

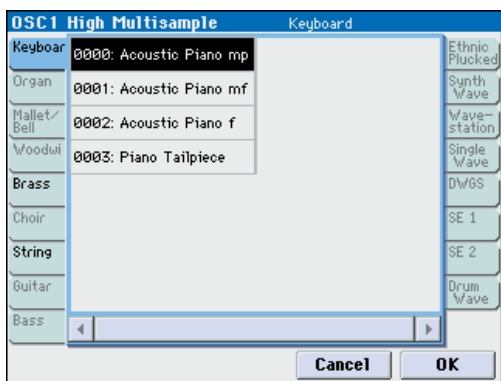
MS1 にマルチサンプルを設定します。

マルチサンプルによっては、発音範囲に上限のあるものがあります。発音範囲を超えるものに関しては発音しません。

“Multisample Select” のポップアップボタンを押すとマルチサンプル・リストが開き、リストからマルチサンプルが選べます。

ROM Multisample Select メニュー

タブでカテゴリーを選び、カテゴリー内のマルチサンプルを選びます。OK ボタンで実行、Cancel ボタンでキャンセルします。



“Bank” RomM 時：

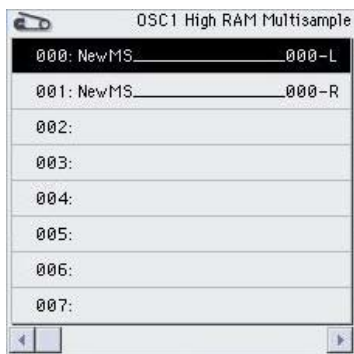
モノ・マルチサンプルが表示されます。また、Bank: RomS で選択できるステレオ・マルチサンプルの L チャンネル、R チャンネルをモノ・マルチサンプルとして選べます。それぞれ、同名マルチサンプルの後ろに -L, -R が表示されます。

“Bank” RomS 時：

ステレオ・マルチサンプルのみが表示されます。

RAM Multisample Select メニュー

リストから RAM マルチサンプルを選びます。OK ボタンで実行、Cancel ボタンでキャンセルします。



“Bank” RamM 時：

モノ・マルチサンプルが表示されます。また、ステレオ・マルチサンプルの L チャンネル、R チャンネルをモノ・サンプルとして選べます。それぞれ、同名サンプルの後ろに -L, -R が表示されます。

“Bank” RamS 時：

ステレオ・マルチサンプルのみが、モノ・サンプルと同じ番号で同じ名前が表示されます。-L, -R どちらを選んで同じステレオ・マルチサンプルとして設定されます。

Rev (Reverse) [Off, On]

選択したマルチサンプルがループしないでリバース再生します。

Note: マルチサンプル内の個々のサンプルがすでにリバースに設定されている場合は、この設定をしなくてもリバース再生します。

On (チェックする) : マルチサンプルがリバース再生します。

Off (チェックしない) : マルチサンプルは通常に再生します。

Ofs (Start Offset) [Off, 1st...8th]

ROM と EXB のマルチサンプルは、最初から発音させるだけでなく、最大で 8 か所のあらかじめ設定されたスタート・ポイントのいずれからか発音させることができます。

RAM のマルチサンプルは、波形の最初から、またはループ・スタート・ポイントから発音させることができます。

Ofs (Start Offset): ROM/EXB マルチサンプル

ROM と EXB のマルチサンプルは、“Start Offset” で通常のスタート・ポイント (Off) か他のスタート・ポイント (1st ~ 8th) を選びます。

あらかじめ設定されているポイントが 8 か所より少ないものもあります。その場合は使用できるポイント設定だけが選べます。

Ofs (Start Offset): RAM マルチサンプル

RAM マルチサンプルは、Off と 1st だけが選べます。Off は通常のスタート・ポイント、1st はループ・スタート・ポイントになります。2nd ~ 8th は無効となり選べません。

Lvl (Level) [0...127]

マルチサンプルの基本的なボリューム・レベルを設定します。アンプ・セクションでは、この基本的なレベルを、エンベロープや LFO、キーボード・トラック、その他のモジュレーションを使って変更します。(☞ 参照 : p.57 [PROG P4: Amp/EQ])

⚠ マルチサンプルによっては設定を大きな値にすると、和音の演奏時に音が歪むことがあります。このようなときは、レベルを下げてください。

RAM マルチサンプルは、サンプルごとに再生レベルを +12dB に設定できます。“+12dB” がオンのとき、そのサンプルは約 +12dB 大きなレベルで再生されます。このパラメーターは Sampling モードで設定します。

Bottom Vel. (Bottom Velocity) [1...127]

マルチサンプルが発音する最低値のベロシティを設定します。MS1 の “Bottom Vel.” は MS2 の値と同じ、あるいはそれ以上に設定します。

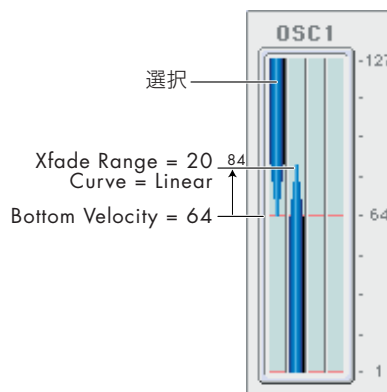
Xfd (Crossfade Range) [Off, 1...127]

MS1 と MS2 がベロシティによってクロスフェードする範囲を設定します。MS1 の “Bottom Vel.” を基にして、上方向の範囲でクロスフェードします。

例えば、“Bottom Vel.” が 64、“Xfd” が 20 のとき、MS2 はベロシティが 84 以下でフェード・インを開始します。

ベロシティが “Xfd” 内のとき、オシレーターは通常の 2 倍の同時発音数を使用することになります。

Note: 同時にフェードさせることができるのは 2 つのゾーンに限られます。



Curve [Linear, Power, Layer]

クロスフェードのボリューム・カーブを設定します。Linear と Power (Equal Power の略) は、2 つのマルチサンプルの混ざり方が異なります。組み合わせたマルチサンプルによって、適した設定を選んでください。Layer は、2 つのマルチサンプルをクロスフェードさせずに重ね合わせます。

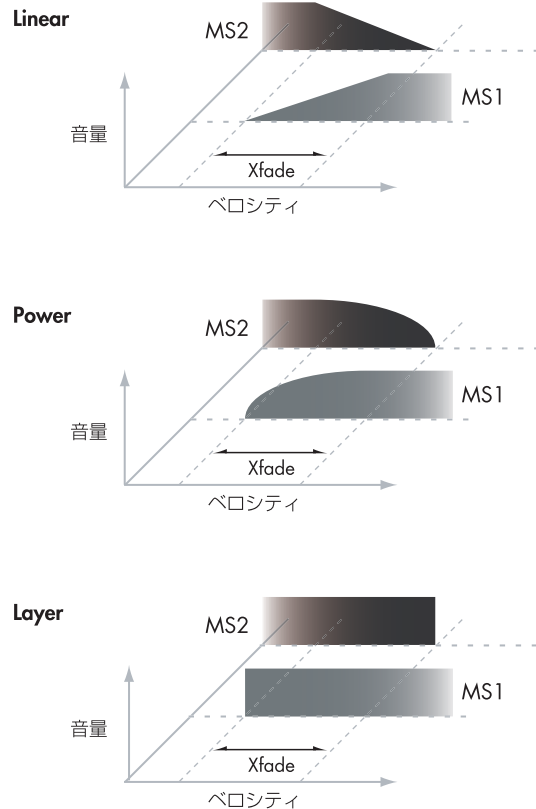
Linear: クロスフェードの中間点で 2 つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの 50% となります。このため、その中間点

でレベルの落ち込み感が生じることがあります。その場合は Power を選んでください。

Power: Equal Power を略したもので、クロスフェードの中間点で 2 つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの 70% となります。このため、その中間点でレベルが大きく感じることがあります。その場合は Linear を選んでください。

Layer: 2 つのマルチサンプルがクロスフェードの範囲にわたって最大レベルで重なります。

クロスフェード・カーブ



MS2 (Mid Hi), MS3 (Mid Lo), MS4 (Low)

これらは 2 番目、3 番目、そして 4 番目のペロシティ・ゾーン設定です。MS2 と MS3 のパラメーターは MS1 と同じです。

MS4 のパラメーターは MS1 と似ていますが、MS4 には “Bottom Vel.”、“Xfd”、“Curve” の各パラメーターがありません。“Bottom Vel.” は常に 1 に固定されています。

OSC1 Frequency

Oct (Octave) [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]
 オシレーターの基本ピッチ（音高）をオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは +0[8'] です。

Transpose [-12...+12]
 ピッチを半音単位、± 1 オクターブの範囲で調整します。

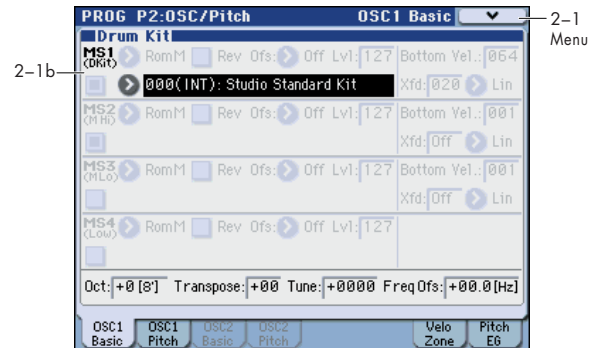
Tune [-1200...+1200]
 ピッチをセント単位、± 1 オクターブの範囲で調整します。1 セントは半音の 1/100 です。

Freq Ofs (Frequency Offset) [-10.0Hz ... +10Hz]
 0.1 Hz 単位でピッチを調整します。このパラメーターが “Tune” と異なるのは、2 つのオシレーターをデチューンさせると、鍵盤全域にわたって、周期的に脈打つように一定のビートが生まれます。

2-1b: OSC1 Multisample

“Oscillator Mode” Drums

MS1 (DKit)



“Oscillator Mode” を Drums にしたときは、以下のパラメーターが表示されます。

Drum Kit [000...031 (INT), 032...143 (U-A...U-G), 144...152 (GM)]

ドラムキットを選びます。

Note: 000(INT) ~ 143(U-G) は、Global P5: Drum Kit でアサインしているインストールメントを変更、設定することができます。

Drum Kit Frequency

Oct (Octave) [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

ピッチをオクターブ単位で設定します。ドラムキット使用時は、オクターブを 8' に設定してください。

Drums プログラムをエディットするときには、必ずこのパラメーターを 8' に設定してください。それ以外ではドラムキットの鍵盤の割り当てがずれてしまいます。

Transpose [-12...+12]

割り当てられたドラムキットのインストールメントの位置をずらします。必要がなければ 0 に設定します。

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位で調整します。1 セントは半音の 1/100 です。個々のドラムキットのピッチは、Global P5: Drum Kit で設定します。

Freq Ofs (Frequency Offset) [-10.0Hz ... +10Hz]

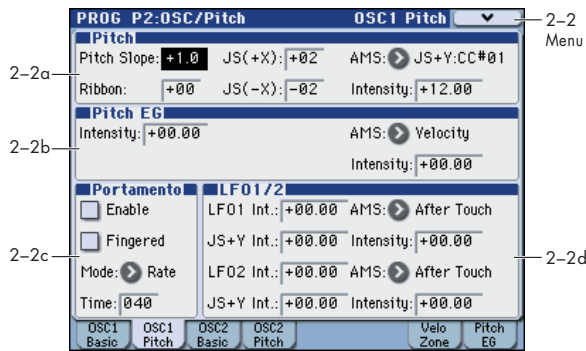
0.1 Hz 単位でピッチを調整します。このパラメーターが “Tune” と異なるのは、2 つのオシレーターをデチューンさせると、鍵盤全域にわたって、周期的に脈打つように一定のビートが生まれます。

▼ 2-1: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Swap LFO 1&2 ☞p.115

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

2-2: OSC1 Pitch



オシレーター 1 のピッチを設定するページです。おもに以下について設定をします。

- ベンド・アップ、ベンド・ダウンを個別に設定したジョイスティック X (またはピッチ・ベンド・メッセージ受信) と、リボン・コントローラー (または CC#16 受信) によるピッチ・ベンドを設定する。
- 鍵盤の高音域または低音域へ弾くにつれてどれだけ音程が変化するかをコントロールする “Pitch Slope” を設定する。
- ピッチを変化させる AMS モジュレーションをアサインする。
- ピッチ EG、LFO1/2 によるピッチ・モジュレーション・インテンシティ、及びその AMS を設定する。
- ポルタメントを設定する。

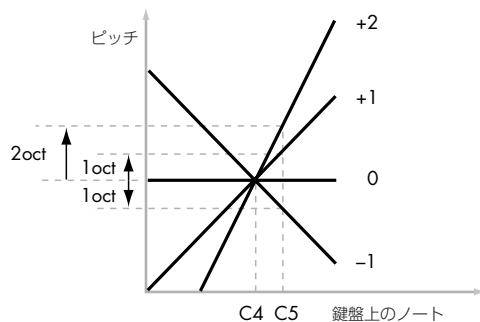
2-2a: Pitch

Pitch Slope

[-1.0...+2.0]

通常は、+1.0 に設定します。

“Pitch Slope” の設定と、ピッチ、ノートの関係



+ の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、- の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

0 に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いても C4 の音で発音します。これは特殊効果的なサウンドに使うと便利です。

Ribbon

[-12...+12]

リボン・コントローラーを押さえたとき (または CC#16 を受信したとき) に、ピッチがどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。

+ の値のとき、リボン・コントローラーの中心より右を押さえるとピッチが上がり、- の値ではピッチが下がります。

例えば、+12 に設定してリボン・コントローラーの右端を押すと音程は 1 オクターブ上がり、左端を押すと音程は 1 オクターブ下がります。

-12 に設定すると逆の効果となり、右端を押すと音程は 1 オクターブ下がり、左端を押すと音程は 1 オクターブ上がります。

リボン・コントローラーから手を離すと、ピッチはセンターに戻ります (ただし、SW1/2 のリボン・ロック機能を使っているときは例外です)。このため、リボン・コントローラーの右端を押してすぐに離すと、ギターのような演奏が可能です。

JS (+X)

[-60...+12]

ジョイスティックを右側に傾けたとき (またはピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき) に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は + 値に設定します。

例えば、+12 に設定してジョイスティックを右一杯に倒すと、弾いた鍵盤の 1 オクターブ上の音までピッチが変化します。

JS (-X)

[-60...+12]

ジョイスティックを左側に傾けたとき (またはピッチ・ベンド・メッセージを受信したとき) に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。通常は - 値に設定します。

例えば、-60 に設定してジョイスティックを左一杯に倒すと、弾いた鍵盤の 5 オクターブ下の音までピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

AMS (Pitch)

[List of AMS Sources]

ピッチをコントロールする AMS ソースを選びます。(※ 参照: p.614 「AMS List」)

Intensity

[-12.00...+12.00]

“AMS (Pitch)” によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。12.00 で 1 オクターブ変化します。

例えば、“AMS (Pitch)” を After Touch にして鍵盤を押し込んだとき、ここが + の値のときはピッチが上がり、- の値のときはピッチが下がります。

2-2b: Pitch EG

Intensity

[-12.00...+12.00]

ピッチ EG によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。AMS によるモジュレーションが加わる前の設定となります。12.00 で 1 オクターブ変化します。

ピッチ EG の形状は +99 ~ -99 の範囲で設定できます。“Intensity” を + の値にすると、EG が + 値のときはピッチが上がり、- 値のときはピッチが下がります。

“Intensity” を - の値にすると、EG によるモジュレーション効果は逆方向となり、EG が + 値のときはピッチが下がり、- 値のときはピッチが上がります。

AMS (Pitch EG)

[List of AMS Sources]

ピッチ EG によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするための AMS ソースを選びます。

(※ 参照: p.614 「AMS List」)

Intensity

[-12.00...+12.00]

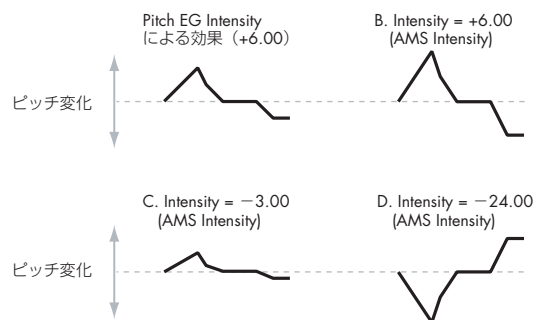
“AMS (Pitch EG)” によるピッチ EG への効果の深さと方向を設定します。この AMS モジュレーションと “Intensity” 値が加算されて、最終的なピッチ EG によるモジュレーション効果が決定します。

ここが+の値のときは、モジュレーションを強くかけるほど、ピッチ EG の効果も大きくなります。(☞ 参照: 「ピッチ EG と AMS」 図 B)

ここが-の値のときは、モジュレーションを強くかけるほど、ピッチ EG はエンベロープの極性を逆さまにしたようになり、反対の効果が現れます。次のような使い方ができます。

- Pitch “Intensity” を+値に設定し、AMS (Pitch EG AMS) でこの量を減らします。この場合、EG は振幅は狭くなるだけで、極性を反転させない例です。(☞ 参照: 「ピッチ EG と AMS」 図 C)
- AMS の “Intensity” を “Intensity” より大きく設定します。この場合は、少量のモジュレーションで+の効果、モジュレーションを大きくすると逆相の効果となります。(☞ 参照: 「ピッチ EG と AMS」 図 D)

ピッチ EG と AMS



2-2c: Portamento

ポルタメントは、異なるノート間のピッチの変化を滑らかにします。

Enable [Off, On]

On (チェックする) : ポルタメントがかかり、次の音への移行が滑らかになります。

Off (チェックしない) : ポルタメントはかかりません。これは初期設定です。

Fingered [Off, On]

奏法に合わせてポルタメントをコントロールできます。チェックすると、レガート奏法で弾いたときにポルタメントがかかり、音を分離して弾くとポルタメントがかかりません。

ポルタメントの “Enable” をチェックしているときに有効です。

On (チェックする) : レガート奏法時にポルタメントがかかります。

Off (チェックしない) : 弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

Mode [Rate, Time]

Rate : 例えばオクターブごとに 1 秒など、一定の距離 (音程) に対して常に同じ時間で移行します。半音の距離で移行にかかる時間よりも、数オクターブの距離で移行する時間のほうが長くなります。

Time : ある音から次の音へ移行するときにかかる時間が、音と音の距離 (音程) に関係なく常に一定になります。コード進行を弾くときに、和音内の各音の移行時間がどれも同じになるので便利です。

Time [000...127]

ポルタメントの時間を設定します。値が大きいほどゆっくり移行します。0に設定すると、ポルタメントの “Enable” がオフの場合と同じで、その音高に即座に移ります。

ポルタメントの “Enable” がチェックされているときに有効です。

SW1、SW2 へのポルタメント・オン/オフのアサイン

2つのアサインナブル・スイッチ [SW1]、[SW2]を使って、ポルタメントのオン/オフが行えます。(☞ 参照: p.35「1-6a: Panel Switch Assign」)

次の手順で機能をアサインします。

1. Prog P1: Basic/Ctrls- Controllers Setup ページを表示します。
2. Panel Switch Assignの “SW1” または “SW2” を Porta.SW (CC#65) に設定します。

これで、該当スイッチでポルタメントをオン/オフできるようになります。このとき、MIDI ポルタメント・コントローラー #65 が送信されます。

MIDI SW1/2 にポルタメントをアサインしなくても、MIDI コントローラー #65 でポルタメントがオン/オフできます。

2-2d: LFO1/2

LFO1 と LFO2 でピッチをコントロールします。各 LFO のモジュレーションの強さは、次の3種類の方法で設定します。

- “LFO1 Int.”、“LFO2 Int.” で LFO モジュレーションのインテンシティを設定する。
- “JS+Y Int.” で JS+Y 操作時の LFO の量を調節する。
- 任意の AMS ソースで LFO の量を調節する。

結果が加算されて全体の LFO 効果の深さになります。

LFO1

LFO1 Int. (LFO1 Intensity) [-12.00...+12.00]

OSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。“JS+Y Int.” や “AMS” によるモジュレーションが加わる前の設定になります。12.00 で最大± 1 オクターブ変化します。

-の値のとき、LFO は逆相になります。

JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Intensity) [-12.00...+12.00]

ジョイスティックを +Y 方向 (奥) へ傾けたとき (または CC#1 を受信したとき) の OSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さを設定します (ジョイスティックの +Y 方向でのコントロールを 「JS+Y」と呼びます)。

このパラメーターは JS+Y によって加えることができる LFO モジュレーションの最大量を設定します。

この値が大きいと、ジョイスティックを +Y 方向 (奥) へ傾けたときに得られる OSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションが深くなります。12.00 にすると最大± 1 オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のとき、LFO は逆相になります。上記の “LFO1 Int.” での効果をこのパラメーターで、減少させることもできます。

例 :

1. “LFO1 Int.” を +7.00 に設定します。
とても強いピッチ効果がかかり、完全5度までベンドします。
2. “JS+Y Int.” を -7.00 に設定します。

ジョイスティックを +Y 方向 (奥) へ傾けると、LFO による効果が薄らいでいきます。いっぱいまで倒すと、LFO はお互いに差し引いた状態になりモジュレーションがかかりません。

AMS (LFO1) [List of AMS Sources]

OSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選びます。(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

Intensity [-12.00...+12.00]

“AMS (LFO1)” による効果の深さと方向を設定します。

0 に設定するとモジュレーションはかかりません。12.00 にすると最大 ± 1 オクターブの OSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションがかかります。

例えば、“AMS (LFO1)” を After Touch にして鍵盤を押し込んだとき、ここが + の値の場合は OSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、- の値のときは逆相でかかります。

“LFO1 Int.”、“JS+Y Int.”、“AMS (LFO1)” によるそれぞれの設定の加算で、OSC1 LFO1 によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

LFO2

LFO2 のパラメーターは前述の LFO1 と同じです。(☞ 参照 : p.41 「LFO1」)

▼ 2-2: Menu Command

- 0: Write Program ☞ p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
- 2: Exclusive Solo ☞ p.108
- 3: Swap LFO 1&2 ☞ p.115

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

2-3: OSC2 Basic

このページではオシレーター 2 の基本的な設定を行います。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは設定できません。

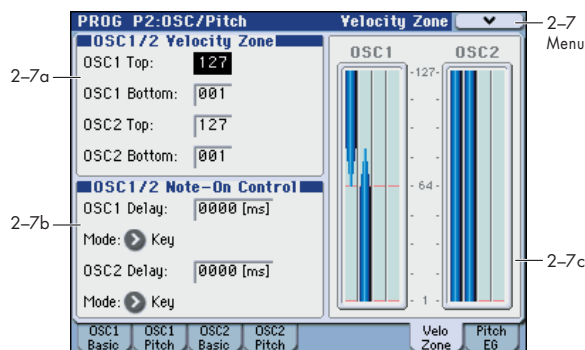
パラメーターはオシレーター 1 と同じです。(☞ 参照 : p.37 「2-1: OSC1 Basic」)

2-4: OSC2 Pitch

オシレーター 2 のピッチ設定を行います。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同じです。(☞ 参照 : p.40 「2-2: OSC1 Pitch」)

2-7: Velocity Zone



2-7a: OSC 1/2 Velocity Zone

オシレーターの 4 つのマルチサンプルには、それぞれベロシティ・ゾーンが設定できます。ここではオシレーター単位でベロシティ・ゾーンを設定します。

このベロシティ・ゾーンは MS1 ~ 4 のベロシティ設定よりも優先されます。

OSC1 Top [001...127]

オシレーター 1 が発音するベロシティの最大値を設定します。

Note: “OSC1 Top” ベロシティは “OSC1 Bottom” ベロシティよりも大きい値に設定してください。

OSC1 Bottom [001...127]

オシレーター 1 が発音するベロシティの最小値を設定します。

ベロシティ値の鍵盤からの入力

次の手順で、鍵盤から直接ベロシティ値が入力できます。

1. “OSC1 Top” または “OSC1 Bottom” を選びます。
2. [ENTER] スイッチを押します。
3. [ENTER] スイッチを押したまま、設定したいベロシティで鍵盤を弾きます。

OSC2 Top [001...127]

OSC2 Bottom [001...127]

オシレーター 2 が発音するベロシティの最大値/最小値を設定します。

上記“OSC1 Top”および“OSC1 Bottom”を参照してください。

2-7b: OSC1/2 Note-On Control

OSC1 Delay [0000ms...5000ms, KeyOff]

オシレーター 1 が鍵盤を押してから実際に発音するまでの時間を設定します。

ダブル・プログラムで、一方のオシレーターの発音を遅らせるときに便利です。

KeyOff: 特殊な設定です。発音時間を遅らせるのではなく、鍵盤を離すとすぐに発音します。

ハーブコードの鍵盤を弾いて離すたびに聞こえる「チャッ」という音を再現するときに使うことができます。

通常、keyOff 設定を使うときは、オシレーターのアンプ EG の “Sustain Level” を 0 に設定してください。

Mode [Key, Key + Damper]

通常は鍵盤を押さえると発音しますが、特殊な事例として、ダンパー・ペダルを踏んだままにしてから鍵盤を弾かないと発音しない、という設定ができます。例えば、ピアノの共鳴板による鳴りを再現するときに便利です。

Key: 通常の設定です。

Key+Damper: ダンパー・ペダルを押さえたままにしたときのみ発音します。ダンパー・ペダルを離すと、鍵盤を押さえていても発音が止まります。

OSC2 Delay [0000ms...5000ms, KeyOff]

Mode [Key, Key + Damper]

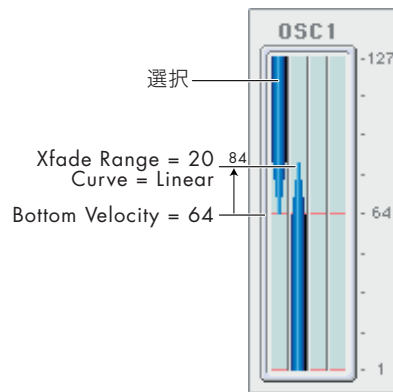
オシレーター 2 が鍵盤を押してから実際に発音するまでの時間を設定します。

上記“OSC1 Delay”および“Mode”を参照してください。

2-7c: OSC 1/2 Velocity Zone Window

ベロシティ・ゾーンを表示します。

OSC1 Basic および OSC2 Basic の“Bottom Vel.”、“Xfd”、“Curve”と、Velocity Zoneの“OSC1 Top”、“OSC1 Bottom”、“OSC2 Top”、“OSC2 Bottom”による設定が反映されます。

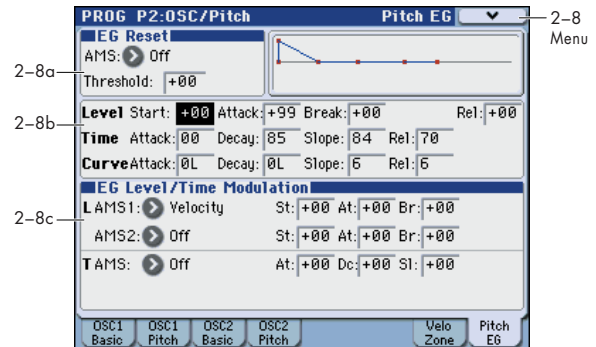


▼ 2-7: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Oscillator ☞p.113
- 4: Swap Oscillator ☞p.113

(☞ 参照 : p.107 [Program: Menu Command])

2-8: Pitch EG AMSource



ピッチ EG (エンベロープ・ジェネレーター) は、オシレーター 1、2 のピッチに時間による複雑な変化を与えます。このページのパラメーターは、その EG の形状を調節します。例えば、以下のような設定をします。

- 各 EG セグメントのレベルとタイムを調節して、EG の基本的な形状を設定する。
- 各 EG セグメントのカーブの度合いを設定する。
- EG のレベルとタイムの複雑なモジュレーションを設定する。
- LFOなどのAMSソースを設定してEGを再スタートさせる。

EG がピッチに与える効果の深さを調節するには、P2: OSC/Pitch- OSC1 Pitchページと OSC2 Pitchページの Pitch EG パラメーターを設定します。(☞ 参照 : p.40 [2-2b: Pitch EG])

他の EG との相違点

ピッチ EG は以下の点でフィルター EG やアンプ EG と異なります。

- オシレーター1とオシレーター2が同一のピッチEGを共有する。
- サスティン・レベルが常に0である。
- レベル・モジュレーションには 1 つではなく 2 つの AMS ソースがあり、タイム・モジュレーションには3つではなく 1つの AMS ソースがある。

AMS ソースとしてのピッチ EG

ピッチ EG をキーボード・トラックやLFOのように、AMS ソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。変化させたいパラメーターの AMS ソースにピッチ EG を選んでください。

2-8a: EG Reset

AMS (EG Reset AMS) [List of AMS Sources]

EG をスタート・ポイントにリセットする AMS ソースを選びます。例えば、テンポに同期したLFOを使って、リズムの先頭で EG をトリガーします。(☞ 参照 : p.614 [AMS List])

Threshold [-99...+99]

EG リセットをトリガーする AMS レベルを設定します。

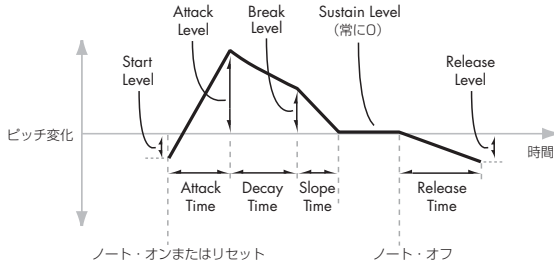
例えば、EG をリセットする LFO の位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。“Threshold” が+の値のときは、上向きに通過すると EG がトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過すると EG がトリガーされます。

Note: 数種の LFO 波形や LFO の周期が速いとき、+ 99 あるいは - 99 等の高いレベル値に LFO 出力が常に達しないことが

あります。
 “Threshold” を +99 や -99 等の高いレベルに設定していると、リセットしたりしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold” 値を調節してください。

2-8b: Envelope

ピッチ EG



エンベロープは、指定した時間で、あるレベルに移行し、また次の指定した時間で、あるレベルへ移行します。この動きによるモジュレーション信号を作ります。

次のパラメータで、4 つのレベルと、各レベルから次のレベルへ移行するのにかかる時間を設定します。

Level

4 つのレベルそれぞれを+の値、-の値のいずれにも設定できます。

+の値のときは、ピッチ（または他の AMS ディスティネーション）が、設定されている値から上がります。**-の値**のときは下がります。

ただし、フィルターEG、アンプEG と違って、ピッチ EG のサスティン・レベルは常に 0 です。

Start [-99...+99]

ノート・オン時の EG レベルを設定します。

Attack [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Break [-99...+99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Rel (Release) [-99...+99]

リリース・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Time

以下の表のように、値が大きいほど時間が長くなります。

EG の値	実際にかかる時間
10	10msec
20	44 msec
30	104 msec
40	224 msec
50	464 msec
60	944 msec
70	1.8 sec
80	3.8 sec
90	10.9 sec
99	87.3 sec

Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムを最も速くするには、スタート・レベルを +99 にします。この場合、最大レベルで即座に EG がスタートします。

Decay [00...99]

アタック・レベルに達したときからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサスティン・レベル（ピッチ EG は常に 0）に到達するまでの時間を設定します。サスティン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続きます。

Rel (Release) [00...99]

サスティン・レベルからリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。

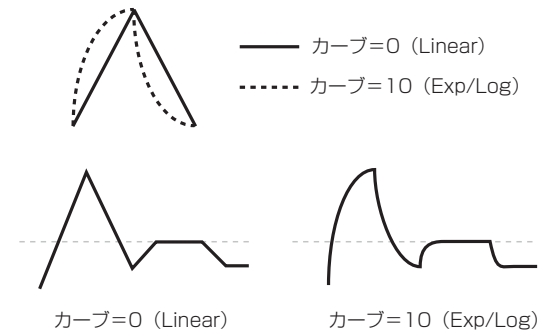
Curve

説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープはむしろ曲線で構成されています。

つまり、各セグメントのレベルが最初は素早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて変化がゆっくりになります。このほうが、直線的なセグメントよりも音が自然に聞こえます。

ヴァンテージ・アナログ・シンセのエンベロープは、このような曲線を自然に形成しましたが、M3 では更にこれを進歩させて、4 つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ別個に調節できるようになっています。

ピッチ EG カーブ



カーブの曲がり具合を変更しても、EG のタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値が速く変化しますので、サウンドもさらに速く変化するように聞こえます。

上昇／下降に適したカーブ設定

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3 は、アタックのような上昇するセグメントの初期設定として適しています。一方、“Curve”=6 以上は、ディケイやリリースのような下降するセグメントに最適です。

Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメントー スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメントー アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメントーブレイク・レベルからサスティン・レベル (ピッチ EG は常に 0) までの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Rel (Release) [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメントーサスティン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

2-8c: EG Level/Time Modulation

L (Level)

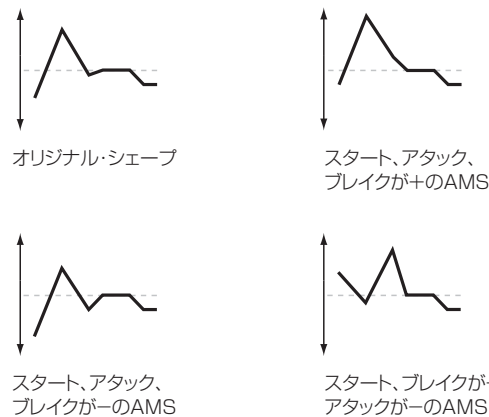
2 種類の AMS ソースで EG のレベル・パラメーターをコントロールします。各 AMS ソースで、スタート、アタック、ディケイ、ブレイクのレベルごとに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定します。

3 つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、下図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

Note: エンベロープの動作が 2 つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値をリアルタイムで調節することはできません。

これは EG Reset によってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

ピッチ EG レベル・モジュレーション



AMS1

AMS1 [List of AMS Sources]

EG のレベル・パラメーターをコントロールする 1 つめの AMS ソースを選びます。(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

St (Start) [-99...+99]

スタート・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、「AMS1」を Velocity に、「St」を +99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。「St」を -99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

At (Attack) [-99...+99]

アタック・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Br (Break) [-99...+99]

ブレイク・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

AMS2

EG のレベル・パラメーターをコントロールする、2 つめの AMS ソースを選びます。スタート、アタック、ディケイ、ブレイクの各レベルはこのソースを共有しますが、それぞれに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

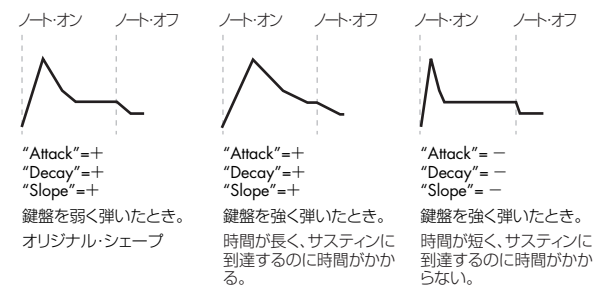
AMS2 のパラメーターは上述の AMS1 と同様です。

T (Time)

EG のタイム・パラメーターを AMS ソースでコントロールします。アタック、ディケイ、スロープの各タイムは同じ AMS ソースを共有しますが、それぞれに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

ピッチ EG タイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき



AMS

AMS [List of AMS Sources]

EG のタイム・パラメーターをコントロールする AMS ソースを選びます。例えば Velocity または Keyboard Track が効果的です。(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

At (Attack) [-99...+99]

アタック・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、「AMS」を Velocity に、「Attack」を +99 に設定すると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、「Attack」を -99 にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMS ソースを最大値 (例えば、「Velocity」を 127) にすると、「Attack」が +8 の設定で、アタック・タイムがほぼ 2 倍になり、「Attack」が -8 の設定で、アタック・タイムがほぼ半分になります。

Dc (Decay) [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Sl (Slope) [-99...+99]

スロープ・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

▼ 2-8: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Oscillator ☞p.113
- 4: Swap Oscillator ☞p.113

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

PROG P3-1: Filter 1

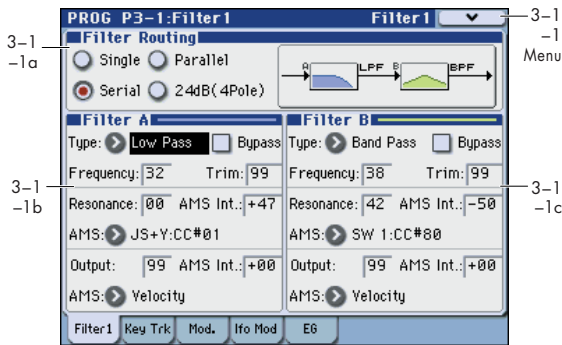
フィルターをかけると、オシレーターの音色が微妙に、あるいは劇的に変化します。各オシレーターは 2 種類のマルチモード・レゾナント・フィルターA、Bと、専用のフィルターEG とキーボード・トラックを持ちます。

ここではフィルターのさまざまな機能を設定することができます。おもに以下について設定します。

- 各オシレーター用フィルターのルーティング、フィルター・タイプの選択、カットオフ、レゾナンスなどの基本設定をする。
- キーボード・トラック、フィルターEG、LFO や AMS などのフィルター・モジュレーションを設定する。

“Oscillator Mode” で Single を選択すると、オシレーター 1 のフィルターだけが有効になり、オシレーター 2 のフィルターのページは選べません。

3-1-1: Filter1



オシレーター 1 のフィルター A、B の基本設定を行います。おもに以下について設定します。

- 12 dB/oct フィルター 1 基、12 dB/oct フィルター 2 基 (シリアルまたはパラレル接続)、または 24 dB/oct フィルター 1 基を設定する。
- 2 つのフィルターそれぞれを、ロー・パス、ハイ・パス、バンド・パス、バンド・リジェクトのいずれかのモードに設定する。
- 各フィルターのカットオフ、レゾナンス、入出力レベル、レゾナンスや出力レベルのモジュレーションを設定する。

3-1-1a: Filter Routing

Filter Routing [Single, Serial, Parallel, 24dB(4Pole)]

各オシレーターには 2 つのフィルター、フィルター A とフィルター B があります。1 つまたは両方のフィルターを使うかを設定します。両方使う場合はどのように 2 つを接続するかを設定します。

Single: フィルター A のみを 1 基の 12 dB/oct フィルター (2-Pole) として使います (バンド・パス、バンド・リジェクトは 6 dB)。フィルター B のパラメーターは選べません。

Serial: フィルター A とフィルター B を使います。オシレーターは最初にフィルター A を通過し、フィルター A の出力からフィルター B に入ります。

Parallel: フィルター A とフィルター B を使います。オシレーターは両フィルターとも同時に通過し、それぞれのフィルターからの出力が加算されます。

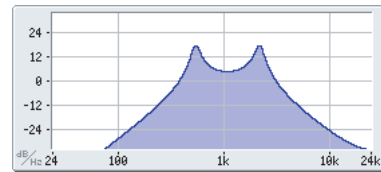
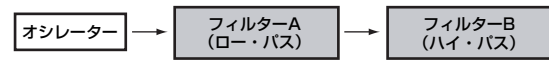
24dB(4Pole): 両方のフィルターを統合した、1 基の 4pole 24 dB/oct フィルターです (バンド・パスとバンド・リジェクトは

12 dB)。Single と比べて、カットオフ周波数を境に急激にカットします。レゾナンスは多少おだやかになります。ヴィンテージ・アナログ・シンセは、このタイプのフィルターをよく使用しました。

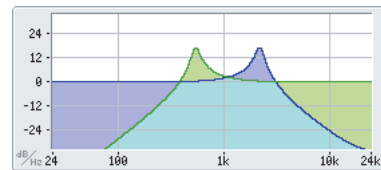
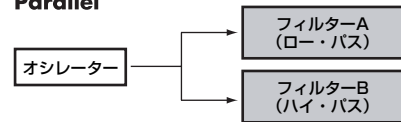
24 dB/oct を選ぶと、フィルター A のみ有効となり、フィルター B のパラメーターは無効になります。

シリアル/パラレル接続

Serial

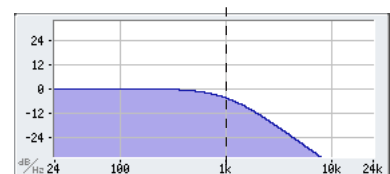


Parallel

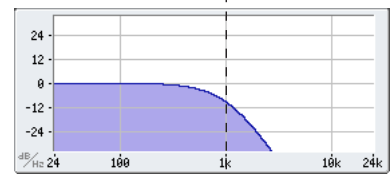


12db/oct / 24db/oct

Low Pass:
12dB/oct



Low Pass:
24dB/oct



3-1-1b: Filter A

Filter Type [Low Pass (12dB/oct), High Pass (12dB/oct), Band Pass (6dB/oct), Band Reject (6dB/oct)]

フィルター・タイプを選びます。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。“Filter Routing” の設定によって表示が変わり、dB/oct 単位での正しいカットオフ・スロープが表示されます。

Low Pass (12dB/oct): カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

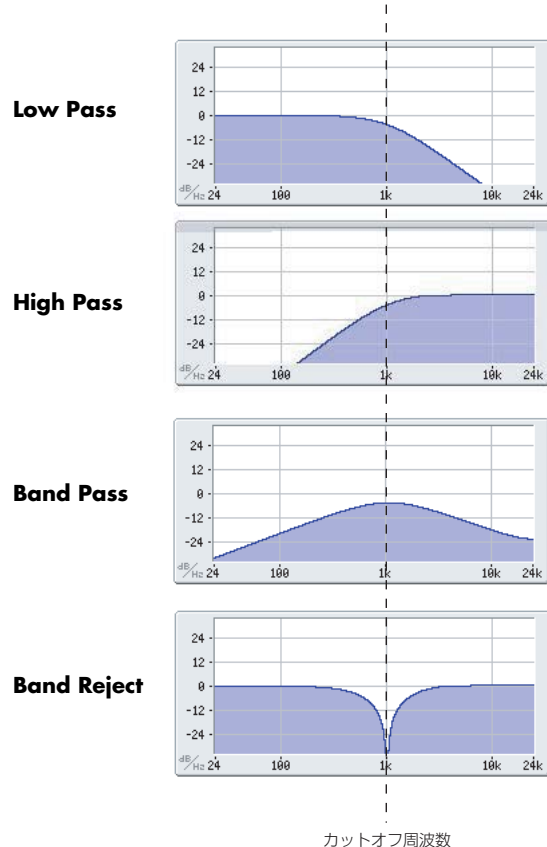
High Pass (12dB/oct): カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

Band Pass (6dB/oct): カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。

レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

Band Reject (6dB/oct): このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲だけをカットします。カットオフに LFO でモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

フィルター・タイプとカットオフ周波数



Bypass [Off, On]

フィルター A のバイパスをオン/オフします。

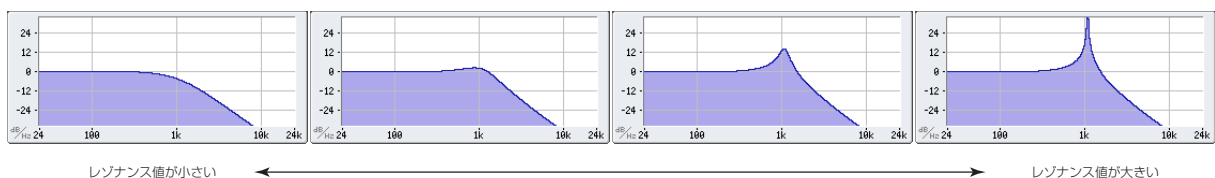
Off (チェックしない): バイパスがオフになり、フィルター A の効果がかかります。

On (チェックする): フィルター A の効果はかかりません。

Frequency [00...99]

フィルター A のカットオフ周波数をオクターブの 1/10 単位でコントロールします。カットオフ周波数の効果は、“Filter Type” で選んだタイプによって異なります。

レゾナンスの変化



Trim [00...99]

フィルターへ入力される信号のレベルを調節します。レゾナンスの値が大きいときなどに音が歪む場合は、このレベルを下げるか、“Output” の値を下げてください。

Resonance [00...99]

カットオフ周波数付近の倍音成分を強調します。

0 のときは効果はありません。

中程度の値に設定にすると、鼻にかかったようなサウンド、あるいは極端に強調されたサウンドになります。

非常に高い値に設定すると、ピーツという口笛のようなピッチで音がでます。

(☞ 参照 レゾナンスをキーボードのピッチにトラッキングさせるには : p.49 「Key Follow」)

AMS (Resonance) [List of AMS Sources]

レゾナンスの量をコントロールする AMS ソースを選びます。

(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

AMS Int. [-99...+99]

“AMS (Resonance AMS)” によるレゾナンス・モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば “AMS (Resonance AMS)” に Velocity を設定すると、ベロシティの強弱でレゾナンスの効き方がコントロールできます。+ の値にすると強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど “Resonance” で設定した効果に近づきます。- の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど “Resonance” で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

レゾナンスの大きさは “Resonance”、“AMS Int.” によるそれぞれの設定の加算で決まります。

Output [00...99]

フィルター A の出力レベルを設定します。“Routing” が Parallel のときは、フィルター A とフィルター B の音量バランスを調節します。また、後続の信号経路でクリッピングを避けるために音量を下げるときにも使用します。

AMS (Output AMS) [List of AMS Sources]

フィルター A の出力レベルをコントロールする AMS ソースを選びます。(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

AMS Int. [-99...+99]

出力レベルに対するモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。






3-1-1c: Filter B

フィルター B は、“Filter Routing” が Serial または Parallel のときに有効です。それ以外では、このセクションのパラメーターはすべて無効となり設定できません。

フィルター B のパラメーターはフィルター A と同様です。

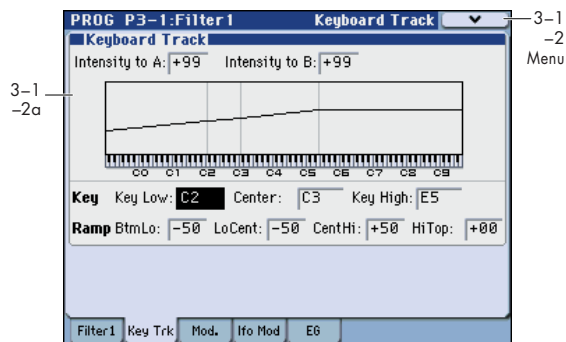
(☞ 参照 : p.46 「3-1-1b: Filter A」)

▼ 3-1-1: Menu Command

- 0: Write Program  p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On  p.108
- 2: Exclusive Solo  p.108
- 3: Copy Oscillator  p.113
- 4: Swap Oscillator  p.113

( 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

3-1-2: Keyboard Track



オシレーター 1 のフィルター・キーボード・トラックを設定します。

- キーボード・トラックの形状を設定し、トラックがフィルターのカットオフ周波数に与える効果の度合いを設定する。

フィルター B は、“Filter Routing” が Serial または Parallel のときに有効です。それ以外では、フィルター B のパラメーターはすべて無効となり設定できません。

3-1-2a: Keyboard Track

ほとんどのアコースティック楽器はピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。同じように、音色が全音域にわたって変化しないようにするには、キーボード・トラックの設定が必要です。

M3 のキーボード・トラックは、最大 4 カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域ではカットオフ周波数が急激に上がり、そして続く高音域のオクターブではゆっくりと上がるか、またはまったく上がらないように設定する。
- 低音域へいくほどカットオフ周波数が高くなるように設定する。
- 特定のキーで急激にカットオフ周波数が変化するように設定し、スプリット効果を得る。

キーボード・トラックの仕組み：

Key と Ramp

キーボード・トラックに 4 箇所の Ramp (傾き) を設定します。鍵盤上の 5 つの Key を軸にして傾きを設定します。5 つの Key のうち一番上と下のキーは MIDI での一番上と下のノート・ナンバー C-1、G9 に固定されています。その間の任意の位置に、残りの 3 つの Key (“Key Low”、“Center”、“Key High”) を設定します。

4 つの Ramp 値は、それぞれ挟まれている Key の傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp “Lo Cent (Low-Center)” が 0 のとき、Key の “Key Low” と “Center” の間は値が変化しません。Key の値が折り点となり、鍵盤上の低音域と高音域の傾きを Ramp で設定します。

Key “Center” では、キーボード・トラックの効果はありません。

Intensity to A [-99...+99]

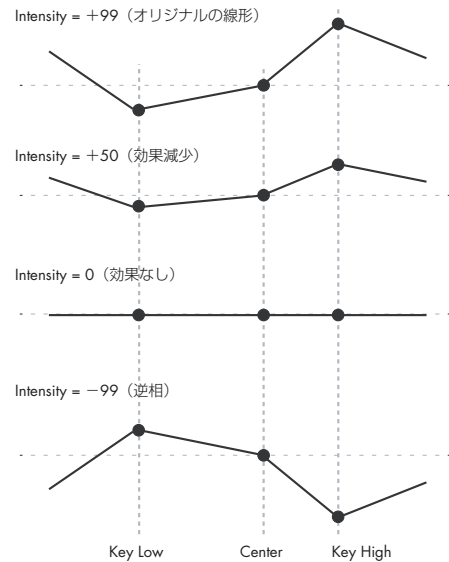
キーボード・トラックがフィルター A のカットオフ周波数に与える効果の深さを設定します。キーボード・トラックの全体的

な効果は、この値と、キーボード・トラックの全体の形を組み合わせて決まります。

+の値にすると、キーボード・トラックの設定に対して正方向に効果がかかり、Ramp (傾き) が上がると、フィルター・カットオフ周波数は高くなります。

-の値にすると、逆方向の効果がかかります。Ramp (傾き) が上がると、フィルター・カットオフ周波数は低くなります。

キーボード・トラックの形状とインテンシティ



Intensity to B [-99...+99]

キーボード・トラックがフィルター B のカットオフ周波数に与える効果の深さを設定します。

Key

Key Low [C-1...G9]

低音域での 2 本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Center [C-1...G9]

キーボード・トラック中央の折点となるノートを設定します。この“Key”では、キーボード・トラックによるフィルター・カットオフ周波数への効果、および (他のパラメーターの) AMS ソースとして使用したとき、モジュレーションの効果はなくなります。

Key High [C-1...G9]

高音域での 2 本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

鍵盤でノート値を入力する

鍵盤を押してノート・ナンバーを直接入力することができます。

1. 設定する Key を選びます。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押します。
ノート・ナンバーが入力されます。

Ramp

Ramp (傾き) が+の値のとき、Key “Center” から高音域または低音域へ弾くにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。**-**の値のときは逆に出力が小さくなります。

このため、Ramp が Key “Center” の左にあるか右にあるかによって、“Ramp” 設定の+値、-値の意味が違ってきます。

Btm Lo (Bottom-Low) と Lo Cent (Low-Center): Ramp が-の値のとき、低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Cent Hi (Center-High) と Hi Top (High-Top): Ramp が-の値のとき、高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

フィルター・カットオフ周波数への効果は、以下に設定する Ramp 値と、“Intensity to A (B)” の組み合わせで決まります。“Intensity to A (B)” が +99、“Ramp” が 50 のとき、フィルター・カットオフ周波数は鍵盤上のオクターブごとに 1 オクターブ変化し、“Ramp” が +99 のときは 2 オクターブ変化します。

Btm Lo (Bottom-Low) [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDI ノート・レンジの一番下のキー C-1 と “Key Low” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Lo Cent (Low-Center) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Key Low” と “Center” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Cent Hi (Center-High) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center” と “Key High” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

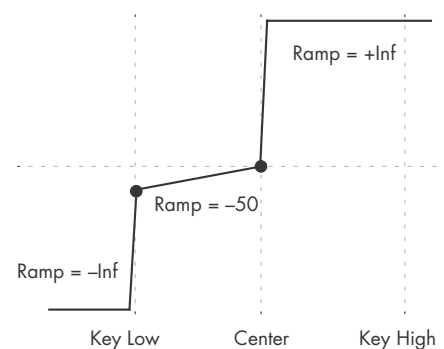
Hi Top (High-Top) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Key High” キーと MIDI ノート・レンジの一番上のキー G9 との間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

Ramp 値の +Inf と -Inf

+Inf と -Inf はスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Ramp を +Inf または -Inf にすると、キーボード・トラックは 1 つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

Ramp 値が +Inf と -Inf のとき



Note: “Cent Hi” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“Hi Top” は無効となり設定できなくなります。同様に、“Lo Cent” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“Btm Lo” は設定できなくなります。

Key Follow

フィルター・カットオフ周波数をキーボード・トラックによって音高 (ピッチ) に追従させることによって、音色が音域全体にわたって均一になるようにします。キー・フォロワーといえます。以下の手順で設定します。

1. Filter “Frequency” を 30 に設定します。
2. Keyboard Track “Intensity to A” を +99 に設定します。
3. Ramp の “Btm Lo” と “Lo Cent” を -50 に設定します。

4. Ramp の “Cent Hi” と “Hi Top” を +50 に設定します。
5. “Center Key” を C4 に設定します。
この場合、“Key Low” と “Key High” キーの設定は関係ありません。

AMS ソースとしてのフィルター・キーボード・トラック

キーボード・トラックは、エンベロープや LFO などと同様に、AMS ソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。対象となるパラメーターの AMS ソースで、Filter KTrk を選択します。

▼ 3-1-2: Menu Command

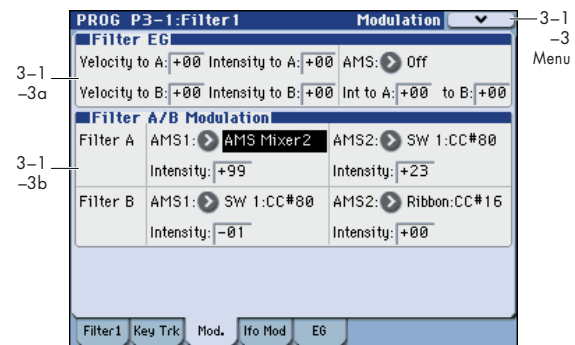
- 0: Write Program 参照 p.108
 - 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
 - 2: Exclusive Solo 参照 p.108
 - 3: Copy Oscillator 参照 p.113
 - 4: Swap Oscillator 参照 p.113
- (参照 : p.107 [Program: Menu Command])

3-1-3: Modulation

オシレーター 1 のフィルター・モジュレーションを設定します。おもに以下のような設定ができます。

- フィルター EG がフィルターの cutoff 周波数に与える効果を設定する。
- フィルターの cutoff 周波数に効果を与える AMS モジュレーションを設定する。

フィルター B は、“Filter Routing” が Serial または Parallel のときに有効です。それ以外では、フィルター B のパラメーターはすべて無効となり設定できません。



3-1-3a: Filter EG

フィルター EG はフィルター A と B の cutoff 周波数に時間による変化を与えます。その効果の深さを次の 3 種類の方法で設定できます。

- EG モジュレーションの深さと方向を “Intensity to A/B” で設定する。
- ベロシティによるフィルターにかかる EG の量を調節する。
- 任意の AMS ソースによるフィルターにかかる EG の量を調節する。

上記の 3 つの方法を同時に使うことができ、その結果が加算されて EG 全体の効果となります。

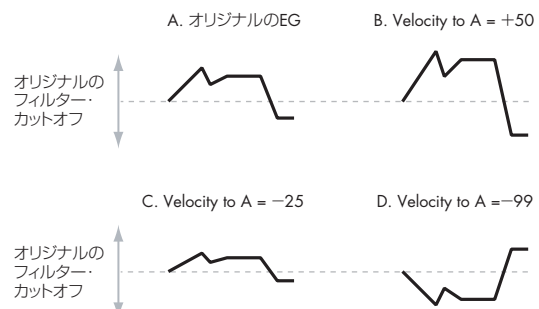
EG のアタック・タイムやリリース・タイム、レベルなど、EG 自体は P3-1-5: EG ページで設定します。(参照 : p.53 [3-1-5: EG])

Velocity to A [-99...+99]

フィルター A の cutoff 周波数に変化を与えるフィルター EG を、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

フィルター EG のベロシティ・コントロール

以下の例はすべて Intensity to A = +50 の設定です。



+ の値にすると、強く弾くほど上図の B のようにフィルター EG の効果が大きくなります。

-の値にすると、強く弾くほどフィルター EG の効果が逆相で大きくなります。エンベロープの極性を逆さまにした形です。これは次のような方法で使うことができます。

“Intensity to A/B”で+の初期値を設定して、ペロシティでインテンシティを小さくコントロールします。この場合、EGの振れ幅が狭くなるだけで反転しません。上図の C のようになります。

“Velocity to A/B”の値を、“Intensity to A/B”の値よりも大きくなるように設定します。この場合、上図 D のように、ペロシティが小さいと通常の効果、ペロシティが大きくなると逆相になります。

Velocity to B [-99...+99]

フィルター B のカットオフ周波数に変化を与えるフィルター EG を、ペロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。(参照: 「Velocity to A」)

Intensity to A [-99...+99]

フィルター A のカットオフ周波数に変化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向を設定します。これは、ペロシティまたは AMS によるモジュレーションが加わる前の設定となります。

フィルター EG の形状は +99 から -99 の範囲で変化させることができます。+の値にすると、カットオフ周波数が大きくなり、-の値にするとカットオフ周波数は小さくなります。例えば、上図 A の EG は、最初は上昇し、最後には 0 より下がっています。

“Intensity to A”を+の値にすると、実際の効果がフィルター EG の形に一致します。EG が 0 より上がると、カットオフ周波数が高くなります。

-の値にすると効果が反転した形でかかり、EG が 0 より大きいときはフィルターのカットオフ周波数が低くなります。

Intensity to B [-99...+99]

フィルター B のカットオフ周波数に変化を与えるフィルター EG の効果の深さと方向を設定します。これは、ペロシティまたは AMS によるモジュレーションが加わる前の設定となります。(参照: 「Intensity to A」)

AMS (Filter EG AMS) [List of AMS Sources]

フィルター A と B のカットオフ周波数に変化を与える、フィルター EG をコントロールする AMS ソースを選びます。この 2 つのフィルターは同一の AMS ソースを共有しますが、インテンシティは別個に設定できます。それ以外は、前述の “Velocity to A” と同じはたらきをします。(参照: p.614 「AMS List」)

Int to A (AMS Intensity to A) [-99...+99]

“Filter EG AMS”によるフィルター A への、モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Int to B (AMS Intensity to B) [-99...+99]

“Filter EG AMS”によるフィルター B への、モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

3-1-3b: Filter A/B Modulation

フィルター A をコントロールする 2 つの任意の AMS ソースと、フィルター B をコントロールする 2 つの任意の AMS ソースをアサインします。このモジュレーションは、Filter 1 ページで設定するフィルター A/B の “Frequency” (3-1-1b) に加算されます。

Filter A

AMS1 (Filter A AMS1) [List of AMS Sources]

フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするための、1 つめの AMS ソースを選びます。

(参照: p.614 「AMS List」)

Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

AMS1 による効果の深さと方向を設定します。

AMS2 (Filter A AMS2) [List of AMS Sources]

フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするための、2 つめの AMS ソースを選びます。

(参照: p.614 「AMS List」)

Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]

AMS2 による効果の深さと方向を設定します。

Filter B

フィルター B のパラメーターはフィルター A と同様です。

(参照: 「Filter A」)

▼ 3-1-3: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy Oscillator 参照 p.113
- 4: Swap Oscillator 参照 p.113

(参照: p.107 「Program: Menu Command」)

3-1-4: LFO Mod. (Modulation)

LFO1、LFO2、コモン LFO は、フィルター A と B のカットオフ周波数に変化を与えます。各 LFO のモジュレーションの強さはフィルターごとに次の 3 種類の方法で設定できます。

- “Intensity to A/B” で、LFO モジュレーションの深さと方向を設定する。
- JS-Y で LFO の量を調節する。
- AMS ソースで LFO の量を調節する。

各 LFO のいずれでも上記が行え、そしてフィルター A とフィルター B 別々に設定できます。その結果が加算されて全体の LFO による効果が作り出されます。



3-1-4a: LFO 1/2

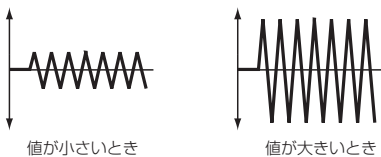
LFO1

Intensity to A [-99...+99]

フィルター A のカットオフ周波数を LFO で変調します。その深さと方向を設定します。“JS-Y Intensity to A” と “AMS” によるモジュレーションを加える前の効果となります。

- の値にすると LFO が逆相となります。同じ LFO でも片方を + のインテンシティ、もう片方を - のインテンシティに設定して、2 つのパラメーター（例えば、フィルター 1A と 1B など）を変化させることで面白い効果が作れます。

LFO によるフィルター・カットオフの変化



Intensity to B [-99...+99]

フィルター B のカットオフ周波数を LFO で変調します。その深さと方向を設定します。“JS-Y Intensity to B” と “AMS” によるモジュレーションを加える前の効果となります。

JS-Y Intensity to A [-99...+99]

ジョイスティックを中央位置から -Y 方向（手前）に傾ける（または CC#2 を受信する）ことによって、フィルター A のカットオフ周波数を変調する LFO の効果の深さを調節します（ジョイスティックの -Y 方向でのコントロールを「JS-Y」と呼びます）。- の値にすると、LFO が逆相となるので、“Intensity to A” で設定した LFO の初期値を小さくすることができます。次の例を参照してください。

1. “Intensity to A” を +50 に設定します。
フィルターのカットオフに対する LFO の効果が強くなります。
2. “JS-Y Intensity to A” を -50 に設定します。
ジョイスティックを手前に倒すほど、LFO の効果が薄らいでいき、完全に倒すと LFO の効果はまったくなくなります。

JS-Y Intensity to B (LFO1) [-99...+99]

JS-Y によるフィルター B のカットオフ周波数を変調する LFO の効果の深さを調節します。（+ 参照：「JS-Y Intensity to B」）

AMS (LFO1) [List of AMS Sources]

フィルター A と B 両方のカットオフ周波数を変調する LFO の効果の深さを調節します。そのソースを選びます。この 2 つのフィルターは同一の AMS ソースを共有しますが、インテンシティは別個に設定できます。（☞ 参照：p.614 「AMS List」）

Intensity to A (LFO1) [-99...+99]

LFO1 AMS のフィルター A に対する効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” を After Touch にして鍵盤を押し込んだとき、ここが + の値のときはフィルター A にかかる LFO1 の効果が大きくなります。

Intensity to B (LFO1) [-99...+99]

LFO1 AMS のフィルター B に対する効果の深さと方向を設定します。

LFO 2

LFO2 のパラメーターは LFO1 と同様です。（☞ 参照：「LFO1」）

3-1-4b: Common LFO

コモン LFO のパラメーターは LFO1 と同様です。（☞ 参照：「LFO1」）

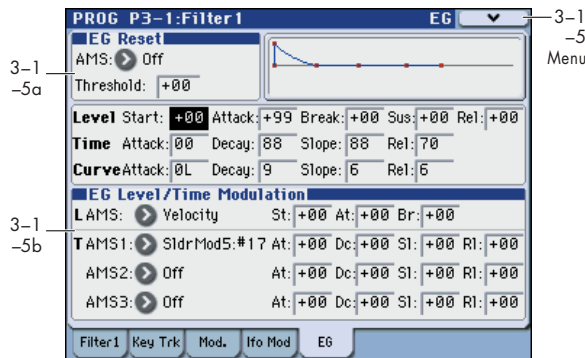
Note: LFO1 と LFO2 は各ボイスごとに別々に設定しますが、コモン LFO はプログラムのすべてのボイスが共有します。ボイスすべてに同じ LFO 効果をかけたいときに使うと便利です。

▼ 3-1-4: Menu Command

- 0: Write Program ☞ p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
- 2: Exclusive Solo ☞ p.108
- 3: Copy Oscillator ☞ p.113
- 4: Swap Oscillator ☞ p.113

（☞ 参照：p.107 「Program: Menu Command」）

3-1-5: EG



フィルター EG (エンベロープ・ジェネレーター) は、フィルター A、B のカットオフ周波数に複雑な時間による変化を与えます。このページのパラメーターは、その EG の形状を調節します。例えば、おもに次に設定します。

- 各セグメントのレベルとタイムを調節して、EG の基本的な形状を設定する。
- 各 EG セグメントのカーブの度合いを設定する。
- EG のレベルとタイムの複雑なモジュレーションを設定する。
- LFOなどのAMSソースを設定してEGを再スタートさせる。

EG がフィルターに与える効果の深さを調節するには、P3-1: Filter1 - Modulation ページ Filter EG パラメーターを設定します。(※ 参照 : p.50 「3-1-3a: Filter EG」)

フィルター EG を AMS ソースとして使用する

フィルターEG をキーボード・トラックやLFOのように、AMS ソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。変化させたいパラメーターの、AMS リストでフィルター EG を選びます。

3-1-5a: EG Reset

AMS [List of AMS Sources]

EG をスタート・ポイントにリセットする AMS ソースを選びます。例えば、テンポに同期したLFO を使って、リズムの先頭でEG をトリガーします。(※ 参照 : p.614 「AMS List」)

Threshold [-99...+99]

EG リセットをトリガーする AMS レベルを設定します。

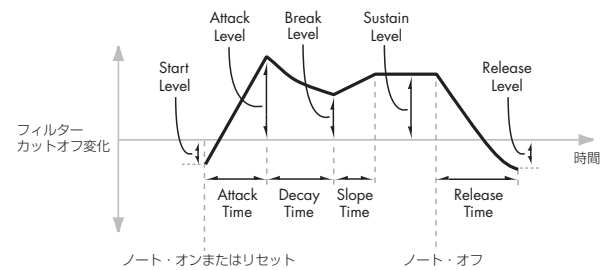
例えば、EG をリセットする LFO の位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。スレッシュホールドが+の値のときは、上向きに通過するとEG がトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過するとEG がトリガーされます。

Note: 数種の LFO 波形や LFO の周期が速いとき、+ 99 あるいは - 99 の最大値に常に達しないことがあります。

“Threshold” を + 99 あるいは - 99 に設定していると、リセットしたりしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold” 値を調節してください。

3-1-5b: Envelope

フィルター EG



エンベロープは、指定した時間をかけてあるレベルまで移行し、また別に指定した時間をかけて別のレベルまで移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

下記のパラメーターで、4 つのレベルと、各レベルから次のレベルへ移行する時間を設定します。

Level

5 つのレベルそれぞれを+の値、-の値のいずれにも設定できます。

+の値のときは、カットオフ周波数 (または他の AMS ディスティネーション) が、すでに設定されている値から上がります。-の値のときは下がります。

Start [-99...+99]

ノート・オン時の最初の EG レベルです。

Attack [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Break [-99...+99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Sus (Sustain) [-99...+99]

スロープ・タイムが終わったときのレベルを設定します。サスティン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフ時までそのレベルを維持します。

Rel (Release) [-99...+99]

リリース・タイムの終わったときのレベルを設定します。

Time

以下の表のように、値が大きいくほど時間が長くなります。

EG の値	実際にかかる時間
10	10 msec
20	44 msec
30	104 msec
40	224 msec
50	464 msec
60	944 msec
70	1.8 sec
80	3.8 sec
90	10.9 sec
99	87.3 sec

Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムをもっとも速くするには、スタート・レベルを+99にします。この場合、最大レベルで即座にEGがスタートします。

Decay [00...99]

アタック・レベルに達したときからブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサスティン・レベルに到達するまでの時間を設定します。サスティン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで続きます。

Rel (Release) [00...99]

サスティン・レベルからリリース・レベルに到達するまでの時間を設定します。

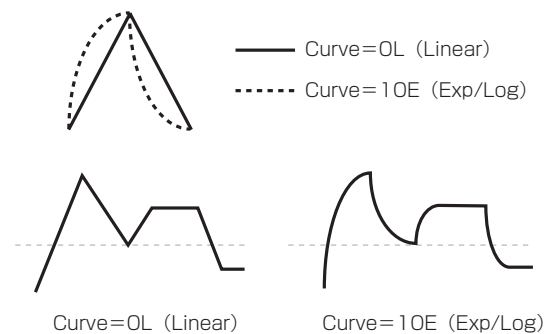
Curve

説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープはむしろ曲線で構成されています。

つまり、各セグメントのレベルが最初は素早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて変化がゆっくりになります。このほうが、直線的なセグメントよりも音が自然に聞こえます。

ヴィンテージのアナログ・シンセのエンベロープは、このようなカーブを自然に形成しましたが、M3 では更にこれを進歩させて、4 つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ別個に調節できます。

フィルター EG カーブ



カーブの曲がり具合を変更しても、EGのタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値がさらに速く変化しますので、サウンドもさらに速く変化するように聞こえます。

上昇/下降に適したカーブ設定

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3 は、アタックなどの上昇セグメントの初期設定に適しています。一方、Curve=6 以上は、ディケイやリリースなどの下降セグメントに最適です。

Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメントー スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメントー アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメントー ブレイク・レベルからサスティン・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Rel (Release) [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメントー サスティン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

3-1-5c: EG Level/Time Modulation

Level

任意のAMS ソースで EG のレベル・パラメーターをコントロールします。スタート、アタック、ブレイクの各レベルは 1 つの AMS ソースを共有しますが、それぞれ個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

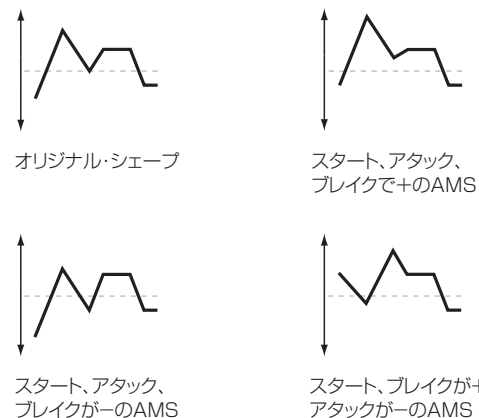
3 つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、下図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

Note: エンベロープの動作が 2 つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値を調節することはできません。

例えば、EG がディケイ・タイムを通過しているときはディケイ・タイムとブレイク・レベルを調節することができません。また、ブレイク・レベルを調節するためにコモンLFO をアサインした場合、LFO は絶えず動作していますが、ブレイク・レベルはディケイ・セグメントが始める瞬間のLFO の値によって影響を受けます。

これは EG Reset によってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

フィルター EG レベル・モジュレーション



AMS [List of AMS Sources]

EG のレベル・パラメーターをコントロールする AMS ソースを選びます。(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

St (Start) [-99...+99]

スタート・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” ソースを Velocity に、“St (Start)” を +99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。“St (Start)” を -99 にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベル下がります。

At (Attack) [-99...+99]

アタック・レベルにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Br (Break) [-99...+99]

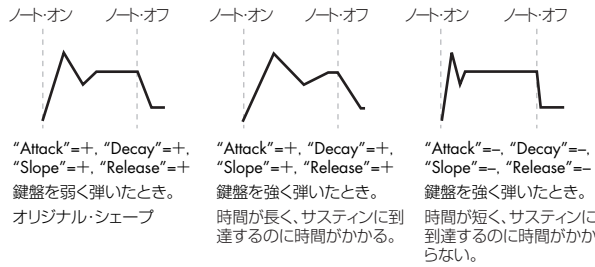
ブレイク・レベルにかかる AMS モジュールの効果の深さと方向を設定します。

Time

EGのタイム・パラメーターを3つの異なる AMS ソースでコントロールします。3つの AMS それぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のモジュールの深さをインテンシティで設定できます。

フィルター EG タイム・モジュール

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき



AMS1 [List of AMS Sources]

EGのタイム・パラメーターをコントロールする1つめの AMS ソースを選びます。ここでは Velocity や Keyboard Track が効果的です。(参照 : p.614 「AMS List」)

At (Attack) [-99...+99]

アタック・タイムにかかる AMS モジュールの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” を Velocity に、“At (Attack)” を +99 にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くなります。一方、“At (Attack)” を -99 にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMS ソースを最大値に設定すると (例えば、“Velocity” を 127 にすると)、“Attack” が +8 の設定で、アタック・タイムがほぼ2倍になり、“Attack” が -8 の設定で、アタック・タイムがほぼ半分になります。(参照 : p.618 「EG Time」)

Dc (Decay) [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかる AMS モジュールの効果の深さと方向を設定します。

Sl (Slope) [-99...+99]

スロープ・タイムにかかる AMS モジュールの効果の深さと方向を設定します。

Rl (Release) [-99...+99]

リリース・タイムにかかる AMS モジュールの効果の深さと方向を設定します。

AMS2 と AMS3

EGのタイム・パラメーターをコントロールする2つめ、3つめの AMS ソースを選びます。それぞれが、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のインテンシティを設定します。AMS2 と AMS3 のパラメーターは、前述の AMS1 と同様です。

▼ 3-1-5: Menu Command

- 0: Write Program 参照p.108
 - 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
 - 2: Exclusive Solo 参照p.108
 - 3: Copy Oscillator 参照p.113
 - 4: Swap Oscillator 参照p.113
 - 5: Sync Both EGs 参照p.114
- (参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

PROG P3-2: Filter2

3-2-1: Filter2

オシレーター 2 フィルター 2 の基本的な設定をします。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。

(☞ 参照 : p.46 「3-1-1: Filter1」)

3-2-2: Keyboard Track

オシレーター 2 のキーボード・トラックを設定します。おもに以下のような設定ができます。

- キーボード・トラックの形状を設定し、トラッキングがフィルターのカットオフ周波数に与える効果の度合いを設定する。
- フィルター EG がフィルターのカットオフ周波数に与える効果を設定する。
- フィルターのカットオフ周波数に効果を与える AMS モジュールーションを設定する。

フィルター B は、“Filter Routing” が Serial または Parallel のときに有効です。それ以外では、フィルター B のパラメーターはすべて無効となり設定できません。

3-2-3: Modulation

オシレーター 2 のフィルター・モジュレーションを設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。

(☞ 参照 : p.50 「3-1-3: Modulation」)

3-2-4: LFO Mod. (Modulation)

オシレーター 2 の LFO フィルター・モジュレーションを設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。

(☞ 参照 : p.52 「3-1-4: LFO Mod. (Modulation)」)

3-2-5: EG

オシレーター 2 のフィルター EG を設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同じです。

(☞ 参照 : p.53 「3-1-5: EG」)

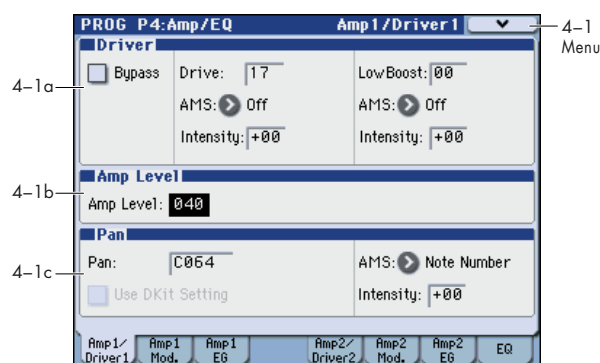
PROG P4: Amp/EQ

オシレーター 1 と 2 の音量（「アンプリチュード」または略して「アンプ」といいます）、パン、ドライバー、専用のアンプ EG と キーボード・トラックをそれぞれ別個にコントロールできます。また、両オシレーターは 3 バンド EQ を 1 基共有しています。このページでは以下の設定をはじめ、これらの関連パラメーターをコントロールします。

- ドライバー回路を設定する。低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出すことも可能です。
- パンを設定する。またパンにモジュレーションを設定する。
- キーボード・トラック、アンプ EG、LFO モジュレーション、AMS コントロールなど、アンプ・レベルとモジュレーションを設定する。
- 3 バンド EQ を設定する。

“Oscillator Mode” が Single のときは、オシレーター 1 のアンプ、パン、ドライブ・パラメーターのみが有効となります。オシレーター 2 用のページは選択できません。

4-1: Amp1/Driver1



アンプ / EQ セクションの基本設定をします。以下について設定します。

- ドライバー回路を設定する。
- オシレーターの音量レベルを設定する。
- パン（音の定位）とパン・モジュレーションを設定する。

4-1a: Driver

ドライバー回路を設定します。低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出します。サウンドを微妙に太くしたり、極端なディストーションをかけたりなど、幅広い効果が作れます。エフェクト部のオーバードライブとは異なり、このドライバーは発音数全体やレベルによらず一定な音色が得られます。

2 つのおもなパラメーター、“Drive” と “Low Boost” が同時に作用して、ドライバー全体の効果を作ります。“Drive” はサウンドにエッジ感を与え、“Low Boost” は低域をブーストするだけでなく、サウンド全体に質感を与えます。

Bypass [Off, On]

On (チェックする) : ドライバーが信号経路から外れます。

Drive [00...99]

ドライブ量を設定します。値が小さいとサチュレーションは柔らかくなり、値が大きくなるとディストーションが顕著になります。

“Drive” とともに、“Low Boost” も合わせて大きくすると効果的です。

Note: “Drive” が 0 のときでも、ドライバーは音色に影響を与えます。完全に効果をなくすときは、ドライバーをバイパスしてください。

AMS (Drive) [List of AMS Sources]

“Drive” の量をコントロールする AMS ソースを選びます。(参照 : p.614 [AMS List])

Intensity [-99...+99]

ドライブに対する AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Low Boost [00...99]

このロー・ブースト回路は、サウンドの質感をコントロールします。効果のかかる特定の EQ 周波数は、“Drive” 設定で変化します。

値が大きいくほど低域がブーストされ、“Drive” の効果も強まります。

AMS [List of AMS Sources]

“Low Boost” の値を変化させる AMS ソースを選びます。(参照 : p.614 [AMS List])

Intensity [-99...+99]

“Low Boost” の値を変化させる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

4-1b: Amp Level

Amp Level [000...127]

オシレーター 1 の基本となる音量を設定します。

キーボード・トラック、ベロシティなどによるモジュレーションが加わる前の設定となります。

コントロール・サーフェスと音量

オシレーターの音量は、コントロール・サーフェスのスライダーでも直接コントロールすることができます。“Amp Level” とは別のパラメーターをコントロールします。以下の手順で設定します。

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押します。
2. スライダー [1] でオシレーター 1 の音量を、スライダー [2] でオシレーター 2 の音量を設定します。

MIDI と音量

MIDI プログラムの全体的な音量は、MIDI ボリューム (CC#7)、エクスプレッション (CC#11) でもコントロールすることができます。一方だけでコントロールする場合は、どちらでも同じように動作します。MIDI 値の 127 が “Amp Level” の値になり、この値を下げていくと音量も下がります。

ボリュームとエクスプレッションでコントロールする場合は、ボリュームで最大音量を設定し、エクスプレッションで音量を変化させます。

グローバル MIDI チャンネル (Global 1-1a) でコントロールします。

4-1c: Pan

Pan [Random, L001...C064...R127]

オシレーター 1 のステレオ・パンを設定します。L001 で左側に振り切り、C064 で中央に定位、R127 で右側に振り切ります。

Random にすると、ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。

MIDI CC#10 (パンポット) の受信でコントロールできます。CC#10 の値が 0 または 1 で左に振り切り、64 でオシレーターごとの "Pan" の設定値、127 で右に振り切ります。グローバル MIDI チャンネル (Global 1-1a) でコントロールします。

Note: Random は、ディスプレイ上からのみ選ぶことができます。

AMS (Pan) [List of AMS Sources]

パンを変化させる AMS ソースを選びます。(参照: p.614 [AMS List])

Intensity [-99...+99]

パンを変化させる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、"Pan" を C064 に、"AMS" を Note Number に設定すると、"Intensity" が+の値のときは、C4 を境にして高音を弾くほどサウンドが右側に移動します。また、低音を弾くほど左側に移動します。-の値にするとこれらは逆の効果になります。

Use DKit Setting [Off, On]

"Oscillator Mode" が Drums のときに有効です。

標準のプログラムと違って、ドラムキットには Key ごとに異なるパン設定がされています。このパラメーターは、ドラムキットのパン設定を使うか、プログラムのパン設定を使うかを設定します。

On (チェックする): プログラムは、ドラムキットで Key ごとに設定したパン設定を使います。パンの AMS も有効です。通常この設定にします。

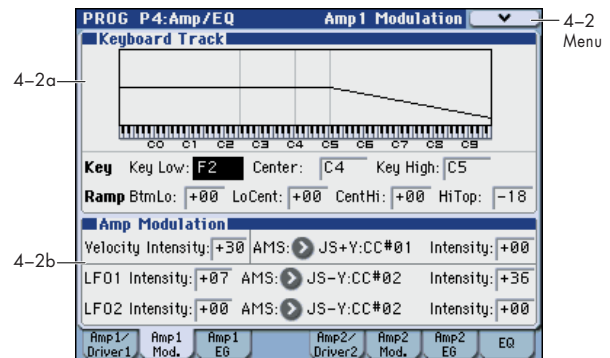
Off (チェックしない): プログラムはドラムキットのパン設定を無視して、プログラムのパン設定を使います。ドラムキットのすべての Key が "Pan" (Global 5-4b) の設定になります。

▼ 4-1: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy Oscillator 参照 p.113
- 4: Swap Oscillator 参照 p.113

(参照: p.107 [Program: Menu Command])

4-2: Amp1 Modulation



オシレーター 1 の音量を変化させるモジュレーションを設定します。おもに次の設定ができます。

- キーボード・トラックの形状を設定して音量をコントロールする。
- 音量を変化させる AMS をアサインする。
- 音量に対する LFO の効果を設定する。

モジュレーションの設定によって、音量が "Amp Level" の設定より最大 2 倍まで大きくなります。

4-2a: Keyboard Track

オシレーター 1 の音量をキーボード・トラックでコントロールします。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量が変化します。通常、全音域にわたって均一の音量にするには、キーボード・トラックの設定が必要です。

M3 のキーボード・トラックは、最大 4 カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域で急激に音量が上がり、そして続く高音域のオクターブでは音量が徐々に上がっていくか、まったく上がらないように設定する。
- 低音域を弾いていくほど音量が上がるように設定する。
- 特定のキーで急激に音量が変化するように設定し、スプリット効果を得る。

キーボード・トラックの仕組み:

Key と Ramp

キーボード・トラックに 4 箇所の Ramp (傾き) を設定します。鍵盤上の 5 つの Key を軸にして傾きを設定します。5 つの Key のうち一番上と下のキーは MIDI での一番上と下のノート・ナンバー C-1、G9 に固定されています。その間の任意の位置に、残りの 3 つの Key ("Key Low", "Center", "Key High") を設定します。

4 つの Ramp 値は、それぞれ挟まれている Key の傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp "Low-Center" が 0 のとき、Key の "Key Low" と "Center" の間は値が変化しません。

Key の値が折り点となり、鍵盤上の低音域と高音域の傾きを Ramp で設定します。

Key "Center" では、キーボード・トラックの効果はありません。

Key:

Key Low [C-1...G9]

低音域での 2 本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Center [C-1...G9]

キーボード・トラック中央の折点となるノートを設定します。この“Key”では、キーボード・トラックによる音量への効果、および任意の AMS モジュレーションの対象への効果はなくなります。

Key High [C-1...G9]

高音域での 2 本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

鍵盤からノート値を入力する

鍵盤を押してノート・ナンバーを直接入力することができます。

1. 設定する Key を選びます。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押します。
ノート・ナンバーが入力されます。

Ramp:

Ramp (傾き) が+の値のとき、Key “Center” から高音域または低音域へ弾くにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。-の値のときは逆に出力が小さくなります。

このため、Ramp が Key “Center” の左にあるか右にあるかによって、“Ramp” 設定の+値、-値の意味が違ってきます。

Btm Lo (Bottom-Low) と Lo Cent (Low-Center): Ramp が-の値のとき、低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

Cent Hi (Center-High) と Hi Top (High-Top): Ramp が-の値のとき、高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+の値のときは出力が大きくなります。

他のキーボード・トラックとの相違点

アンプのキーボード・トラックは、フィルターおよびコモン・キーボード・トラックと異なる点がいくつかあります。

例えば、“Ramp” 値の結果が違います。下記のグラフに示すように、-値の傾きのほうが、+値の傾きよりも急なものになります。

また、アンプには独立したインテンシティのコントロールがありません。そのかわり、インテンシティは最大値に固定されて

いるので、キーボード・トラックによって、全くの無音から設定レベルの 2 倍のレベルまで音量が変化します。

Btm Lo (Bottom-Low) [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDI ノート・レンジの一番下のキーC-1 と “Key Low” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Lo Cent (Low-Center) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Key Low” と “Center” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには-の値を設定します。

Cent Hi (Center-High) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center” と “Key High” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

Hi Top (High-Top) [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Key High” キーと MIDI ノート・レンジの一番上のキーG9 との間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには+の値を設定します。

“Ramp” の値	レベル変化
-Inf	半音で無音
-99	全音で無音
-95	1 オクターブで無音
-48	2 オクターブで無音
-25	4 オクターブで無音
00	変化なし
+25	4 オクターブで 2 倍
+50	2 オクターブで 2 倍
+99	1 オクターブで 2 倍
+Inf	半音で 2 倍

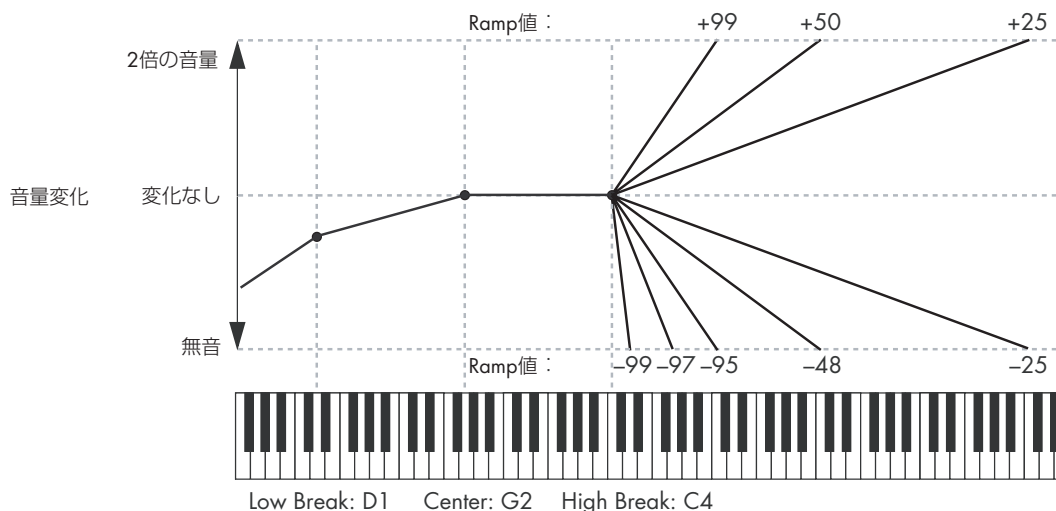
Ramp 値の +Inf と -Inf

+Inf と -Inf はスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Ramp を +Inf または -Inf にすると、キーボード・トラックは 1 つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

Ramp 値を +Inf にすると、キーボード・トラックは、半音で最高値（設定音量の 2 倍）まで上がります。

Ramp 値を -Inf にすると、キーボード・トラックは、半音で最低値（無音）まで下がります。

Note: “Cent Hi (Center-High)” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“Hi Top (High-Top)” は設定できなくなります。同様に、“Lo



Cent (Low-Center)” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“Btm Lo (Bottom-Low)” は設定できなくなります。

アンプ・キーボード・トラックを AMS ソースとして使用する

キーボード・トラックは、エンベロープや LFO などと同様に、AMS ソースとして、他のパラメーターを変化させることができます。対象となるパラメーターの AMS ソースで Amp KTrk を選択します。

4-2b: Amp Modulation

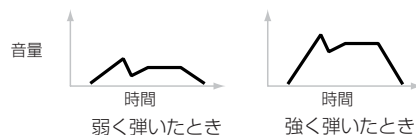
ベロシティと AMS ソースの両方を使って音量を変化させます。このモジュレーションで、アンプ・レベルとアンプ EG レベルのパラメーターをコントロールします。音量はアンプ EG による音量変化に、AMS 等の値をかけ算したものです。アンプ EG のレベル設定値が低いと、レベルも小さくなります。

Velocity Intensity [-99...+99]

+の値のとき、強く弾くほど音量が大きくなります。

-の値のとき、強く弾くほど音量が小さくなります。

アンプ EG を使ったベロシティによる音量の変化



AMS [List of AMS Sources]

アンプ 1 の音量をコントロールする AMS ソースを選びます。
(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

AMS モジュレーションによる効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS” を After Touch にして鍵盤を押し込むと、ここが+の値のときは音量が大きくなります。

他のモジュレーション設定で音量がすでに最大レベル (“Amp Level” とアンプ EG のレベル設定の 2 倍) に達していると、音量は変化しません。

-の値のときは、鍵盤を押し込むと音量が下がります。

LFO 1/2

LFO1 と LFO2 で、音量を変化させます。

LFO1

Intensity (LFO1) [-99...+99]

オシレーター1の音量を変化させる LFO1 の効果の深さと方向を設定します。

-の値のときは LFO 波形が逆相になります。

AMS (LFO1) [List of AMS Sources]

音量にかかる LFO の効果の深さをコントロールする、AMS ソースを選びます。
(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

音量を変化させる LFO AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS (LFO1)” を After Touch にして鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときは、音量を変化させる LFO1 の効果の深さが大きくなります。

LFO2

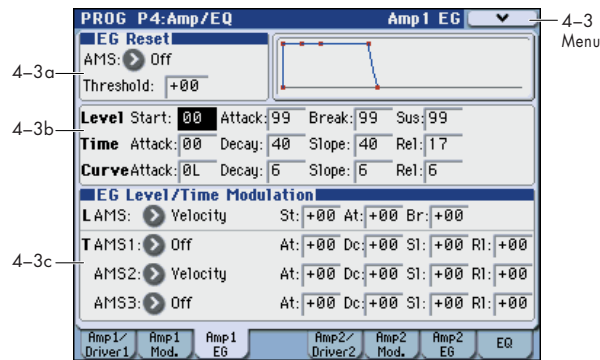
LFO2 のパラメーターは LFO1 と同様です。
(☞ 参照 : 「LFO1」)

▼ 4-2: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Oscillator ☞p.113
- 4: Swap Oscillator ☞p.113

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

4-3: Amp1 EG



アンプ EG (エンベロープ・ジェネレーター) は、オシレーター 1 の音量に複雑な時間による変化を与えます。このページのパラメーターは、その EG の形状を調節します。

4-3a: EG Reset

AMS [List of AMS Sources]

EG をスタート・ポイントにリセットする AMS ソースを選びます。例えば、テンポに同期した LFO を使って、リズムの先頭で EG をトリガーします。(※ 参照 : p.614 「AMS List」)

Note: アンプ EG がリリース・セグメントにあるときはリセットできません。(リセットしてしまうと、発音が止まらなくなるためです。)

Threshold [-99...+99]

EG リセットをトリガーする AMS レベルです。

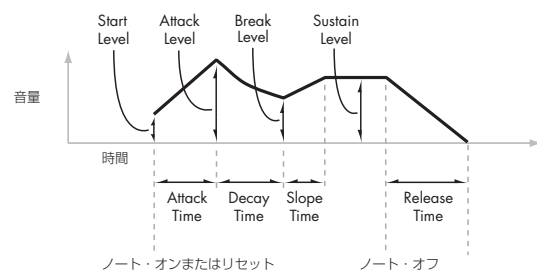
例えば、EG をリセットする LFO の位相の正確なポイントを調節し、効果的にリズムのノリをコントロールすることができます。スレッシュドが+の値のときは、上向きに通過すると EG がトリガーされます。-の値のときは、下向きに通過すると EG がトリガーされます。

Note : 数種の LFO 波形や LFO の周期が速いとき、+ 99 あるいは - 99 の最大値に常に達しないことがあります。“Threshold” を + 99 あるいは - 99 に設定していると、リセットしたりしなかったりする場合があります。このような場合は、“Threshold” 値を調節してください。

4-3b: Envelope

アンプ 1EG の時間による変化を設定します。

アンプ EG



Level

Start [00...99]

ノート・オン時の 初めの音量を設定します。

Attack [00...99]

アタック・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Break [00...99]

ブレイク・ポイントの略で、ディケイ・タイムが終わったときのレベルを設定します。

Sus (Sustain) [00...99]

スロープ・タイムが終わったときのレベルを設定します。サステイン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフ時までそのレベルを維持します。

Time

以下の表のように、値が大きいかほど時間が長くなります。

EG の値	実際にかかる時間
10	10 msec
20	44 msec
30	104 msec
40	224 msec
50	464 msec
60	944 msec
70	1.8 sec
80	3.8 sec
90	10.9 sec
99	87.3 sec

Attack [00...99]

スタート・レベルからアタック・レベルへ到達するまでの時間を設定します。

アタック・タイムをもっとも速くするには、スタート・レベルを +99 にします。この場合、最大レベルで即座に EG がスタートします。

Decay [00...99]

アタック・レベルに達した時からブレイク・レベルに到達するまでの時間を設定します。

Slope [00...99]

ブレイク・レベルからサステイン・レベルに到達するまでの時間を設定します。サステイン・レベルに達すると、AMS でリセットしない限り、ノート・オフまでそのレベルで継続します。

Rel (Release) [00...99]

サステイン・レベルから無音に到達するまでの時間を設定します。

Curve

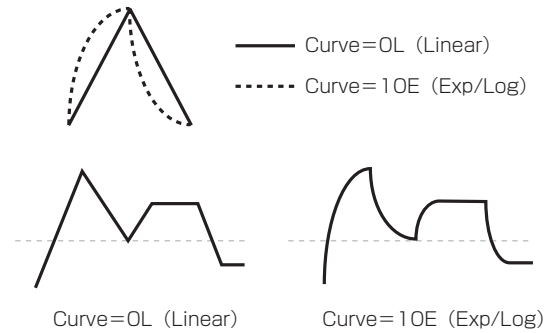
説明を簡単にするため、本書のグラフのほとんどは、直線を使ったエンベロープが描かれていますが、実際のエンベロープはどちらかといえば曲線で構成されていると言えます。

つまり、各セグメントのレベルが最初は素早く変化してから、次のポイントに近づくにつれて変化がゆっくりになります。このほうが、直線的なセグメントよりも音が良く聞こえます。

ヴィンテージのアナログ・シンセのエンベロープは、このような曲線を自然に形成しましたが、M3 では更にこれを進歩させて、4 つのセグメントのカーブの曲がり具合をそれぞれ個別に調節できるようになっています。

カーブの曲がり具合を変更しても、EG のタイムは変わりませんが、カーブの度合いが大きくなるほど、音の先頭で値がさらに速く変化するので、サウンドも速く聞こえます。

アンブEG カーブ



上昇/下降に適したカーブ設定

上昇または下降するそれぞれのセグメントにおいて、適したカーブの度合いは異なります。

例えば、Curve=3 は、アタックなどの上昇セグメントの初期設定に適しています。一方、Curve=6 以上は、ディケイやリリースなどの下降セグメントに最適です。

Attack [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

アタック・セグメントー スタート・レベルからアタック・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Decay [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

ディケイ・セグメントー アタック・レベルからブレイク・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Slope [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

スロープ・セグメントー ブレイク・レベルからサスティン・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

Rel (Release) [0L (Linear), 1...9, 10E (Exp/Log)]

リリース・セグメントー サスティン・レベルからリリース・レベルまでの移行部分のカーブの度合いを設定します。

4-3c: EG Level/Time Modulation

Level

任意のAMSソースでEGのレベル・パラメーターをコントロールします。スタート、アタック、ブレイクの各レベルは1つのAMSソースを共有しますが、それぞれ個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

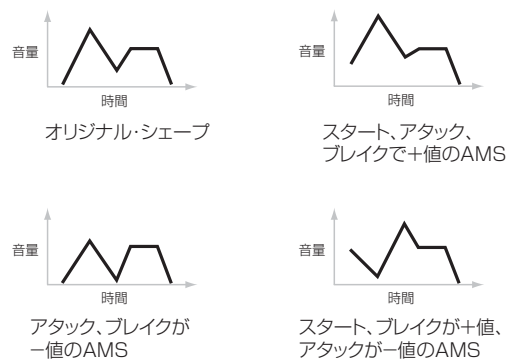
3つのレベルそれぞれに異なる設定をすると、次図のように、繊細、かつドラマチックな変化を与えることができます。

Note: エンベロープの動作が2つのポイントの間にあるセグメントに入ると、そのセグメントのタイム値と、セグメントの終わりのレベル値を調節することはできません。

例えば、EGがディケイ・タイムを通過しているときはディケイ・タイムとブレイク・レベルを調節することができません。また、ブレイク・レベルを調節するためにコモンLFOをアサインした場合、LFOは絶えず動作していますが、ブレイク・レベルはディケイ・セグメントが始める瞬間のLFOの値によって影響を受けます。

これはEG Resetによってリセットしない限り、すでに発音しているノートのスタート・レベル、アタック・レベル、アタック・タイムは変化しないということになります。

アンブEG レベル・モジュレーション



AMS [List of AMS Sources]

EGのレベル・パラメーターをコントロールするAMSソースを選びます。(☞参照: p.614 「AMS List」)

St (Start) [-99...+99]

スタート・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”ソースをVelocityに、“St”(Start)を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが上がります。“St”(Start)を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどスタート・レベルが下がります。

At (Attack) [-99...+99]

アタック・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Br (Break) [-99...+99]

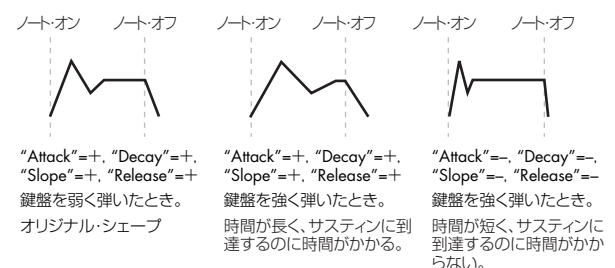
ブレイク・レベルにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Time

EGのタイム・パラメーターを3つの異なるAMSソースでコントロールします。3つのAMSそれぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のモジュレーションの深さをインテンシティで設定できます。

アンブEG タイム・モジュレーション

AMS=Velocity, Intensity=+の値のとき



AMS1 [List of AMS Sources]

EGのタイム・パラメーターをコントロールする1つめのAMSソースを選びます。ここでVelocityやKeyboard Trackが有効です。(☞参照: p.614 「AMS List」)

At (Attack) [-99...+99]

アタック・タイムにかかるAMSモジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”ソースをVelocityに、“At”(Attack)を+99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が長くな

ります。一方、“At”(Attack)を-99にすると、鍵盤を強く弾くほどアタック・タイムの時間が短くなります。

AMS ソースを最大値に設定（例えば“Velocity”を127）すると、“At”(Attack)が+8の設定でアタック・タイムがほぼ2倍になり、“At”(Attack)が-8の設定でアタック・タイムがほぼ半分になります。

Dc (Decay) [-99...+99]

ディケイ・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Sl (Slope) [-99...+99]

スロープ・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

Rl (Release) [-99...+99]

リリース・タイムにかかる AMS モジュレーションの効果の深さと方向を設定します。

AMS2 と AMS3

EGのタイム・パラメーターをコントロールする2つめ、3つめのAMSソースを選びます。それぞれで、アタック、ディケイ、スロープ、リリースの各タイムに個別のインテンシティを設定します。AMS2とAMS3のパラメーターは、前述のAMS1と同様です。

▼ 4-3: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Oscillator ☞p.113
- 4: Swap Oscillator ☞p.113
- 5: Sync Both EGs ☞p.114

(☞参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

4-5: Amp2/Driver2

オシレーター 2 の基本音量とパンを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。(☞参照 : p.57 「4-1: Amp1/Driver1」)

4-6: Amp2 Modulation

オシレーター 2 の音量を変化させるモジュレーションを設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

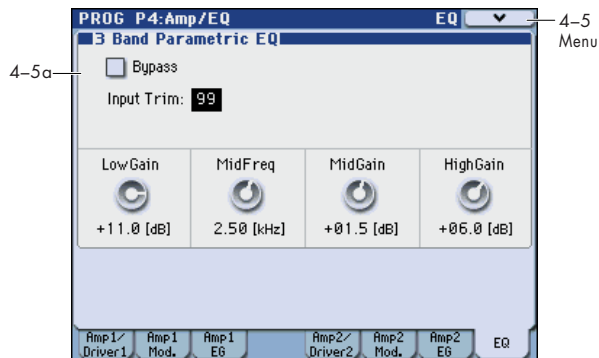
パラメーターはオシレーター 1 と同様です。(☞参照 : p.58 「4-2: Amp1 Modulation」)

4-7: Amp2 EG

オシレーター2のアンブ EG を設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター 1 と同様です。(☞参照 : p.61 「4-3: Amp1 EG」)

4-8: EQ



プログラムのオシレーター1と2は、MID スイープの3バンドEQを共有しています。

コンビネーションとシーケンスでは各ティンバー、トラックごとに同じEQを持っています。このプログラムのEQ設定を、コンビネーション/シーケンスの“Auto Load Program EQ”機能を使ってトラック、ティンバーに取り込みます。

4-8a: 3 Band Parametric EQ

Bypass [On, Off]

On (チェックする) : “Input Trim” を含め EQ がすべて無効になります。

EQ のかかった信号と元の信号を比較するときには便利な設定です。

Input Trim [00...99]

EQ に入る信号レベルを設定します。設定と音量が比例し、50が-12 dB、25が-24 dBに相当します。

“Low Gain”、“Mid Gain”、“High Gain” の設定により全体音量が極端に大きくなった場合、このパラメーターを使って補正します。

Low Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

80 Hz ロー・シェルフ EQ のゲインを調節します。0.5 dB 単位で設定します。

Mid Frequency [100Hz...10.00kHz]

Mid スイープ EQ の中心周波数を設定します。

Mid Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

Mid スイープ EQ のゲインを調節します。0.5 dB 単位で設定します。

High Gain [-18.0...+00.0...+18.0dB]

10 kHz ハイ・シェルフ EQ のゲインを調節します。0.5 dB 単位で設定します。

▼ 4-8: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Oscillator ☞p.113
- 4: Swap Oscillator ☞p.113

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

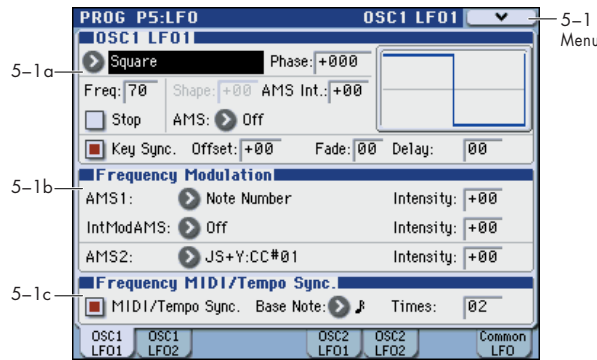
PROG P5: LFO

オシレーター 1、2 のフィルター、アンプ、ピッチとその他のパラメーターを周期的に変化させる LFO を設定します。オシレーターごとに 2 つの LFO を持ちます。

また、2 つのオシレーターは 1 つのコモン LFO を共有します。これは一部のアナログ・シンセで見られるグローバル LFO と似たものです。

以下のページでは 5 つの LFO のパラメーターを設定します。

5-1: OSC1 LFO1 AMSource



オシレーター 1 の 1 つめの LFO を設定します。おもに以下について設定します。

- LFO の基本波形を選び、“Shape” で変形する。
- LFO の周波数を設定し、周波数を変化させる AMS をアサインする。
- “Key Sync” で、LFO をボイスごとに動作させるか、全ボイスにわたって同期させるかを選択する。
- “Fade”、“Delay” で、ノート・オン後に LFO が徐々にフェード・インしていくようにしたり、LFO がスタートするまでの時間を設定する。
- LFO を MIDI テンポと同期させる。

5-1a: OSC 1 LFO 1

Waveform [Triangle...Random6 (Continuous)]

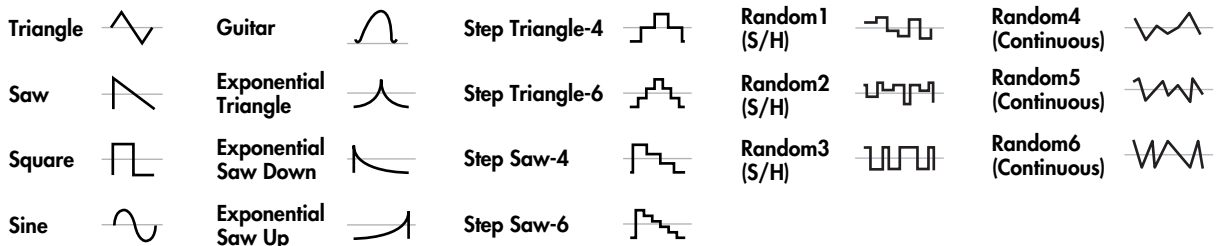
下図のような LFO の基本波形を選びます。

波形を見てすぐわかるものがほとんどですが、下記にいくつか説明を加えます。

Guitar: ギターのヴィブラートで、シェイプは特にそのために調節されたものです。波形は+値のみで、ピッチに使うとバンド・アップ効果のみになります。

Random1 (S/H): 一般的なサンプル/ホールドの波形で、一定間隔でレベルがランダムに変化します。

LFO 波形



Random2 (S/H): レベルとタイミングがランダムに変化します。

Random3 (S/H): ランダムなタイミングでパルス波を生成します。一般的なサンプル/ホールドとは逆で、タイミングが変化しレベルは変化しません。

Random4-6 (Continuous): ステップ変化でなく曲線変化で Random1-3 をなめらかにしたものです。ゆるやかなランダム変化を得るために使います。

Phase [-180...+180, Random]

波形の位相の起点を 5 度単位で設定します。

“Key Sync” がオフのときは、フレーズの最初のノートにのみ適用されます。

Freq (Frequency) [00...99]

LFO のスピードを設定します。他のモジュレーションがかかる前の設定になります。下表のように、値が大きいほどスピードが速くなります。

AMS モジュレーションを使うと、ここでの設定では不可能な速いスピードや遅いスピードを設定できます。

“Freq” の値	周波数
00	0.014 Hz
10	0.112 Hz
20	0.422 Hz
30	0.979 Hz
40	1.79 Hz
50	2.84 Hz
60	4.14 Hz
70	5.69 Hz
80	7.49 Hz
90	9.53 Hz
99	26.25 Hz
99 + Fine 99	32 Hz

Stop [Off, On]

On (チェックする): LFO が通常通り動作しないで、“Freq” の設定を無視します。LFO は一番最初の値 (“Waveform”、“Phase”、“Shape”、“Offset” の組み合わせで決定) を、ノート・オフまで維持します。

ノート・オン時にのみ、値が変化しますので、Random 波形を使用すると、ノート・オン (または最初のノート・オン) のたびに、発生する固定値がランダムに変化します。

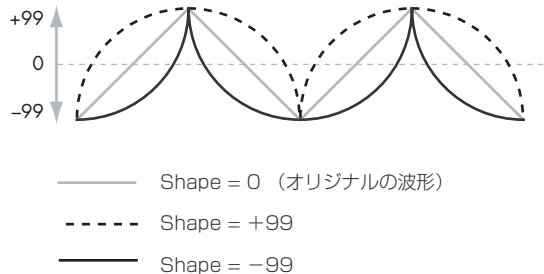
Off (チェックしない): LFO が通常通り動作します。

Shape [-99...+99]

基本波形を変形させます。下図で示すように、波形に丸みをつけたり、とがらせたりします。また、特定の範囲を強調する使い方ができます。

例えば、三角波の LFO を使ってフィルターの cutoff 周波数を変化させるとします。“Shape” で値の大きい範囲を強調すると、フィルターは高周波数領域で時間をかけてスweepし、低い値の範囲を強調すると低周波数領域で時間をかけてスweepします。

LFO シェイプ



Note: Square、Random3 の波形は値が常に +99 か -99 のため、“Shape” 設定は影響しません。これらの波形を選択した場合はエディットできません。

AMS (Shape) [List of AMS Sources]

LFO のシェイプをコントロールする AMS ソースを選びます。シェイプを変化させると LFO の効果が劇的に変化します。(※参照 : p.614 「AMS List」)

AMS Int (Intensity) [-99...+99]

シェイプを変化させる “AMS (Shape)” の効果の深さと方向を設定します。

Key Sync. [Off, On]

On (チェックする) : 鍵盤を弾くたびに LFO がスタートし、ノートごとに独立した LFO が動作します。これが通常の設定です。

Off (チェックしない) : 後から弾いたノートにも最初に弾いた鍵盤によってスタートした LFO がかかります。押さえているノートすべての LFO が同期します。“Fade” と “Delay” 設定は最初のノートの LFO のみに適用されます。

オフのときでも、ノート・ナンバーやベロシティ、キー・スケーリング、その他ノート関連の AMS ソースで周波数を変化させれば、ノートごとに LFO のスピードが違ってきます。

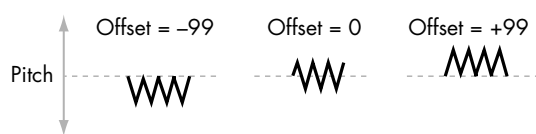
Offset [-99...+99]

LFO 波形のほとんどが 0 を中心とします。このパラメーターで LFO を上下にずらします。中央値が 50 で、設定範囲を -49 ~ +149 とすることもできます。

例えば、LFO でビブラートをかけるとき、“Offset” を 0 にすると、ビブラートはノートの元のピッチを中心として上下に変化します。

“Offset” が +99 のとき、ヴィブラートは元のピッチより上で変化します。

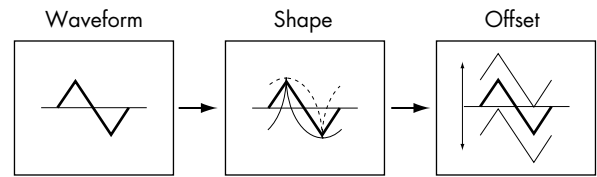
“Offset” の値とヴィブラートによるピッチ変化



Guitar 波形は例外です。ギター弦のピッチをバンドさせた音を再現するため、ピッチは上がるだけで下がりません。このため、中央値は 0 ではなく 50 になっています。もちろん、“Offset” を - の値にすれば、0 以下に下げることができます。

このパラメーターは LFO の出力値に影響するので、以下のようにシェイプ機能がかかった後の信号に適用されます。

Shape, Offset による LFO 信号の変化



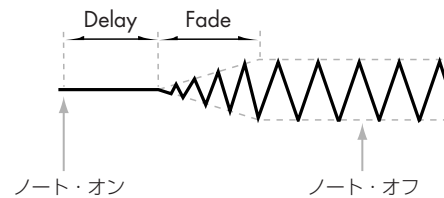
Fade [00...99]

LFO がすぐに最大レベルにならないで、徐々にフェード・インしていくようにすることができます。このパラメーターは、LFO がスタートしてから最大レベルに達するまでの時間を設定します。

“Delay” を使用しているときは、ディレイが終わった後にフェード・インが始まります。

“Key Sync” がオフのとき、フェードはノート・オンしていない状態での、最初のノート・オンでかかります。

LFO のフェードとディレイ



Delay [00...99]

ノート・オンから LFO がスタートするまでの時間を設定します。

“Key Sync” がオフのとき、ディレイはノート・オンしていない状態での、最初のノート・オンでかかります。

5-1b: Frequency Modulation

2 つの AMS で LFO のスピードを調節します。

AMS1 (Frequency) [List of AMS Sources]

LFO1 周波数を変化させる 1 つめの AMS ソースを選びます。(※参照 : p.614 「AMS List」)

LFO2 を AMS ソースにして、LFO1 の周波数を変化させることもできます。

Intensity [-99...+99]

“AMS1 (Frequency)” による効果の深さと方向を設定します。次に、“Int Mod AMS” がこの初期量に加算されます。

AMS を最大値 (例えばジョイスティックを一杯まで奥側に倒したとき) にすると、AMS が周波数に及ぼす効果は以下ようになります。

Intensity	LFO 周波数の変化	
+99	64x	速くなる
+82	32x	
+66	16x	
+49	8x	
+33	4x	
+16	2x	

Intensity	LFO 周波数の変化	
-16	1/2x	遅くなる
-33	1/4x	
-49	1/8x	
-66	1/16x	
-82	1/32x	
-99	1/64x	

Int Mod AMS (Intensity Mod AMS)

[List of AMS Sources]

AMS1 のインテンシティを調節する AMS ソースを選びます。
(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

“Int Mod AMS” の効果の深さと方向を設定します。AMS1 の “Intensity” が 0 でも、“Int Mod AMS” の値によって、最終的な AMS の量が -99 ~ +99 の範囲で変化します。

例えば、“AMS1” を Pitch EG に、“Int Mod AMS” を After Touch にすると、このパラメーターが+の値のとき、アフタータッチによって、LFO 周波数を変化させるピッチEGモジュレーションのインテンシティが大きくなります。

AMS2 (Freq. AMS2) [List of AMS Sources]

LFO1 周波数を変化させる 2 つめの AMS ソースを選びます。
(☞ 参照 : p.614 「AMS List」)

Intensity [-99...+99]

“AMS2 (Freq. AMS1)” による効果の深さと方向を設定します。

5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

On (チェックする) : LFO の周期が設定したテンポ (MIDI クロック) に同期します。LFO スピードは以下の “Base Note” と “Times” で設定します。“Frequency” と “Frequency Modulation” の設定はすべて無視されます。

Off (チェックしない) : “Frequency” と “Frequency Modulation” の設定で LFO スピードが決定し、テンポ設定には左右されません。

Base Note (Sync. Base Note) [♩ ...]

システムのテンポを基にした、LFO の相対的な基本スピードを設定します。値の範囲は、三連符を含む 32 分音符 ~ 全音符までです。

Times (Sync. Times) [01...32]

LFO の周期は “Base Note” の長さはこのパラメーターの値を掛算した長さになります。例えば “Base Note” が 16 分音符、“Times” が 03 のときは、LFO は付点 8 分音符 (16 分音符 x3) を基にした周期になります。

▼ 5-1: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Swap LFO 1&2 ☞p.115

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

5-2: OSC1 LFO2 AMSource

オシレーター 1 のもう 1 つの LFO で、パラメーターは 1 つめの LFO と同様です。(☞ 参照 : p.65 「5-1: OSC1 LFO1」)
ただし、LFO1 で LFO2 を変化させることはできません。

5-5: OSC2 LFO1 AMSource

オシレーター 2 の 1 つめの LFO を設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定できません。

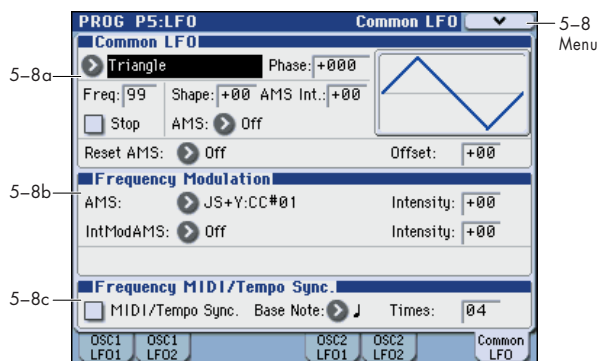
パラメーターはオシレーター 1 と同様です。(☞ 参照 : p.65 「5-1: OSC1 LFO1」)

5-6: OSC2 LFO2 AMSource

オシレーター 2 の 2 つめの LFO を設定します。“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効で、それ以外ではこのページは無効となり設定ができません。

パラメーターは 1 つめの LFO と同様です (☞ 参照 : p.65 「5-1: OSC1 LFO1」)。ただし、LFO1 で LFO2 を変化させることはできません。

5-8: Common LFO AMSources



プログラムのボイスすべてに共通で使用するコモンLFOを設定します。1部のヴィンテージのアナログ・シンセに見られるモジュレーションLFOと似たものです。

LFO1、2との相違点

コモンLFOはプログラムを選ぶとすぐにスタートし、以下の“Reset AMS”でリセットしない限り、リセットしません。キーから手を離すとすぐにリセットするLFO1/2の“Key Sync”とは異なります。

コモンLFOがすぐにリセットしないという特性は、LFOで一定のリズムを作って、LFOをリトリガーせずに、そのリズムにのりながら演奏するときに便利です。例えば、シーケンサーで、MIDIコントロール・イベントを送り、弾いたノートに関係なく数小節ごとにコモンLFOをリセットすることができます。

コモンLFOのパラメーターはLFO1/2とほとんど同じですが、LFOで設定する“Delay”、“Fade”、“Key Sync”がありません。

5-8a: Common LFO

Waveform [Triangle...Random6 (Continuous)]

LFOの基本波形を選びます。(☞参照：p.65 “Waveform”)

Phase [-180...+180, Random]

“Reset AMS”でコモンLFOをリセットします。このパラメーターは、リセットしたときにスタートする位相を設定します。

Freq (Frequency) [00...99]

LFOのスピードを設定します。他のモジュレーションがかかる前の設定になります。値が大きいほどスピードが速くなります。(☞参照：p.65 “Freq (Frequency)”)

Stop [Off, On]

On (チェックする)：LFOは通常通り動作しないで、“Freq”の設定を無視します。プログラムを選んだときにLFOは1つの値を発生し、別のプログラムを選ぶか、またはAMSでLFOをリセットするまで、その値を維持します。

Note: ノート・オンごとに値がリセットされるLFO1/2とは異なります。

プログラムを選んだときに値が変化しますので、Random波形を使用すると、プログラムを選ぶたびに、発生する固定値がランダムに変化します。

Off (チェックしない)：LFOが通常通り動作します。

Shape [-99...+99]

基本波形を変形させます。(☞参照：p.65 “Shape”)

Note: このパラメーターは値が常に+99または-99に設定されているSquareとRandom3波形には影響ありません。

AMS (Shape) [List of AMS Sources]

LFOのシェイプをコントロールするAMSソースを選びます。シェイプを変化させるとLFOの効果が劇的に変化しますので、是非試してください。(☞参照：p.614 「AMS List」)

AMS Int (AMS Intensity) [-99...+99]

シェイプを変化させる“AMS (Shape)”の効果の深さと方向を設定します。

Reset AMS [List of AMS Sources]

LFOをリセットするAMSソースを選びます。リセットするとLFOは“Phase”の位相からスタートします。AMSの値が中間点を過ぎるとLFOがリセットします。この中間点は、ほとんどのAMSソースでは+50、MIDIコントローラーでは64です。ボイスごとのLFOの“Key Sync.” Off設定に似た効果を作るには、このソースをGate 2 + Damperにしてください。

Offset [-99...+99]

初期設定では、LFO波形のほとんどが0を中心とします。このパラメーターでLFOを上下にずらします。中央値が50で、設定範囲を-49～+149とすることもできます。(☞参照：p.66 “Offset”)

5-8b: Frequency Modulation

LFO1のFrequency Modulation設定と同様です。(☞参照：p.66 “5-1b: Frequency Modulation”)

5-8c: Frequency MIDI/Tempo Sync

LFO1のFrequency MIDI/Tempo Syncと同様です。(☞参照：p.67 “5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.”)

▼ 5-8: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
 - 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
 - 2: Exclusive Solo ☞p.108
- (☞参照：p.107 「Program: Menu Command」)

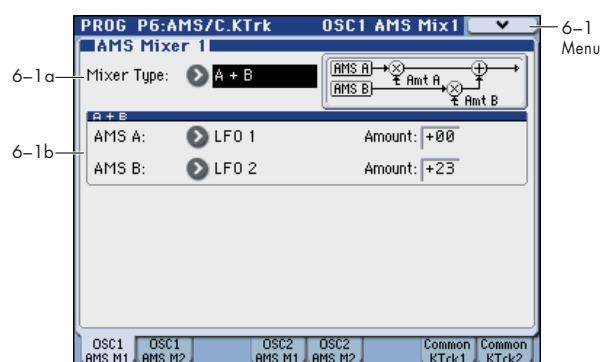
PROG P6: AMS/C.KTrk (AMS Mixer/Common Keyboard Track)

オシレーター 1、2は、それぞれ 2 つの AMS ミキサーを持ちます。これは AMS 信号を組み合わせることで変化するシンプルなながら強力なツールです。

また、オシレーターごとのフィルターとアンプ用のキーボード・トラックに加え、2 つのコモン・キーボード・トラックがあります。

“Oscillator Mode” が Single のときは、オシレーター 1 の AMS ミキサーだけが有効になり、オシレーター 2 のページは無効となり設定できません。

6-1: OSC1 AMS Mix1 AMSource



AMS ミキサーは、2 つの AMS ソースを 1 つに組み合わせたり、AMS ソースを処理して別のソースに作りかえたりします。例えば、2 つの AMS ソースを加算したり、1 つの AMS ソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFO や EG をさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMS ミキサーの出力は、LFO や EG と同様、AMS ソースのリストで選択できます。

これはつまり、AMS ミキサーの入力で設定した AMS もまた AMS として使用できるということです。例えば、LFO1 を AMS ミキサーへの入力として使うと、処理された LFO 信号を使って、ある AMS モジュレーションをコントロールし、オリジナルの LFO で別の AMS モジュレーションをコントロールできます。

また、AMS ミキサー 1 を AMS ミキサー 2 への入力として使えば、2 つの AMS ミキサーをカスケードすることができます。

6-1a: AMS Mixer 1

Mixer Type [A+B, Amt AxB, Offset, Smoothing, Shape, Quantize, Gate Control]

AMS ミキサー 1 のタイプを設定します。このタイプについての詳細は後述します。

A+B: 2 つの AMS ソースを加算します。(☞ 参照: p.69「A+B」)

Amt AxB: AMS ソースをもう片方の AMS ソースで変化させる量をコントロールします。(☞ 参照: p.70 「Amt AxB」)

Offset: AMS ソースに一定値を加算したり除算したりします。(☞ 参照: p.70 「Offset」)

Smoothing: 2 つの値間での移行をゆるやかにします。ジョイスティックを素早く操作したときなどの急激な変化や、LFO 上の鋭い角をスムーズにします。(☞ 参照: p.71 「Smoothing」)

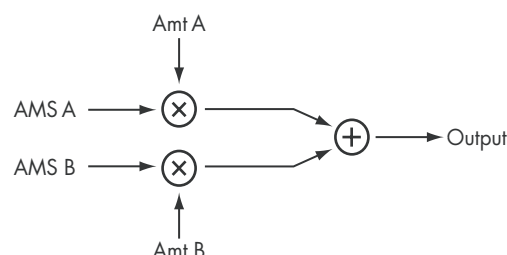
Shape: AMS 入力にカーブの度合いを加えます。(☞ 参照: p.71 「Shape」)

Quantize: スムーズな移行を、はっきりとしたステップ状態の移行に変えます。(☞ 参照: p.72 「Quantize」)

Gate Control: 3 つめの AMS ソースにより、2 つの AMS インพุット (または固定値) を切り替えます。(☞ 参照: p.72 「Gate Control」)

A+B

AMS ミキサー、Type = A+B

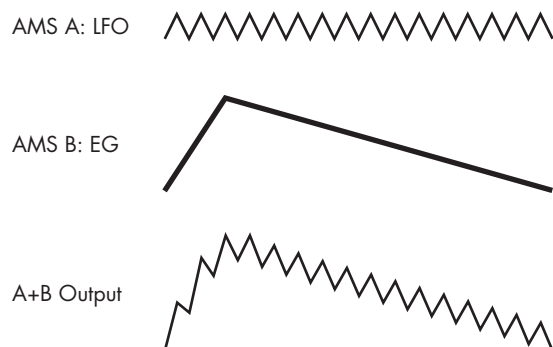


A+B は 2 つの AMS ソースを 1 つにまとめます。もう 1 つのモジュレーション・ソースを加えたいが、AMS ソースを選べるところすべてで、すでに各ソースを選んでしまっている場合に、便利です。

例えば、LFO を使ってフィルターのレゾナンス (“Filter Resonance”) を変化させる一方で、EG でも変化させたいときに使用します。レゾナンスには AMS 入力が 1 つしかありませんが、A+B の AMS ミキサーなら LFO と EG を簡単に組み合わせることができます。

1. “AMS A” に LFO をアサインします。
2. “AMS B” に EG をアサインします。
3. AMS ミキサーをフィルターの “Resonance” を変化させる AMS ソースとしてアサインします。

AMS ミキサーのタイプが A+B の例



AMS A [List of AMS Sources]

1 つめの AMS 入力を選びます。(☞ 参照: p.614 「AMS List」)

AMS A Amount [-99...+99]

AMS A 入力の効果の深さと方向を設定します。

AMS B [List of AMS Sources]

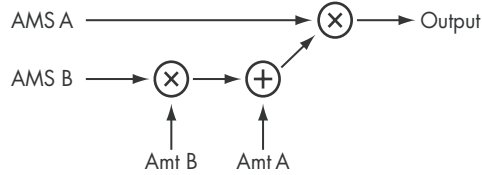
2 つめの AMS 入力を選びます。(☞ 参照: p.614 「AMS List」)

AMS B Amount [-99...+99]

AMS B 入力の効果の深さと方向を設定します。

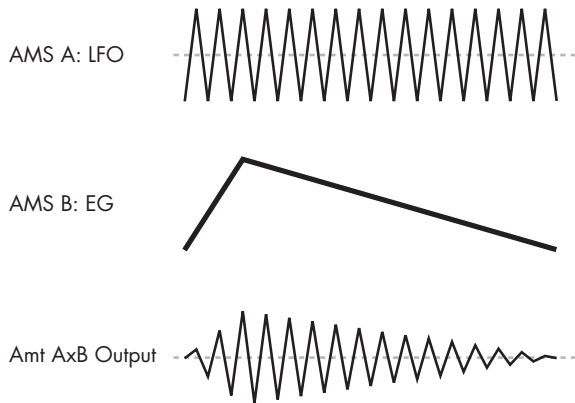
Amt AxB

AMS ミキサー、Type = Amt AxB



この AMS ミキサーは AMS B で AMS A の量を変化させます。例えば、フィルター EG で LFO1 の量をコントロールしたり、リボン・コントローラーでピッチ EG の量をコントロールできます。

AMS ミキサーのタイプが Amt AxB の例



AMS A [List of AMS Sources]

1 つめの AMS ソースを選びます。これを次に AMS B で調節できます。(☞ 参照 : p.614 [AMS List])

AMS A Amount [-99...+99]

AMS B によるモジュレーションがかかる前の、AMS A の初期量を設定します。AMS B からの入力か、この初期値に加算されます。

ここが 0 でも、AMS B を使って +99 ~ -99 の範囲で AMS A の最終的な量を設定できます。

AMS B [List of AMS Sources]

AMS A の量を調節する、2 つめの AMS ソースを選びます。

(☞ 参照 : p.614 [AMS List])

AMS B Amount [-99...+99]

AMS A を変化させる AMS B のモジュレーション効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS A” を LFO1 に、“AMS B” をフィルター EG にすると、+ の値のとき、EG によって LFO1 の量が大きくなります。

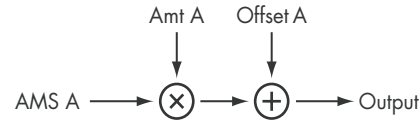
Tips : SW1/2 で AMS ソースをオン/オフするには

Amt AxB を AMS ソースのゲート・コントロールとして使用できます。

1. “AMS A” に任意のソースを設定し、“AMS A Amount” を 0 にします。
2. “AMS B” に SW1 または SW2 を設定し、“AMS B Amount” を +99 にします。
これで SW1 または SW2 を使って、AMS A のオン/オフができます。

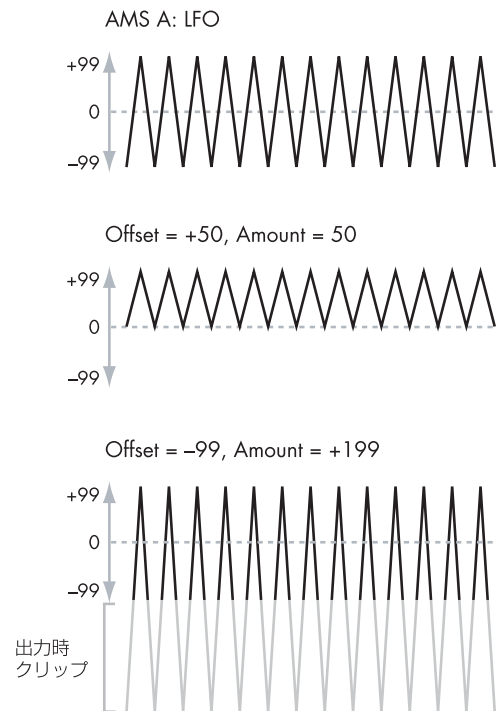
Offset

AMS ミキサー、Type = Offset



このシンプルなプロセッサは、+か-の一定のオフセット値を AMS ソースに加える、またはゲインを 2 倍にすることができます。用途の一つとして、バイポーラー (- と + のある) AMS ソースをユニポーラー (+ のみ) に変えることができます。(逆もまた同様)

AMS ミキサーのタイプが Offset の例



AMS A [List of AMS Sources]

オフセットする AMS ソースを選びます。(☞ 参照 : p.614 [AMS List])

AMS A Amount [-199...+199]

AMS A の基本レベルを設定します。

ここが +199 のとき、オリジナルの信号レベルが倍になります。-199 のときはレベルが倍で逆相となります。この値は出力時にのみクリップされます。内部では、通常の -99 ~ +99 の範囲よりも大きくなることもあります。

AMS A Offset [-199...+199]

AMS A のオフセット量を設定します。

ここが +199 のとき、-99 の AMS 入力が +99 に変化します。同時に “AMS A Amount” の値が大きいときは、前述の「AMS ミキサーのタイプが Offset の例」の最後の図のように、クリップさせることができます。

Tips : Offset の使用例

バイポーラーをユニポーラーにする方法

オフセット機能で、LFO のようなバイポーラー (- と + 両方のある) の AMS ソースをユニポーラー (+ のみ) 信号に変換することができます。

1. “AMS A” に LFO を設定します。

- AMS A “Amount” を +50 に設定します。
これで LFO 全体の振幅が半分になり、-99 と +99 の間ではなく -50 と +50 の間で変化するようになります。
- AMS A “Offset” を +50 にします。
これで LFO 信号の波形全体が上にシフトし、0 と +99 の間で変化するようになります。

ユニポーラーをバイポーラーにする方法

上記と同様に、例えばユニポーラー (+ のみ) のノブやジョイスティックなどの AMS ソースを、バイポーラー (- と + 両方がある) 信号に変換することもできます。

- “AMS A” にノブやジョイスティックなどの AMS ソースを設定します。
- AMS A “Amount” を +199 にします。
これで AMS ソース全体の振幅が 2 倍になり、0 から +99 までの範囲ではなく 0 から +199 の範囲になります。
- AMS A “Offset” を -100 にします。
これで AMS 信号の波形全体が下にシフトし、-99 から +99 の範囲になります。

Smoothing

AMS 入力を平滑化して、2 つの値の間での移行をなめらかにします。アタック時 (信号レベルが上がっているとき) とディケイ時 (レベルが下がっているとき) のスムーズ効果の量をそれぞれ設定します。

アタックとディケイを大きい値にすると、入力が更になめらかになります。

小さい値に設定すると、微妙なスムーズ効果となり、例えば、アフタータッチの効果をゆるやかにしたりします。大きい値に設定すると、オート・フェードのような効果を生み、長いフェード・イン/フェード・アウト効果が得られます。

この Smoothing タイプのミキサーを使って、LFO や EG などのプログラマブルなモジュレーション・ソースの形状を変形します。例えば、ピツという短い音を以下のように簡単なエンベロープに変形できます。

AMS ミキサーのタイプが Smoothing の例

オリジナルの AMS A アタックを長く、リリースを短くしてなめらかにしたとき



アタックを短く、リリースを長くしてなめらかにしたとき



AMS A [List of AMS Sources]

スムーズ効果をかける AMS ソースを選びます。(☞ 参照 : p.614 [AMS List])

AMS A Attack [00...+99]

スムーズ効果のアタック・タイム、つまりスムーズ化したときに、高い値まで到達するのにかかる時間を設定します。

この値が大きいと、アタック・タイムが長くなります。

上記の「AMS ミキサーのタイプが Smoothing の例」で示したように、AMS 入力値の変化の速さによっては、アタックの値が大きいと、その値に到達しない場合があります。

AMS A Decay [00...+99]

スムーズ効果のディケイ・タイム、つまりスムーズ化したときに、低い値まで到達するのにかかる時間を設定します。

この値が大きいと、ディケイ・タイムが長くなります。

Shape

AMS 入力に変形を加えます。指数カーブのジョイスティック・コントロールや対数カーブのベロシティ・コントロールなど、コントローラーのカーブをカスタマイズできます。また、EG や LFO などのプログラマブルなモジュレーション・ソースのシェイプを変えることができます。

Note: シェイプは、EG や三角波、正弦波の LFO など、すでにある程度のスロープのある AMS 信号にのみ効果があります。矩形波などの急激な移行をする信号には無効です。

AMS A [List of AMS Sources]

シェイプで変形する AMS 入力ソースを選択します。(☞ 参照 : p.614 [AMS List])

Shape [-99...+99]

AMS 入力を変形させます。次図で示すように、波形に丸みをつけたり、とがらせたりします。また、特定の範囲を強調する使い方ができます。

例えば、三角波の LFO を使ってフィルターのカットオフ周波数を変化させるとします。“Shape” で値の大きい範囲を強調すると、フィルターは高周波数領域で時間をかけてスweepし、低い値の範囲を強調すると低周波数領域で時間をかけてスweepします。

Mode [Symmetric, Asymmetric]

シェイプで 1 つの曲線を生成するか、2 つの曲線を生成するかを選択します。「AMS ミキサーのタイプが Shape の例」のグラフを参照してください。

Asymmetric: -99 から +99 へ伸びる 1 本の曲線を作成します。

Symmetric: 0 から -99 と 0 から +99 へ伸びる対称的な曲線を 2 本作成します。

バイポーラとユニポーラの AMS ソース

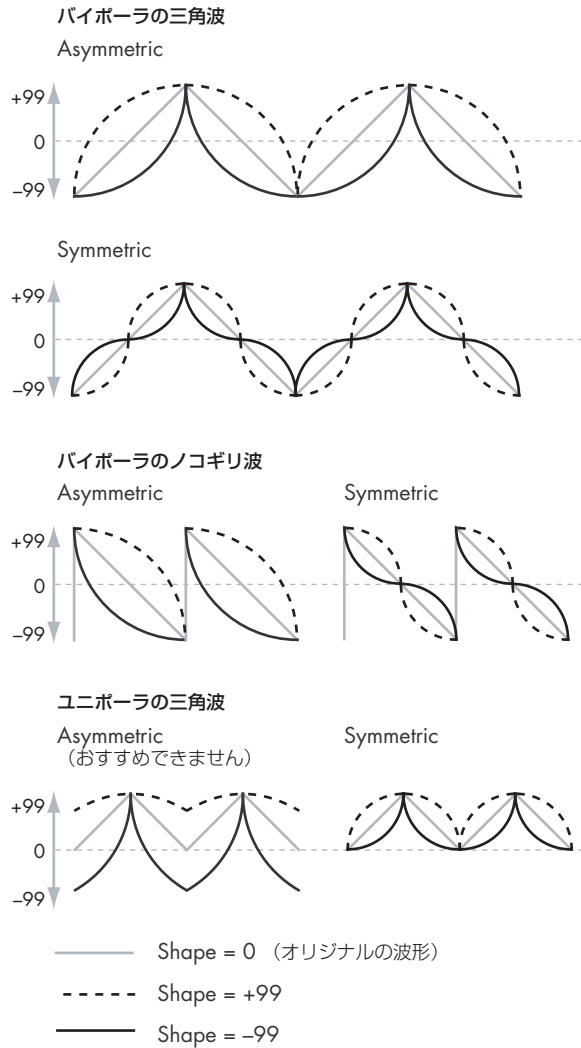
シェイプ機能を理解するには、AMS ソースのバイポーラとユニポーラの違いを考えるとよくわかります。

バイポーラのソースは -99 から +99 まで変化し、中間点は 0 です。ほとんどの LFO がバイポーラです。ピッチ・バンドもバイポーラです。

バイポーラの AMS ソースは通常、“Mode” の Asymmetric と相性がよいですが、Symmetric でも面白い結果が得られます。ユニポーラのソースは 0 から 99 までの変化で、中間点は 50 です。JS+Y (CC#1) などの MIDI コントローラーはすべてユニポーラです。実際、フィルター EG とピッチ EG ではプラス・レベル、マイナス・レベルの両方が可能ですが、EG は通常ユニポーラに設定します。

ユニポーラのソースでは、“Mode” の Symmetric を使ってください。Asymmetric を 0 使うと、オフセットするなどの正しい効果にならない場合があります。

AMS ミキサーのタイプが Shape の例

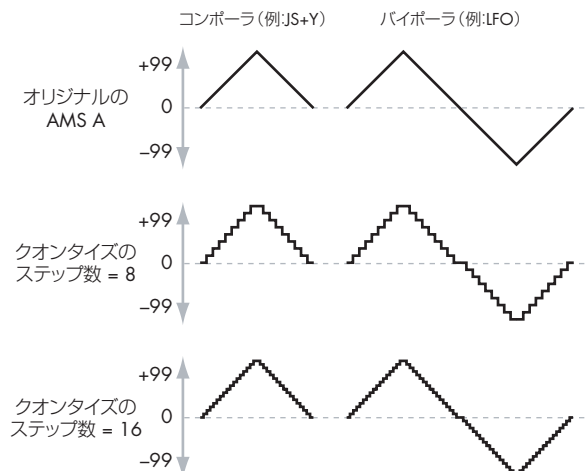


Quantize

連続的な信号入力を不連続なステップに変化させます。値の間での移行がスムーズではなくなり、ある値から次の値へジャンプします。

LFO や EG のシェイプを変えたり、コントローラーを操作するといくつかの限定した値しか出せないような設定をします。

AMS ミキサーのタイプが Quantize の例



AMS A

[List of AMS Sources]

クオンタイズする AMS 入力ソースを選択します。
(参照 : p.614 「AMS List」)

Number Of Steps

[2...32]

効果のかかる程度を設定します。ステップ数が小さいと、出力の段階の幅が大きくなります。

例えばこのパラメーターが2のとき、0、50、99 でステップが生じます。バイポーラの AMS 入力では、-50 と -99 でもステップが生じます。

またこのパラメーターが5のとき、0、20、40、60、80、99 で (バイポーラ入力の場合は 0、-20、-40、-60、-80、-99 でも) 生じます。

Tips : Quantize を使用した例

クオンタイズ・ピッチ・ベンドをリボン・コントローラーでコントロールする

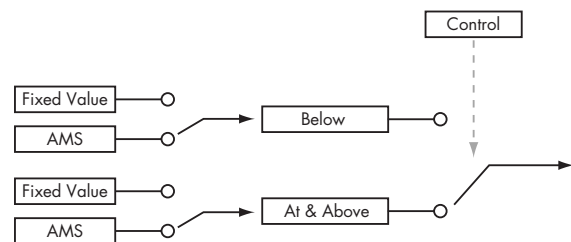
クオンタイズしたピッチ・ベンドで、ギターフレットをスライドさせるような効果や、トランペットのような管の長さの違いによって起きるジャンプ・ベンドのようなサウンドを再現できます。ここではリボン・コントローラーによる使用例を説明します。

1. オシレーターのパッチの AMS 入力として AMS ミキサーを選びます。
2. ピッチ AMS の "Intensity" をハーフ・ステップの値 (+5.00、+7.00 など) に設定します。
3. "Ribbon" を 0.00 に設定します。
4. AMS ミキサーで "AMS A" に Ribbon を選びます。
5. "Number Of Steps" を上記手順 2. と同じ数値に設定します。

これでリボン・コントローラーを操作すると、クオンタイズされたピッチ・ベンドになります。JSX でのピッチ・ベンドは通常通りスムーズで、二種類のピッチ・ベンドが使えます。

Gate Control

AMS Mixer, Type = Gate Control



2つの異なる AMS ソース (あるいは固定した AMS 量) を設定し、3つめの AMS ソースを使って、2つの AMS を切り替えます。これは、サイド・チェーンを使用したオーディオ・ゲートに似ていますが、さらに (入力がスレッシュホールドを上回り) ゲートが開いているときだけでなく、(入力がスレッシュホールドを下回り) ゲートが閉じているときにも変化を与えられる柔軟性があります。

また、ゲートの開閉はコントロール・ソースに応じて連続的にも可能ですし、ノート・オン/オフに連動することもできます。

Gate は以下のような使用用途があります。

- フット・スイッチ (あるいは他のコントローラー) を使用して、特定のノートにのみにピッチ・ベンドや他のエフェクトを適用します。

- コントローラーが特定のスレッシュホールドに到達したときにパラメーターに適用します。例えば、ペロシティ値が 90 を超えたら、ペロシティ値でフィルターのレゾナンスをコントロールする等です。
- 異なる 2 個の LFO (あるいは他の AMS ソース) を切り替えるために、ジョイスティック、スイッチ、コントローラーを使用します。

Gate Control:

Source [List of AMS Sources]

ゲートをコントロールする AMS ソースを選びます。

Control At Note-On Only [Off, On]

On (チェックする): ノート・オン時の Gate Control "Source" の値によって、出力 (Below Threshold か At & Above Threshold) が分かれます。Gate Control "Source" の値が変わっても、ノートが持続している間は、選択した出力は変わりません。

このとき、スレッシュホールド未満かスレッシュホールド以上の選択は変わりませんが、出力の値自体は変化していますので注意してください。

Threshold [-99...+99]

ゲートが開く、または閉じるときの Gate Control "Source" のスレッシュホールド値を設定します。

Gate Output:

Gate Control "Source" の値が "Threshold" 値未満のとき、ゲートは "Below Threshold" の固定値 (Fixed Value) あるいは AMS ソースを出力します。

Gate Control "Source" の値が "Threshold" 値以上のとき、ゲートは "At & Above Threshold" の固定値 (Fixed Value) あるいは AMS ソースを出力します。

Below Threshold [Fixed Value, AMS A]

Gate Control "Source" が "Threshold" 値未満のときに、固定値か AMS のどちらを出力するかを選びます。

Fixed Value [-99...+99]

Gate Control "Source" が "Threshold" 値未満のときに使用する値を設定します。この設定は、"Below Threshold" が Fixed Value に設定されているときのみに有効です。

AMS A [List of AMS Sources]

Gate Control "Source" が "Threshold" 値未満のときに使用する AMS ソースを設定します。この設定は、"Below Threshold" が AMS に設定されているときのみに有効です。

At & Above Thresh (At & Above Threshold) [Fixed Value, AMS B]

Gate Control "Source" が "Threshold" 値以上のときに、固定値か AMS A のどちらを出力するかを選びます。

Fixed Value [-99...+99]

Gate Control "Source" が "Threshold" 値以上のときに使用する値を設定します。この設定は、"At & Above Threshold" が Fixed Value に設定されているときのみに有効です。

AMS B [List of AMS Sources]

Gate Control "Source" が "Threshold" 値以上のときに使用する AMS ソースを設定します。この設定は、"At & Above Threshold" が AMS B に設定されているときのみに有効です。

Tips: Gate 使用例

スイッチを併用して、特定のノートにピッチ・ベンドをかける

"Control At Note-On Only" を使用することで、特定のノート・オンのときのみ効果を適用することができます。例えば:

1. Gate Control "Source" に Foot SW: CC#82 を設定します。(なお、フット・スイッチを接続し、Global P2 "Foot Switch Assign" で Foot Switch (CC#82) を設定しておいてください。)
2. "Control At Note-On Only" をチェックします。
3. "Threshold" を 50 に設定します。
4. "Below Threshold" を Fixed Value: +00 に設定します。
5. "At & Above Threshold" を AMS B: Ribbon: CC#16 に設定します。
6. OSC Pitch ページで、Pitch "AMS" に AMS Mixer を設定します。
7. フット・スイッチをオフにして、コードを押さえたまま、リボン・コントローラーを操作してください。ピッチは変化しません。(ピッチが変化する場合は、OSC Pitch ページで、Pitch "Ribbon" を +00 に設定してください。)
8. フット・スイッチをオンにして、先程のコードに新しいノートを加えます。
9. リボン・コントローラーを操作すると、新しく押さえたノートにだけピッチ・ベンドがかかります。

ジョイスティックだけで、特定のノートにピッチ・ベンドをかける

コントロール・ソースとバリュー・ソースを、1 つの AMS ソースで併用することができます。

1. Gate Control "Source" に JS X を設定します。
2. "Control At Note-On Only" をチェックします。
3. "Threshold" を 00 に設定します。
4. "Below Threshold" を AMS A: JS X に設定します。
5. "At & Above Threshold" を Fixed Value: +00 に設定します。
6. OSC Pitch ページで、Pitch "AMS" に AMS Mixer を設定します。
7. ジョイスティックをセンターにして、コードを押さえます。手順 9 まで押さえ続けてください。
8. ジョイスティックを左に傾け、先程のコードに新しいノートを加えます。(ピッチが変化する場合は、OSC Pitch ページで、Pitch "JS(+X)"、"JS(-X)" を +00 に設定してください。)
9. ジョイスティックを操作すると、新しく押さえたノートにだけピッチ・ベンドがかかります。この方法は、コードの高音部をピッチ変化させるときなどに効果的です。

一定の値を発生させる

AMS ソースで固定値を設定すると便利な場合があります。Gate を使用して設定が可能です。

1. "Below Threshold" と "At & Above Threshold" の Fixed Value を設定します。そして、それぞれを同じ値にします。これで、AMS ミキサーは常にこの一定値を生成します。

▼ 6-1: Menu Command

- 0: Write Program 参照 p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy Oscillator 参照 p.113
- 4: Swap Oscillator 参照 p.113

(参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

6-2: OSC1 AMS Mix2 AMSource

オシレーター1のもう1つのAMSミキサーです。パラメーターはAMSミキサー1と同様です。(参照 : p.69 「6-1a: AMS Mixer 1」)

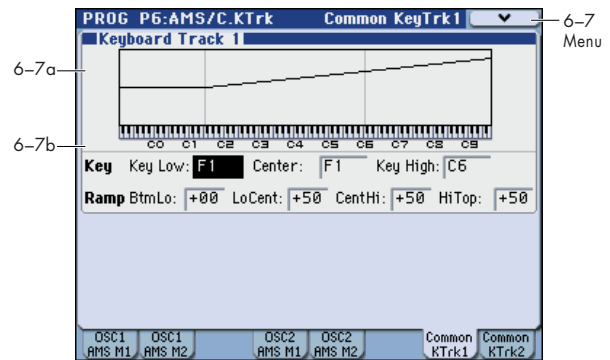
6-4: OSC 2 AMS Mix1 AMSource,

6-5: OSC 2 AMS Mix2 AMSource

オシレーター2の2つのAMSミキサーを設定するページです。“Oscillator Mode”がDoubleのときのみ有効です。それ以外のページが無効となり設定できません。

パラメーターはオシレーター1と同様です。(参照 : p.69 「6-1a: AMS Mixer 1」)

6-7: Common KeyTrk 1 (Common Keyboard Track 1)



オシレーターごとのフィルター／アンプ・キーボード・トラックに加え、2つのコモン・キーボード・トラックがあります。このコモン・キーボード・トラックをAMSソースとして使用することができます。

コモン・キーボード・トラック・パラメーターはプログラム全体に適用されますが、実際のAMS値はボイスごとに計算されます。

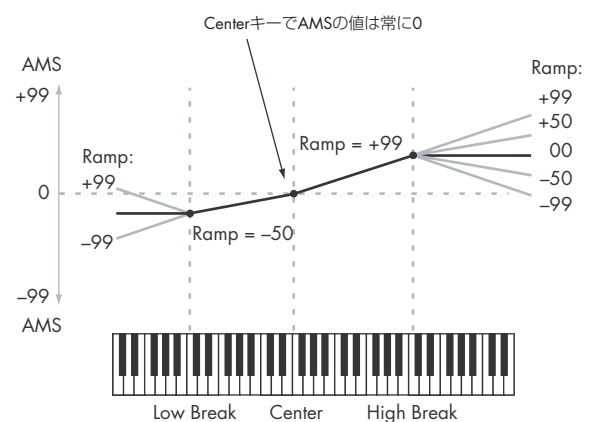
キーボード・トラックの効果について

基本的にキーボード・トラックは、鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがってモジュレーションの量が変化します。通常、全音域にわたって均一な音色にしたり、ピッチに沿ってパラメーターを調節するときに使用します。

M3のキーボード・トラックは、鍵盤上で最高4カ所までレートを変化させることができるので、かなり複雑な効果を作ることができます。例えば、以下の設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域で急激にモジュレーションの量が大きくなり、そして続く高音域のオクターブでは徐々に増えていくか、まったく増えないように設定
- 低音域を弾いていくほどモジュレーションの量が大きくなるように設定
- 特定のキーで急激に変化するように設定し、スプリット効果を得る

コモン・キーボード・トラック



キーボード・トラックの仕組み :

Key と Ramp

キーボード・トラックに4箇所のRamp(傾き)を設定します。鍵盤上の5つのKeyを軸にして傾きを設定します。5つのKey

のうち一番上と下のキーは MIDI での一番上と下のノート・ナンバー C-1、G9 に固定されています。その間の任意の位置に、残りの 3 つの Key (“Low Break”、“Center”、“High Break”) を設定します。

4 つの Ramp 値は、それぞれ挟まれている Key の傾きの度合いを設定します。例えば、Ramp “Low-Center” が 0 のとき、Key の “Low Break” と “Center” の間は値が変化しません。

Key を折点として、鍵盤上の低音域と高音域の傾きを Ramp で設定します。

Key “Center” では、キーボード・トラックの効果はありません。

6-7a: Keyboard Track 1 AMSource

Key

Low Break [C-1...G9]

低音域での 2 本の傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

Center [C-1...G9]

キーボード・トラックの中心にあたる、折点となるノートを設定します。この “Key” では、キーボード・トラックによる AMS モジュレーションによる効果はなくなります。

High Break [C-1...G9]

高音域側での 2 つの傾斜線をつなぐ、折点となるノートを設定します。

鍵盤からのノート値入力

鍵盤を押してノート・ナンバーを直接入力することができます。

1. 設定する Key を選びます。
2. [ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押します。
ノート・ナンバーが入力されます。

Ramp

Ramp (傾き) が + の値のとき、Key “Center” から高音域または低音域へ弾いていくにつれて、キーボード・トラックの出力が大きくなります。- の値のときは逆に出力が小さくなります。このため、Ramp が Key “Center” の左にあるか右にあるかによって、“Ramp” 設定の + 値、- 値の意味が違ってきます。

Bottom-Low と Low-Center: Ramp が - の値のとき、鍵盤上で低音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+ の値のときは出力が大きくなります。

Center-High と High-Top: Ramp が - の値のとき、鍵盤上で高音域へ弾くほど、キーボード・トラックの出力が小さくなり、+ の値のときは出力が大きくなります。

Bottom-Low [-Inf, -99...+99, +Inf]

MIDI ノート・レンジの一番下のキー C-1 と “Low Break” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには - の値を設定します。

Low-Center [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Low Break” と “Center” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには - の値を設定します。

Center-High [-Inf, -99...+99, +Inf]

“Center” と “High Break” キーとの間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには + の値を設定します。

High-Top [-Inf, -99...+99, +Inf]

“High Break” キーと MIDI ノート・レンジの一番上のキー G9 との間の傾きを設定します。通常、キー・トラックには + の値を設定します。

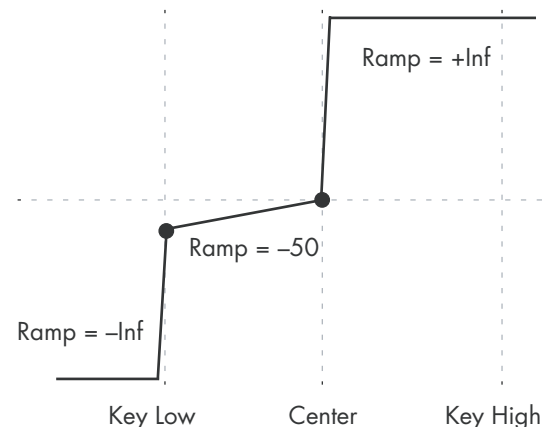
以下の表は、“Ramp” 値が AMS 出力に及ぼす効果を示したものです。

Ramp 値	AMS の変化
-Inf	半音で -99 まで変化
-99	-20/ オクターブ
-50	-10/ オクターブ
0	変化なし
+50	+10/ オクターブ
+99	+20/ オクターブ
+Inf	半音で +99 まで変化

Ramp 値の +Inf と -Inf

+Inf と -Inf はスプリット効果のような急激な変化を作り出す特別な設定です。Ramp を +Inf または -Inf にすると、キーボード・トラックは 1 つのキーだけで最大値または最小値まで変化します。

“Ramp” 値が +Inf、-Inf のとき



Note: “Center-High” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“High-Top” は無効となり設定できなくなります。同様に、“Low-Center” の Ramp を +Inf か -Inf にすると、“Bottom-Low” は設定できなくなります。

6-7b: Keyboard Track 2 AMSource

2 つめのコモン・キーボード・トラックです。

パラメーターはキーボード・トラック 1 と同様です。(☞ 参照 : p.75 「6-7a: Keyboard Track 1」)

▼ 6-7: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Oscillator ☞p.113
- 4: Swap Oscillator ☞p.113

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

6-8: Common KeyTrk 2 (Common Keyboard Track 2)

2つめのコモン・キーボード・トラックを設定します。
(※ 参照: p.74 “6-7: Common KeyTrk 1 (Common Keyboard Track 1)”)

PROG P7: KARMA

プログラムで使用する KARMA 機能に関する設定をします。
 Program モードでは、1 つの KARMA モジュール (モジュール [A]) が使用できます。

これらの設定は、プログラムを切り替えたときに自動的にそのプログラムにメモリーされている KARMA 機能の設定に切り替わります。(☞ 参照: p.371 [Load KARMA when changing:])

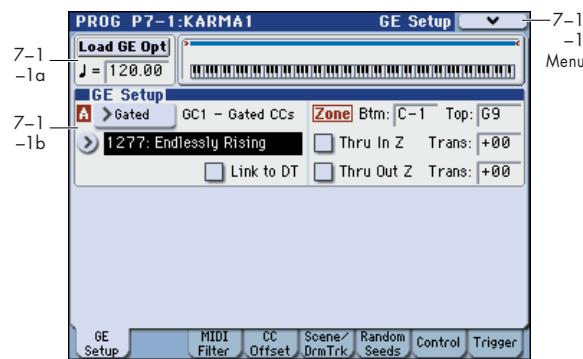
KARMA 機能のオン/オフは、KARMA [ON/OFF] スイッチで行います。

また、KARMA [LATCH] スイッチ、KARMA SCENES [1] ~ [8] スイッチ、KARMA Switch [1] ~ [8]、KARMA Slider [1] ~ [8] の状態は、プログラムごとに保存することができます。

☛ これらの設定が有効になるのは、Global P0: Basic Setup-Basic の Load KARMA when changing の "Program" がオンのときです。

PROG P7-1: KARMA 1

7-1-1: GE Setup



KARMA モジュールで使用する GE (Generated Effect: ジェネレーテッド・エフェクト) の選択、KARMA モジュールのキー・ゾーン等の設定をします。

Link to DT (Link to Drum Track) [Off, On]

(☞ 参照: p.5 "0-5c: GE Select")

Zone:

KARMA モジュールは、ノート・データの入力によって GE が生成するフレーズやパターンのバリエーション、トリガー、コード認識等、さまざまな形でコントロールされます。ここでは、KARMA モジュールをコントロールするノート・データの範囲 (キーゾーン) を設定します。

Note: Program モードでは、KARMA モジュールへの MIDI データは、すべてグローバル MIDI チャンネル "MIDI Channel" (Global 1-1a) で送受信します。

Btm (Key Zone Bottom) [C-1...G9]

キーゾーンのボトム・キー (下限) を設定します。

Top (Key Zone Top) [C-1...G9]

キーゾーンのトップ・キー (上限) を設定します。

Note: 各パラメーター値は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても設定できます。

7-1-1a: Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Load GE Options

(☞ 参照: p.4 "Load GE Options")

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

KARMA 機能動作時のテンポを設定します。

(☞ 参照: p.3 "♪ (Tempo)")

7-1-1b: GE Setup

A:



GE Select [Preset 0000...2175, USER-A 000...127, ..., USER-H 000...127]

GE Bank Select [Preset...USER-H]

GE Category Select [Arpeggio...Real-Time]

RTC Model

Thru In Z (Thru In Zone) [Off, On]

KARMA モジュールによって生成されたフレーズやパターンの発音と同時に、鍵盤で演奏するかどうかを設定します。キー・ゾーン内に対して設定します。

On (チェックする): キーゾーン内からのノート・データが KARMA モジュールに入力されるのと同時に、音源にも直接入力されます。キーゾーン内の鍵盤を弾くと、KARMA モジュールによって生成されたフレーズやパターンと鍵盤による演奏を発音します。

Off (チェックしない): KARMA モジュールによって生成されたフレーズやパターンのみが発音します。キーゾーン内の鍵盤による演奏は発音しません。

Trans (Transpose In Zone) [-36...+36]

キーゾーン内のノート・データに対するトランスポーズを設定します。"Thru In Z" がオンのとき、鍵盤による演奏の音程を半音単位で設定します。

Thru Out Z (Thru Out Zone) [Off, On]

KARMA モジュールによって生成されたフレーズやパターンの発音と同時に、鍵盤で演奏するかどうかを設定します。キー・ゾーン外に対して設定します。

On (チェックする): キーゾーン外の鍵盤を弾くと音源が発音します。KARMA モジュールへはキーゾーン外であるためノート・データが入力されないの、フレーズやパターンは生成されません。

Off (チェックしない) : キーゾーン外の鍵盤を弾いても音源は発音しません。

Trans (Transpose Out Zone) [-36...+36]

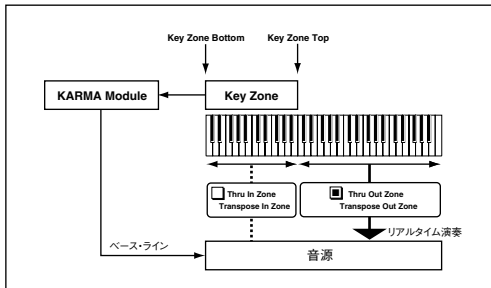
キーゾーン外のノート・データに対するトランスポーズを設定します。

“Thru Out Z” が On (チェックする) のとき、通常の鍵盤演奏でのノート・データに対して音程を半音単位で設定します。

ベース系のプログラムを選択して、以下のような設定などが可能です。

設定例

低音側鍵盤で KARMA モジュールによるベース・ラインをコントロールし、高音側鍵盤でリアルタイム演奏する。



Module Zone Display:



“Btm ” と “Top” で設定したキーゾーンを青色の実線で表示します。

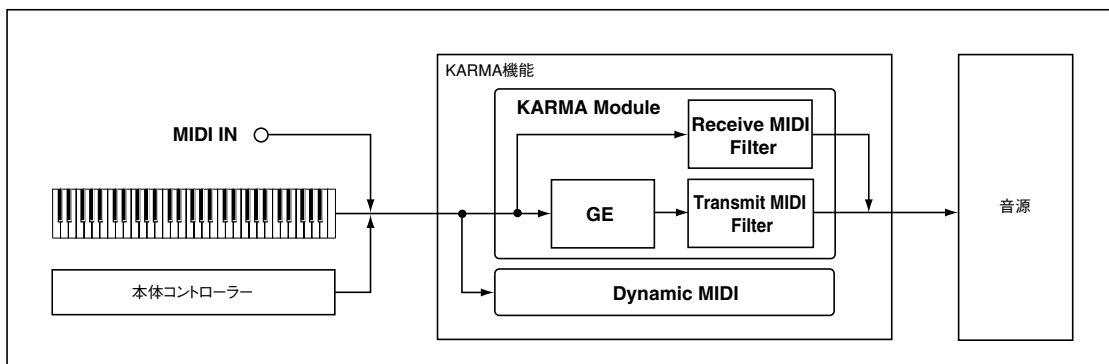
実線内の鍵盤や MIDI IN 端子からの情報が KARMA モジュールへ入力されます。

▼ 7-1-1: Menu Command

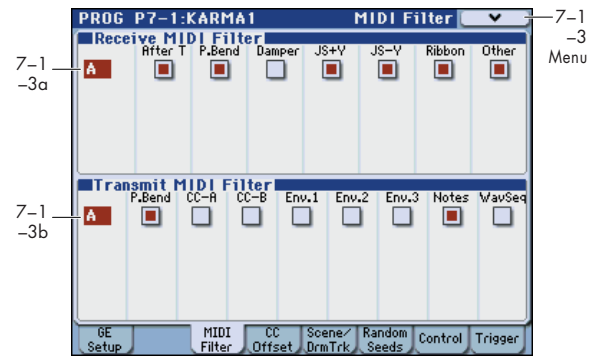
- 0: Write Program 参照 p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照 p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照 p.116
- 5: Copy Scene 参照 p.116
- 6: Swap Scene 参照 p.116
- 7: Capture Random Seed 参照 p.117

(参照 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

KARMA Receive/Transmit MIDI Filter



7-1-3: MIDI Filter



KARMA 機能の MIDI フィルターに関する設定をします。

7-1-3a: Receive MIDI Filter

A (Module A):

KARMA モジュールが受信した MIDI メッセージを、そのまま音源に送信するかどうかを設定します。

On (チェックする) : その MIDI メッセージは、音源に送信されます。

Off (チェックしない) : その MIDI メッセージは、音源には送信されません。

KARMA 機能がオンのときに KARMA モジュールが受信する MIDI メッセージがそのまま音源に送信されます。ここでの設定によって、KARMA 機能がオフのときはダンパー・ペダルを有効にし、オンのときは無効にすることなどが可能になります。(参照 参照 : p.78 「KARMA Receive/Transmit MIDI Filter」)

ここで設定は、Dynamic MIDI (Program 7-2-3) の設定には影響しません。Dynamic MIDI のソースに MIDI コントロール・データを設定している場合は、ここでの設定にかかわらず有効です。

After T (After Touch) [Off, On]

On (チェックする) : MIDI アフタータッチ・メッセージが音源に送信されます。

P.Bend (Pitch Bend) [Off, On]

On (チェックする) : MIDI ピッチベンド・メッセージが音源に送信されます。

Damper (CC#64) [Off, On]

On (チェックする) : MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ CC#64 ホールド (ダンパー・ペダル) が音源に送信されます。

JS+Y (CC#01) [Off, On]

On (チェックする) : MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ CC#1 (ジョイスティック+ Y 方向や、リアルタイム・コントロール・スライダー・アサイン、X-Y CC コントロールで設定) が音源に送信されます。

JS-Y (CC#02) [Off, On]

On (チェックする) : MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ CC#2 (ジョイスティック- Y 方向や、リアルタイム・コントロール・スライダー・アサイン、X-Y CC コントロールで設定) が音源に送信されます。

Ribbon (CC#16) [Off, On]

On (チェックする) : MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ CC#16 (リボン・コントローラーや、リアルタイム・コントロール・スライダー・アサイン、X-Y CC コントロールで設定) が音源に送信されます。

Other (CC) [Off, On]

On (チェックする) : 上記以外の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージが音源に送信されます。

7-1-3b: Transmit MIDI Filter

A (Module A):

KARMA モジュールの GE で生成した MIDI コントロール・データを音源に送信するかどうかを設定します。(※参照 : p.78 [KARMA Receive/Transmit MIDI Filter])

On (チェックする) : GE で生成した MIDI データは、音源に送信されます。

Off (チェックしない) : GE で生成した MIDI データは、音源には送信されません。


Note: GE は、ノート・データ以外にもピッチ・バンドや各種コントロール・チェンジ・メッセージを生成します。また、GE に内蔵されている 3 つのエンベロープ・ジェネレーターによってベロシティ、テンポ、デュレーション、ピッチ・バンドなどの各種コントロール・チェンジをコントロールすることができます。

選択した GE の設定や、GE リアルタイム・パラメーター (Program 7-2-1) の設定により、送信するデータは異なります。(※参照 : [Voice Name List] PDF)

P.Bend (Pitch Bend) [Off, On]

On (チェックする) : フレーズやパターンに同期して GE が生成した MIDI ピッチ・バンド・メッセージを音源に送信します。(※参照 : p.593 [Bend Group])

Note: “CC-A”、“CC-B”、“Envelope1”、“Envelope2”、“Envelope3” で生成したピッチ・バンド・メッセージにも、ここでの設定が有効となります。


 KARMA 機能がオンの状態で、GE がピッチ・バンド・メッセージを生成している場合、プログラムのピッチ・バンド・レンジは以下のようにコントロールされます。

GE 内部で設定されているピッチ・バンド・レンジが KARMA モジュールから送信されてプログラム内部で自動的に設定されます。これによって GE が生成するピッチ・バンド・データが正しく動作します。このとき、ジョイスティックを操作して生成したピッチ・バンド・データは、KARMA

機能オフ時と同じバンド効果となるように自動的に最適化されます。(“OSC Mode” が Double のプログラムで OSC1、2 の “Pitch JS (+X) , JS (-X) ” の設定が異なる場合は、OSC1 でのバンド効果に合わせます。)

CC-A, CC-B [Off, On]


On (チェックする) : GE の CC-A、CC-B で設定されている各種 MIDI メッセージを生成し、音源に送信します。

 CC-A または CC-B で生成する MIDI メッセージにピッチ・バンド・メッセージを設定している場合は、ここでの設定は無効となり “Pitch Bend” での設定が有効となります。

Env.1, Env.2, Env.3 (Envelope1, 2, 3) [Off, On]

On (チェックする) : GE の Env.1、Env.2、Env.3 が生成する各種 MIDI メッセージ等を音源に送信します。

Env.1、Env.2、Env.3 で設定されているベロシティ、テンポ、デュレーション、ピッチ・バンドなどの各種コントロール・チェンジを生成します。(※参照 : p.584 [Envelope Group])

 Env.1、Env.2 または Env.3 で生成する MIDI メッセージにピッチ・バンド・メッセージを設定している場合は、ここでの設定は無効となり “Pitch Bend” での設定が有効となります。

Notes (GE Notes) [Off, On]

On (チェックする) : KARMA モジュールによって生成された MIDI ノート・オン/オフ・メッセージを音源に送信します。

Note: KARMA モジュールによって生成されたフレーズを発音させずに、鍵盤で弾いたフレーズやコードに対して KARMA モジュールによって生成された MIDI コントロール・データ (パン、フィルター・カットオフ、レゾナンス等) を使用してモジュレーションをかけるときなどに有効です。

WavSeq [Off, On]

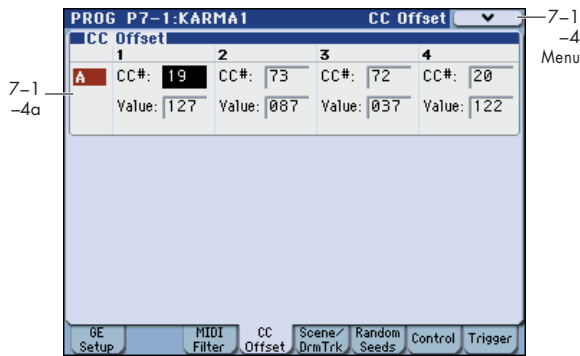
On (チェックする) : KARMA モジュールによって生成されたウェーブ・シーケンス・データ (マルチサンプル・ナンバー) を音源に送信します。

▼ 7-1-3: Menu Command

- 0: Write Program (※p.108)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Copy KARMA Module (※p.115)
- 4: Initialize KARMA Module (※p.116)
- 5: Copy Scene (※p.116)
- 6: Swap Scene (※p.116)
- 7: Capture Random Seed (※p.117)

(※参照 : p.107 [Program: Menu Command])

7-1-4: CC Offset



KARMA機能のCC Offset機能に関する設定を行うページです。以下について設定します。

- KARMA 機能オン時に送信する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ (CC Offset パラメーター)。

KARMA [ON/OFF]スイッチを押して KARMA 機能をオンにしたときに、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージとメッセージの値を音源に送信します。KARMA 機能オン時に MIDI コントロール・チェンジ・メッセージでプログラム音色やエフェクト等をコントロールできます。

MIDI コントロール・チェンジは、KARMA モジュールに対して4つまで設定できます。

7-1-4a: CC Offset

A:

1, 2, 3, 4:

CC# (Number) [Off, 00...95]

送信する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを選択します。

送信するメッセージの値は“Value”で設定します。

A KARMA [ON/OFF]スイッチでKARMA機能をオンにしたとき、または KARMA 機能がオンに設定してあるプログラムを選択したときに、設定した MIDI コントロール・チェンジ・メッセージが音源に送信されます。選択している GE が、ここで設定したコントロール・チェンジを生成する場合、GE で生成するコントロール・チェンジの効果が優先されます。

Note: この設定によって送信される MIDI コントロール・チェンジ・メッセージと、GE が生成する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージは、KARMA [ON/OFF]スイッチで KARMA 機能をオフにしたときに自動的にリセットされます。

Value [000...127]

“CC#”で選択した MIDI コントロール・メッセージの送信時の値を設定します。

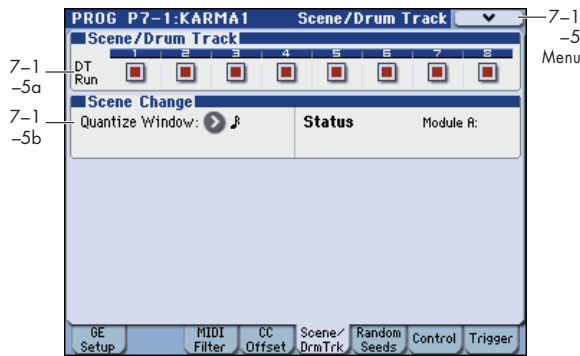
“CC#”がオフのときは無効になります。

▼ 7-1-4: Menu Command

- 0: Write Program [p.108](#)
- 1: Panel-SW Solo Mode On [p.108](#)
- 2: Exclusive Solo [p.108](#)
- 3: Copy KARMA Module [p.115](#)
- 4: Initialize KARMA Module [p.116](#)
- 5: Copy Scene [p.116](#)
- 6: Swap Scene [p.116](#)
- 7: Capture Random Seed [p.117](#)

([参照](#) : p.107 「Program: Menu Command」)

7-1-5: Scene/Drum Track



7-1-5a: Scene/Drum Track

DT Run (Drum Track Run) 1...8 [Off, On]

Master シーンごとにドラムトラックをミュート・オン/オフします。

KARMA Off のときに、DRUM TRACK [ON/OFF] を On にすると、ドラムトラックは Trigger “Mode” の設定に従い、動作し、発音します。

KARMA On のときは、ドラムトラックが動作していても、“DT Run” が Off に設定された Master シーンを選ぶとドラムトラックはミュート・オン（無音）になります。“DT Run” が On に設定された Master シーンを選ぶとミュート・オフ（発音）になります。

On (チェックする) : DRUM TRACK [ON/OFF] が On のとき、ドラムトラックは Trigger “Mode” の設定に従って動作し、ミュート・オフ（発音）になります。

Off (チェックしない) : Off に設定した Master シーンでは、ドラムトラックは動作していても、ミュート・オン（無音）になります。


7-1-5b: Scene Change

シーンが切り替わるタイミングは “Quantize Window” で設定します。実際に次のシーンが切り替わるタイミングは “Status” で確認することができます。

Quantize Window

 1 Bar...4 Bars

シーンが切り替わるタイミングを設定します。この設定により、シーン・チェンジを次の拍あるいは小節まで、または数小節遅らせることができます。

 : 設定する音符の単位でシーンが切り替わります。3 連符のパターンなどを演奏するときに、アップ・ビート（裏拍）でタイミングを合わせたいときは、値を 3 連符にすることによって、そのタイミングでシーンが切り替わります。

1 Bar...4 Bars : 小節単位で設定します。モジュールごとの GE や演奏する拍子に合わせてときに設定します。



Note: “KARMA T.Sig” が GE/TS 以外に設定されているときは、指定された拍子により小節の長さを計算します。

“KARMA T.Sig” が GE/TS (KARMA モジュールで初期値として設定されている拍子を使用) に設定されているときは、小節の長さは現在使用されている GE に設定されている拍子に基づきます。

Note: ベースとなる位置から 32 分音符以内のタイミング（下図のピンク色の部分）で他のシーンを選ぶと、すぐにシーンが切り替わります。それ以降のタイミング（下図の黄色の部分）で他のシーンを選ぶと、“Quantize Window” で設定した音符分、後のタイミングで、シーンが切り替わります。（スペースの都合上、すべての設定が表示されている訳ではありません。）

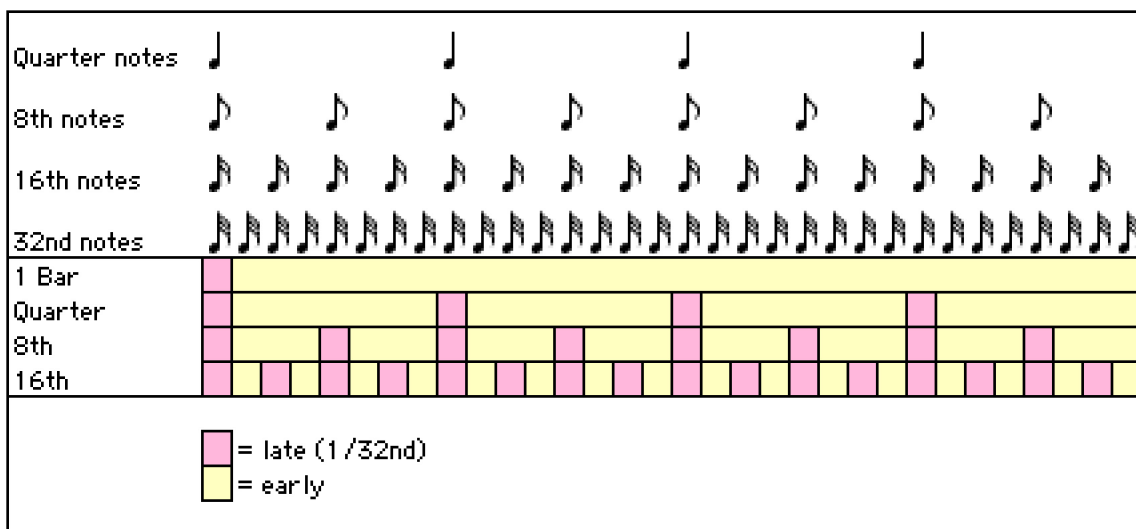
Status

次に切り替わるシーンに関する情報を表示します。

例えば、シーン 2 で演奏しているときに、シーン 8 を選ぶと、「Module A」の表示の隣に、切り替わるまでの間、「2 -> 8」が表示されます。“Quantize Window” に  や  のように短い値を設定している場合はすぐに切り替わるため、表示を確認できない場合があります。

“Quantize Window” で 1 Bar、2 Bars、4 Bars といった長い単位の値を設定したときは、シーンを選ぶと、コントロール・サーフェスはすぐに次のシーンを表示しますが、内部的には指定された間隔が過ぎるまで切り替わりません。上記例の場合では、「2 -> 8」が表示されている間は、コントロール・サーフェスがシーンの設定を表示していても、内部的にはシーンは切り替わっていないこととなります。「2 -> 8」が表示されている間に、もう一度シーン 2 を選ぶとシーン 8 への切り替えがキャンセルされます。

Note: フロント・パネルのコントロール・サーフェスや P0: Play の KARMA GE ページ、Control Surface KARMA ページ等で



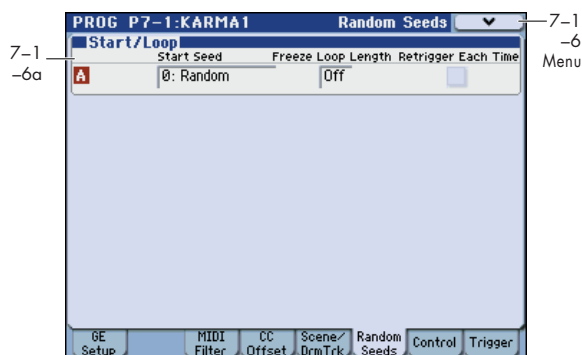
も、次のシーンが表示されています。この状態で各パラメーターを変更しても、実際にシーンが切り替わるまでは変化がありません。

▼ 7-1-5: Menu Command

- 0: Write Program 参考p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参考p.108
- 2: Exclusive Solo 参考p.108
- 3: Copy KARMA Module 参考p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参考p.116
- 5: Copy Scene 参考p.116
- 6: Swap Scene 参考p.116
- 7: Capture Random Seed 参考p.117

(参考 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

7-1-6: Random Seeds



KARMA 機能のランダムイズに関する設定をします。

ランダムイズ機能によって、無限に生成される様々なフレーズをキャプチャすることができます。

7-1-6a: Start/Loop

KARMA 機能の大きな特長の1つであるランダムイズによって無限にバリエーション展開するフレーズを任意にフリーズ（キャプチャして再生）できます。

メニュー・コマンド “Capture Random Seed”、“Start Seed”、“Freeze Loop Length” パラメーターを組み合わせることによって、ランダムに変化するフレーズを任意にループ再生させたり、トリガーのたびに同じフレーズを生成できます。これらの機能を総称して **Freeze Randomize (フリーズ・ランダムイズ機能)** と呼びます。

▲ KARMA モジュールで使用する GE によってランダムイズ機能が使用されている場合と使用されていない場合があります。使用されていない場合は、ここでの Freeze Randomize パラメーターの効果はありません。

A:

Start Seed

[-2147483648...0: Random...+2147483647]

KARMA モジュールから生成されるフレーズのランダム具合の元となる Seed (種) を設定します。

Note: 「Seed」とはランダム具合をコントロールする際に使用される内部データです (参考 参照 : p.169 「7-1-8a: Seed」)。そして、“Start Seed” は、トリガーの際に使用されます。

0: Random: トリガーのたびに異なるフレーズを生成します。KARMA モジュール内部では、トリガーのたびに異なる “Start Seed” の値をランダムに設定します。

Random 以外の任意の値: トリガーのたびに同じフレーズを生成します。0: Random とは異なり、“Start Seed” の値を固定することでトリガーのたびに同じフレーズが生成されるようになります。値が異なるとフレーズは異なりますが、同じ値に対しては必ず同じフレーズが生成されます。

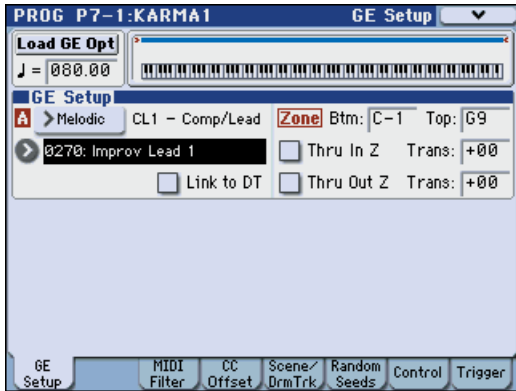
“Start Seed” の設定によるフレーズの違い

“Start Seed” の異なる設定によるフレーズのちがいを確認します。

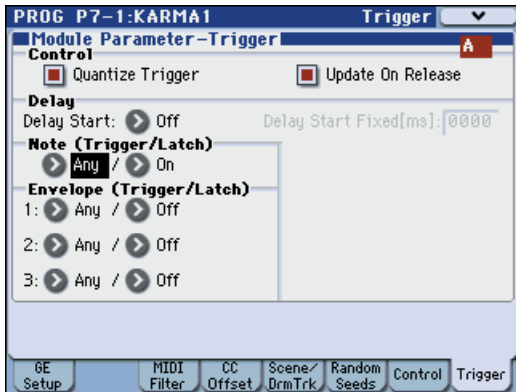
1. Program モードで INT-C103: Vintage SciFi Lead を選びます。

このプログラムは、リード・シンセの音色でフレーズを演奏するプログラムです。

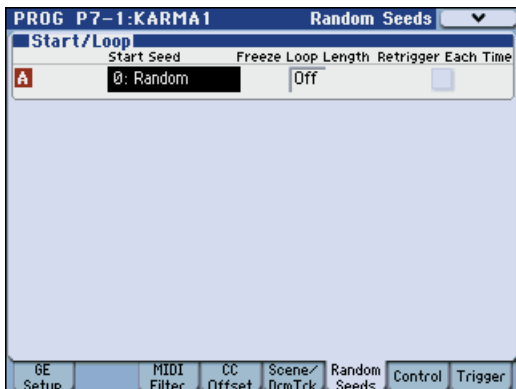
2. フロント・パネルの KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにします。
3. Prog P7-1: KARMA1- GE Setup ページで、“GE Select を 270: Improv Lead 1 に設定します。



4. Prog P7-1: KARMA1- Trigger ページで、“Note (Trigger/Latch)” の Trigger を Any に設定します。



5. フロント・パネルの KARMA [LATCH] スイッチをオンにします。
6. Prog P7-1: KARMA1- Random Seeds ページを選び、KARMAモジュールの“Start Seed”を0: Randomに設定します。



KARMA モジュールからはリード・シンセによるフレーズを生成します。

7. パッド [1] で一定の間隔 (1 ~ 2 秒) をおいて数回トリガーします。その際、トリガー直後に始まるフレーズに注意してください。トリガーのたびに異なるフレーズで演奏を開始します。
8. “Start Seed” を 0: Random 以外の任意の値に設定します。ここでは + 1 に設定します。

9. 手順 7 の操作と同様に パッド [1] で数回トリガーをかけ、トリガー直後に始まるフレーズに注意して聞いてください。トリガーのたびに同じフレーズで演奏を開始します。

10. “Start Seed” を + 1 以外の値にして手順 7 と同様の操作をします。

“Start Seed” が + 1 のときのフレーズとは異なりますが、トリガーのたびに同じフレーズで演奏を開始します。

Note: “Start Seed” を 0: Random に設定し、トリガー後に「Capture Random Seed」(※p.117) を実行すると、トリガー時にモジュール内部で設定されている “Start Seed” の値がここに設定されます。トリガーごとにランダムに変化するフレーズの中から、気に入ったフレーズを再現したいときに実行します。“Freeze Loop Length” と “Retrigger Each Time” の設定との組み合わせで、気に入ったフレーズをループ再生させることも可能です。(※参照: p.117 「フレーズ・ランダム化機能の確認と “Capture Random Seed” の操作方法」)

Freeze Loop Length [Off, 01...32]

KARMA モジュールから繰り返し生成されるフレーズの小節数を設定します。トリガー後、ここで設定された小節数分のフレーズを生成し、それを繰り返します。

Off にすると、フレーズは繰り返されません。

“Start Seed” と “Freeze Loop Length” の設定例

使用している GE の設定によってトリガーのたびに、またはフレーズを繰り返すたびにフレーズやコントロール・データがランダムに変化する KARMA モジュールは、“Start Seed” と “Freeze Loop Length” の設定の組み合わせによって、以下に示す動作になります。

1. “Start Seed”: 0: Random, “Freeze Loop Length”: Off

トリガーのたびにフレーズはランダムに変化します。フレーズは繰り返すたびにランダムに変化します。

例えば、C-D-E-F (ドレミファ) を入力すると、ランダムに音の並びが変化し、1 小節 4 音ずつ繰り返す GE があるとします。

トリガーすると、例えば C-D-E-F、C-C-D-F、F-D-C-E... とランダムに変化します。再度トリガーすると、例えば E-D-C-C、C-C-D-D、C-D-C-E... と異なるフレーズがランダムに変化します。

2. “Start Seed”: 任意の値、 “Freeze Loop Length”: Off

トリガーのたびに、同じフレーズを生成します。“Start Seed” の値が異なれば、フレーズは異なります。フレーズは繰り返すたびにランダムに変化しますが、“Start Seed” のある値に対しては再度トリガーすると、必ず同じフレーズを生成します。40 億以上のフレーズ・バリエーションから任意のフレーズを選択できます。

例えば、C-D-E-F (ドレミファ) を入力すると、ランダムに音の並びが変化し、1 小節 4 音ずつ繰り返す GE があるとします。

トリガーすると、例えば C-D-D-C、D-C-E-C、D-E-C-D... とランダムに変化します。再度トリガーしても C-D-D-C、D-C-E-C、D-E-C-D... と同じフレーズを再現します。“Start Seed” の値を変えると、例えば E-E-C-D、D-C-C-C、E-E-E-E... と異なるフレーズになります。

3. “Start Seed”: 0: Random, “Freeze Loop Length”: 1...32

トリガーのたびにフレーズはランダムに変化します。しかし、そのフレーズは “Freeze Loop Length” で設定した小節数でループ (繰り返し) します。再度、トリガーするまで同じフレーズがループします。トリガーすると異なるフレーズがループします。

例えば、C-D-E-F（ドレミファ）を入力すると、ランダムに音の並びが変化し、1小節4音ずつ繰り返す GE があるとします。

“Freeze Loop Length” を1（小節）にして、トリガーすると、例えば F-E-D-C、F-E-D-C、F-E-D-C・・・と同じ4音がループします。再度トリガーすると、例えば D-D-C-C、D-D-C-C、D-D-C-C・・・と異なったフレーズでループします。（☞ 参照：p.95「Retrigger Each Time」）

4. “Start Seed”：任意の値、“Freeze Loop Length”：1...32

トリガーのたびに、同じフレーズを発生します。そのフレーズは“Freeze Loop Length”で設定した小節数でループします。例えばプログラムやコンビネーションを選択して、トリガーのたびに、フレーズの繰り返しのたびに、ランダムに変化する KARMA モジュールを、この設定にすると、必ず同じフレーズがループします。“Start Seed”の値を変えてトリガーするとループするフレーズは変わります。

例えば、C-D-E-F（ドレミファ）を入力すると、ランダムに音並びが変わって、1小節4音ずつ繰り返す GE があるとします。

“Freeze Loop Length” を1（小節）にして、トリガーすると、例えば D-E-E-C、D-E-E-C、D-E-E-C・・・と同じ4音がループします。再度トリガーしても D-E-E-C、D-E-E-C、D-E-E-C・・・と同じフレーズを再現します。“Start Seed”の値を変えると、例えば C-C-E-E、C-C-E-E、C-C-E-E・・・と異なったフレーズがループします。

（☞ 参照：p.95「Retrigger Each Time」）

Retrigger Each Time

[Off, On]

On（チェックする）：フェーズ・パターン、エンベロープ、インデックス・パターンは、“Freeze Loop Length”で設定した小節で繰り返すたびに、鍵盤等でトリガーしたときと同様にリトリガーします。

フレーズは“Note Trigger”の設定（☞ 参照：p.94「Note Trigger」）や GE の設定にしたがって再スタートし、エンベロープはエンベロープ・トリガー/ラッチの設定（☞ 参照：p.90「Envelope Trigger」）、（☞ 参照：p.90「Envelope Latch」）にしたがってリトリガーします。（☞ 参照：p.117「フリーズ・ランダマイズ機能の確認と“Capture Random Seed”の操作方法」）

Off（チェックしない）：フェーズ・パターン、エンベロープ、インデックス・パターンは、GE で設定されているフェーズ・パターンの長さにしたがってリトリガーします。例えば、8小節のフェーズ・パターンが設定されている GE で“Freeze Loop Length”を2小節に設定したとき、リズムやフレーズ等のランダム具合は2小節ごとにリセットされます。そして、フレーズやエンベロープは、フェーズ・パターンの8小節ごとにリトリガーします。（☞ 参照：p.117「フリーズ・ランダマイズ機能の確認と“Capture Random Seed”の操作方法」）

Note：“Retrigger Each Time”は、“Freeze Loop Length”がオフのときは無効となります。

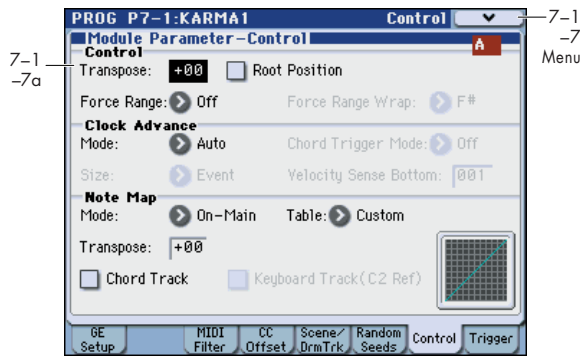
Note：GE の設定によってはオン / オフ共に同じ効果となる場合があります。

▼ 7-1-6: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 5: Copy Scene ☞p.116
- 6: Swap Scene ☞p.116
- 7: Capture Random Seed ☞p.117

（☞ 参照：p.107「Program: Menu Command」）

7-1-7: Control



KARMA モジュール・パラメーター (コントロール) を設定するページです。以下について設定します。

- KARMA モジュールによって生成されるフレーズやコードのトランスポーズ、音域、コード転回等を設定する。
- KARMA モジュールを動作させるクロックのコントロールを設定する。
- KARMA モジュールによって生成されたノート・データの変換や削除を設定する。

7-1-7a: Module Parameter-Control

Control:

Transpose [-36...+36]

KARMA モジュールが生成するフレーズやコードのピッチを半音単位でコントロールします。

鍵盤や MIDI IN 端子からのデータは、KARMA モジュールへ入力されます (☞ 7-1-1b: "Btm"、"Top")。ここでは、KARMA モジュールに入力されるノート・データの音程を半音単位で設定します。

Force Range

[Off, Lowest, Highest, C3-B3[1], C3-B3[2]]

KARMA モジュールが生成するフレーズやコードの音域をコントロールします。

鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データは、KARMA モジュールへ入力されます (☞ 7-1-1b: "Btm"、"Top"、7-1-7a: "Transpose")。ここでは、KARMA モジュールへ入力されるノート・データを強制的に特定の範囲に収めるように設定します。

Off: 鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データを、そのまま KARMA モジュールに入力します。

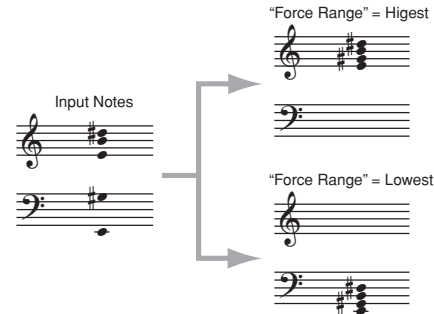
Lowest: 鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データを一番低いノートのオクターブ内に変換して KARMA モジュールに入力します。同じノートが重複した場合は、その1つが削除されます。異なるコード・ボイスングに対して同じ結果を得られるようにする有効な方法です。鍵盤で E2-E4-G#4-B4-D#5 (EMaj7) のコードを弾くと、E2-G#2-B3-D#3 に変換してから KARMA モジュールに入力します。

Highest: 鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データを、一番高いノートのオクターブ内に変換して KARMA モジュールに入力します。同じノートが重複した場合は、その1つが削除されます。異なるコード・ボイスングに対して同じ結果を得られるようにする有効な方法です。鍵盤で E2-E4-G#4-B4-D#5 (E

Maj7) のコードを弾くと、E4-G#4-B4-D#5 に変換してから KARMA モジュールに入力します。

鍵盤演奏 : E2-E4-G#4-B4-D#5 (EMaj7) のコードを弾く

↓
Lowest: E2, G#2, B3, D#3 でフレーズやコードを構成
Highest: E4, G#4, B4, D#5 でフレーズやコードを構成



C3-B3 [1]: 鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データを、強制的に中域のオクターブ (C3-B3) 付近に変換します。

C3-B3 [1] を選択した場合は、"Force Range Wrap" で転回するルート音を設定します。例えば、"Force Range Wrap" が G で、一番低いノートが C から F# の間ならば、そのノートを 4 番目のオクターブ (C3-B3) に配置し、他のノートをその上に配置します。一番低いノートのピッチが G から B の間ならば、そのノートを 3 番目のオクターブ (C2-B2) に配置し、他のノートをその上に配置します。コードを半音ずつ上げながら鍵盤を弾いていくと、コードのルート音が G になったときに転回し、コードの構成音が 1 オクターブ下がります。このようにコードの転回形を維持することが可能になります。これにより、コードの構成音が 5 番目のオクターブ、または 3 番目のオクターブにまで広がる場合もあります。

これは、演奏したコードの転回形を変えることなく、しかも鍵盤上で実際に弾いている位置に関係なく、決められた範囲内でフレーズやパターンを生成したいときに効果的で、ギターのカッティング・フレーズなどを、一定の音域で発音する場合などに有効です。この機能は、鍵盤上でどこを弾いていようと、同じオクターブ内で演奏される自動伴奏のパターンに似ています。

C3-B3 [2]: 鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データを、中央のオクターブ (C3 ~ B3) 内に変換して KARMA モジュールに入力します。すべての音を強制的に中央のオクターブ (C3 ~ B3) 内で構成するため、ベース・ノートがかわったり、コード転回形が大きく変化します。演奏するコード転回形にかかわらず同じフレーズを発音させる場合などに有効です。

鍵盤演奏 :

- E4-G#4-B4-D#5 (EMaj7 転回形 1)
- G#4-B4-D#5-E5 (EMaj7 転回形 2)
- B4-D#5-E5-G#5 (EMaj7 転回形 3)
- D#5-E5-G#5-B5 (EMaj7 転回形 4)

の順にコードを弾く

↓

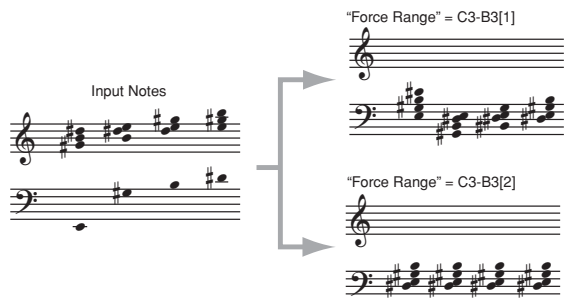
C3-B3 [1]:

- E3, G#3, B3, D#4 (EMaj7 転回形 1)
 - G#2, B2, D#3, E3 (EMaj7 転回形 2)
 - B2, D#3, E3, G#3 (EMaj7 転回形 3)
 - D#3, E3, G#3, B3 (EMaj7 転回形 4)
- の構成でフレーズやパターンを演奏

C3-B3 [2]:

- D#3, E3, G#3, B3 (EMaj7/D#)

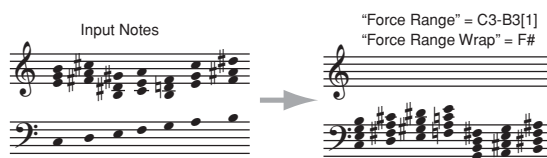
D#3、E3、G#3、B3 (EMaj7/D#)
 D#3、E3、G#3、B3 (EMaj7/D#)
 D#3、E3、G#3、B3 (EMaj7/D#)
 (全て同様)



Note: “Transpose” の設定により、入力されたノートのオクターブを変更できます。

Force Range Wrap [C...B]

“Force Range” が C3-B3 [1] に設定されているときに、コードのルート音に対して、コードを構成するノートのうち一番高いノートを設定します。そして、設定したノートよりも高いノートは、1 オクターブ下げて、コードを構成する範囲を変更します。例えば、“Force Range Wrap” を F# にすると、G 以上のノートが 1 オクターブ下がります。



上図は、Maj7 のコードを CMaj7、DMaj7、EMaj7、FMaj7、GMaj7、AMaj7、BMaj7 と 7 つのルート音で演奏した例を示しています。“Force Range Wrap” が F# なので、GMaj7 以降のコードの時に転回して 1 オクターブ下がります。これにより、コードを鍵盤上のどこで弾いても、ノートの生成を特定の範囲に保つことができます。

Note: “Force Range” が C3-B3 [1] 以外に設定されている場合に無効です。

Root Position [Off, On]

KARMA のフレーズやパターンは、KARMA モジュール内部の GE (Generated Effect) によって生成されます。GE は、多くの場合ノート・シリーズ (Note Series) を基にフレーズやパターンを生成します。

“Root Position” が On (チェックする) のとき、“Note Type” (GE リアルタイム・パラメーター) が Regular 以外の場合、弾いたコードの転回形にかかわらずルートから始まるノート・シリーズが生成されます。(※ 参照: [Voice Name List] PDF)

“Root Position” が Off (チェックしない) のとき、CMaj/E を弾くと、E から始まる CMaj のノート・シリーズが作成されます。CMaj/G を弾くと、G から始まる CMaj のノート・シリーズが生成されます。

“Root Position” を On (チェックする) にすることで、どのような転回形のコードを弾いても、同じノート・シリーズが作成されます。例えば、CMaj/E を弾いても CMaj/G を弾いても、C から始まる CMaj のノート・シリーズが作成されます。このように演奏するコードの転回形によって、大きく変化することのない GE を演奏できます。(※ 参照: p.554 [Note Series Group])

Note: “GE Type” (GE リアルタイム・パラメーター) が Generated-Drum の場合 (※ 参照: [Voice Name List], p.551 [GE (Generated Effect) Group])、フレーズやパターンは、ノート・シリーズではなく、“Drum Patterns” (ドラム・パターン) を元に生成されます。ドラム・パターンは、通常のドラムやパーカッションのパターン生成以外にも、メロディー生成にも使用できます。“Root Position” は、“Track Keyboard” (GE リアルタイム・パラメーター) が On (チェックする) の場合、ドラム・パターンをどのようにトランスポーズさせるかをコントロールします (※ 参照: p.597 [Drum Group])。また、ドラム・パターンにピッチ・バンドをかけている場合 (ピッチ・バンドのデータは、ノート・シリーズを元に生成されます)、“Root Position” はピッチ・バンド・データにも影響します (※ 参照: p.593 [Bend Group])。“GE Type” (GE リアルタイム・パラメーター) が Real-Time の場合 (※ 参照: [Voice Name List], p.551 [GE (Generated Effect) Group])、“Root Position” は、Dynamic MIDI で Direct Index をコントロールするとき以外は影響ありません。

Note: “Note Type” が Regular 以外 (すなわち Scalic, Scalic2, Chromatic, Whole Tone など) の場合で、“Root Position” を On (チェックする) にしたときは、“Note Type” によって設定されたスケールがルート・ポジションに配置されるので、ノート・シリーズを生成するための、その他のさまざまなノート・シリーズに関するパラメーターの段階で一定した動作となります。

しかし、“Note Type” を Regular にして、“Root Position” を On (チェックする) にしたときは、少し動作が異なり、いくつか説明が必要になります。

入力したノートがオクターブ、またはそれより少し狭い範囲におさまっている場合は、非常に予測がつきやすく、“Note Type” が Regular 以外のときと似ています。

入力したノートがオクターブ、またはそれより少し狭い範囲におさまっている場合:

“Input Sort” の設定	“Replication” によって反復させる前の入力ノート
Up	入力したコードのルートにあたるノートは、入力したコードのルートに設定されます。ノート・シリーズは、一番低いノートのオクターブ範囲に、低いノートから高いノート方向へ並べられます。
Down	ルートは、入力したコードのルートに設定されます。ノート・シリーズは、一番低いノートのオクターブ範囲に、高いノートから低いノート方向へ並べられます。
As Played Random	ルートは、一番初めに入力されたノートになり、ノート・シリーズが並べられます。

入力したノートが、オクターブ以上にまたがる場合は、予測がしにくくなります。もし、“Input Sort” が Up、As Played、または Random の場合、反復する最初のノートがルートになります (D のコードを入力したときは、ノート・シリーズの最初のノートは D になります)。もし、“Input Sort” が Down の場合は、反復する一番最後のノートがルートになります。しかし、“Note Type” が Regular の場合は、入力されたノートを使用する目的があるので、ルートよりも低いノートがノート・シリーズの途中に存在することになります。

例えば、“Input Sort” を Up にして、G2 - C4 - E4 - G 4 (Cmaj/G) のコードを入力したとき、ノート・シリーズは C のノートから始まりますが、ノート・シリーズ中に G のノートが存在するでしょう。

入力したノートが 1 オクターブ以上にまたがる場合：

“Input Sort” の設定	“Replication” によって反復させる前の入力ノート
Up, As Played Random	最初のノートがルートになります（例えば、D のコードを入力すると最初のノートは D）。ルートよりも低いノートは残ります。
Down	最後のノートがルートになります。ルートよりも低いノートは残ります。

Note: “Force Range” が “Root Position” とともに適用される場合があります。例えば、“Force Range” が Off (チェックしない) 以外の場合、1 オクターブ以上にまたがるコードを、KARMA モジュールに入力される前に、1 オクターブ内に集めるので、“Root Position” の効果によって “Note Type” が Regular の場合も予測しやすくなります。

Clock Advance:

KARMA モジュールを動作させるクロックについて設定します。ここでの設定と、Dynamic MIDI (Program 7-2-3) 機能との組み合わせで、ジョイスティック等のコントローラーの操作により KARMA モジュールを動作させるクロックをトリガーし、フレーズやパターンを進めることができる、Manual Advance (マニュアル・アドバンス動作) が可能です。

Mode [Auto, Dyn, Auto+Dyn1, Auto+Dyn2]

Auto: KARMA モジュールが “♪(Tempo)” (Prog 0-1a) の設定にしたがって動作します。“MIDI Clock” (Global 1-1a) が External のときは、外部 MIDI 機器からの MIDI クロックに同期して動作します。通常、Auto にします。

Dyn: KARMA モジュールを動作させるクロックを、Dynamic MIDI (Prog 7-2-3) の設定により、ジョイスティック等のコントローラーの操作によりトリガーし、フレーズやパターンを進めます (Dynamic MIDI の “Destination” を Clock Advance に設定します)。鍵盤のある範囲を使ってコードを入力し、コード入力とは別の鍵盤範囲をノート・オン、オフすることによってアルペジオ・パターンを進めたりすることができます。

Auto+Dyn1: Auto、Dyn の両方によって動作します。

Auto+Dyn2: Auto、Dyn の両方によって動作します。ただし、Auto 動作時に Dynamic MIDI ソースによるトリガーを受信すると、Auto 動作が停止します。

Size [Event]

“Mode” が Dyn ~ Auto+Dyn2 のときに有効です。コントローラーの操作によりフレーズやパターンを進める単位を設定します。

♪...♪ フレーズやパターン (GE 内部のリズム・パラメーター) のリズムに従って、設定した音符を単位としてフレーズやパターンが進みます。GE 内部のリズム・パラメーターの設定に従って、特定のトリガーによりノートなし、1 ノート、いくつかのノートの結果が得られます。

Event: フレーズやパターンのリズムは無視して、1 ノートまたは 1 コードずつフレーズやパターンが進みます。トリガーのたびに次のノート、またはフレーズのコードを生成します。

Chord Trigger Mode

[Off, 1st, Chord1, Chord2, Chord3]

“Mode” が Dyn ~ Auto+Dyn2 のときに有効です。鍵盤によりコードを入力したときに、そのコードを発音させるかどうかを設定します。

Off: 鍵盤によりコードを入力したときに発音しません。コード・チェンジするギタリストの左手のような感覚です。コントローラーの操作によりフレーズやパターンの最初のステップから発音します。

1st: 鍵盤によりコードを入力したときにフレーズやパターンが最初のステップから発音します。コントローラーの操作によりフレーズやパターンが続いて進みます。

Chord1: 鍵盤によりコードを入力したときに、入力したノート数にしたがって、フレーズやパターンの最初の数ステップが発音します。コントローラーの操作によりフレーズやパターンが続いて進みます。

Chord2: 鍵盤によりコードを入力したときは、Chord1 と同様に発音します。ただし、コントローラーの操作によりフレーズやパターンが最初のステップから発音します。

Chord3: 鍵盤によりコードを入力したときは、Chord1 と同様に発音します。ただし、コントローラーの操作によりフレーズやパターンの最初から 2 番目のステップから発音します。アコースティック・ギターフィンガー・ピッキング・フレーズ等で、コード演奏とコントローラーによるフィンガー・ピッキングが自然な感じにつながります。

Velocity Sense Bottom

[001...127]

“Mode” が Dyn ~ Auto+Dyn2 のときに有効です。Dynamic MIDI の “Source” が、Note および Velocity の場合、KARMA モジュールに入力される各ノートのベロシティを調節してフレーズを生成します。このときの調節範囲の下限を設定します。

001 にすると、ベロシティ・データがそのまま 1 ~ 127 の範囲で KARMA モジュールに入力します。

064 にすると、1 ~ 127 のベロシティ・データを 64 ~ 127 の範囲で調節し (スケーリング)、KARMA モジュールに入力します。

Note Map:

ノート・マップでは、GE で生成されたノート・データを他のノート・データに変換したり、削除します。ノート・マップを通過したノート・データのみが音源へ送信されます。

例えば、ノート・マップによって別のドラムキットへ置き換えたり、同じキット内での特定のドラム・サンプルの削除や、異なるドラム・サンプルへの置き換えを行います。また、ノート・シリーズで生成されるノートやメロディック・リピート (※p.588) で生成されるノートから特定のノートを削除します。

生成されたノート・データの変換、削除にはノート・マップ・テーブルが使用されます。ノート・マップ・テーブルには、あらかじめプリセットされている 64 種類のグローバル・テーブルと、設定可能な Custom テーブル (ユーザー・テーブル) が 1 つあります。

これらのテーブルは、どの KARMA モジュールからも選択できます。また、複数の KARMA モジュールで同じテーブルを使用したり、各 KARMA モジュールで異なるテーブルを使用することもできます。

Mode (Note Map Mode)

[Off, On-Main, On-Repeat, On-All]

“Table” で選択したノート・マップ・テーブルを、どのように使用するかを設定します。

Off: ノート・マップ・テーブルは使用されません。ノート・データの変換や削除は行われません。

On-Main: ノート・マップ・テーブルをもとにして、GE リアルタイム・パラメーター、ノート・シリーズ・グループまたはドラム・グループで生成したノートを変換、削除します。メロ

ディック・リピート・グループ(☞参照:p.588「Repeat (Melodic Repeat) Group」)によって生成されたリピート・ノートに対しては変換、削除は行われません。

On-Repeat: ノート・マップ・テーブルをもとにして、GE リアルタイム・パラメーター、メロディック・リピートによって生成されたノートを変換、削除します。ノート・シリーズまたはドラム・グループで生成したノートに対しては変換、削除は行われません。

この設定は、ノート・シリーズ・グループまたはドラム・グループで生成したノートに影響を与えることなく、メロディック・リピート・グループによって生成されたリピート・ノートを少なくしたり、リピート・ノートによって生成されたドラム・パターンで違和感のあるノートを削除するためなどに使用されます。

On-All: ノート・マップ・テーブルをもとにして、GEによって生成されたすべてのノートを変換、削除します。

Table (Note Map Table)

[Custom, sidestick/rides1... maj7 -> oct]

ノート・マップ・テーブルを選択します。

Custom テーブル (ユーザー・テーブル)、または 64 種類のグローバル・テーブル (Global Note Map Table) の中から 1 つを選択します。

Note: Custom テーブルは、Prog 7-2-8: Name/Note Map で設定します。(☞参照:p.98 「7-2-8a: Note Map」)

Transpose (Note Map Transpose) [-12...+12]

ノート・マップ全体にトランスポーズをかけます。

例えば、“Transpose” を +2 にして、C のミクソリディアン・スケールを演奏すると、D のミクソリディアン・スケールで発音します。“Chord Track” が Off のときに有効です。

Chord Track (Note Map Chord Track) [Off, On]

ノート・マップ・テーブルの各オクターブ内での設定を、それぞれのオクターブ内でのコード構成に適用させるかどうかを選択します。

例えば、中央 C のオクターブ範囲 (C4 ~ C5) で長 3 度のノート (E4) を削除するノート・マップ・テーブルを使用して、C メジャーのアルペジオ (C-E-G など) を生成するコード (C4-E4-G4) を弾きます。このときは長 3 度の E4 のノートが削除されます。

“Chord Track” をオフにして、中央 C のオクターブ範囲 (C4 ~ C5) で D のコード (D4-F#4-A4) を弾きます。このときは D コードのアルペジオに E4 のノートが含まれていないので、コードの構成音は削除されません。

“Chord Track” を On (チェックする) にして中央 C のオクターブ範囲 (C4 ~ C5) で D のコードを弾きます。このときは C コードのときと同じように長 3 度のノート (F#4) が削除されます。“Chord Track” が On (チェックする) になっている限り、中央の C4 のオクターブ内で演奏されたコードは、すべて長 3 度の音を削除します。しかし、1 オクターブ下の鍵盤でコードを弾くと、ノートは中央 C のオクターブ下を通過することになるので、長 3 度の音は削除されません。

“Chord Track” を On (チェックする) にすることで、各オクターブでの異なる設定を、それぞれのオクターブ内でのコード構成にも適用できるノート・マップ・テーブルを作成することができます。

☛ “Keyboard Track (C2 Ref)” の設定に影響を受ける場合があります。

Keyboard Track (C2 Ref)

(Note Map Keyboard Track)

[Off, On]

“Chord Track” が On (チェックする) の状態で、“Keyboard Track (C2 Ref)” を On (チェックする) にすると、演奏する鍵盤の位置に関係なく、入力されたノートに対して、ノート・マップ・テーブル上の C2 のオクターブ範囲の設定を適用します。

鍵盤上の、どのオクターブで弾いても一度 C2 オクターブ上のノートに変換し、ノート・マップ・テーブル適用後に、元のオクターブに戻ります。

例えば、C2 オクターブ上の 3 度のノート (E2) を削除するように設定されたノート・マップ・テーブルを使用し、“Chord Track” と “Keyboard Track (C2 Ref)” を On (チェックする) にします。

鍵盤上のどこで C のコードを弾いても、3 度の E のノートが削除されます。

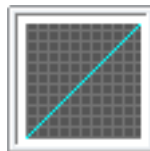
“Keyboard Track (C2 Ref)” を On (チェックする) にすると、C2 オクターブ上の設定を全オクターブにまたがって適用させることができます。

☛ “Keyboard Track (C2 Ref)” は、“Chord Track” が On (チェックする) のときのみ有効です。

☛ “Keyboard Track (C2 Ref)” を On (チェックする) にした場合は、ノート・マップ・テーブルの各オクターブ内での設定は無視され、C2 オクターブ上の設定のみが適用されます。

Note Map Table

“Table (Note Map Table)” で選択したノート・マップ・テーブルのテーブル・グリッドが表示されます。テーブル・グリッドでは、ノート・マップ・テーブルの設定をグラフィックで表示し、設定全体の内容をおおまかに確認することができます。

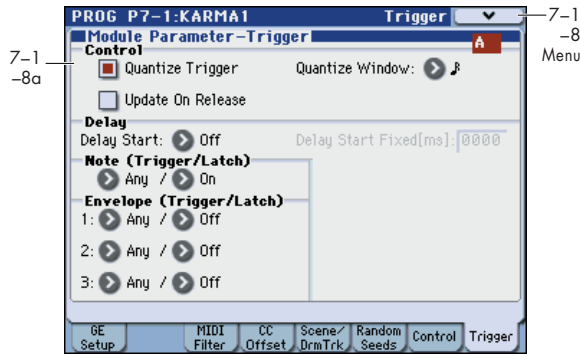


▼ 7-1-7: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 5: Copy Scene ☞p.116
- 6: Swap Scene ☞p.116
- 7: Capture Random Seed ☞p.117

(☞参照:p.107 「Program: Menu Command」)

7-1-8: Trigger



KARMA トリガー・パラメーターを設定するページです。以下について設定します。

- トリガーをかけるタイミングやラッチ動作等。
- GE のエンベロープ・ジェネレーター設定。

7-1-8a: Module Parameter-Trigger

Control:

Quantize Trigger [Off, On]

キーボードや Dynamic MIDI から入力されるノート・データのタイミングを補正 (クオンタイズ) し、その信号でモジュールにトリガーをかけます。

On (チェックする): “Quantize Window” の単位で、トリガーのタイミングを補正 (クオンタイズ) します。

Off (チェックしない): キーボードあるいは Dynamic MIDI で入力されるタイミングのままトリガーをかけます。

Quantize Window [♪...♪]

キーボードや Dynamic MIDI によってトリガーされるタイミングを補正 (クオンタイズ) する単位を設定します。

♪...♪: 設定した音符の単位でトリガーがかかります。3 連符のパターンなどを演奏するときに、アップ・ビート (裏拍) でタイミングを合わせたいときは、値を 3 連符にすることによって、そのタイミングでトリガーされます。

Note: “Quantize Trigger” が On (チェックする) のときは、“Quantize Window” で設定した音符の位置から 32 分音符以内

のタイミング (下図のピンク色の部分) でトリガーをかけると、同時にスタートし、動作中のモジュールや RPPR に同期します。それ以降のタイミング (下図の黄色の部分) でトリガーをかけると、Quantize Window で設定した音符分、後のタイミングでスタートします。

Update On Release [Off, On]

押さえている鍵盤のノートのみを GE に入力します。

Off (チェックしない): 鍵盤でコード等の複数のノートを入力し、途中でいくつかのノートリリース (鍵盤から手を離す) しても GE が生成しているパターンやフレーズに変化はありません。

On (チェックする): 鍵盤でコード等の複数のノートを入力し、途中でいくつかのノートリリース (鍵盤から手を離す) したときに、鍵盤で押さえているノートのみでフレーズやパターンを生成します。アルペジエーターでラッチ機能がオフになっているときと同じ動作です。

Delay:

Delay Start [Off, Fixed, ♩...4x1]

ノート・データによるトリガーが入力されてから、フレーズやパターンがスタートするまでのディレイ・タイムを設定します。

♪...4x1: ディレイ・タイムをテンポに対する音符単位で設定します。

Fixed: ディレイ・タイムを時間単位 (ms) で設定します。“Delay Start Fixed” で設定します。

Delay Start Fixed [ms] [0000...5000]

“Delay Start” を Fixed に設定したときに有効になります。“Delay Start” を ms 単位で設定します。演奏テンポが変わっても、ここで設定したディレイ・タイムは変わりません。

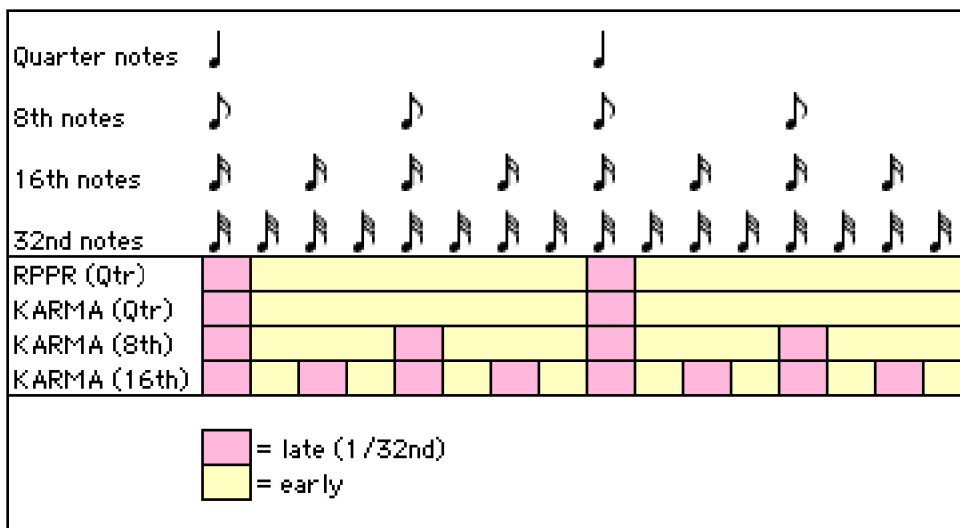
Note (Trigger/Latch):

生成するフレーズやパターンのトリガー条件とラッチ機能を設定します。

Note Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

Any (Any Note + Dynamic MIDI): ノート・オンで常にトリガーがかかります。ノート・オンのたびにフレーズやパターンの先頭から演奏します。

AKR (1st Note After Key Release + Dynamic MIDI): ノート・オンがない状態での最初のノート・オンでトリガーがかかります。ひとつでも鍵盤を押さえている間はトリガーがかかります。



ません。鍵盤で弾くコードを変えることで、トリガーをかけるにフレーズやパターンをコントロールします。

1st (1st Only Until Module Stops + Dynamic MIDI): KARMA 機能オン後、最初のノート・オンのみトリガーがかかります。以降のノート・オンではトリガーはかかりません。コード・チェンジでリスタートさせる必要のないドラム・グループやフレーズ等で有効です。

Dyn (Dynamic MIDI): 「7-2-3: Dynamic MIDI」(※p.96) で設定されたコントローラーの操作によってトリガーがかかります。このときは、ノート・オンではトリガーはかかりません。

Note: いずれの設定の場合も、Dynamic MIDI で設定されたコントローラーの操作によってトリガーがかかります。 (“Destination” を Trigger Notes & Envs、Trigger Notes に設定している場合 [Dynamic MIDI Sources & Destinations] (※p.627))

Note Latch [Off, On]

リリース (鍵盤から手を離す) 後もフレーズやパターンが生成される (ラッチ・オン) か、フレーズやパターンの生成が止まるか (ラッチ・オフ) を設定します。Program モードでは、オンに設定し、KARMA [LATCH] スイッチにより、ラッチ・オン / オフをコントロールします。

Off: KARMA [LATCH] スイッチのオン / オフにかかわらずラッチ・オフになります。


On: KARMA [LATCH] スイッチでラッチ・オン / オフをコントロールできます。スイッチの LED が消灯でラッチ・オフ、スイッチの LED が点灯でラッチ・オンになります。

Note: Combination、Sequencerモードでは、KARMAモジュールは 4 個まで使用できます。これらのモードでは KARMA モジュールごとに、“Note Latch” を設定します。“Copy KARMA Module” で、これらモードから KARMA モジュール設定をプログラムへコピーした場合、ここでの設定がオフになって、KARMA [LATCH] スイッチをオンしてもラッチ・オンにならない場合があります。その場合は、オンに設定してください。

Envelope (Trigger/Latch):

GE には、3 つの EG (エンベロープ・ジェネレーター) が搭載されています。EG を使用してベロシティ、テンポ、デュレーション、ピッチ・バンド等の各種コントロール・チェンジを時間的に変化させながらコントロールすることができます。

これらの Envelope1、Envelope2、Envelope3 の 3 つ EG に対して、“Trigger” でトリガー条件を、“Latch” でラッチ機能を設定します。

 GE で EG を使用していない場合、ここでの設定は無効となります。(※ 参照: 「Voice Name List」 PDF)

Envelope1:

Envelope Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

Any (Any Note + Dynamic MIDI): ノート・オンで常にトリガーがかかります。ノート・オンのたびにエンベロープの先頭から始まります。

AKR (1st Note After Key Release + Dynamic MIDI): ノート・オンがない状態での最初のノート・オンでトリガーがかかります。ひとつでも鍵盤を押さえている間はトリガーはかかりません。

1st (1st Only Until Module Stops + Dynamic MIDI): KARMA 機能オン後、最初のノート・オンのみトリガーがかかります。以降のノート・オンではトリガーはかかりません。

Dyn (Dynamic MIDI): Program 7-2-3: Dynamic MIDI (+p.102) で設定されたコントローラーの操作によってトリガーがかかります。このときは、ノート・オンではトリガーはかかりません。

Note: いずれの設定の場合も、Program 7-2-3: Dynamic MIDI で設定されたコントローラーの操作によってトリガーがかかります。(Program 7-2-3: Dynamic MIDI の “Destination” を Trigger Note & Envs、Trigger Env1 ~ Trig Env3 に設定している場合)

Envelope Latch [Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

Off: エンベロープはラッチしません。ノート・オフがきたらリリース動作に移行します。

Sus1: 一旦、エンベロープが起動すると、アタック→ディケイ→サスティン→リリースの順に移行します。ノート・オフがサスティンに達する前の場合は、サスティン・レベルに達した直後にリリースに移行します。ノート・オン / オフの間隔が短いノートの場合でもアタック→ディケイ→サスティン→リリースと移行します。

ノート・オフがサスティンに達した後の場合は、Off と同様にノート・オフがきたらリリース動作に移行します。

Rel1: 一旦、エンベロープが起動すると、アタック→ディケイ→リリースと移行します。鍵盤が押されていても、サスティンを無視してすぐにリリースまで移行します。

Sus2: ノート・オフを無視してリリースに移行しません。それ以外の動作は Sus1 と同じです。

Rel2: ノート・オフを無視してエンベロープを繰り返します。エンベロープでは、エンベロープを繰り返す設定 (ループ設定) が可能です。ループ設定されているエンベロープは以下のようにコントロールされます。

Sus1、Rel1 では、鍵盤が押されている間、エンベロープを繰り返します。

Sus2、Rel2 では、鍵盤を離しても、エンベロープを繰り返します。

Envelope2, Envelope3:

Envelope1 と同様です。

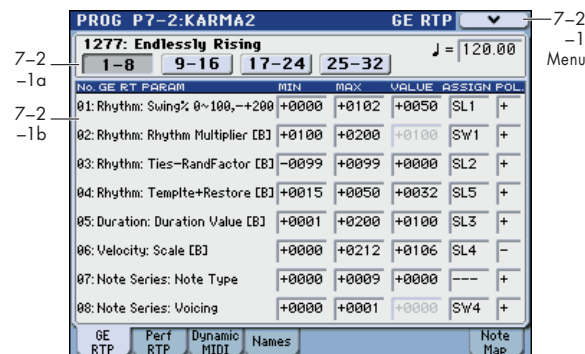
▼ 7-1-8: Menu Command

- 0: Write Program (※p.108)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Copy KARMA Module (※p.115)
- 4: Initialize KARMA Module (※p.116)
- 5: Copy Scene (※p.116)
- 6: Swap Scene (※p.116)
- 7: Capture Random Seed (※p.117)

(※ 参照: p.107 「Program: Menu Command」)

PROG P7-2: KARMA 2

7-2-1: GE RTP (GE Real-Time Parameters)



KARMA モジュールで選択した GE のパラメーターをエディットします。GE のパラメーターを KARMA Slider [1] ~ [8] や KARMA Switch [1] ~ [8] 等へアサインすると、演奏中にフレーズやパターンをリアルタイムにコントロールすることができます。

7-2-1a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo

GE Number & Name

現在使用している GE のナンバー、GE 名が表示されます。

GE RTC Select [1-8, 9-16, 17-24, 25-32]

GE リアルタイム・パラメーターの表示を切り替えます。
1-8, 9-16, 17-24, 25-32: 各 1 ~ 8, 9 ~ 16, 17 ~ 24, 25 ~ 32 の GE リアルタイム・パラメーターが表示されます。

♩ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]
(参照 : p.3 "♩ (Tempo)")

7-2-1b: GE Real-Time Parameters

GE RT Parm 1-8, 9-16, 17-24, 25-32:

各 GE は、フレーズやパターンをコントロールするのに適している最大 32 個のパラメーターが GE リアルタイム・パラメーターとしてプリセットされています。プリセットされている GE リアルタイム・パラメーターは、選択している GE によります。GE リアルタイム・パラメーターについては、「KARMA GE Guide」(p.547) を参照してください。

GE RT PARAM (GE Real-Time Parameter)

KARMA モジュールで選択している GE リアルタイム・パラメーターを表示します。

それぞれの GE では、フレーズやパターンをコントロールするのに最適なパラメーターを最大 32 種類をプリセットしています。選択した GE により表示される GE リアルタイム・パラメーターは異なります。

GE リアルタイム・パラメーターについての詳細は、「KARMA GE Guide」(p.547) を参照してください。

Dyn1...Dyn8 (DynaMIDI1...8): Dynamic MIDI1 ~ 8 に対応

MIN (GE Real-Time Parameter Minimum Value)

[-5000...+5000]

コントローラーで操作する GE リアルタイム・パラメーターの最小値を設定します。設定できる値は、GE リアルタイム・パラメーターによって異なります。

MAX (GE Real-Time Parameter Maximum Value)

[-5000...+5000]

コントローラーで操作する GE リアルタイム・パラメーターの最大値を設定します。設定できる値は、GE リアルタイム・パラメーターによって異なります。

VALUE (GE Real-Time Parameter Value)

[-5000...+5000]

GE リアルタイム・パラメーターの値を設定します。

“GE Select” (0-5c, 7-1-1b) で GE を選択すると、それぞれの GE でプリセットされているパラメーターの初期値が設定されます。設定できる Value の範囲もそれぞれの GE でプリセットされています。

ここで設定した値は、“Assign” により KARMA Slider [1] ~ [8] 等でコントロールするときに、中央値となります。

ASSIGN (GE Real-Time Parameter Assign)

[---, SL1...SL8, SL1s...SL8s, SW1...SW8, Dyn1...Dyn8]

GE リアルタイム・パラメーターのコントローラーをアサインします。

GE リアルタイム・パラメーターは、KARMA コントローラー等にアサインすると演奏中にリアルタイムにコントロールすることができます。

---: アサインしません。

SL1...SL8 (Slider1...8): KARMA Slider [1] ~ [8] にアサインします。“VALUE” を連続的にコントロールします。

例えば、選択した GE の “Rhythm: Swing%” パラメーターの “MIN” が +0000、“MAX” が +0100 だとします。

- “VALUE”: +0050、“ASSIGN”: SL1、“POLALITY”: + に設定した場合:

スライダー 1 の中央では +0050、“MIN” では +0000、“MAX” では +0100 となります。中央から “MIN” にすると +0050...+0000、中央から “MAX” にすると +0050...+0100 の範囲でコントロールします。

- “VALUE”: +0080、“ASSIGN”: Slider1、“POLALITY”: + に設定した場合:

スライダー 1 の中央では +0080、“MIN” では +0000、“MAX” では +0100 となります。中央から “MIN” にすると +0080...+0000、中央から “MAX” にすると +0080...+0100 の範囲でコントロールします。

SL1s...SL8s (Slider SW1...8): KARMA Slider [1] ~ [8] にアサインします。最小値、最大値のみのスイッチ動作 (オフ / オン) でコントロールします。スライダーの中央から “MIN” の範囲でオフ、中央から “MAX” の範囲でオンとなります。

SW1...SW8: KARMA Switch [1] ~ [8] にアサインします。“MIN” でオフ、“MAX” でオンとなります。

Note: KARMA コントローラーの MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの対応は、Global P2: Controllers- MIDI CC# Assign で設定します。このとき対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの値が 64 未満のとき “オフ”、64 以上のとき “オン” となります。

します。

Dynamic MIDI (7-2-3) で、“Source” に選択されているコントローラーで、GE リアルタイム・パラメーターをコントロールする場合には選択します。(Dynamic MIDIの“Destination”をRT Params Controlに設定します。)

POL. (GE Real-Time Parameter Polarity) [+ , -]

“Assign” で設定したKARMAコントローラー等进行操作したときの極性を設定します。

+: SL1 ~ SL8 (Slider1 ~ 8) の場合は、中央から “MIN” にすると “VALUE” の値が下がり、“MAX” にすると値が上がります。

SL1s ~ SL8s (Slider SW1 ~ 8) の場合は、中央から “MIN” の範囲でオフ、中央から “MAX” の範囲でオンになります。

SW1 ~ SW8 の場合は、“MIN” でオフ、“MAX” でオンとなります。

-: SL1 ~ SL8 (Slider1 ~ 8) の場合は、中央から “MIN” にすると “VALUE” の値が上がり、“MAX” にすると値下がります。

SL1s ~ SL8s (Slider SW1 ~ 8) の場合は、中央から “MIN” の範囲でオン、中央から “MAX” の範囲でオフになります。

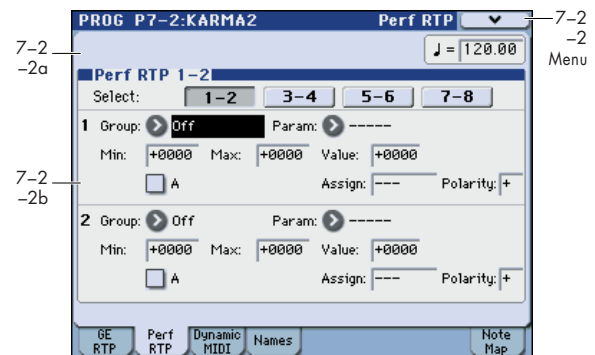
SW1 ~ SW8 の場合は、“MIN” でオン、“MAX” でオフとなります。

▼ 7-2-1: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 5: Copy Scene ☞p.116
- 6: Swap Scene ☞p.116
- 7: Capture Random Seed ☞p.117

(☞ 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

7-2-2: Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)



KARMA キーゾーン・パラメーター (Program 7-1-1)、KARMA モジュール・パラメーター (Program 7-1-7、7-1-8) など、GE リアルタイム・パラメーター以外の KARMA パラメーターを、コントローラーにアサインします。

KARMA Slider [1] ~ [8] や KARMA Switch [1] ~ [8] 等にアサインすると、演奏中にパラメーターをコントロールすることができます。

▲ “Group”、“Parameter” (Program 7-2-2b) で選択して “A (Module A)” をオンにしたパラメーターは、KARMA キーゾーン・パラメーター、KARMA モジュール・パラメーターなどのページでエディットできなくなります。

7-2-2a: Tempo

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(☞ 参照 : p.3 “♪ (Tempo)”)

7-2-2b: Perf RTP 1-2, 3-4, 5-6, 7-8 (Perf Real-Time Parameters)

Select (Perf RTP Select) [1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

エディットするパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターを選択します。

Group [Off, PE, Mix, Control, Trigger, Key Zones, Random Seeds]

アサインするパラメーターのグループを選択します。

42 種類の KARMA パラメーターが 6 つのグループに分かれていて、グループによって “Parameter” でアサインできるパラメーターが異なります。

“Group” の各値については、次項の説明をご覧ください。

Parameter [Time Signature...Retrigger Each Time]

アサインするパラメーターを選択します。

“Group” で設定したグループによって選択できるパラメーターが異なります。

Min (Min Value) [-8192...+8191]

コントローラーで操作する最小値を設定します。

設定できる値は、選択したパラメーターによって異なります。パラメーター選択時にパラメーターの最小値が初期値として設定されます。

Max (Max Value) [-8192...+8191]

コントローラーで操作する最大値を設定します。

設定できる値は、選択したパラメーターによって異なります。

Value [-8192...+8191]

選択したパラメーターの値を設定します。

“A (Module A)” をオンにして、“Parameter” を選択すると、パラメーターの設定値 (Program 7-1-7 と 7-1-8 で設定) が初期値として設定されます。

ここで設定した値は、“Assign” で設定されている KARMA Slider [1] ~ [8] 等でコントロールするときに、中央値となります。

A (Module A) [Off, On]

Perf RTP の設定をモジュールAに対して有効にするかを設定します。

Program モードでは、1 つの KARMA モジュール (モジュール [A]) のみが使用できます。したがって Program モードでは Perf RTP の設定のオン/オフを設定します。

On (チェックする) : Perf RTP の設定が有効になります。

Off (チェックしない) : Perf RTP の設定が無効になります。

Assign

[--, SL1...SL8, SL1s...SL8s, SW1...SW8, Dyn1...Dyn8]

選択したパラメーターにコントローラーをアサインします。

KARMA コントローラー等にアサインすると、演奏中にリアルタイムにコントロールすることができます。

(☞ 参照 : p.91 “ASSIGN (GE Real-Time Parameter Assign)”)

Polarity [+,-]

“Assign” で設定した KARMA コントローラー等を実行したときの極性を設定します。

(☞ 参照 : p.92 “POL. (GE Real-Time Parameter Polarity)”)


Group: PE (Performance)**Time Signature [+0000...+0048]**

“KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)” (0-5b) パラメーターの機能をアサインします。

+0000: Off

+0001...+0048: 1/4 ~ 16/16 に対応します。

(☞ 参照 : p.5 「KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)」)

 アサインするパラメーターに “Time Signature” を選択した場合、“A (Module A)” は設定できません。

Group: Mix**Transpose [-0036...+0036]**

“Transpose” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

トランスポーズを半音単位でコントロールします。

Transpose Octave [-0036...+0036]

“Transpose” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

トランスポーズをオクターブ単位でコントロールします。

Transpose Octave/5th [-0036...+0036]

“Transpose” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

トランスポーズをオクターブと5度単位でコントロールします。

Group: Control**Force Range [+0000...+0004]**

“Force Range” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: Lowest

+0002: Highest

+0003: C3-B3[1]

+0004: C3-B3[2]

(☞ 参照 : p.85 “Force Range”)

Force Range Wrap [+0000...+0011]

“Force Range Wrap” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000...+0011: C...B

(☞ 参照 : p.86 “Force Range Wrap”)

Root Position [+0000, +0001]

“Root Position” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: On

(☞ 参照 : p.86 “Root Position”)

Clock Advance Mode [+0000...+0003]

“Mode (Clock Advance Mode)” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000: Auto

+0001: Dyn

+0002: Auto+Dyn1

+0003: Auto+Dyn2

(☞ 参照 : p.87 “Mode”)

Clock Advance Size [+0000...+0011]

“Size (Clock Advance Size)” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000...+0010:  ... 

+0011: Event

(☞ 参照 : p.87 “Size”)

CA Vel. Sensitivity [+0001...+0127]

“Velocity Sense Bottom” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

(☞ 参照 : p.87 “Velocity Sense Bottom”)

CA Chord Trigger Mode [+0000...+0004]

“Chord Trigger Mode” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: 1st

+0002: Chord1

+0003: Chord2

+0004: Chord3

(☞ 参照 : p.87 “Chord Trigger Mode”)

Note Map Mode [+0000...+0003]

“Mode (Note Map Mode)” (Program 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+00001: On-Main

+00002: On-Repeat

+00003: On-All

(☞ 参照 : p.87 “Mode (Note Map Mode)”)

Note Map Table [+0000...+0064]

“Table (Note Map Mode)” (Prog 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000: Custom

+0001...+0064: sidestick/rides1 ...maj7 -> oct

(☞ 参照 : p.88 “Table (Note Map Table)”)

Note Map Transpose [-0012...+0012]

“Transpose” (Prog 7-1-7a) の機能をアサインします。

トランスポーズをオクターブ単位でコントロールします。

(☞ 参照 : p.88 “Transpose (Note Map Transpose)”)

Note Map Chord Track [+0000, +0001]

“Chord Track (Note Map Chord Track)” (Prog 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: On

(☞ 参照 : p.88 “Chord Track (Note Map Chord Track)”)

Note Map Kbd Track [+0000, +0001]

“Keyboard Track (Note Map Keyboard Track)” (Prog 7-1-7a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: On

(☞ 参照 : p.88 “Keyboard Track (C2 Ref) (Note Map Keyboard Track)”)

Group: Trigger

Quantize Trigger [+0000, +0001]

“Quantize Trigger” (Prog 7-1-8a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: On

(☞ 参照 : p.89 “Quantize Trigger”)

Quantize Window [+0000...+0005]

+0000...+0005: ♪...♪

“Quantize Window” (Program 7-1-8a) の機能をアサインします。

(☞ p.89 “Quantize Window”)

Delay Start [+0000...+0025]

“Delay Start” (Prog 7-1-8a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: Fixed

+0002...+0025: ♪...4x ♪

(☞ 参照 : p.89 “Delay Start”)

Delay Start ms [+0000...+5000]

“Delay Start Fixed” (Prog 7-1-8a) の機能をアサインします。

(☞ 参照 : p.89 “Delay Start Fixed [ms]”)

Note Trigger [+0000...+0003]

“Note Trigger” (Prog 7-1-8a) の機能をアサインします。

+0000: Any

+0001: AKR

+0002: 1st

+0003: Dyn

(☞ 参照 : p.89 “Note Trigger”)

Note Latch [+0000, +0001]

“Note Latch” (Prog 7-1-8a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: On

(☞ 参照 : p.90 “Note Latch”)

Update On Release [+0000, +0001]

“Update On Release” (Prog 7-1-8a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: On

(☞ 参照 : p.89 “Update On Release”)

Env1 Trigger [+0000...+0003]

Env2 Trigger [+0000...+0003]

Env3 Trigger [+0000...+0003]

Envelope の “Trigger” (Prog 7-1-8a) の機能をアサインします。

+0000: Any

+0001: AKR

+0002: 1st

+0003: Dyn

(☞ 参照 : p.90 “Envelope Trigger”)

Env1 Latch [+0000...+0004]

Env2 Latch [+0000...+0004]

Env3 Latch [+0000...+0004]

Envelope の “Latch” (Prog 7-1-8a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: Sus1

+0002: Rel1

+0003: Sus2

+0004: Rel2

(☞ 参照 : p.90 “Envelope Latch”)

Group: Key Zones

Thru Inside Zone [+0000, +0001]

“Thru In Zone” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: On

(☞ 参照 : p.77 “Thru In Z (Thru In Zone)”)

Thru Outside Zone [+0000, +0001]

“Thru Out Zone” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: On

(☞ 参照 : p.77 “Thru Out Z (Thru Out Zone)”)

Key Zone Bottom [+0000...+0127]

“Bottom (Key Zone Bottom)” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。

+0000...+0127: C-1 ~ G9 (ノート・ナンバーに対応)

(☞ 参照 : p.77 “Btm (Key Zone Bottom)”)

Key Zone Top [+0000...+0127]

“Top (Key Zone Top)” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。

+0000...+0127: C-1 ~ G9 (ノート・ナンバーに対応)

(☞ 参照 : p.77 “Top (Key Zone Top)”)

Transpose In Thru [-0036...+0036]

“Transpose In Zone” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。キー・ゾーン内の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズを半音単位でコントロールします。

(☞ 参照 : p.77 “Trans (Transpose In Zone)”)

Transpose Out Thru [-0036...+0036]

“Transpose Out Zone” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。キー・ゾーン外の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズを半音単位でコントロールします。

(☞ 参照 : p.78 “Trans (Transpose Out Zone)”)

Transpose Octave In Thru [-0036...+0036]

“Transpose In Zone” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。キー・ゾーン内の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズをオクターブ単位でコントロールします。

Transpose Octave Out Thru [-0036...+0036]

“Transpose Out Zone” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。キー・ゾーン外の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズをオクターブ単位でコントロールします。

Transpose Octave/5th In Thru [-0036...+0036]

“Transpose In Zone” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。キー・ゾーン内の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズをオクターブと 5 度単位でコントロールします。

Transpose Octave/5th Out Thru [-0036...+0036]

“Transpose Out Zone” (Prog 7-1-1b) の機能をアサインします。キー・ゾーン外の鍵盤からのノート・データに対するトランスポーズをオクターブと 5 度単位でコントロールします。

Group: Random Seeds**Start Seed** [-8192...+0000...+8191]

“Start Seed” (Prog 7-1-6a) の機能をアサインします。

+0000: Random

+0000 以外 : 任意の “Start Seed” 値です。ただし、-8192 ~ +8191 以外の値は選択できません。

(☞ 参照 : p.82 “Start Seed”)

Note: “Start Seed” パラメーターの設定が、ここでの範囲以外の場合、-8192 または +8191 に設定されます。

Freeze Loop Length [+0000...+0032]

“Freeze Loop Length” (Prog 7-1-6a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001...+0032: 繰り返し生成されるフレーズの長さを小節数で設定します。

(☞ 参照 : p.83 “Freeze Loop Length”)

Freeze Loop Length + Reset [+0000...+0032]

“Freeze Loop Length” (Prog 7-1-6a) の機能をアサインします。ただし、この設定のときは “Start Seed” に 0: Random 以外の値が設定されます。“Freeze Loop Length” も 0: Off 以外の値をコントロールし、“Start Seed” の値も初期値にリセット

することができます。このようにして、鍵盤からのリトリガーをかけずに、次のダウン・ビートで “Start Seed” を初期値にリセットすることができます。

通常、特定の Start Seed 値でランダムなリフを生成している場合、“Freeze Loop Length” が 0: Off のときは、ランダムに生成されるフレーズにおいて内部設定されている小節数を生成します。“Freeze Loop Length” が 0: Off 以外の値のときは、鍵盤からのトリガーで “Start Seed” の値をリセットしないかぎり、同じフレーズを “Freeze Loop Length” で設定した小節数をループします。“Freeze Loop Length+Reset” を使用することによって、フレーズの小節数をコントロールすることに加えて “Start Seed” の値を初期値にリセットすることができるので、前に生成していたフレーズに戻したり、“Start Seed” の初期値によるフレーズとランダムなフレーズを瞬時に切り替えることができます。

Retrigger Each Time [+0000, +0001]

“Retrigger Each Time” (Prog 7-1-6a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: “Freeze Loop Length” で設定した小節で繰り返すたびに、フレーズやエンベロープをリトリガーします。

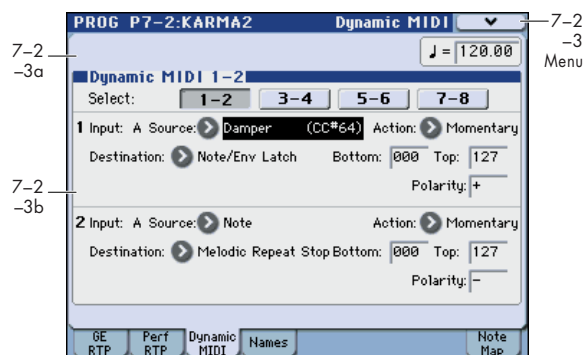
(☞ 参照 : p.84 “Retrigger Each Time”)

▼ 7-2-2: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 5: Copy Scene ☞p.116
- 6: Swap Scene ☞p.116
- 7: Capture Random Seed ☞p.117

(☞ 参照 : p.107 [Program: Menu Command])

7-2-3: Dynamic MIDI



Dynamic MIDI (ダイナミック MIDI) とは、本機コントローラーや MIDI コントロール・メッセージ等により、KARMA の特定の機能をコントロールできる機能です。

この機能を使用して、ジョイスティックやノート・オンにより KARMA のクロックを進めるマニュアル・アドバンスや、フット・スイッチにより Auto Transpose をコントロールしたり、ダンパー・ペダルにより KARMA のラッチをコントロールしたり、さまざまな機能で KARMA を演奏中リアルタイムにコントロールすることができます。

7-2-3a: Tempo

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]
(参照 : p.3 "♪ (Tempo)")

7-2-3b: Dynamic MIDI

Dynamic MIDI Select [1-2, 3-4, 5-6, 7-8]
 エディットする Dynamic MIDI パラメーターを選択します。

Input (Dynamic MIDI Input Module)

Program モードでは、A 固定です、設定はできません。
 KARMA モジュール [A] のみ使用するためです。

Source (Dynamic MIDI Source)

[Off, JS+Y (CC#01)...Velocity Outside Zone]

Dynamic MIDI のソースとなるコントローラー等を選択します。
(参照 : p.627 「Dynamic MIDI Sources & Destinations」)

Action (Dynamic MIDI Range Action)

[Momentary, Toggle, Continuous]

Dynamic MIDI の動作モードを設定します。

Momentary: スイッチ動作でコントロールします。例えば、“Source” が JS+Y #01 の場合、普段はオフで、ジョイスティックを倒すとオンになります。

Note: “Polarity” が+の場合、ソースのコントローラーの値が “Bottom” の値以下になったときにオフ、“Top” の値以上になったときにオンとなります。

[例]

“Bottom”: 000, “Top”: 127 の場合、コントローラーの値とオン/オフの関係は次のようになります。

000 → 127: 127 でオン
 127 → 000: 000 でオフ

Toggle: スイッチ動作でコントロールします。例えば、“Source” が JS+Y #01 の場合、ジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

Note: “Polarity” が+の場合、ソースのコントローラーの値が、“Bottom” の値を経過した後に、“Top” の値を超えるたびにオン/オフが切り替わります。

[例]

“Bottom”: 0, “Top”: 127 の場合、コントローラーの値とオン/オフの関係は次のようになります。

000 → 127: 127 でオフ → オン
 127 → 000 → 127: 127 でオン → オフ
 (127 → 001 → 127: 変化しない)

Continuous: “Bottom” と “Top” で設定した値の間を、連続的にコントロールします。例えば、“Bottom” を 25, “Top” を 100 の場合、アサインしたコントローラーの値が 25 ~ 100 の間で連続的にコントロールできます。コントローラーの値が 25 ~ 100 の範囲から外れている場合は、コントロールしているパラメーターに対して効果はありません。

▲ “Destination” によって、選択できる動作モードに制限があります。(参照 : p.627 「Dynamic MIDI Sources & Destinations」)

Destination (Dynamic MIDI Destination)

[Off, RT Params Control...Buffer Latch]

Dynamic MIDI のコントロール先の機能を選択します。

(参照 : p.627 「Dynamic MIDI Sources & Destinations」)

Bottom (Dynamic MIDI Range Bottom) [000...127]

“Source” でコントロールする値の下限を設定します。

“Source” が Short Note, Note No., White Note, Black Note のときは、数値が C-1 ~ G9 のノート・ナンバーに相当します。

Top (Dynamic MIDI Range Top) [000...127]

“Source” でコントロールする値の上限を設定します。

“Source” が Short Note, Note No., White Note, Black Note のときは、数値が C-1 ~ G9 のノート・ナンバーに相当します。

Polarity (Dynamic MIDI Polarity) [+ , - , +/-, -/+]

Dynamic MIDI の極性を設定します。

例えば、“Polarity” を+、“Source” を KARMA Slider 1 にしたとき、スライダー 1 を Min から Max に操作したときに、値が 0 → 127 と変化します。“Polarity” を-にすると、同じスライダーの動作で、値が 127 → 0 と変化します。

(参照 : p.627 「Dynamic MIDI Sources & Destinations」)

7-2-3: Menu Command

- 0: Write Program (参照 : p.108)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (参照 : p.108)
- 2: Exclusive Solo (参照 : p.108)
- 3: Copy KARMA Module (参照 : p.115)
- 4: Initialize KARMA Module (参照 : p.116)
- 5: Copy Scene (参照 : p.116)
- 6: Swap Scene (参照 : p.116)
- 7: Capture Random Seed (参照 : p.117)

(参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

7-2-4: Names



KARMA Slider [1]～[8]と KARMA Switch [1]～[8] の名前を設定します。

7-2-4a: KARMA RTC Name

Select Real-Time Controls [Slider, Switch]

設定する項目をスライダーとスイッチを切り替えます。

Slider: 各 KARMA Slider [1]～[8] の名前を表示します。

Switch: 各 KARMA Switch [1]～[8] の名前を表示します。

7-2-4b: Names

Slider:

Slider1...Slider8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

KARMA Slider [1]～[8] の名前を選択します。

本機では、あらかじめ機能に適した名前をプリセットしています。左側にロング・ネームが、右側にショート・ネームが表示されます。

また、スライダーのアサインや名前は、変更したり、新たに設定することもできます。

Switch:

SW1...SW8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

KARMA Switch [1]～[8] の名前を選択します。左側にロング・ネームが、右側にショート・ネームが表示されます。

本機にはあらかじめ機能に適した名前をプリセットしています。

また、スイッチのアサインや名前は、変更したり、新たに設定することもできます。

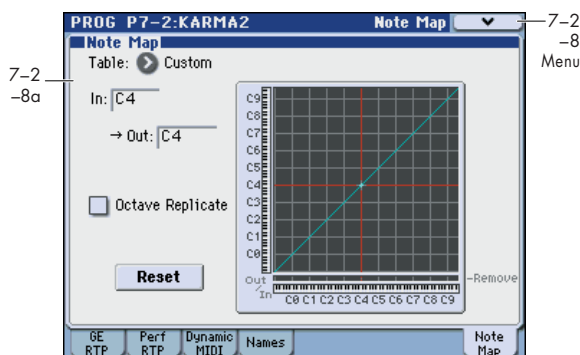
Note: ショート・ネームは P0: Play- KARMA RTC ページや P0: Play- Control Surface ページの KARMA で、スイッチ、スライダー上に表示されます。

▼ 7-2-4: Menu Command

- 0: Write Program 参照p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照p.116
- 5: Copy Scene 参照p.116
- 6: Swap Scene 参照p.116
- 7: Capture Random Seed 参照p.117
- 8: Auto Assign RTC Name 参照p.118

(参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

7-2-8: Note Map



ノート・マップ・テーブルの Custom テーブル (ユーザー・テーブル) を設定します。

7-2-8a: Note Map

ノート・マップ (参照 : p.87 “Note Map:”) で使用する Custom テーブル (ユーザー・テーブル) を設定します。

ノート・マップは、GE によって生成されるノートを、他のノートに変換したり、削除します。このページでは、グローバル・ノート・マップの設定の確認と、各プログラムに保存されているカスタム・ノート・マップのエディットを行います。GE で使用するノート・マップは、7-1: KARMA1- Control ページ (参照:p.85) で選択します。

Table [Custom, sidestick/rides1... maj7 -> oct]

64 個のグローバル・ノート・マップの確認と、カスタム・ノート・マップを設定します。

Global 1 ~ 64: ディスプレイにグローバル・ノート・マップが表示されます。ここでは、グローバル・ノート・マップの設定を確認するだけです。エディットすることはできません。

Custom: ディスプレイにカスタム・ノート・マップが表示されます。“In” や “Out” などのパラメーターで、ノート・マップを設定することができます。設定したノート・マップは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに保存することができます。

In (Note In) [C-1...G9]

GE によって生成されたノート・データのうち、変換または削除するノートをノート・ナンバーで指定します。

Note: “In” または “Tempo” 選択時、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、“In” にその鍵盤のノート・ナンバーを指定できます。

Out (Note Out) [Remove, C-1...G9]

“In” で指定したノートを、どのように処理するかを指定します。

Remove: “In” で指定したノートを削除します。削除されたノートの部分は休符になります。

C1...G9: “In” で指定したノートは、ここで指定したノート・ナンバーに変換され、音源に送信されます。

Note: “Out” 選択時、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、“Out” にその鍵盤のノート・ナンバーを指定できます。

Table Grid

“In” と “Out” の設定をグラフィックで表示します。“In” と “Out” で設定した全体の内容をグラフィックで確認することができます。

ノート・マップに入力されるノート・ナンバーを横軸 (X 軸) に、ノート・マップから出力されるノート・ナンバーを縦軸 (Y 軸) にとり、入力されたノートに対して、出力されるノートが水色のグリッドで表示されます。水色のグリッドが右上がりの直線で表示されているときは、“In” と “Out” の設定がすべて同じことを示します。また、入力されたノートが削除されている場合は、一番下に黄色いグリッドで表示されます。

Octave Replicate [Off, On]

On (チェックする) : 1 つのオクターブでの設定が、各オクターブにおいても対応します。

例えば、C1 を D1 に変換する設定をして “Octave Replicate” を On にすると、C2 は D2 に、C3 は D4 に、... C9 は D9 にノート・データが変換され、すべてのオクターブにおいて C のノートが D に変換されます。また、削除の場合も C1 を削除する設定をして “Octave Replicate” を On にすると、C2、C3、... C9 が削除され、すべてのオクターブにおいて、C のノート・データが削除されます。

メロディックなフレーズ等を生成する GE を使用する場合に有効です。例えば、GE が生成するフレーズから短 3 度のノートをすべて削除したり、4 度のノートをすべて 5 度のノートに変換します。

Reset [button]

テーブルの設定をリセットします。GE で生成されたノートは、そのまま音源へ送信されます。

▼ 7-2-8: Menu Command

- 0: Write Program 参照:p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照:p.108
- 2: Exclusive Solo 参照:p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照:p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照:p.116
- 5: Copy Scene 参照:p.116
- 6: Swap Scene 参照:p.116
- 7: Capture Random Seed 参照:p.117

(参照 : p.107 [Program: Menu Command])

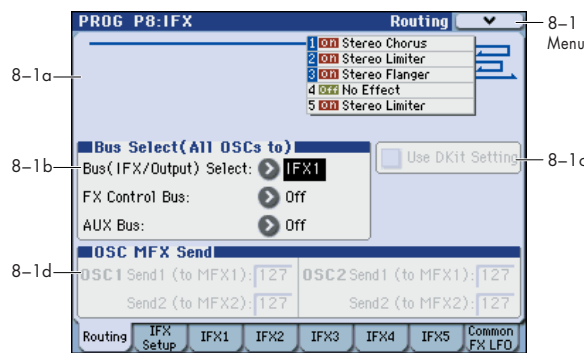
PROG P8: IFX (Insert Effect)

インサート・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- オシレーター出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- インサート・エフェクトをルーティングする。
- インサート・エフェクトを詳細設定する。
- エフェクト用コモンLFOを設定する。

(☞ 参照 : p.441 「Effect Guide」)

8-1: Routing



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトへの入力バス “Bus Select” (8-1b) や、設定しているエフェクトとそのオン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。

インサート・エフェクトの選択、オン/オフ、チェーンの設定は P8: IFX- Insert FX Setup ページで行います。

8-1b: Bus Select (All OSCs to)

Bus (IFX/Output) Select

[L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

オシレーター 1、2 出力のバスを設定します。

L/R: L/R バスへ出力します。通常 L/R に設定します。

IFX1...5: IFX1 ~ 5 バスへ出力します。

1, 2, 3, 4: オシレーターはモノラルで AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4 にそれぞれ出力します。

1/2, 3/4: オシレーターのパン設定 (4-1c, 4-5: Amp2/Driver2) で AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 と 2、3 と 4 にステレオで出力します。

Off: L/R バス、IFX1 ~ 5 バス、Individual 1 ~ 4 バスへ出力しません。オシレーター出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するとき Off に設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” でセンド・レベルを設定します。

FX Control Bus [Off, 1, 2]

オシレーター 1、2 出力を、FX Control バス (モノ 2 チャンネル FX Ctrl1、2) へ送ります。

FX Control バスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするとき使用します。2 系統 (モノ 2 チャンネル) の FX

Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞ 参照 : p.443 「FX Control Bus」)

AUX Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

オシレーター 1、2 出力を、AUX バス (モノ 4 チャンネル、1、2、3、4) へ送ります。

AUX バスは、各モードでのサンプリング等で使用する内部バスです。

Program モードでは、鍵盤や KARMA 機能での演奏をリサンプリングしたり、AUDIO INPUT から入力した外部オーディオ信号を、サンプリングすることができます。

“Source Bus” (0-7b) で AUX バスを選ぶことによって、AUX バスに送った信号のサンプリングが可能となります。

“Source Bus” では通常 L/R を設定して、鍵盤や KARMA 機能での演奏等の、L/R バスの信号をサンプリングしますが、L、R 出力される鍵盤や KARMA 機能を使用した演奏に合わせて、オーディオ入力にエフェクトをかけてサンプリングするときなどに AUX バスを使用します。複数のオーディオ入力を AUX バスにミックスしたり、オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を AUX バスにミックスして、サンプリングすることも可能です。(☞ 参照 : p.12 「Source Bus = AUX1/2」)

Off: AUX バスへ送りません。通常オフに設定します。

1, 2, 3, 4: オシレーター 1、2 の出力を AUX バスへ送ります。オシレーターごとの “Pan” (4-1c, 4-5: Amp2/Driver2) の設定は無効となりモノラルで送ります。

1/2, 3/4: オシレーター 1、2 の出力をステレオで AUX バスに送ります。“Pan” の設定で 1 と 2、または 3 と 4 にステレオで送ります。

Note: EXB-RADIUS 装着時は、ミキサー、エフェクト部の信号を RADIUS のオシレーターまたはボコーダーへルーティングする際に AUX バスを使用します。

8-1c: Use Dkit Setting

Use Dkit Setting

[Off, On]

“Oscillator Mode” (1-1a) が Drums のときに表示されます。“Oscillator Mode” が Single または Double のとき、ここでの設定は無効となります。

On (チェックする) : 選択しているドラムキットの各キーごとの “Bus Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-4b) の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけたり、個別に AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) へ出力するときにチェックします。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ “Bus Select” が設定されています。

Snares → IFX1
Kicks → IFX2
その他 → IFX3

Off (チェックしない) : “Bus Select” (8-1b)、“FX Control Bus” (8-1b)、「OSC MFX Send」(8-1d) の設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントが設定したバスへ送られます。

8-1d: OSC MFX Send

OSC1:

OSC1 Send1 (to MFX1) [000...127]

オシレーター 1 の出力が、マスター・エフェクト 1 へ送られる量 (センド・レベル) を設定します。“Bus Select” (8-1b) を L/R、Off に設定しているときに有効です。

“Bus Select” を IFX1 ~ IFX5 に設定しているときのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルは、Insert FX ページの IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” (8-2a) で設定します。

OSC1 Send2 (to MFX2) [000...127]

オシレーター 1 の出力が、マスター・エフェクト 2 へ送られる量 (センド・レベル) を設定します。(※ 参照：“OSC1 Send1 (to MFX1)”)

OSC2:

OSC2 Send1 (to MFX1) [000...127]

OSC2 Send2 (to MFX2) [000...127]

オシレーター 2 の出力がマスター・エフェクト 1、2 へ送られる量 (センド・レベル) を設定します。“Oscillator Mode” Double (1-1a) で、“Bus Select” を L/R、Off に設定しているときに有効です。

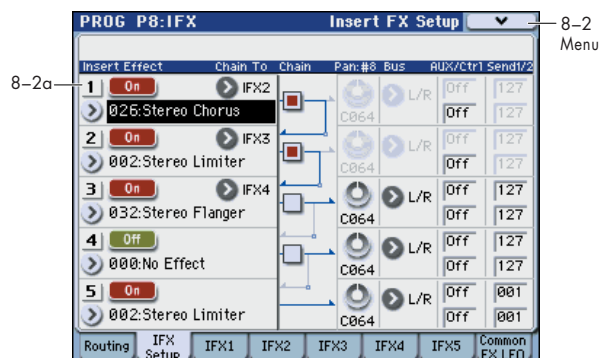
MIDI CC#93 で OSC1/2 Send1 レベル、CC#91 で、OSC1/2 Send2 レベルをコントロールできます。グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。実際のセンド・レベルは、オシレーターごとのセンド・レベルの設定値とのかけ算となります。

▼ 8-1: Menu Command

- 0: Write Program (※p.108)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Copy Insert Effect (※p.118)
- 4: Swap Insert Effect (※p.118)

(※ 参照：p.107 「Program: Menu Command」)

8-2: Insert FX Setup



8-2a: Insert Effect

インサート・エフェクト 1 ~ 5 の種類、オン/オフ、チェイン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音 (Dry) が常にステレオ入出力になります。エフェクト音 (Wet) は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(※ 参照：p.446)

Insert Effect:

IFX1...4 [000...170]

IFX5 [000...153]

インサート・エフェクトの種類を選びます。

IFX5 では、ダブルサイズ・エフェクト (154 ~ 170) は使用できません。ダブルサイズ・エフェクトを使用すると次のインサート・エフェクトが使用できなくなります。例えば IFX1 でダブルサイズ・エフェクトを選ぶと IFX2 では使用できません。

Category/IFX Select メニュー：

ポップアップ・ボタンを押すと、Category/IFX Select メニューが表示され、エフェクトをカテゴリーから選ぶことができます。タブでエフェクトのカテゴリーを選び、カテゴリー内のエフェクトを選びます。OK ボタンで実行、Cancel ボタンでキャンセルします。

IFX1...5: IFX On/Off [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

オフでは、入力をそのまま出力します。(000:No Effect のオンは、オフと同じです。)

押すたびに交互にオン、オフが切り替わります。

MIDI ここでの設定とは別に CC#92 ですべてのインサート・エフェクトをオフにできます。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で、元の設定になります。“MIDI Channel” (Global 1-1a) で設定するグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。


Note: “Control Assign” RT Control のとき、IFX 1 ~ 5 On/Off はスイッチ [1] ~ [5] で切り替えることができます。

Chain:**IFX1: Chain to** [IFX2...IFX5]**IFX2: Chain to** [IFX3...IFX5]**IFX3: Chain to** [IFX4...IFX5]

チェイン先のインサート・エフェクトを設定します。“Chain” (チェックボックス) をオンすると IFX と “Chain to” で設定した IFX が直列で接続されます。

IFX1 は IFX2 ~ IFX5、IFX2 は IFX3 ~ IFX5、IFX3 は IFX4 ~ IFX5 というように、大きな番号へのチェインが可能です。

IFX4、IFX5 は “Chain to” は設定できません。IFX4 のチェイン先は IFX5 のみです。IFX5 から他の IFX へチェイン接続できません。

 ダブルサイズ・エフェクトを選択したとき、チェイン先の設定には注意が必要です。例えば IFX1 → IFX2 でチェインした状態で、IFX1 でダブルエフェクトを選択すると、チェインは無効になります。次のエフェクトへチェインするときは、“Chain to” を設定してください。

IFX1: Chain [Off, On]**IFX2: Chain** [Off, On]**IFX3: Chain** [Off, On]**IFX4: Chain** [Off, On]

インサート・エフェクトを直列で接続します。

“Chain” チェック・ボックスをオンにすると、インサート・エフェクトは “Chain to” で設定したインサート・エフェクトと直列で接続されます。IFX5 は無効です。

例 : IFX1 “Chain to”: IFX2

IFX1 “Chain”: On

IFX1 → IFX2 を直列で接続します。“Bus Select” (8-1b) を IFX1 に設定していると、OSC の出力は IFX1 と IFX2 の順番で直列に挿入されます。最大、IFX1 ~ IFX5 まで 5 個のインサート・エフェクトを直列に接続することが可能です。チェインした場合、一番最後の IFX 通過後の “Pan: #8”、“Bus”、“AUX Bus”、“Send1”、“Send2” の設定が有効です。

Pan:#8:**Pan: #8 (Post IFX PanCC#8)** [L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

 CC#8 でコントロールできます。

Bus:**Bus (Bus Select)** [Off, L/R, 1...4, 1/2, 3/4]

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

L/R: L/R バスに出力します。TFX 通過後、AUDIO OUTPUT L/R に出力します。通常 L/R に設定します。

1, 2, 3, 4: モノラルで AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4 にそれぞれ出力します。

1/2, 3/4: “Pan: #8” のパン設定で AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 と 2、3 と 4 にステレオで出力します。

Off: L/R、Individual バスへ直接、出力しません。次のようなときに使用します。

ドライ音は出力せずに、マスター・エフェクトへ “Send1”、“Send2” を使用して直列接続するとき。

直接、音声出力しないで、その信号を “FX Control Bus” に送ってボコーダーやゲート系エフェクトの入力音をコントロールするとき。


直接、音声出力しないで、その信号を “AUX Bus” に送ってサンプリングするとき。

AUX/Ctrl:**AUX (AUX Bus)** [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

インサート・エフェクト通過後の音声信号を、AUX バスへ送ります (☞ 参照: p.99 “AUX Bus”)。AUX バスをリサンプリングで使用するときには、“Source Bus” (0-7b) を AUX 1/2、AUX 3/4 に設定します。


Ctrl (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

インサート・エフェクト通過後の音声信号を、FX Control バスに送ります。(☞ 参照: p.99 “FX Control Bus”)

 Vocoder 等で “Ctrl” (FX Control Bus) を入力信号として使用している場合は、ここで同じ Bus に出力するとフィードバック・ループとなり、発音音が出力します。ループしないように注意して設定してください。

Send1/2:**Send1** [000...127]**Send2** [000...127]

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“Bus (Bus Select)” (8-2a) を L/R、Off に設定しているときに有効です。

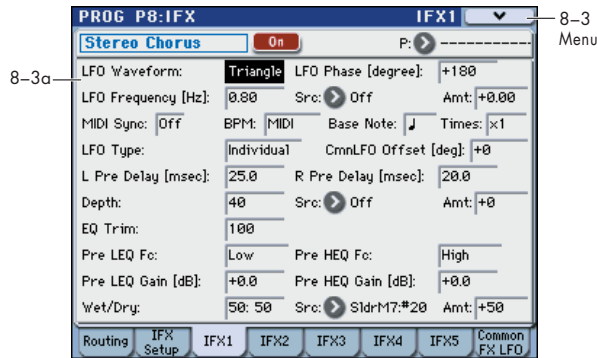
 CC#93 で Send1 レベル、CC#91 で Send2 レベルをコントロールできます。“MIDI Channel” (Global 1-1a) で設定するグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

▼ 8-2: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Insert Effect ☞p.118
- 4: Swap Insert Effect ☞p.118

(☞ 参照: p.107 [Program: Menu Command])

8-3: IFX1



8-3a: Insert Effect 1 (IFX1)

P8: IFX- Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。(※ 参照 : p.620 [Dmod List])

IFX1 On/Off [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。Insert FX Setup ページのオン/オフとリンクします。

Note: “Control Assign” RT Control のとき、IFX 1 ~ 5 On/Off はスイッチ [1] ~ [5] で切り替えることができます。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]
エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能

M3 は、001: Stereo Compressor ~ 170: Early Refractions のエフェクトごとにパラメーター設定をインターナル・メモリーに記憶することができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラムごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Init. Set (Initial Set): Insert FX Setup ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: プリセット・データです (※ 参照 : [Voice Nmae List])。

自分で作成した設定は、U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、プログラムのライト、他のプログラムの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。----- を選んでも設定は変化しません。

エフェクト・プリセットを使用する

1. Insert FX Setup ページでエフェクトを選びます。
2. P00: Init. Set (Initial Set) の設定が呼び出されます。

“P (Effect Preset)” には ----- が表示されます。

3. “P (Effect Preset)” で、エフェクト・プリセットを P00 ~ P15、U00 ~ U15 を選びます。

メモリーされているパラメーターが呼び出されます。このとき、すべてのパラメーターは上書きされますので、注意してください。

4. 呼び出したパラメータ設定をもとに、さらに各パラメーターをエディットします。
5. メニュー・コマンド “Write Program” で設定をプログラムごとに保存します。
6. 気に入った設定をプリセットとしてセーブするときは、メニュー・コマンド “Write FX Preset” でセーブします。

IFX1 Parameters:

IFX1 Parameters

Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

インサート・エフェクトの詳細については「インサート・エフェクト (IFX1-5)」（※p.446）を参照してください。

▼ 8-3: Menu Command

- 0: Write Program (※p.108)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Copy Insert Effect (※p.118)
- 4: Swap Insert Effect (※p.118)
- 5: Write FX Preset (※p.119)

(※ 参照 : p.107 [Program: Menu Command])

8-4: IFX2, 8-5: IFX3, 8-6: IFX4, 8-7: IFX5

Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

IFX2 ~ IFX5 のパラメーターは IFX1 と同様です。

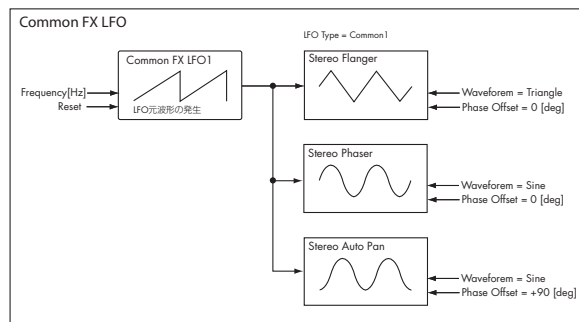
8-8: Common FX LFO



モジュレーション系の各種エフェクトで使用できる Common FX LFO1、2 を設定します。

各エフェクトの“LFO Type” (Individual、Common1、Common2) パラメーターで、Common1、Common2 を選ぶと、エフェクトごとの個別 LFO の代わりに、ここで設定した Common LFO でモジュレーションがかけられます。

ここでは、Common FX LFO のリセット条件とスピードに関する設定を行います。各エフェクトで、Common FX LFO をもとに、LFO 波形、位相等は別々に設定できます。複数のモジュレーション系エフェクトや、フランジャー、フェイザー、オート・パンなどに1つの Common FX LFO を使用することによって、同位相でコントロールする等が可能になります。また、各エフェクトごとで、LFO 波形、位相オフセット等は別々に設定が可能であるため、複数エフェクトの組み合わせを自在に作り出すことができます。



MIDI Dmod (ダイナミック・モジュレーション) は、Global モード P1 で設定するグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

8-8a: Common FX LFO1

Sync (Reset) [Off, On]

Common FX LFO をリセットさせるかを設定します。

オンときは、“Source” の操作によって LFO のフェイズをリセットします。

Source (Dmod Source) [List of Dmod Sources]

“Sync (Reset)” オン時、Common LFO をリセットさせる Dmod ソースを選びます。(☞ 参照 : p.620 [Dmod List])

MIDI “Source” で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、LFO はリセットします。

Frequency [0.02...20.00 (Hz)]

Common FX LFO の周波数を設定します。値が大きいくほどスピードが速くなります。

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

Off (チェックしない) : Common FX LFO のスピードは、“Frequency” で設定した値で動作します。

On (チェックする) : Common FX LFO のスピードは、下記の“BPM”、“Base Note”、“Times” で設定した値で動作します。

BPM [MIDI, 40.00...300.00]

Base Note [MIDI icon]

Times [01...32]

Common FX LFO の周期は、“BPM” で設定したテンポに対して、“Base Note” で選択した音価を“Times” の数を掛けた長さになります。“BPM” を MIDI に設定すると、“♪ (Tempo)” (0-1a) の設定で動作します。なお、“MIDI Clock” (Global 1-1a) が External のときはマスター側の MIDI クロックに従います。

8-8b: Common FX LFO2

Common FX LFO1 と同様です。(☞ 参照 : 「8-8a: Common FX LFO1」)

▼ 8-8: Menu Command

- 0: Write Program ☞p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Insert Effect ☞p.118
- 4: Swap Insert Effect ☞p.118

(☞ 参照 : p.107 [Program: Menu Command])

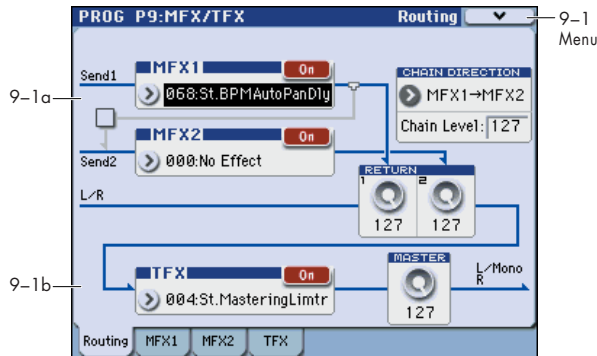
PROG P9: MFX/TFX (Master/Total Effect)

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。

(※ 参照 : p.441 「Effect Guide」)

9-1: Routing



マスター・エフェクトとトータル・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。

マスター・エフェクトはL/Rバスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rバスにインサートされます。

9-1a: MFX1, 2

マスター・エフェクトはダイレクト音 (Dry) を出力しません。リターン・レベル "Return1", "Return2" でエフェクト音 (Wet) をL/Rバスへ戻し、L/Rバスの信号にミックスします。

マスター・エフェクトの入出力はステレオ・インーステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(※ 参照 : p.453 「イン/アウト (In/Out)」)

MFX1:

MFX1 [000...170]

マスター・エフェクト 1 の種類を選びます。000:No Effect ~ 170: Early Refrlections から選びます。000:No Effect のときは、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

Category/MFX Select メニュー

ポップアップ・ボタンを押すと Category/MFX Select メニューが表示され、エフェクトをカテゴリーから選ぶことができます。タブでエフェクトのカテゴリーを選択し、カテゴリー内のエフェクトを選びます。OK ボタンで実行、Cancel ボタンでキャンセルします。

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト 1 のオン/オフを設定します。オフでは出力がミュートされます。押すたびに交互にオン/オフが切り替わります。

MIDI ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ #94 です。マスター・エフェクト 1 と 2 をオフにできます。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で、元の設定になります。"MIDI Channel" (Global 1-1a) で設定するグローバル MIDI チャンネルで

コントロールします。

Return 1 [000...127]

マスター・エフェクトから L/R バス (TFX 通過後、メイン出力 L/MONO、R) へのリターン・レベル (戻り量) を設定します。

MFX2:

MFX2 [000...153]

MFX2 On/Off [Off, On]

Return 2 [000...127]

マスター・エフェクト 2 の種類、オン/オフ、マスター・エフェクト 2 から L/R バスへのリターン・レベル (戻り量) を設定します。(※ 参照 : 「MFX1」)

MFX2 は、ダブルサイズ・エフェクト (154 ~ 170) が使用できません。MFX1 でダブルサイズ・エフェクトを使用すると MFX2 が使用できなくなります。

Chain:

Chain On/Off [Off, On]

On (チェックする) : MFX1、MFX2 間のチェーン (直列接続) がオンになります。

Chain Direction [MFX1...MFX2, MFX2...MFX1]

チェーンをオンしたときの MFX1、MFX2 間の接続方向を設定します。

MFX1 → MFX2: MFX1、MFX2 の順番で接続します。

MFX2 → MFX1: MFX2、MFX1 の順番で接続します。

Chain Level [000...127]

チェーンをオンしたときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへのレベルを設定します。

▲ ダブルサイズ・エフェクトを使用しているときは、「Chain」の各設定は無効になります。

9-1b: TFX

L/R バスの最終段にあるトータル・エフェクトを設定します。トータル・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、R へ出力されます。

トータル・エフェクトは、ダイレクト音 (Dry) が常にステレオ入出力になります。エフェクト音 (Wet) は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。

トータル・エフェクトの入出力はステレオ・インーステレオ・アウトですが、選択したエフェクトの種類によってモノラル出力となります。(※ 参照 : p.457 「イン/アウト (In/Out)」)

TFX:

TFX [000...153]

トータル・エフェクトの種類を選びます。000:No Effect ~ 153: BPM D1 // BPM D1 から選びます。

TFX は、ダブルサイズ・エフェクト (154 ~ 170) が使用できません。

Category/TFX Select メニュー:

ポップアップ・ボタンを押すと Category/TFX Select メニューが表示され、エフェクトをカテゴリーから選ぶことができます。タブでエフェクトのカテゴリーを選択し、カテゴリー内のエフェクトを選びます。OK ボタンで実行、Cancel ボタンでキャンセルします。

TFX On/Off [Off, On]

トータル・エフェクトのオン/オフを設定します。オフでは入力をそのまま出力します。押すたびに交互にオン/オフが切り替わります。

MIDI ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ#95 でのトータル・エフェクトをオフにできます。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で、元の設定になります。“MIDI Channel” (Global 1-1a) で設定するグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

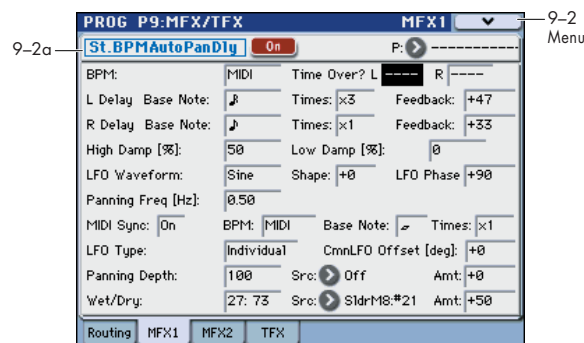
9-1c: Master Volume**Master Volume [000...127]**

トータル・エフェクト通過後の、AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、R へのオーディオ・アウトの最終段のレベルを設定をします。

▼ 9-1: Menu Command

- 0: Write Program 参考p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参考p.108
- 2: Exclusive Solo 参考p.108
- 3: Copy MFX/TFX 参考p.119
- 4: Swap MFX/TFX 参考p.119

(参考 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

9-2: MFX1**9-2a: MFX1**

P9: MFX/TFX- Routing ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。(参考 参照 : p.620 「Dmod List」)

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト 1 のオン/オフを設定します。P9-Routing ページのオン/オフとリンクします。

押すたびに交互にオン、オフが切り替わります。

MIDI ここでの設定とは別に CC#94 でマスター・エフェクト 1、2 をオフにできます。CC#95 でトータル・エフェクトがオフになります。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で、元の設定になります。“MIDI Channel” (Global 1-1a) で設定するグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

Note: “Control Assign” RT Control のとき、MFX 1 On/Off はスイッチ [6] で切り替えることができます。MFX 2、TFX はそれぞれスイッチ [7]、[8] で切り替えます。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

(参考 参照 : p.105 “P (Effect Preset)”)

MFX1 Parameters

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。マスター・エフェクトの詳細については「マスター・エフェクト (MFX1, 2)」(参考p.453) を参照してください。

▼ 9-2: Menu Command

- 0: Write Program 参考p.108
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参考p.108
- 2: Exclusive Solo 参考p.108
- 3: Copy MFX/TFX 参考p.119
- 4: Swap MFX/TFX 参考p.119
- 5: Write FX Preset 参考p.119

(参考 参照 : p.107 「Program: Menu Command」)

9-3: MFX2

9-4: TFX

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクト 2、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2、TFX のパラメーターは MFX1 と同様です。

(☞ 参照 : p.105 “9-2: MFX1”)

Write Program

エディットしたプログラムを本機のメモリーに保存します。次のことができます。

- 変更内容を保存する。
- プログラムの名前を変更する。
- プログラムのカテゴリーを設定する。
- プログラムを別のバンク／プログラム・ナンバーにコピーする

▲ 大切なプログラムは必ず保存してください。エディットしたプログラムは、保存する前に電源をオフにしたり、他のプログラムを選択すると復元できません。

1. “Write Program” を選び、ダイアログを表示します。



2. 上段は、バンクとプログラム・ネームです。

プログラム・ネームを変更するときは、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、プログラム・ネームを入力します。

3. “Category”、“Sub Category” で保存するプログラムのカテゴリーを指定します。

ここで設定したカテゴリーは、Program、Combination、Sequencer の各モードで、プログラムを選ぶときにカテゴリーから探すことができます。

Note: プログラム・カテゴリー・ネームは、“Program Category” (Global 4-1、4-2) で変更することができます。

4. To “Program” で保存先を選択します。

BANK SELECT [I-A] ~ [U-G] スイッチを押して、バンクを選ぶことができます。

異なるバンク・タイプには保存できません。EDS プログラムは EDS バンクに、RADIAS プログラムは RADIAS バンクにだけ保存できます。(※ 参照 : p.2 “Bank (Bank Select)”)

バンク G ~ g(d) には保存できません。バンク G ~ g(d) のプログラムをエディットして保存する場合は、バンク INT-A ~ E、USER-A ~ G へ保存してください。

5. ライト・プログラムを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Note: SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチでも “Write Program” と同様に保存することができます。SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してダイアログを表示し、保存します。このとき現在選ばれているプログラムへ保存が実行されます。X-Y MODE をオンにして保存するときは、この方法で保存してください。ダイアログを表示している間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

Panel-SW Solo Mode On

“Panel-SW Solo Mode On” を選択し、メニューにチェックを入れると、MIX PALY/MUTE [1] ~ [8] スイッチがソロ・オン／オフを切り替える機能となります。

CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチまたは該当する “Control Assign” パラメーターを選択すると、下記を SOLO On/Off に設定することができます。

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [8] スイッチ、または Control Surface ページの Solo On/Off ボタンで設定します。

Note: ソロ機能は各モードで以下が対象となります。すべて 1 つのグループとして扱われてます。エクスクルーシブ・ソロ時は、ソロ・オンが 1 つでもあると、他はすべてオフになります。

Program:

OSC1, OSC2, Drm Track, Audio Input1, 2, S/P DIF L, R, (FireWire L, R)

Combination:

Timbre1...16, Audio Input1, 2, S/P DIF L, R, (FireWire L, R)

Sequencer:

MIDI Track1...16, Audio Input1, 2, S/P DIF L, R, (FireWire L, R)

Sampling:

OSC, Audio Input1, 2, S/P DIF L, R, (FireWire L, R)

1. メニュー・コマンド “Panel-SW Solo Mode On” を選びます。

選択すると、メニューの「Panel-SW Solo Mode On」の左側にチェック・マークが付いた状態になります。選択するたびにチェック・マークがついたり、消えたりします。

MIX PLAY/MUTE スイッチの機能は以下のように切り替わります。

チェック・マークなし: Play/Mute 設定

チェック・マークあり: Solo On/Off 設定

[ENTER] スイッチを押しながらテン・キーの [1] を押しても設定をオン／オフできます。

メニュー・コマンド “Exclusive Solo” によって動作が変わります。次の「Exclusive Solo」をご覧ください。

Note: “SOLO” 設定は、保存時に記録されません。

Exclusive Solo

“Exclusive Solo” を選択するたびに、ソロ機能の動作が切り替わります。

ソロ機能には、以下の 2 種類の動作があります。

• マルチプル・ソロ (Multiple Solo)

指定する各 OSC1、OSC2、ドラムトラック、オーディオ入力がソロ・オンになります。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン／オフが切り替わります。

• エクスクルーシブ・ソロ (Exclusive Solo)

OSC1、OSC2、ドラムトラック、オーディオ入力のうち、1 つだけがソロ・オンになります。

Note: ソロ操作はページ・コマンド “Panel-SW Solo Mode On” チェック時に MIX PLAY/MUTE スイッチ [1] ~ [8] で、またディスプレイでは各モードの P0: Play- Control Surface ページで行います。

Note: ソロ機能は各モードで対象となります。すべて 1 つのグループとして扱われてます。エクスクルーシブ・ソロ時は、ソロ・オンが 1 つでもあると、他はすべてオフになります。

Note: 各モードで対象となるソロ機能については、“Panel-SW Solo Mode On” の「Note」を参照してください。

1. メニューで “Exclusive Solo” を選びます。

選択すると、メニューの「Exclusive Solo」の左側にチェック・マークが付いた状態になります。選択するたびに切り替わります。

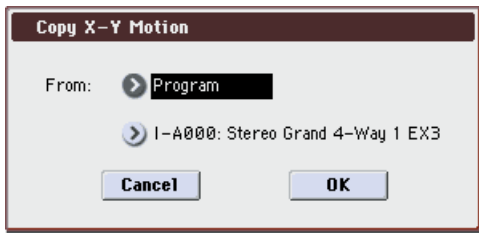
チェック・マークなし: マルチプル・ソロ (Multiple Solo)
チェック・マークあり: エクスクルーシブ・ソロ (Exclusive Solo)

[ENTER] スイッチを押しながらテン・キーの[2]を押しても設定をオン/オフできます。

Copy X-Y Motion

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、また Sampling モードの X-Y モーションの設定をコピーします。

1. “Copy X-Y Motion” を選び、ダイアログを表示します。

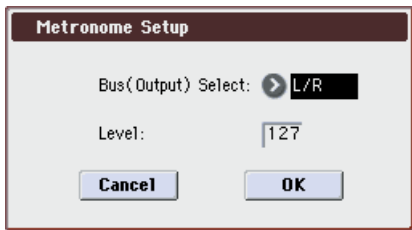


2. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK SELECT スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
3. コピー・X-Y モーションを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Metronome Setup

メトロノーム音の出力先と音量を設定します。メトロノームは “Trigger” を Sampling START SW に設定したときにのみ有効です。“Metronome Precount” (0-7b) の設定に従います。

1. メニューから “Metronome Setup” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Bus (Output) Select” で、メトロノーム音の出力先を設定します。
L/R: OUTPUT (MAIN) L/Mono, R, S/P DIF OUT、およびヘッドホンへ出力します。
1..4: それぞれ OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4 へ出力します。
3. “Level” で、メトロノーム音の音量を設定します。

Optimize RAM

RAM メモリーを最適化 (最適化) します。

最適化を行うことによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。

メモリーが不足してきたときは “Optimize RAM” を実行してみてください。

RAM の残り容量は Free Sample Memory (Sampling 0-4a) で確認できます。

1. “Optimize RAM” を選び、ダイアログを表示します。



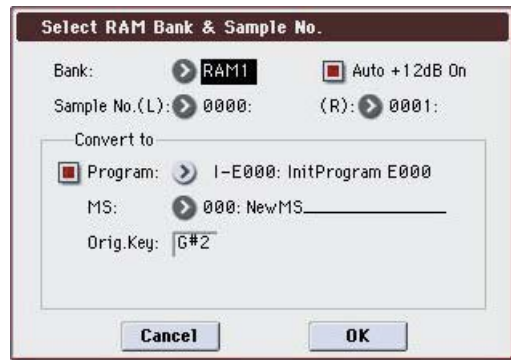
2. オプティマイズを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

“Auto Optimize RAM” (Global 0-2a) をチェックすることによって自動的に RAM を最適化することができます。

Select Bank & Sample No.

サンプリングして書き込む RAM バンク、サンプル・ナンバーを設定します。また、サンプリング後、自動的にプログラムへコンバートを実行するか設定します。“Select Bank & Sample No.” は、“Save to” (0-7b) で RAM を選んでいるときに選択できます。

1. “Select Bank & Smpl No.” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Bank” で書き込み先の RAM バンクを設定します。
初期設定では RAM1 が使用できます。
Note: 別売の EXB-M256 を装着すると RAM2 が選択できます。
3. “Sample No.” で書き込み先のサンプル・ナンバーを設定します。
初期値として空のサンプル・ナンバーの最小の番号が設定されます。—:—No Assign— や、すでにデータの入っているサンプル・ナンバーを選んだ場合は、空で最小のサンプル・ナンバーに自動的にサンプリングされます。また、“Mode” を Stereo (0-7b) にしてステレオでサンプリングする場合は “Sample No.(L)”、“Sample No.(R)” を設定します。
4. “Auto +12dB On” を設定します。
On (チェックする) : サンプリングしたサンプルは、自動的に “+12dB” (Sampling 2-1d) がオンに設定されます。“+12dB” がオンのサンプルは、オフのレベルを基準に約 +12dB 大きなレベルで再生されます。
Program、Combination、Sequencer の各モードでの演奏をリサンプリングするときに、クリップしない最適なレコーディング・レベルを設定するには、通常 “Recording Level” を 0.00 (dB) 程度に設定します。リサンプリングするとサンプル・データとしては最適なレベルでレコーディングされますが、再生時のレベルはリサンプリング時より小さくなります (“+12dB” (Sampling 2-1d) がオフの場合)。このよ

うなときに“Auto +12dB On” チェック・ボックスをチェックしてリサンプリングすると、“+12dB” が自動的にオンになり、リサンプリング時と同じレベルで再生されます。

これらのモードでは、電源オン時の初期設定は、“Recording Level” が 0.00 (dB)、“Auto +12dB On” がオンに設定されています。この状態で各モードで演奏をリサンプリングすると、リサンプリング時と同じレベルでサンプルが再生されます。(※参照：p.13 “Level Meter”)

“Auto +12dB On” の設定は、Program、Combination、Sequencer、Sampling の各モードごとに設定します。

5. “Convert to” は、サンプリングした後、自動的にプログラムへコンバートを実行するか設定します。サンプリング後にすぐ音を聞きたい場合に便利です。

“Program” チェック・ボックスをチェックすると自動的にプログラムにコンバートします。

右側の“Program” と“MS”にコンバート先のプログラム・ナンバーとマルチサンプル・ナンバーを設定します。

“OrigKey (Original Key)” (Sampling 0-1b) にオリジナル・キーの位置を設定します。マルチサンプルはこのキーを“Top Key” (Sampling 0-1b) として“Index” (Sampling 0-1a) を作成します。“OrigKey (Original Key)” はサンプリング後に 1 増加し、次のサンプリング時には 1 つ上の鍵盤にアサインされます。

6. 変更した設定にするときは OK ボタンを、ダイアログに入る前の状態に戻すときは Cancel ボタンを押します。

Select Directory

サンプリングすることによって作成される WAVE ファイルのセーブ先ディスクとそのディレクトリ、ファイル名を設定します。

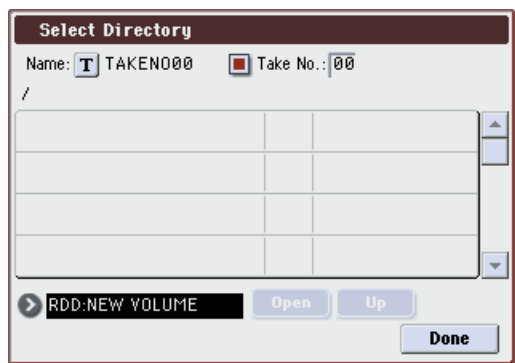
また、ディスクにセーブした WAVE ファイルの音声を聞くとときにこの“Select Directory” を選びます。

“Select Directory” は、“Save to” (0-7b) で MEDIA を選んでいるときに選択できます。

Note: USB A 端子に接続した USB ストレージ・デバイス (ハードディスクなど) が選択できます。

WAVE ファイルのセーブ先を設定する

1. “Select Directory” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Drive Select” 左側のポップアップ・ボタンで、サンプリングしたデータのセーブ先のディスクを選びます。
3. ディレクトリは、Open ボタン、Up ボタンを押して移動します。
4. “Name” でサンプリング時に書き込まれる WAVE ファイルの名前を設定します。

“Take No.” をチェックすると、ファイル名の最後の 2 文字に“Take No.” の番号がついてセーブされます。番号は、サンプリング後、自動的に 1 増加します。何度もサンプリングする場合に、異なるファイル名でセーブできるため便利です。

“Name” は“Take No.” をチェックしていないときは 8 文字まで入力できます。チェックしているとき 6 文字まで入力可能です。

5. Done ボタンを押して設定を終了します。

WAVE ファイルを再生する

1. “Select Directory” を選び、ダイアログを表示します。
2. “Drive Select”、Open ボタン、Up ボタンでディスク、ディレクトリを選び、再生する WAVE ファイル (48kHz) を選びます。
3. SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。選択した WAVE ファイルが再生されます。
4. もう一度 SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと停止します。

WAVE ファイルがモノの場合、L/R 両方に同じ音が出力されます。

Auto Sampling Setup

Program モードでのサンプリングに関する各種パラメーターを自動的に設定します。プログラムでの演奏をリサンプリングするときや、外部オーディオをサンプリングするときにガイドとして使用することができます。また設定を初期化するときを使用します。

一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に変更されます。[COMPARE] スイッチによるコンペア操作はできません。自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的の操作に合わせて、各項目の「Note」を参考に各種パラメーターを調整してください。

1. “Auto Sampling Setup” を選び、ダイアログを表示します。



2. 以下の自動設定したい項目をラジオ・ボタンで選びます。
Initialize: サンプリングに関連するパラメーターを初期状態に設定します。
Resample Program Play: プログラムでの演奏をリサンプリングするための設定にします。
REC Audio Input: 外部オーディオをプログラムの演奏をモニターしながら、サンプリングするための設定にします。
3. 以降は操作は、手順 2 で選ぶ内容によって設定が異なります。(各設定方法は以降を参照してください。)

Initialize 選択時:

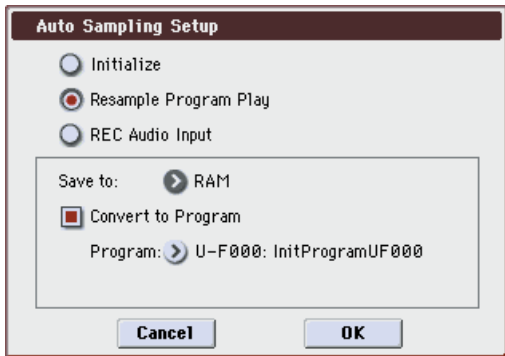
1. “Auto Sampling Setup” の手順 1、2 を参照して、Initialize を選びます。

- このコマンドを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。(設定されるパラメータと設定値については p.112 を参照してください。)

Resample Program Play

(Resample Combination Play) 選択時:

- “Auto Sampling Setup” の手順 1、2 を参照して、Resample SEQ Play を選びます。



- “Save to” でリサンプリングしたときにデータが書き込まれる先を RAM または MEDIA から選びます。
RAM は RAM メモリーに書き込みます。MEDIA ではサンプリングしたデータで WAVE ファイルを作成し、外部の USB ストレージ・デバイス (ハードディスクなど) に保存します。(※ 参照 : p.12 “Save to”)
- “Save to” に RAM 設定時は、リサンプリング後、自動的に指定したプログラムにコンバートするか設定します。コンバートする場合は “Convert to Program” をチェックし、“Program” でコンバート先のプログラムを指定します。
- Resample Program Play を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

コマンドを実行後、リサンプリングする

- SAMPLING [REC]、SAMPLING [START/STOP] の順にキーを押し、鍵盤等で演奏します。
“Trigger” (0-8c) が Note On に設定されるため、最初のノート・オンでサンプリングが始まります。
- 演奏後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとリサンプリングが終了します。
Note: “Save to” で RAM、“Convert to Program” をチェックして Resample Program (Combination) Play を実行した場合、設定を変えずに、続けてサンプリングすると、自動的に C#2、D2・・・にサンプルがアサインされます。再び “Resample Program (Combination) Play” を実行し、サンプリングすると新規マルチサンプルが作成されます。

サンプリングしたデータを確認する

- “Save to” で RAM を設定し “Convert to Program” をチェックして実行した場合は、コンバート先に設定したプログラムを選び、鍵盤 (C2) を弾いて確認します。“Convert to Program” をチェックしていない場合は、Sampling モードでサンプルを選び、確認します。
- “Save to” で MEDIA を選んで実行した場合は、メニュー・コマンド “Select Directory” で確認します。

書き込み先を変更する

WAVE ファイルのセーブ先を変更するときは (“Save to” MEDIA 時)、メニュー・コマンド “Select Directory” で設定します。

サンプリングを開始する方法を変更する

サンプリングを開始する方法を変えるときは “Trigger” (0-7b) の設定を変更します。

複数のソースを同時にサンプリングする

AUDIO INPUT 等からの外部オーディオと、プログラムの演奏を同時にサンプリングする場合は、Sampling/Audio In ページ Input1、2 の “Bus Select” を L/R、“Source Bus” を L/R に設定します。

REC Audio Input 選択時:

- “Auto Sampling Setup” の手順 1、2 を参照して、REC Audio Input を選びます。



- “Source Audio” で外部オーディオの入力ソースを選びます。
Analog: AUDIO INPUT 1、2 端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。
S/P DIF: S/P DIF IN 端子に接続した楽器、DAT などのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。(0-7a: Audio Input)
FireWire: 別売の EXB-FW 装着時、FireWire 端子に接続したコンピューターのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。
- “Mono-L/Mono-R/Stereo” で入力ソースとサンプリングするチャンネルをモノラルかステレオで設定します。
Mono-L: Analog のときは Input1、また S/P DIF のときは S/P DIF L からの入力を、L-MONO にサンプリングするように設定されます。
Mono-R: Analog のときは Input2、また S/P DIF のときは S/P DIF R からの入力を、R-MONO にサンプリングするように設定されます。
Stereo: Analog、S/P DIF をステレオでサンプリングするように設定されます。
- “Save to” でサンプリングしたデータの書き込み先を選びます。RAM は RAM メモリーに書き込みます。MEDIA ではサンプリングしたデータで WAVE ファイルを作成し、ディスクに保存します。
- “Save to” に RAM 設定時は、サンプリング後、自動的に指定したプログラムにコンバートするかを設定します。コンバートする場合は “Convert to Program” をチェックし、“Program” でコンバート先のプログラムを指定します。
- REC Audio Input を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

コマンドを実行後、サンプリングする

- SAMPLING [REC]、[START/STOP] の順にキーを押すとサンプリングが始まります (“Trigger” が Sampling START SW に設定されるため)。

2. 演奏後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングが終了します。

KARMA 機能による演奏をモニターしながらサンプリングするときは、“Latch” をチェックし、KARMA 演奏を鳴らしたままにして、サンプリングを始めます。

Note: “Source Audio” で S/P DIF を選んだ場合は、“System Clock” (Global 0-2a) でシステム・クロックを変更します。

入力ソースにインサート・エフェクトをかけてサンプリングする

Prog P0: Play- Sampling/Audio In ページ Input1、2、S/P DIF L、R の “Bus Select” で IFX1 ~ IFX5 を選び、使用したインサート・エフェクト通過後の “AUX” を 1/2 に、“Source Bus” を AUX 1/2 に設定します。

その他、「Resample Program Play (Resample Combination Play) 選択時 :」 (※p.111) を参照してください。

自動設定されるパラメーターと設定値

		[Initialize]	[Resample Program Combination Play]	[REC Audio Input]
Input (Input Source)*1		Analog	Analog	[Source Audio]*2
		S/P DIF	S/P DIF	
		(FireWire)	(FireWire)	
Input1	BUS Select	Off	Off	Off
	FX Ctrl BUS	Off	Off	Off
	AUX BUS	Off	Off	1/2
	Send1/2	000	000	000
	Pan	L000	L000	L000
Input2	Level	127	127	127
	BUS Select	Off	Off	Off
	FX Ctrl BUS	Off	Off	Off
	AUX BUS	Off	Off	1/2
	Send1/2	000	000	000
Sampling Setup	Pan	R127	R127	R127
	Level	127	127	127
	Source BUS	L/R	L/R	AUX1/2
	Trigger	Note On	Note On	Sampling START SW
	Metronome Precount	Off	(N/A)	-
	Save to	RAM	[Save to]	[Save to]
	Mode	Stereo	Stereo	[Source Audio]*3
	Sample Time(RAM)	最大	-	-
Select Sample	Sample Time(MEDIA)	4 min 59.999 sec	-	-
	Rec Level	+0.0	+0.0	+0.0
	Auto +12dB On	On	On*4	On*4
	Convert to Program	Off	[Convert to Program]*5	[Convert to Program]*5
Select Directly	Program	-	[Program]*5	[Program]*5
	MS	-	(新規作成)*5	(新規作成)*5
	Original Key	-	(C2)*5	(C2)*5
Select Directly	-	-	-	

— : 自動設定しない

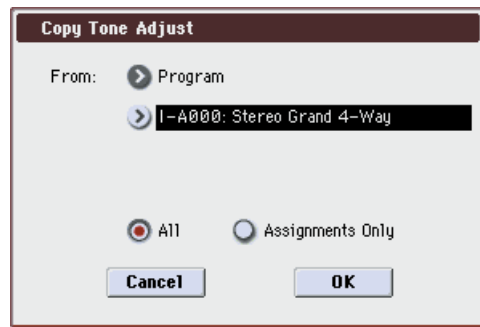
[] : ダイアログ中のパラメーター設定によって自動設定する。

- *1 [] User Global Setting:
プログラム・パラメーターがエディットされる。
[x] User Global Setting:
Globalパラメーターがエディットされる。
- *2 Source Audio で指定した入力ソースが設定されます。
- *3 Source Audio が、Mono-L のとき LMono、Mono-R のとき R-Mono、Stereo のとき Stereo を設定する。
- *4 Save to が RAM のとき。
- *5 Save toがRAMのとき、Conver to ProgramがOnのとき。

Copy Tone Adjust

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソング・MIDIトラックのトーン・アジャストの設定をコピーします。

- 1. “Copy Tone Adjust” を選び、ダイアログを表示します。



- 2. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。
[BANK] スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
- 3. Timbre (Combination 選択時)、Track (Song 選択時) で、コピー元のティンバー、トラックを選びます。
- 4. コピーする Tone Adjustパラメーターを All または Assignments Only から選びます。

All: SW1 ~ 8、Slider1 ~ 8 にアサインした Tone Adjust パラメーターと、その値をコピーします。

Assignments Only: SW1 ~ 8, Slider1 ~ 8 にアサインした Tone Adjust パラメーターのみをコピーします。値はコピーしません。

5. コピー・トーン・アジャストを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Reset Tone Adjust

SW1 ~ 8, Slider1 ~ 8 でのトーン・アジャストの設定を、初期値にリセットします。

1. “Reset Tone Adjust” を選び、ダイアログを表示します。



2. “To” で SW1 ~ 8, Slider1 ~ 8 の Tone Adjust パラメーターをリセットする方法を設定します。

All Off: すべてオフにリセットします。

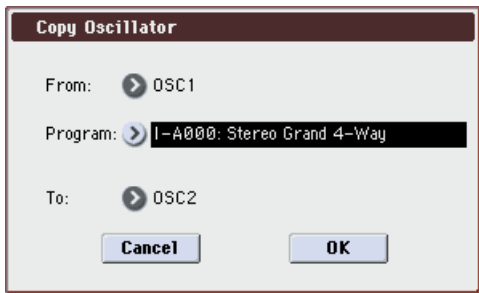
Default Setting: プログラムのタイプ (EDS, RADIAS) ごとに、もっている初期値に設定します。
(参照: p.23 「トーン・アジャストの初期設定」)

3. リセット・トーン・アジャストを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy Oscillator

オシレーターの設定をコピーします。

1. “Copy Oscillator” を選び、ダイアログを表示します。



2. “From” でコピーするオシレーターを選びます。
3. “Program” でコピー元となるプログラムのバンク、ナンバーを選びます。

BANK SELECT の各スイッチを押してバンクを選ぶことができます。

Note: EXB-RADIAS プログラムは選択することはできません。

4. “To” でコピー先のオシレーターを選びます。
5. コピー・オシレーターを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Swap Oscillator

オシレーター 1 と 2 の設定を入れ替えます。

1. “Swap Oscillator” を選び、ダイアログを表示します。



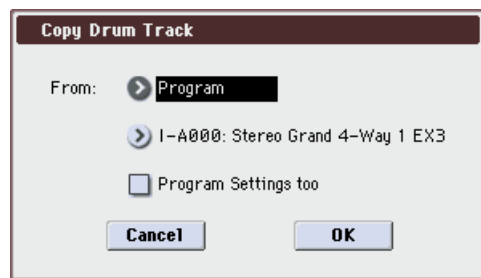
2. スワップ・オシレーターを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Note: “Oscillator Mode” (1-1a) が Double のときのみ選べます。

Copy Drum Track

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのドラムトラック設定をコピーします。

1. “Copy Drum Track” を選び、ダイアログを表示します。



2. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK キーを押してバンクを選ぶことができます。

3. Program モードでこのコマンドを設定した場合、“From” に Program を選択すると、“Program Setting too” が表示されます。

On (チェックする): DrumTrack Pattern ページと DrumTrack Program ページの各パラメーター設定をコピーします。

Off (チェックしない): DrumTrack Pattern ページの各パラメーター設定をコピーします。

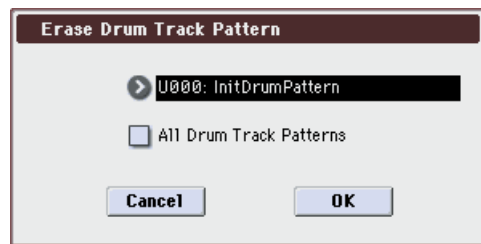
Combination、Sequencer モードでこのコマンド設定時は、DrumTrack Program ページの各パラメーター設定をコピーします。ただし、“MIDI Cannel” 設定はコピーされません。

4. コピー・ドラムトラックを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Erase Drum Track Pattern

任意のドラムトラック・パターンを削除します。

1. “Erase Drum Track Pattern” を選び、ダイアログを表示します。



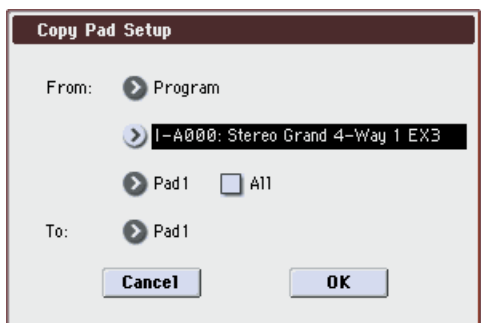
2. 削除するユーザー・ドラムトラック・パターンを選びます。
3. “All Drum Track Patterns” をチェックすると、すべてのユーザー・ドラムトラック・パターンが削除されます。
4. イレース・ドラムトラック・パターンを実行するときは OK

ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy Pad Setup

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのパッドの設定をコピーします。

1. “Copy Pad Setup” を選び、ダイアログを表示します。



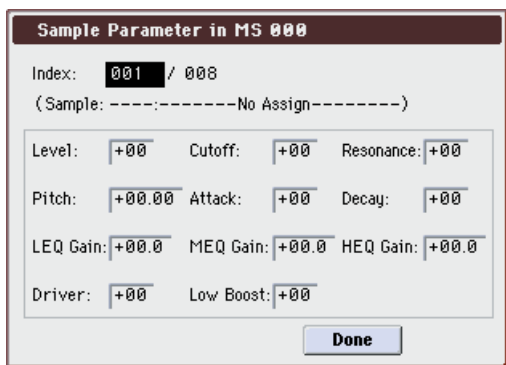
2. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK SELECT スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
3. コピー元のパッド・ナンバーを選びます。パッド 1 ~ 8 すべての設定をコピーする場合は、All をチェックします。
4. “To” でコピー先のパッドを選びます。
Note: 実行するとノート・ナンバーとベロシティ値がコピーされます。MIDI チャンネルはコピーされません。
5. コピー・パッド・セットアップを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Sample Parameters

RAM マルチサンプル内のサンプルの各種パラメーターを設定します。サンプルの再生レベル、カットオフ、レゾナンス、ピッチ、アタック、ディケイ等が調整できます。

RAM マルチサンプルが選ばれているときにのみ有効なコマンドで、ROM マルチサンプル、ドラムキットでは無効となります。

1. “Sample Parameter” を選び、ダイアログを表示します。



2. ダイアログで次の各設定を行います。

Index: インデックスは 1 つのサンプルと関連パラメーターすべてを含む、マルチサンプル内の 1 つのキー・ゾーンです。現在選択しているインデックスを表示します。

「/」の後の数字は、選択しているマルチサンプルの総インデックス数を示します。

Sample: インデックスのサンプル・ナンバーと名前です。

Level: オシレーターの設定を基準に、サンプルの音量を設定します。-値でレベルは下がり、+値でレベルは上がります。

+99で2倍の音量になります。このパラメーターは Sampling モードの “Level” と同じです。ここで値を変更すると、Sampling モードで表示される値にも反映し、逆に Sampling モードで値を変更すると、この値に反映します。

Sampling モードと同様、“+12dB” の設定があります。“+12dB” がオンのとき、約 +12dB 大きなレベルで再生されます。

Cutoff: この値が、オシレーターのフィルターのカットオフ設定に加算または減算します。

Resonance: この値が、オシレーターのフィルターのレゾナンス・レベル設定に加算または減算します。

Pitch: 再生ピッチをセント単位で調整します。+12.00 で 1 オクターブ上がり、-12.00 で 1 オクターブ下がります。このパラメーターは Sampling モードの “Pitch” と同じです。ここで値を変更すると、Sampling モードで表示される値にも反映し、逆に Sampling モードで値を変更すると、この値に反映します。

Attack: この値が、フィルターEG、アンプEGのアタック・タイム設定に加算または減算します。

Decay: この値が、フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム設定に加算または減算します。

LEQ Gain: この値が、プログラムのEQの “Low Gain” 値に加算または減算します。EQ をバイパスすると、この設定は無効になります。

MEQ Gain: この値がプログラムのEQの “Mid Gain” 値に加算または減算します。EQ をバイパスすると、この設定は無効になります。

HEQ Gain: この値がプログラムのEQの “High Gain” 値に加算または減算します。EQ をバイパスすると、この設定は無効になります。

Driver: この値が、オシレーターの “Drive” 値に加算または減算されます。ドライバー回路をバイパスすると、この設定は無効になります。

Low Boost: この値が、オシレーターの “Low Boost” 値に加算または減算します。ドライバー回路をバイパスすると、この設定は無効になります。

3. パラメーターのエディットが終わったら、Done ボタンを押します。このダイアログで行ったエディットでは、コンペアが行えませんので注意してください。

Note: “Sample Parameters” での設定は、現在選択しているプログラムだけでなく、そのマルチサンプルが使われているところすべてで影響します。別のプログラムで同じマルチサンプルを使っている場合も、ここで変更した内容が反映されます。

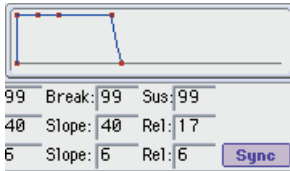
Sync Both EGs

オシレーター 1 とオシレーター 2 の EG を一緒にエディットできます。この選択肢をチェックして、オシレーター 1 か 2 のフィルターEG をエディットすると、もう片方のフィルター EG も同時に変更されます。同様に、どちらかのアンプEG をエディットすると、両方のアンプEG が同時に変更されます。

“Oscillator Mode” が Double のときのみ有効です。

1. “Sync Both EGs” を選びます。

ディスプレイに「Sync」が表示され、2 つのEG が同期します。



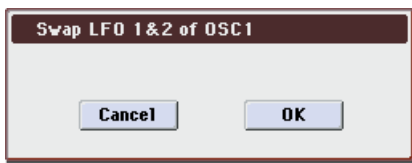
- 同期をやめるときは、もう一度“Sync Both EGs”を選びます。ディスプレイからは表示が消えます。

Swap LFO 1&2

LFO1 の設定を LFO2 にコピーします。またはその逆にコピーします。

Note: AMS により LFO2 で LFO1 を変調している場合、実行後 LFO ではその設定が無効になります。

- “Swap LFO 1&2”を選び、ダイアログを表示します。

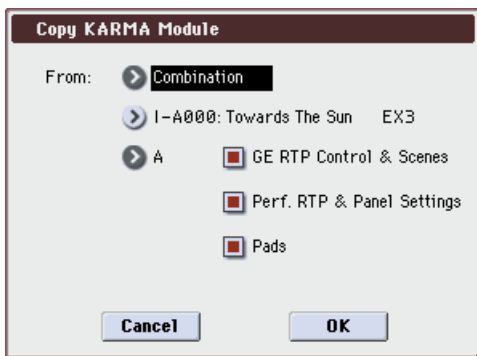


- OKボタンを押して実行、Cancelボタンでキャンセルします。

Copy KARMA Module

任意のプログラム、コンビネーション、ソングで使用されている KARMA モジュールの設定をコピーします。

- “Copy KARMA Module”を選び、ダイアログを表示します。



- “From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。BANK SELECT [I-A] ~ [U-G] スイッチを押して、バンクを選ぶことができます。
- コピー元をコンビネーション、ソングにしたときは、コピーするモジュールを選択します。
- コピーしたい内容に応じて、“GE RTP Control & Scenes”を On (チェックする) にします(※“Copy KARMA Module”を実行してコピーされる設定)。
- パフォーマンス・リアルタイム・パラメーター、Dynamic MIDI、フロント・パネルの設定をコピーする場合は、“Perf. RTP & Panel Settings”を On (チェックする) にします。(※[“Copy KARMA Module”を実行してコピーされる設定])
- パッド [1] ~ [8] のノートとベロシティ設定をコピーする場合は、“Pads”を On (チェックする) にします。
- コピー KARMA モジュールを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

“Copy KARMA Module”を実行してコピーされる設定

プログラムからコピーした場合

“GE RTP Control & Scenes”と“Perf. RTP & Panel Settings”が Off (チェックしない) の場合は、以下の内容がコピーされます。

- コピー元の KARMA モジュールで選択されている GE。
- Link to DT の設定。
- KARMA モジュール・パラメーター (7-1: KARMA1-Trigger ページ、7-1: KARMA1- Control ページ) の設定。
- 7-2: KARMA2- GE RTP の “MIN”、“MAX”、“VALUE” の設定。

“GE RTP Control & Scenes”を On (チェックする) した場合

“GE RTP Control & Scenes”が Off (チェックしない) の場合にコピーされる内容に加えて、以下の内容がコピーされます。

- 7-2: KARMA2- GE RTP の “ASSIGN” と “POL.” の設定。
- マスター・バッファーで選択されているシーン、各シーンの KARMA Slider と KARMA Switch の設定 (0: Play-KARMA RTC と 0: Play- Control Surface “KARAMA” の設定)。
- 7-2: KARMA2- Names の各コントローラーの名前の設定。

“Perf. RTP & Panel Setting”を On (チェックする) した場合

“Perf. RTP & Panel Settings”が Off (チェックしない) の場合にコピーされる内容に加えて、以下の内容がコピーされます。

- “Tempo” の設定。
- “Time Signature” の設定。
- KARMA [ON/OFF] スイッチの設定。
- KARMA [LATCH] スイッチの設定。
- 7-1: KARMA1- Drum Track Control ページの設定。
- 7-2: KARMA2- Perf RTP ページの設定。
- 7-2: KARMA2- Dynamic MIDI ページの設定。

コンビネーション、ソングからコピーした場合

“GE RTP Control & Scenes”と“Perf. RTP & Panel Settings”を Off (チェックしない) でコンビネーション、ソングからコピーを実行した場合は、以下の内容がコピーされます。

- コピー元の KARMA モジュールで選択されている GE (GE リアルタイム・パラメーターを含む)。
- コピー元の KARMA モジュールでの Link to DT の設定。
- KARMA モジュール・パラメーター (7-2: KARMA2-Trigger ページ、7-2: KARMA2- Control ページ)。
- 7-3: KARMA3- GE RTP の “MIN”、“MAX”、“VALUE” の設定。

“GE RTP Control & Scenes”を On (チェックする) した場合

“GE RTP Control & Scenes”を Off (チェックしない) でコピーを実行した場合にコピーされる内容に加えて、以下の内容がコピーされます。

- 7-3: KARMA3- GE RTP の “ASSIGN” と “POL.” の設定。
- コピー元のバッファーの各シーンの KARMA Slider と KARMA Switches の設定と選択されているシーン。

- 7-4: KARMA4- Names の各コントローラーの名前の設定。
- 7-4: KARMA4- Note Map の設定。

“Perf. RTP & Panel Setting” を On (チェックする) した場合
 “Perf. RTP & Panel Settings” を Off (チェックしない) で
 コピーを実行した場合にコピーされる内容に加えて、以下の
 内容がコピーされます。

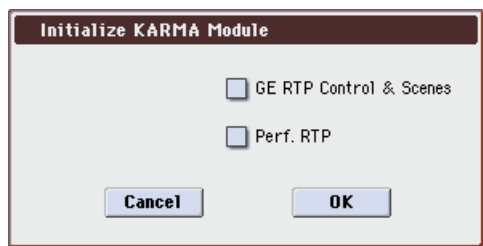
- “Tempo” の設定。
- “Time Signature” の設定。
- KARMA [ON/OFF] スイッチの設定。
- KARMA [LATCH] スイッチの設定。
- KARMA [Module Control] スイッチの設定。
- 7-1: KARMA1- Scene Matrix “DT Run” の設定。
- 7-4: KARMA4- Perf RTP ページの設定。
- 7-4: KARMA4- Dynamic MIDI ページの設定。

🔍 コンビネーション、ソングでの “In (Input Channel)”、
 “Out (Output Channel)” (Combi/Seq 7-1-1c) の設定は
 コピーされません。

Initialize KARMA Module

KARMA モジュールの設定を初期化します。

1. “Initialize KARMA Module” を選び、ダイアログを表示しま
 す。



2. 初期化したい内容に応じて、“GE RTP Control & Scenes”
 と “Perf. RTP & Panel Setting” を On(チェックする) にし
 ます。(※「Initialize KARMA Module で初期化される内容」)
3. 初期化を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは
 Cancel ボタンを押します。

Initialize KARMA Module で初期化される内容

プログラムをイニシャライズした場合

“GE RTP Control & Scenes” と “Perf. RTP” を Off(チェック
 しない) で初期化した場合、以下のパラメーターが初期化され
 ます。

- KARMA モジュール・パラメーター (7-1: KARMA1- Trig-
 ger ページ、7-1: KARMA1- Control ページ) の設定。
- 7-2: KARMA2- GE RTP の “MIN”、“MAX”、“VALUE”
 (GE でプリセットされている値に戻ります)。

🔍 GE の選択は初期化されません。

“GE RTP Control & Scenes” を On (チェックする) して
 初期化した場合

Off (チェックしない) で初期化されるパラメーターに加え
 て、以下のパラメーターが初期化されます。

- 7-2: KARMA2- GE RTP の “ASSIGN”(→ Off) と “POL”
 (→ +)。

- 各シーンの KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch
 [1] ~ [8] の設定 (→ 064、0)。
- KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch [1] ~ [8] の
 名前 (→ 000 [no name])。

“Perf. RTP” を On (チェックする) して初期化した場合

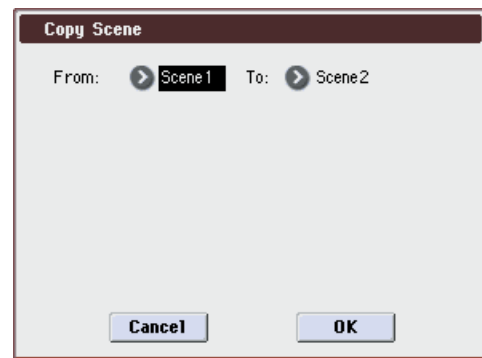
Off (チェックしない) で初期化されるパラメーターに加え
 て、以下のパラメーターが初期化されます。

- 7-1: KARMA1- Drum Track Control ページの設定。
- 7-2: KARMA2- Perf RTP ページの設定。
- 7-2: KARMA2- Dynamic MIDI ページの設定。

Copy Scene

KARMA Scene 1 ~ 8 の設定をコピーします。1 つのシーンの設
 定をもとに他のシーンを設定する場合に使用すると便利な機能で
 す。

1. “Copy Scene” を選び、ダイアログを表示します。

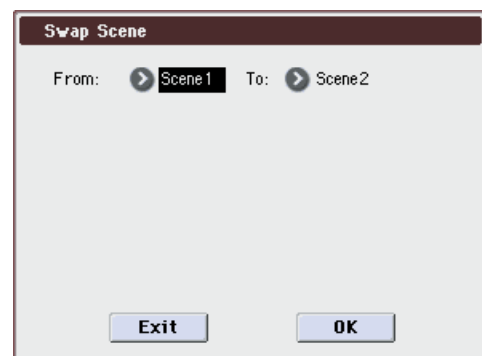


2. “From: ” でコピー元のシーンを選択します。
3. “To: ” でコピー先のシーンを選択します。
4. コピー KARMA シーンを実行するときは OK ボタンを、実
 行しないときは Cancel ボタンを押します。

Swap Scene

KARMA Scene 1 ~ 8 の設定をスワップ (入れ替え) します。

1. “Swap Scene” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Source1” と “Source2” でスワップするシーンをそれぞれ
 選択します。
3. スワップ KARMA シーンを実行するときは OK ボタンを押
 します。実行しないときや終了するときは Exit ボタンを押
 します。

OK ボタンを押した後も、続けて、“Source1” と “Source2”
 を設定して実行できます。

Capture Random Seed

KARMA モジュールから生成されるフレーズのランダム具合の元となる“Start Seed”（※p.82）の設定を、KARMA モジュールで内部的に現在使用されている“Seed”の値に自動設定します。トリガーごとに KARMA モジュールが生成するランダムに変化するフレーズで、気に入ったフレーズをトリガーのたびに再現させたいときに使用します。（※参照：p.117 “フリーズ・ランダム化機能の確認と“Capture Random Seed”の操作方法”）

1. “Capture Random Seed” を選び、ダイアログを表示します。



2. 複数の KARMA モジュールを使用する Combination モードや Sequencer モードでキャプチャする場合は、“To:” でキャプチャするモジュールを選択します。
Program モードでは、A 固定です。
3. ランダム・キャプチャを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

▲ KARMA モジュールの“Start Seed”（※p.82）パラメーターがパフォーマンス・リアルタイム・パラメーター（※p.92）としてアサインされている場合は、ランダム・キャプチャを実行すると、“Could not execute Capture Random Seed because the selected Start Seed is assigned as an RTParm” とメッセージが表示され、ランダム・キャプチャは実行されません。（OK ボタンを押して、メッセージを閉じます。）また、ダイアログの“To:”を ALL（Combination、Sequencer モード）にして、すべての KARMA モジュールに対してランダム・キャプチャを実行する場合、“Start Seed”パラメーターがパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターとしてアサインされている KARMA モジュール以外に対してランダム・キャプチャが実行されます。

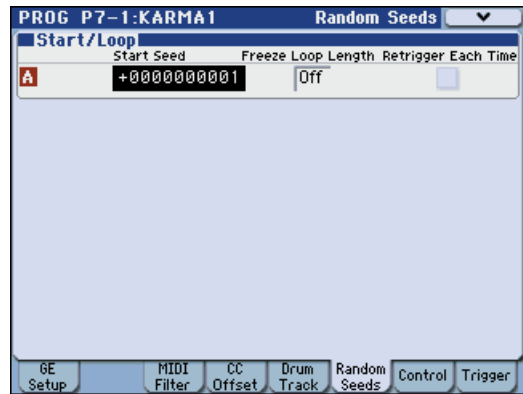
フリーズ・ランダム化機能の確認と“Capture Random Seed”の操作方法

“Capture Random Seed”、“Start Seed”（7-1-6a）、“Freeze Loop Length”（7-1-6a）の設定と組み合わせることで、ランダムに変化するフレーズを任意にループ再生させたり、トリガーのたびに同じフレーズを生成できます。

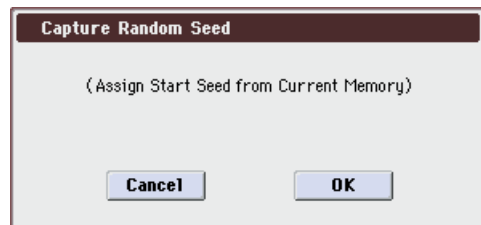
操作方法

Program モードでの例を以下に示します。

1. 「“Start Seed”の設定によるフレーズの違い」（※p.82）の手順 1～6 に沿って、設定してください。
2. パッド [1]～[8] または鍵盤で、KARMA モジュールの GE 0270: Improv Lead 1 をトリガーします。
この GE で生成されるフレーズは、常に（トリガーするたび、またフレーズを繰り返すたび）ランダムに変化します。
3. Prog 7-1-6: Random Seeds ページを選択し、“Start Seed”を 1 (+0000000001) に設定します。
パッド [1]～[8] または鍵盤でトリガーするたびに、同じフレーズを生成します。ただし、フレーズは繰り返されるたびに変化します。



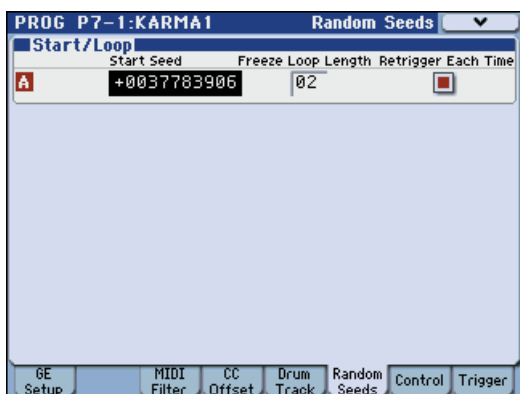
4. “Freeze Loop Length” を 2（2 小節）に設定します。
2 小節ごとに同じランダム具合（“Start Seed”の設定）のフレーズがループします。ただし、この GE では内部的にフェーズ・パターンが 8 小節に設定されているため、フレーズは完全に同じにはなりません。同じランダム具合で繰り返しますが、フレーズ自体は最初から再スタートしません。リズムやフレーズを“Freeze Loop Length”でループ再生させ、エンベロープ等は GE で設定されているフェイズ・パターンにしたがってリトリガーさせる場合に有効な設定です。
5. “Retrigger Each Time” をオンにします。
ループにあわせて 2 小節ごとにフェーズ・パターンやエンベロープもリトリガーします。同じフレーズを 2 小節ループします。
6. “Start Seed” を 0: Random にします。
トリガーするたびに異なるフレーズが生成されます。再度トリガーするまで、そのフレーズを 2 小節ループします。
7. “Retrigger Each Time” をオフにします。
手順 2 のように、2 小節ごとに同じランダム具合でフレーズをループします。ただし、GE のフェーズ・パターン（8 小節）にしたがってフレーズは展開します。
8. “Freeze Loop Length” を設定します。
1～32 にすると、設定した小節数の長さでフレーズをループ再生します。ここでは 2 に設定し、“Retrigger Each Time”をオンにします。これにより、ランダム・フレーズは 2 小節のフレーズにフリーズしました。ライブ・パフォーマンス等でフレーズをループ再生させたいときに、この方法を使用することができます。
9. 手順 2 と同様にパッド [1]～[8] や鍵盤でトリガーします。
10. 再生したいフレーズが見つかったら、“Capture Random Seed”を実行します。メニュー・ボタンを押してメニューから“Capture Random Seed”を選択します。



11. ダイアログが表示されたら、OK ボタンを押します。

“Start Seed”が、Random 以外の数字に自動的に設定されます。

Capture Random Seed によって “Start Seed” に +0037783906 が設定された例



Note: 「Seed」とはランダム具合をコントロールする内部データですが、ループしているフレーズの「Seed」が KARMA モジュールで内部的に “Start Seed” として自動設定されます。“Start Seed” はトリガーの際に使用されます。これによりトリガーのたびに特定の「Seed」によるフレーズを必ず生成します。

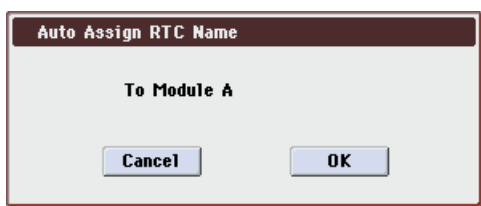
12. KARMA [ON/OFF] スイッチを押して、KARMA 機能を一旦オフにし、再度、KARMA [ON/OFF] スイッチを押して、KARMA 機能をオンします。

13. 手順 2 と同様にパッド [1] ~ [8] や鍵盤でトリガーします。
手順 12 でループしていたフレーズをトリガーのたびに生成します。また、ここで “Write Program” を実行してプログラムをセーブすると、フリーズしたフレーズをいつでも呼び出すことができます。

Auto Assign RTC Name

KARMA Switch [1] ~ [8] と KARMA Slider [1] ~ [8] の名前を、コントロールしている GE リアルタイム・パラメーターやパフォーマンス・リアルタイム・パラメーター等から判断して自動的に設定します。

1. メニューから “Auto Assign RTC Name” を選び、ダイアログを表示します。



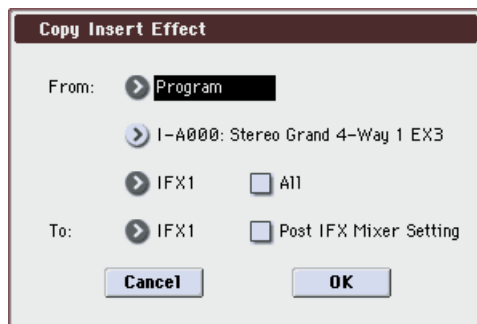
2. 実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

プリロード・プログラム、コンビネーションで KARMA 機能のエディットをしていない場合でも、実行すると設定されている名前と異なる名前が設定されるので注意してください。

Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、Sampling モードのエフェクト設定をコピーします。

1. “Copy Insert Effect” を選び、ダイアログを表示します。



2. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK スイッチを押してバンクを選ぶことができます。

3. コピーするエフェクトを選びます。マスター・エフェクト、トータル・エフェクトからもコピーできます。

All: インサート・エフェクト全体の設定 (Insert FX ページの内容および IFX1 ~ 5 のエフェクト・パラメーター、ただし “Ctrl Ch” は除く) をコピーします。

4. コピー先のインサート・エフェクトを選びます。
“Post IFX Mixer Setting” にチェックするとコピー元のインサート・エフェクト通過後の “Pan: #8”、“Bus Sel.”、“Ctrl Bus”、“AUX Bus”、“Send1”、“Send2” の設定も同時にコピーします。チェックしないときはエフェクトの種類、そのパラメーターのみをコピーします。

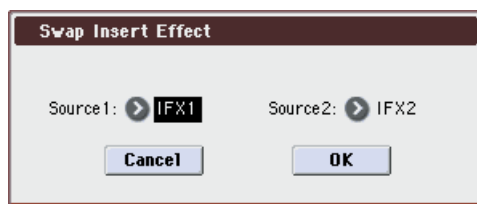
5. コピー・インサート・エフェクトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

マスター・エフェクトからコピーした場合、マスター・エフェクト関連のルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全には同じとはなりません。

Swap Insert Effect

インサート・エフェクトの設定を入れ替え (スワップ) ます。

1. “Swap Insert Effect” を選び、ダイアログを表示します。



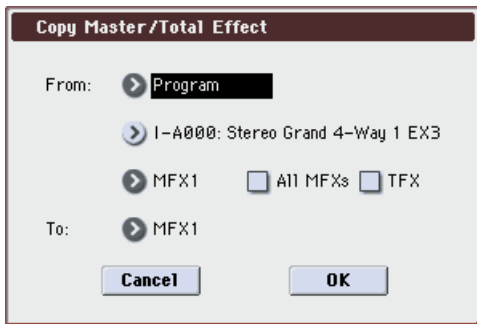
2. “Source1” と “Source2” で入れ替えるインサート・エフェクトをそれぞれ選びます。

3. スワップ・インサート・エフェクトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy MFX/TFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、Sampling モードのエフェクト設定をコピーします。

1. “Copy MFX/TFX” を選び、ダイアログを表示します。

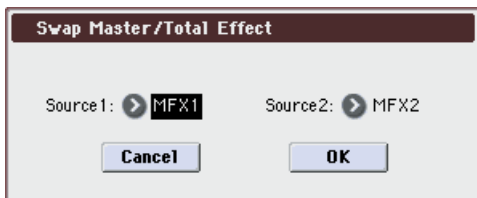


2. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK SELECT スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
3. コピーするエフェクトを選びます。
IFX1～5を選ぶとインサート・エフェクトからコピーします。インサート・エフェクトからコピーした場合、ルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全にはなりません。
MFX1、MFX2 を選ぶと “Return” (リターン・レベル) も同時にコピーされます。
TFX を選ぶとトータル・エフェクトの設定をコピーします。“All MFXs” にチェックするとマスター・エフェクト全体の設定をコピーします。
“TFX” にチェックするとトータル・エフェクト全体の設定をコピーします。Master Volume の設定はコピーされません。
4. “To” でコピー先のマスター・エフェクト、トータル・エフェクトを選びます。
5. コピー・マスター／トータル・エフェクトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Swap MFX/TFX

MFX1、MFX2、TFX の間で設定を入れ替え (スワップ) ます。

1. “Swap MFX/TFX” を選び、ダイアログを表示します。

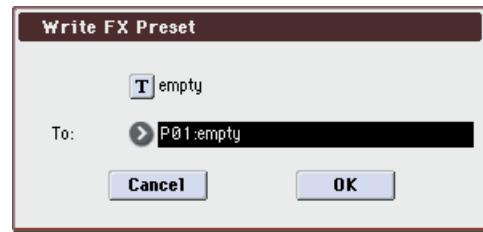


2. “Source1” と “Source2” で入れ替えするマスター・エフェクト、トータル・エフェクトをそれぞれ選びます。
3. スワップ・マスター／トータル・エフェクトを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Write FX Preset

エディットしたエフェクトを本機のメモリーに保存します。

1. “Write FX Preset” を選び、ダイアログを表示します。



2. テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、エフェクト・プリセット・名前を入力します。
3. “To” で保存先を選びます。U00～U15を使用することを勧めます。
4. セーブ・トウ・ユーザー・プリセットを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

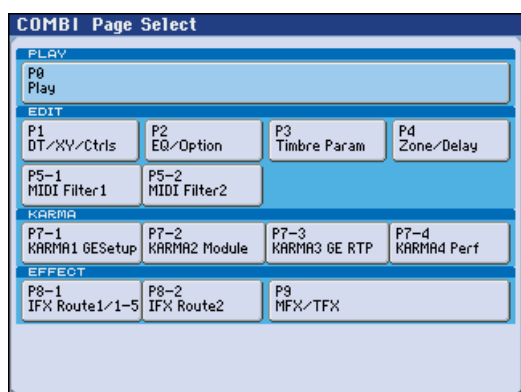
Combination モード

COMBI Page Select

- Combination モードを選択するには、MODE [COMBI] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

- [PAGE SELECT] スイッチを押して“Page Select”を表示します。
“Page Select”には各ページの省略名が表記されています。
[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として水色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

その他の選択方法

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー [0] ~ [9] でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P3: Timbre Param ページを表示したいときは、[PAGE SELECT] スイッチを押しながら、テン・キー [3] を押します。
Note: P5-1、P5-2、P7-1 ~ P7-4 や P8-1、P8-2 など複数に分けられた Page Select では最初の Page Select (P5-1、P7-1 または P8-1) のページが選ばれます。
- [EXIT] スイッチを押すと、最後に選択した P0: Play ページへ移動します。もう一度、[EXIT] スイッチを押すと Main ページへ移動します。[EXIT] スイッチを押すと、P0: Play ページへ移動します。

	ページ	おもな内容
PLAY	P0: Play	コンビネーションの選択と演奏。 ティンバーのプログラム選択。☞p.122 ティンバーのパン、ボリューム等の設定。 ☞p.125 KARMA の簡易エディット。☞p.127 オーディオ入力設定やリサンプリング設定。 ☞p.130 コントロール・サーフェスでのエディット。 ☞p.132
	P1: DT/XY/Ctrls	ドラムトラックの設定。☞p.140 X-Y コントロールの設定。☞p.141 SW1, 2、スライダの機能設定。☞p.146 パッドのノート、ベロシティ設定。☞p.147
EDIT	P2: EQ/Option	ティンバーのEQ 調節。☞p.150 別売のEXB-RADIUS に関する設定。☞p.150
	P3: Timbre Param	ティンバーの各種パラメーター設定。☞p.151 (MIDI チャンネル、OSC 選択、ピッチ設定等)
	P4: Zone/Delay	キー・スプリットやレイヤー等の設定。(キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン) ☞p.155 ノート・オンから遅れて発音させる時間設定。
	P5-1: MIDI Filter 1	MIDI 送受信フィルター 1 設定。☞p.159
	P5-2: MIDI Filter 2	MIDI 送受信フィルター 2 設定。☞p.162
KARMA	P7-1: KARMA1 GE Setup	KARMA の全体的な設定。☞p.163
	P7-2: KARMA2 Module	KARMA の各モジュール設定。☞p.171
	P7-3: KARMA3 GE RTP	KARMA の GE リアルタイム・パラメーター設定。 ☞p.173
	P7-4: KARMA4 Pref	KARMA のパフォーマンス・パラメーター設定。 ☞p.175
EFFECT	P8-1: IFX Route 1/1-5	オシレーター出力の Bus とマスター・エフェクトへのセンド・レベル設定。☞p.179 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。
	P8-2: IFX Route 2	オシレーター出力の各種 Bus 設定。☞p.183 Common FX LFO 1、2 設定。
	P9: MFX/TFX	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。 ☞p.185 トータル・エフェクト選択と設定。

COMBI P0: Play

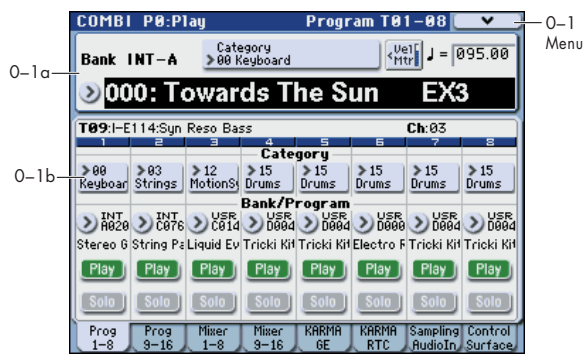
コンビネーションを演奏するためのページです。おもに次のことを行います。

- コンビネーションを選択する。
- テンバーのプログラム選択や、その Play/Mute、Solo On/Off を設定する。
- KARMA 機能を簡易エディットする。
- Combination モードでのオーディオ入力設定やリサンプリング設定をする。
- コントロール・サーフェスの内容を確認し、コントロールする。

Tips: Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、ドラムトラック機能や KARMA 演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。(※ 参照 : p.195 「Tips: Auto Song Setup」)

0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16



コンビネーションを選択して演奏するためのページです。テンバー 1 ~ 8、9 ~ 16 のプログラム、Play/Mute、Solo On/Off を設定します。

0-1(2)a:Combination Select

Bank [INT-A...INT-G, USER-A...USER-G]

現在選ばれているコンビネーション・バンクを表示します。

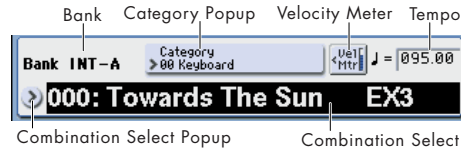
- BANK SELECT [I-A] ~ [U-G] スイッチを押してバンクを選びます。

各バンクに 128 コンビネーション (合計 1792) の書き替えが可能なコンビネーション・プログラム・エリアがあります。

Bank	No.	Description
INT-A, B, C USER-E	000...127 000...031	プリロード・コンビネーション
INT-D, E, F, G, USER-A...D, F, G	000...127	ユーザー・コンビネーション

Note: このページでテンバー 1 ~ 8、9 ~ 16 の “Program Select” が選ばれているときは、BANK SELECT [I-A] ~ [U-G] スイッチを押すと、テンバーのプログラムのバンクが切り替わります。

- ▲ バンク INT-A や USER-E などの、コンビネーション・ネームの末尾に EX1、EX2、EX1&2、EX3 などが付く PCM 拡張オプションのコンビネーションは、対応するマルチサンプルがロードされていない場合、正しく発音しません。



Combination Select

[000...127]

コンビネーションを選びます。

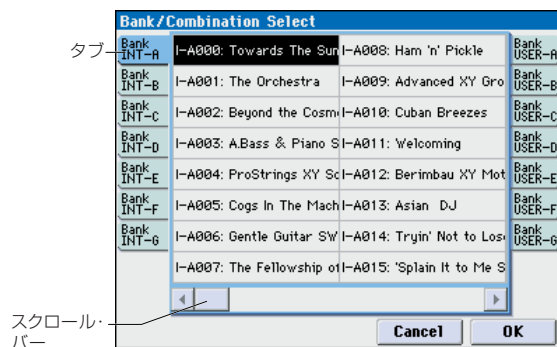
コンビネーションを切り替えるには

- “Combination Select” を選び、テン・キー [0] ~ [9] で、コンビネーション・ナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。
- “Combination Select” を選び、[VALUE] ダイアルを回す、または [Δ][▽] スイッチを押します。
Note: P0: Play ページだけは、[VALUE] スライダーがコンビネーション・モジュレーションとして機能します。スライダーを使ってコンビネーションを選ぶことはできません。
- 「0-1a: Combination Select」のパラメーターが選ばれているときは、BANK SELECT [I-A] ~ [U-G] スイッチでコンビネーションのバンクが切り替わります。
- Bank/Combination Select メニューから、コンビネーションをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Combination Select メニューから、コンビネーションをカテゴリー別に表示し、選びます。
- フット・スイッチでコンビネーションを切り替えます。(「2-1a: Foot Switch & Pedal / Damper」(※p.385), 「Foot Switch Assign」(※p.625))
- 接続した外部 MIDI 機器から MIDI プログラム・チェンジを送信します。

Bank/Combination Select メニュー:

1. “Combination Select” 左側のポップアップ・ボタンを押して、Bank/Combination Select メニューを表示します。
2. 左右のタブを押してバンクを選びます。
3. コンビネーションをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[Δ][▽] スイッチで選ぶこともできます。表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。
4. OK ボタンを押して実行、Cancel ボタンを押して選択を解除します。

Bank/Combination Select メニュー



Category [00...17/00...07]

コンビネーション・カテゴリーを選びます。

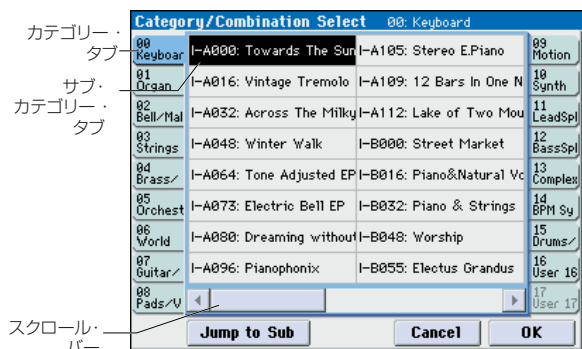
すべてのコンビネーションは、18 個のメイン・カテゴリーと各 8 個のサブ・カテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるコンビネーションを選ぶことができます。ポップアップ・ボタンを押すと Category/Combination Select メニューが表示されます。

Category/Combination Select メニュー :

コンビネーションをカテゴリー／サブ・カテゴリーから選びます。すべてのコンビネーションは、最大 18 個のカテゴリーに分類され、各カテゴリーは 8 個のサブ・カテゴリーに分類されます。これらのカテゴリーとサブ・カテゴリーから、コンビネーションを選びます。

1. “Combination Select” 上側の Category Popup ボタンを押して、Category/Combination Select メニューを表示します。
2. 左右のタブを押して、メイン・カテゴリーを選びます。
Note: いずれのコンビネーションにも設定されていないカテゴリーは、カテゴリー・タブを選択できません。
3. コンビネーションをリストから選びます。リストを押して選ぶ他に、[Δ][▽]スイッチで選ぶこともできます。
表示しきれない部分は、スクロール・バーで移動します。

Category/Combination Select メニュー



4. サブ・カテゴリーから選ぶときは、“Jump to Sub” ボタンを押して、SubCategory/Program Select を表示します。
左タブを押して、サブ・カテゴリーを選びます。
Note: いずれのプログラムにも設定されていないサブ・カテゴリーはタブを選べません。
選択を有効にするときは OK ボタンを、解除するときは Cancel ボタンを押します。メイン・カテゴリーに戻ります。



5. OK ボタンを押して実行、Cancel ボタンを押して選択を解除します。

Note: 各コンビネーションのカテゴリーの設定は、“Write Combination” ダイアログで行います。

J (Tempo) [40.00 ... 300.00, EXT]

現在のコンビネーションのテンポです。KARMA、テンポに同期した LFO やエフェクト等に適用されます。

040.00...300.00: テンポを設定します。

テン・キーと [ENTER] スイッチで設定するほか、[TEMPO] ノブを回すか、または [TAP TEMPO] スイッチを押す間隔で設定することができます。

EXT: “MIDI Clock” (Global 1-1a) が External MIDI、External USB のときに表示します。また Auto のときに、外部から MIDI クロックを受信しているときに表示します。EXT 時、KARMA 機能は外部 MIDI 機器からの MIDI クロックに同期します。

Vel Mtr (Velocity Meter) [Off, On]

ノート・オン時のペロシティ値をメーターに表示します。

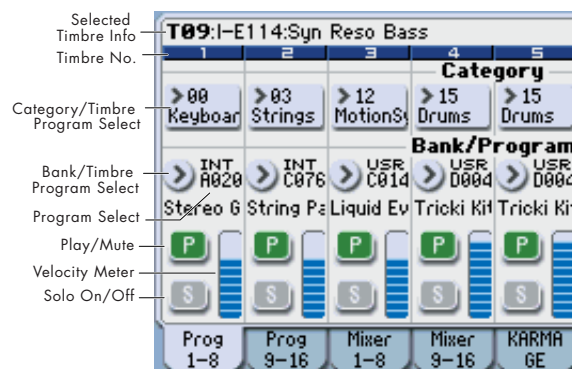
このボタンを押すと、各トラックのペロシティ・メーターが表示または非表示になります。この設定は電源オフ後も記憶されます。

- 鍵盤、MIDI IN、KARMA、ドラムトラック、シーケンサー等による、ノート・オン時のペロシティ値を表示します。(同時に複数のノート・オンを受信したときは、最高値のペロシティを表示します。)
- ノート・オン時のペロシティ値を表示するため、Volume スライダーの設定や、Filter、Amp、EG、LFO、EQ、エフェクトなどによる音声信号レベルの変化は、追従して表示しません。また KeyZone、VelZone 等の設定によって発音しない状態でも追従しません。
- Play/Mute、Solo 機能の設定によって、プレイ状態のトラックは青色で表示し、ミュート状態のトラックは黄色で表示します。

0-1(2)b:Timbre Program Select

Selected Timbre Info

エディット対象のティンバー情報 — T: ティンバー・ナンバー／プログラム・バンク／ナンバー／ネーム、Ch: MIDI チャンネル・ナンバーを表示します。



Timbre Number

ティンバー・ナンバーを表示します。このティンバー・ナンバー下の各パラメーターで、そのティンバー・ナンバーに関する設定を行います。

Timbre 01 (Timbre Number):

R (EXB-RADIUS) [RE]

別売の EXB-RADIUS が使用できるティンバーに表示されます。詳細は「EXB-RADIUS for M3 取扱説明書」(PDF) をご覧ください。

Note: 別売の EXB-RADIAS を装着していない M3 では表示しません。

Category (Timbre Program) [00...17/00...07]

ティンバーで使用するプログラムをプログラム・カテゴリー／サブ・カテゴリーから選びます。すべてのプログラムは、最大 18 カテゴリー、8 サブ・カテゴリーに分類されています。

このポップアップ・ボタンを押して、Category/Program Select メニューを表示し、カテゴリーとサブ・カテゴリーからプログラムを選びます。

Category/Timbre Program Select メニュー :

ティンバーのプログラムをメイン・カテゴリー／サブ・カテゴリーから選びます。すべてのプログラムは、最大 18 個のメイン・カテゴリーに分類され、各カテゴリーは 8 個のサブ・カテゴリーに分類されます。これらのメイン・カテゴリーとサブ・カテゴリーから、プログラムを選びます。

- “Category” を押して、Category/Timbre Program Select メニューでプログラムを選択します。
操作手順は、前述の「Category/Combination Select メニュー:」してください。

Program Select [INT-A...F, USER-A...G: 000...127, G, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

ティンバーで使用するプログラムを選びます。下段にプログラム・ネームの一部が表示されます。

ティンバーのプログラムを切り替える

- “Program Select” を選び、テン・キー[0] ~ [9] で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER] スイッチを押します。
- “Program Select” を選び、[VALUE] ダイアル、[VALUE] スライダー、または [Δ][▽] スイッチを操作します。
- “Program Select” が選ばれているときは、BANK [I-A] ~ [U-G] スイッチで選択されているティンバーのプログラム・バンクを切り替えます。“Program Select” が選ばれているときは、ティンバーに選択しているプログラム・バンクの BANK キー LED が点灯します。
- Bank/Timbre Program Select メニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Timbre Program Select メニューから、プログラムをカテゴリー別に表示し、選びます。
- 接続した外部 MIDI 機器から MIDI プログラム・チェンジを送信します。

MIDI 本機でコンビネーションを選択すると、コンビネーション・ナンバーの MIDI プログラム・チェンジがグローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) で送信されます。同時に “Status” (Combi 3-1(2)c) が EXT、EX2 のティンバーでは、そのティンバーで設定している MIDI チャンネルで、バンク・セレクト、プログラム・チェンジとボリューム (CC#7) を送信します。ただし、グローバル MIDI チャンネルと同じ MIDI チャンネルに設定したティンバーでは送信されません。送信時、EX2 のティンバーは “Program” の Bank を「-」と表示し、“Bank Select (When Status=EX2)” (Combi 3-1(2)c) で設定したバンク・ナンバーを送信します。

また本体の操作による MIDI メッセージは、グローバル MIDI チャンネルで送信します。同時に “Status” が EXT、EX2 のティンバーではそのティンバーの MIDI チャンネルで同じメッセージを送信します。

受信したバンク・セレクト、プログラム・チェンジの MIDI チャンネルは、“Status” が INT のティンバーの MIDI チャンネルと一致すると、そのティンバーのプログラムが変わります。ただし、受信した MIDI チャンネルがグローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” と同じときは、コンビネーションが変わります。

コンビネーションを変えないようにするには、グローバル MIDI チャンネルが受信する MIDI チャンネルと一致しないように変更するか、“Enable Combination Change” (Global 1-2b) をオフに設定します。また “Bank Change” をオフに設定すると、バンクを変えずにプログラム・ナンバーだけが変わります。

コンビネーションを変えずにプログラムを変える場合、“Enable Program Change” (5-1-1(2)c) でオン、オフを設定することによって、MIDI チャンネルが一致していても、あるティンバーはプログラムを変え、あるティンバーは変えないといった設定も可能です。

Bank/Timbre Program Select メニュー :

- “Program Select” 左側のポップアップ・ボタンを押して、Bank/Program Select メニューでプログラムを選択します。
操作手順は、「Bank/Program Select メニュー:」(※p.3) を参照してください。

Play/Mute [Play, Mute]

ティンバーをミュートします。

Play: ティンバーは発音状態になります。

Mute: ティンバーをミュート (消音) します。

Note: MIX PLAY/MUTE [1] ~ [8] スイッチで設定をコントロールすることができます。

Solo On/Off [On, Off]

ティンバーをソロ・オン/オフします。

ソロ機能はティンバーおよびオーディオ・インプットを対象とします。

また、メニュー・コマンド “Exclusive Solo” 設定によって、動作が異なります。

Exclusive Solo オフ: 複数ティンバーがソロ・オンの対象となります。Solo On/Off ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Solo オン: Solo On/Off ボタンを押すとそのティンバーのみがソロ・オンとなります。

Note: MIX PLAY/MUTE [1] ~ [8] スイッチで設定をコントロールすることができます。

Note: Solo は、ティンバー 1 ~ 16 およびオーディオ・インプットを対象とします。

Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

コントロール・サーフェスによるティンバー設定

各ティンバーの “Play/Mute”、“Solo On/Off” はコントロール・サーフェスが使用できます。フロント・パネルのミキサー・セクションや、ディスプレイ上で設定できます。下記はフロント・パネルでの設定方法です。

Play/Mute

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、T1-8、または T9-16 を選びます。
2. MIX PLAY/MUTE [1] ~ [8] スイッチを押して切り替えます。
Note: Solo On/Off が切り替わる場合は、メニュー・コマンド “Panel-SW Solo Mode On” のチェックをはずしてください。

Solo On/Off

- CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、T1-8、または T9-16 を選びます。
- メニュー・コマンド “Panel-SW Solo Mode On” を選び、チェックします。または、[ENTER] スイッチを押しながら [1] キーを押します。
- MIX PLAY/MUTE [1]～[8] スイッチを押して切り替えます。

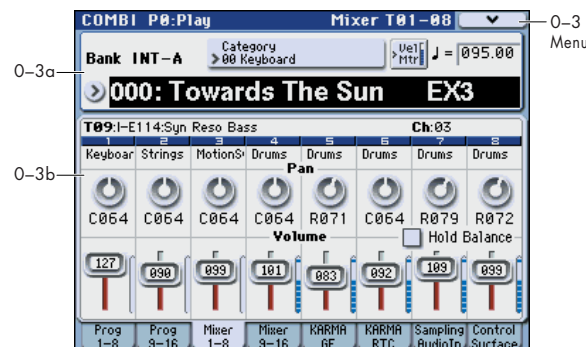
Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー 2～8、9～16 のプログラム、Play/Mute、Solo On/Off を設定します。ティンバー 1 と同様です。前述の「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▼ 0-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy from Program 参照 p.188
- 4: Copy X-Y Motion 参照 p.109

(参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

**0-3: Mixer T01-08,
0-4: Mixer T09-16**

コンプレッションを選択して演奏するためのページです。ティンバー 1～8、9～16 のパン、ボリュームを設定します。(参照 : p.122 「0-1: Program T01-08, 0-2: Program T09-16」)

0-3(4)a: Combination Select

(参照 : p.122 「0-1(2)a: Combination Select」)

0-3(4)b: Pan, Volume**Selected Timbre Info**

エディット対象のティンバー情報を表示します。(参照 : p.123 「0-1(2)b: Timbre Program Select」)

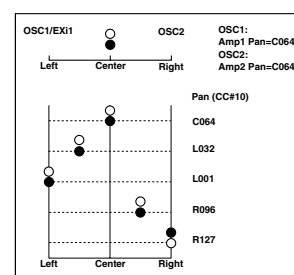
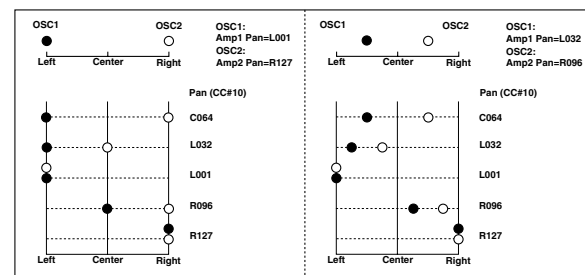
Timbre 01 (Timbre Number):**Category****[Category Name]**

カテゴリーを表示します。

Pan**[RND, L001...C064...R127]**

ティンバーのパンを設定します。

L001...C064...R127: L001 で左に振り切った状態、R127 で右に振り切った状態に定位します。Program モードでのパンの状態は C064 で再現します。



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここの設定を無視します。その場合は P8-1: IFX-Insert FX

Setup ページの “Pan:#8” でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(※ 参照 : p.450 「ミキサー (Mixer)」)

RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

MIDI “Status” (Combi 3-1(2)c) が INT のとき、CC#10 でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10 受信時、0、1 で左側に振り切り、64 で中央、127 で右側に振り切り (RND は除く)。各ティンバーの MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) でコントロールします。

Volume [000...127]

ティンバー 1 ~ 8 のボリューム (音量) を設定します。

Tips: このパラメーターは、コントロール・サーフェスでコントロールできます。

MIDI ティンバーの音量はここでのボリュームの設定値と MIDI ボリューム (CC#7) とエクスプレッション (CC#11) の値の掛け算で決まります。

“Status” (Combi 3-1(2)c) が INT のとき、MIDI CC#7、CC#11 の受信でティンバーの音量をコントロールできます (本パラメーターの設定値には影響しません)。

“Status” が EXT または EX2 のとき、コンビネーションを切り替えると本パラメーターの設定値を MIDI CC#7 で送信します。ただし、グローバル MIDI チャンネルと同じ MIDI チャンネルに設定されたティンバーは送信しません。各ティンバーの MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) でコントロールします。

Hold Balance [Off, On]

On (チェックする) : いずれかのボリューム・スライダー (ボリューム値) の 1 つを動かすと、その他のティンバーのボリュームも同時に動きます。このときティンバー 1 ~ 16 のボリューム・バランスを保ちながら動きます。全体の音量を調節するとき便利です。

コントロール・サーフェスによるボリューム設定

各ティンバーの “Volume” はコントロール・サーフェスが使用できます。フロント・パネルのミキサー・セクションや、このページのディスプレイ上で設定できます。下記はフロント・パネルでの設定方法です。

Volume

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、ティンバー 1-8、または 9-16 を選びます。
2. MIX VOLUMES [1] ~ [8] スライダーで操作します。

タッチ・ドラッグによるエディット

ディスプレイのノブやスライダーをドラッグすると、値が変化します。

Note: 矢印が表示されて反応するまでには、少し時間がかかります。タッチ・ドラッグ操作は、ノブとスライダーを大まかに設定する目的で使用します。1 単位の設定が必要な場合は、[Δ][▽] スイッチや、テン・キーを使用してください。

Note: 細かい表示部の操作には、スタイラス・ペンを使用すると便利です。

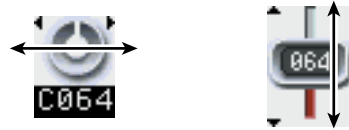
ノブ

ノブに触れると、左右の矢印が表示されます。この状態で左右にドラッグすると、ノブが動き、値が変化します。

ノブがパンの場合は、12 時方向にドラッグすると C064、6 時方向にドラッグすると RANDOM が設定されます。

スライダー

スライダーに触れると、上下の矢印が表示されます。この状態で上下にドラッグすると、スライダーが動き、値が変化します。



Timbre 02...08 (Timbre Number):

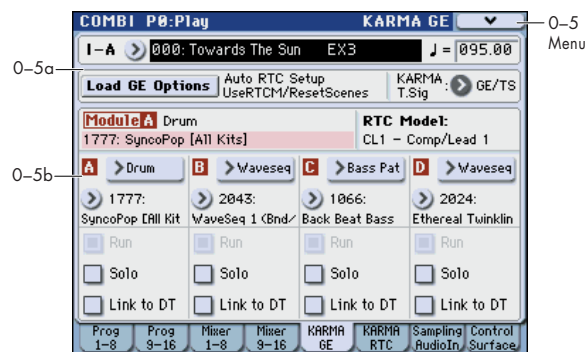
ティンバー 2 ~ 8 のプログラム等の設定をします。ティンバー 1 と同様です。[Timbre 01 (Timbre Number):] を参照してください。

▼ 0-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination ※p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ※p.108
- 2: Exclusive Solo ※p.108
- 3: Copy from Program ※p.188
- 4: Copy X-Y Motion ※p.109

(※ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

0-5: KARMA GE



Combination モードでの KARMA 機能に関する設定をします。Combination モードでは、4つの KARMA モジュール(モジュール [A]、[B]、[C]、[D]) が使用できます。

ここでは各 KARMA モジュールで使用される GE (Generated Effect) の選択、各 KARMA モジュールのオン/オフ (“Run”、“Solo” によってコントロール)、“Link to DT” の設定を行います。その他の設定は、Combi P7-1 ~ 7-9 の各ページで行います (☞p.163 ~)。

KARMA [ON/OFF] スイッチ、[LATCH] スイッチ、SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチ、KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] の状態は、コンビネーションごとに保存することができます。

0-5a: Combination Select, Load GE Options, KARMA T.Sig, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。コンビネーションを選択することもできます。

(☞ 参照 : p.122 [0-1(2)a: Combination Select])

♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(☞ 参照 : p.123 “♪(Tempo)”)

Load GE Options

GE を選択したときに KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] 等のコントローラーの設定を自動的に行うか、初期化するか、または保持するかを設定します。

(☞ 参照 : p.4 “Load GE Options”)

KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)

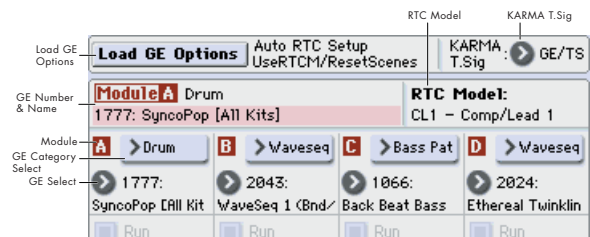
[GE/TS, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

生成されるフレーズやパターンの拍子を設定します。

フレーズやパターンの拍子は、選択した GE によって初期値が決まっていますが、このパラメーターで変更することができます。

GE/TS: KARMA モジュールで初期値として設定されている拍子が使用されます。

1/4...16/16: 任意の拍子を設定します。Combination、Sequencer の各モードでは、4つの KARMA モジュールが設定した拍子に変わります。



0-5b: GE Select

KARMA 機能のフレーズやパターンは、GE によって生成されます。GE は鍵盤からのノート・データを基本にしてノート・データの展開のしかた、リズム、和音構成、ベロシティ等をさまざまな内部パラメーターの設定によってコントロールし、フレーズやパターンを生成します。また、フレーズやパターンに同期させて MIDI コントロール・チェンジ、ピッチ・バンド等を生成させることができ、音色やピッチを自在に変化させたフレーズやパターンを得ることができます。

Select KARMA Module Info:

エディット等によって現在選択している KARMA モジュールの情報を表示します。

GE Number & Name

各 KARMA モジュールで選択している GE のナンバーと名前を表示します。

RTC Model

各 KARMA モジュールで選択している GE の RTC Model を表示します。(☞ 参照 : p.6 “RTC Model”)

A (Module A):

モジュール A を設定します。

GE Select [Preset 0000...2175, USER-A 000...127, ..., USER-H 000...127]

GE Bank Select [Preset...USER-H]

GE Category Select [Arpeggio...Real-Time]

各 KARMA モジュールで使用する GE を選択します。

(☞ 参照 : p.5 “GE Select”)

Run [Off, On]

KARMA モジュールで生成するパターンやフレーズの発音、ミュートを切り替えます。Off (チェックしない) でミュートになりますが、KARMA モジュール自体は動作しています。Off (チェックしない) から On (チェックする) にすると、そのときの KARMA モジュールの設定で発音します。

Note: “Run” がディスプレイ上に表示されていないときは、パフォーマンス・リアルタイム・パラメーターとして設定されています。KARMA SW 等で “RUN” をコントロールします。

Solo [Off, On]

KARMA 動作中に特定の KARMA モジュールだけを確認したいときにチェックにします。On (チェックする) にした KARMA モジュールだけが動作します。

“Run” が Off (チェックしない) でも、ここで On (チェックする) のモジュールは動作します。

☛ ライトしてもメモリーに保存されません。コンビネーションを切り替えたときにクリアされます。

Link to DT (Link to Drum Track) [Off, On]

KARMA とドラムトラックのパターン演奏がリンクします。

On (チェックする) : KARMA 演奏がドラムトラックのスタート/ストップにリンクします。A ~ D のモジュールのうち、1 つでも On にすると、フロント・パネルの LINKED LED (DRUM TRACK [ON/OFF] と KARMA [ON/OFF] スイッチの間に位置する) が点灯します。

KARMA [ON/OFF] スイッチをオンにして、鍵盤を押さえても (またはノート・オンを受信しても)、KARMA はトリガーしません。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオンにして、ドラムトラックがスタートするタイミングで同時にスタートします。

DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (“Trigger Mode” Start Immediately 時) にすると KARMA がトリガーされ、動作を開始します。(KARMA “LATCH” On 時) “Trigger Mode” Wait KBD Trig 時は鍵盤を押さえると (またはノート・オン送信)、動作を開始します。

KARMA 動作時に、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフにすると、KARMA “LATCH” Off の場合は KARMA も停止します。

Off (チェックしない) : 同期しません。

B, C, D (Module B, C, D):

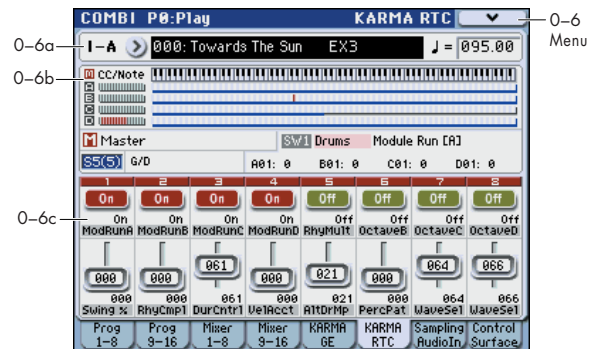
モジュール B ~ D を設定します。モジュール A と同様です。「A (Module A)」を参照してください。

▼ 0-5: Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy from Program 参照 p.188
- 4: Copy X-Y Mortion 参照 p.109
- 5: Copy KARMA Module 参照 p.190
- 6: Initialize KARMA Module 参照 p.191
- 7: Copy Scene 参照 p.116
- 8: Swap Scene 参照 p.116
- 9: Capture Random Seed 参照 p.117

(参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

0-6: KARMA RTC



0-6a: Combination Select, Tempo

Bank, Combination Number & Name

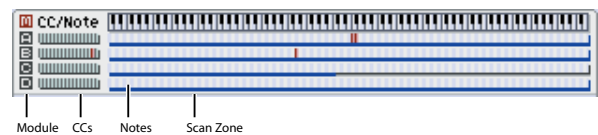
現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。コンビネーションを選択することもできます。(参照 : p.122「0-1(2)a: Combination Select」)

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照 : p.123 “♪ (Tempo)”)

0-6b: Note/CC Activity

KARMA Module Info:



Module

A、B、C、D は各モジュールを示します。

CCs/Notes

KARMA モジュール (モジュール [A]、[B]、[C]、[D]) が生成するノート・オン/オフや MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの状態をリアルタイムで表示します。

Scan Zone

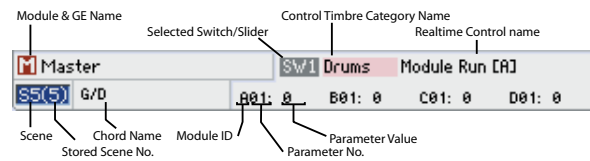
KARMA モジュールのキー・ゾーンを実線で表示します。(参照 : p.163 「7-1-1b: GE Setup」)

Select KARMA Module Info:

エディット等によって現在選択されている KARMA モジュールの情報を表示します。

KARMA Slider [1] ~ [8] や KARMA スイッチ [1] ~ [8] を操作したときに、コントロールしている GE リアルタイム・パラメーターやパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの番号と値を表示します。スライダーやスイッチ操作で、パラメーターがどのようにコントロールされるかを確認できます。

表示例

**Module & GE Name**

Module Control で選択したモジュール ([M], [A], [B], [C], [D]) を表示します。

各 KARMA モジュールで選択している GE の名前を表示します。Master 選択時だけ、異なり Master と表示します。

Scene

現在選択されているシーンを表示します。

Stored Scene No.

KARMA モジュールごとにライトされているシーン・ナンバーです。

Chord Name

KARMA モジュールが認識したコード名を表示します。

フロント・パネルの [MODULE CONTROL] スイッチで選択されている設定によって、表示するコード名が変わります。“Module Control” で Master (M) が選ばれているときは、4 つの KARMA モジュールのうち、“Run” がオンの最後の KARMA モジュール (A, B, C がオンならば、C) が認識したコード名が表示されます。

Note: コード認識には、以下のパラメーターが影響します。

- KARMA モジュールのキー・ゾーン設定 (Combi 7-1-1b)
- “Transpose” (Combination 7-3b: Module Parameter-Control)
- Dynamic MIDI “Destination” (Combi 7-8) の Chord Scan と Smart Scan

Selected Switch/Slider [SW1...8, SL1...8]

現在操作している、または最後に操作した KARMA Slider [1] ~ [8] や KARMA Switch [1] ~ [8] を表示します。

Control Timbre Category Name

KARMA モジュールからの演奏データを発音するティンバーが使用しているプログラムのカテゴリ名が表示されます。

1 つの KARMA モジュールに対して、カテゴリの異なる複数のティンバーが発音する場合は、MULTI と表示されます。

Realtime Control Name

現在操作している、または最後に選択したリアルタイム・コントロールをフル・ネームで表示します。

Module ID [A...D, P]

KARMA Slider や KARMA Switch で、どのパラメーターをコントロールしているかを表示します。

A, B, C, D: コントロールしている KARMA モジュールを表示します。このときは、GE リアルタイム・パラメーターをコントロールしています。

P: パフォーマンス・リアルタイム・パラメーターをコントロールしているときに表示します。

Parameter No. [01...32]

“Module Name” が A ~ D (KARMA モジュール) のときは、コントロールしている GE リアルタイム・パラメーター・ナンバー (☞ 参照: p.91 [7-2-1: GE RTP]) 01 ~ 32 を表示しま

す。P のときは、パフォーマンス・リアルタイム・パラメーター・ナンバー (☞ 参照: p.92 [7-2-2: Perf RTP]) 01 ~ 08 を表示します。

Parameter Value

コントロールしている GE リアルタイム・パラメーターやパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの値を表示します。コントローラーを操作すると値が変わります。

Note: GE リアルタイム・パラメーターやパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの番号と値は表示可能な範囲で表示します。

0-6c: Realtime Controls

KARMA Switch 1 ~ 8 と KARMA Slider 1 ~ 8 の名前とコンビネーションに保存されている設定等を表示します。

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8:

KARMA Switch 1 ~ 8 と KARMA Slider の現在の設定を表示します。ここでは Switch 1 と Slider 1 について説明します。Switch 2 ~ 8 と Slider 2 ~ 8 については 1 と同様です。

KARMA Switch1

現在の KARMA Switch 1 の設定が表示されます。

“Control Assign” KARMA 選択時、コントロール・サーフェスの各スイッチとスライダーは、KARMA Switch 1 ~ 8 と KARMA Slider 1 ~ 8 をコントロールできます。ディスプレイに表示されているスイッチを直接押しても操作できます。

KARMA Switch1 Stored Value

プログラムに保存されている KARMA Switch 1 の設定を表示します。

KARMA Switch1 Name

KARMA Switch 1 の名前が表示されます (省略名)。

名前の設定は (☞ 参照: p.177 [7-4-3b: CAT, Names]) で行います。

KARMA Slider1

現在の KARMA CONTROLS [1] スライダーの設定が表示されます。

“Control Assign” が KARMA のとき、コントロール・サーフェスのスライダー [1] の操作に連動します。また、ディスプレイに表示されるスライダーを直接押してから、[VALUE] スライダー、[Δ][▽] スイッチ、[VALUE] ダイアル等で値を調節できます。その他、タッチ・ドラッグに対応しています (☞ p.126)。

KARMA Slider1 Stored value

プログラムに保存されている KARMA CONTROLS [1] スライダーの設定を表示します。

KARMA Slider Name

KARMA Slider 1 の名前が表示されます (省略名)。

名前の設定は (☞ 参照: p.177 [7-4-3b: CAT, Names]) で行います。

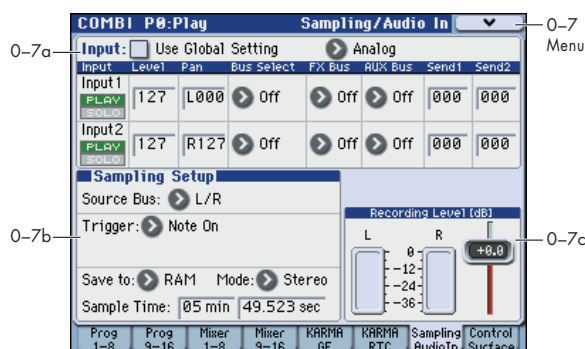
▼ 0-6: Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
- 2: Exclusive Solo ☞ p.108

- 3: Copy from Program 参照 p.188
- 4: Copy X-Y Motion 参照 p.109
- 5: Copy KARMA Module 参照 p.190
- 6: Initialize KARMA Module 参照 p.191
- 7: Copy Scene 参照 p.116
- 8: Swap Scene 参照 p.116
- 9: Capture Random Seed 参照 p.117
- 10: Auto Assign RTC Name 参照 p.118

(参照 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

0-7: Sampling/Audio In



アナログ/デジタル・オーディオ信号の入力 (Analog、S/P DIF) に関する設定と、Combination モードでのサンプリングに関する設定を行います。

Combination モードのサンプリングは、Program モードでのサンプリングと同様に、入力したオーディオ信号や本機での演奏をサンプリングします。また、本機を 4 イン 6 アウトのエフェクターとして使用することもできます。

例えば次のことが行えます。

- KARMA 機能やドラムトラック機能を使った演奏をモニターしながら、AUDIO INPUT (ギター等) や S/P DIF 等からの外部オーディオ信号のみをサンプリングする。
- フィルター、エフェクトや KARMA 機能を使って演奏したコンビネーションをリサンプリングする。
- 本機での演奏と外部オーディオ信号をミックスしてサンプリングする。

Note: 別売の EXB-FW を装着することによって、FireWire による入出力が可能になります。合計 6 イン 6 アウトになります。

コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定

Audio Input の “Play/Mute”、“Solo On/Off”、“Volume” はコントロール・サーフェスが使用できます。フロント・パネルのミキサー・セクション、または P0: Play – Control Surface ページのディスプレイ上で設定できます。

各操作方法は「コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定」(参照 p.8) を参照してください。

▲ コントロール・サーフェスは、“Use Global Setting” が On (チェックする) のとき、Global モードの設定をコントロールします。

0-7a: Audio Input

Use Global setting [Off, On]

On (チェックする) : Global P0: Basic Setup – Audio ページで設定する Audio Input (Analog 1, 2、S/P DIF 1, 2) の設定が有効になります。

Note: 別売の EXB-FW 装着時は FireWire 1, 2 が有効になります。

通常、On (チェックする) に設定します。常に Global で設定した Audio Input の設定が有効になり、コンビネーションを切り替えても、Audio Input の設定は変わりません。コンビネーションを任意に選択し、演奏に合わせて Audio Input からの外部オーディオをサンプリングするときに便利です。

Off (チェックしない) : このページ画面で設定する Audio Input (Analog 1, 2、S/P DIF 1, 2) の設定が有効になります。

Audio Input の設定をコンビネーションの設定として持つときはチェックをはずして、ここで Audio Input を設定します。オシレーター、エフェクト、オーディオ・インの設定を組み合わせ、例えばボコーダー・エフェクト・コンビネーションとしてメモリーする場合等に便利です。

(☞ 参照 : p.444 [例 :Rhythmic Vocoder (Combination)])

Input [Analog, S/P DIF, (FireWire)]

Analog: AUDIO INPUT 1, 2 端子はマイク・レベルまたはライン・レベルの信号を入力します。

S/P DIF: S/P DIF IN 端子からのデジタル・オーディオ信号を入力します。S/P DIF IN 端子には楽器、DAT などのデジタル出力を接続します。S/P DIF 入出力のサンプル・レートは 48kHz に対応しています。

▲ S/P DIF を使用する場合は、“System Clock” を S/P DIF に設定してください。(☞ 参照 : p.373)

FireWire: 別売の EXB-FW 装着時、FireWire 端子からのデジタル・オーディオ信号を入力します。FireWire 入出力のサンプル・レートは 48kHz です。

Input1, Input2:

- PLAY/MUTE** [PLAY, MUTE]
- SOLO On/Off** [Off, On]
- Level** [000...127]
- Pan** [L000...C064...R127]
- Bus Select** [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]
- FX Bus (FX Control Bus)** [Off, 1, 2]
- AUX Bus** [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]
- Send1** [000...127]
- Send2** [000...127]

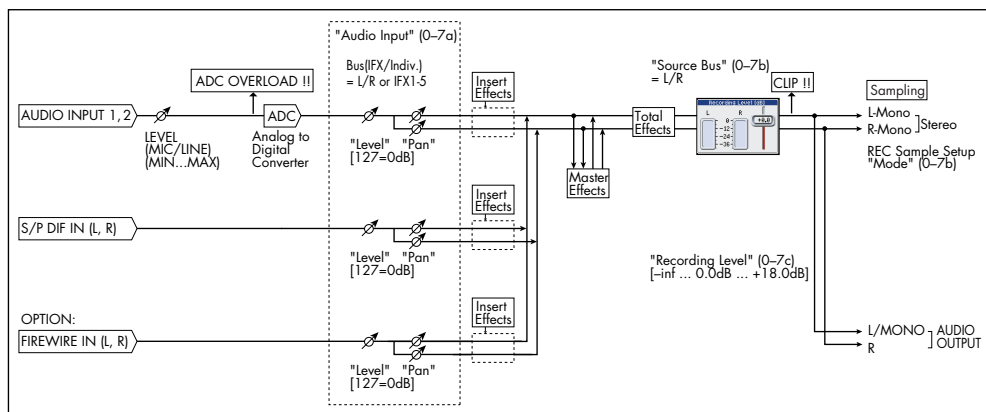
アナログ/デジタル・オーディオ機器の入力元の設定、入力レベル、パン、各種バス、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。ここでの Input 設定は、“User Global Setting” がオフのときに有効です。

これらのパラメーターは、Program モードの P0: Play-Sampling/Audio In と同様です。(☞ 参照 : p.9 [0-7a: Audio Input])

ADC OVERLOAD !

(☞ 参照 : p.9 [0-7a: Audio Input])

オーディオ入出力



0-7b: Sampling Setup

サンプリングするソースの選択や、サンプリングを開始する方法を設定します。

Source Bus [Analog Input1/2, S/P DIF IN L/R, (FireWire IN L/R), L/R, AUX1/2, AUX3/4, Individ.1/2, Individ.3/4]

Trigger [Sampling START SW, Note On]

Metronome Precount [Off, 4, 8, 3, 6]

Save to [RAM, MEDIA]

Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]

Sample Time [min sec]

これらのパラメーターは、ProgramモードのP0: Play-Sampling/Audio In と同様です。(☞ 参照 : p.10 [0-7b: Sampling Setup]) 「Sampling Setup」の設定はコンビネーションごとではなく、Combination モードで 1 つの設定が有効です。

0-7c: Recording Level [dB]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。電源オン時の初期設定は 0dB です。

Recording Level [-Inf, -72.0 ... +0.0 ... +18.0]

Level Meter

CLIP !

これらのパラメーターは、Program モードの P0: Play-Sampling/Audio In と同様です。(☞ 参照 : p.13 [0-7c: Recording Level [dB]])

「Recording Level」の設定はコンビネーションごとではなく、Combination モードで 1 つの設定が有効です。

▼ 0-7: Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy from Program ☞p.188
- 4: Copy X-Y Mortion ☞p.109
- 5: Metronome Setup ☞p.109
- 6: Optimize RAM ☞p.109
- 7: Select Bank & Sample No. ☞p.109 (only "Save to" RAM)
- 7: Select Directory ☞p.110 (only "Save to" MEDIA)

- 8: Auto Sampling Setup 参考 p.189
(参考 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

0-8: Control Surface

コントロール・サーフェスとは、ディスプレイ左側にあるパネル上のスライダー 8 本、スイッチ 8 個です。通常のミキサー動作に加えて、サウンドをエディットしたり、KARMA 操作や、MIDI メッセージを外部機器へ送信したりするなど、さまざまなことが行えます。

このページは、各スライダー、スイッチが何をコントロールしているかという情報と、現在値を表示します。

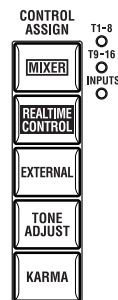
例えば、以下の操作ができます。

- ティンバー 1 ~ 16 の音量、Play/Mute、Solo On/Off をコントロールする。
- スライダー、スイッチを使ってサウンドやエフェクトを変化させる。
- スライダーやスイッチを使って KARMA をコントロールしたり KARMA のシーンを選ぶ。
- トーン・アジャスト機能を使って音をエディットする。
- スライダー、スイッチをさまざまなトーン・アジャスト・パラメーターにアサインする。

CONTROL ASSIGN スイッチとパラメーター

ディスプレイの“Control Assign”、またはフロント・パネルの CONTROL ASSIGN の各スイッチで、コントロール・サーフェスの機能を切り替えることができます。ディスプレイとフロント・パネルのスイッチ類はそれぞれリンクしているため、片方を変更するともう片方も変わります。

CONTROL ASSIGN スイッチ



Combination モードでは、次の 5 つの機能より選べます。

MIXER (Mixer T1-8, T9-16): ティンバー 1 ~ 16 それぞれの音量調整と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。(Combination モードと Sequencer モードでは、スイッチでティンバー、トラックの 1 ~ 8 または 9 ~ 16 に切り替えます。)

MIXER (Mixer Input): アナログ入力、S/P DIF と FireWire (EXB-FW 装着時) オーディオ入力の音量調整と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

REALTIME CONTROL (RT Control): スライダーでサウンドやエフェクトを変化させます。スイッチでエフェクトのオン/オフ切り替えます。

EXTERNAL: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。機能は Global P1: MIDI- External Mode 1/2 ページで設定します。

TONE ADJUST: コンビネーションのティンバー・プログラム内容をオリジナルのプログラム・データを変更することなくエディットできます。スライダー、スイッチを使えば直接エディットできます。

KARMA: スライダーとスイッチで KARMA 機能をコントロールします。

各モードでのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [8] スイッチと MIX VOLUME 各スライダー

CONTROL ASSIGN で選んだ機能に対して、MIX PLAY/MUTE (SOLO) [1] ~ [8] スイッチと MIX VOLUMES [1] ~ [8] スライダーで、該当するパラメーター等をコントロールします。

リセット・コントロール

フロント・パネルの[RESET CONTROLS]スイッチは、コントロール・サーフェスの任意のスライダーやスイッチを、保存されている値に戻します。また、KARMA モジュールの設定をリセットすることができます。

コントロール・サーフェスの各値を個別にリセットする

- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、スライダーまたはスイッチを操作します。
スライダーまたはスイッチはコンビネーションに保存されている値にリセットされます。
- リセットしたら[RESET CONTROLS]スイッチを離します。

コントロール・サーフェスの各値をグループ単位でリセットする

- ディスプレイにリセットするコントロールを表示します。
Note: ディスプレイに表示されているコントロールだけがリセットされます。
例えば、ティンバー 1 ~ 8 の音量をリセットする場合は、CONTROL ASSIGN を MIXER 1-8 に設定します。
- [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、選択されている CONTROL ASSIGN スイッチを押します。
Control Surface に表示されているすべてのスライダー、スイッチはコンビネーションに保存されている値にリセットされます。

KARMA モジュール・パラメーターをリセットする

上記以外のリセットに加え、KARMA については次の設定をリセットできます。

- 各 KARMA モジュールのスライダーやスイッチは、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、KARMA [MODULE CONTROL] スイッチを押してリセットします。
- KARMA シーンは [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、LED が点滅している SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチを押してリセットします。

0-8a: Combination Select, Tempo

Bank (Bank Select) [INT-A...G, USER-A...G]

Program Select [0...127]

J (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

エディット対象のコンビネーション情報 — コンビネーション・バンク/ナンバー/ネームと、KARMA 等をコントロールするテンポを設定します。

(☞ 参照 : p.122 [0-1(2)a: Combination Select])

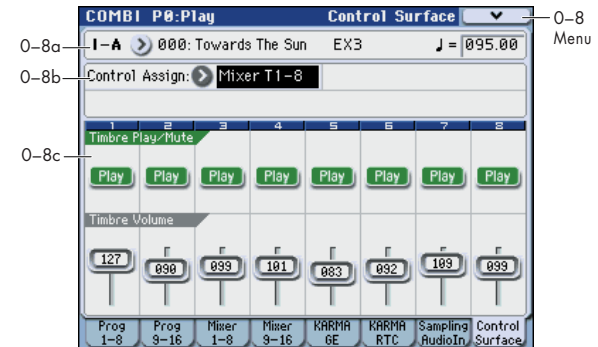
0-8b: Control Assign

Control Assign [Mixer T1-8, Mixer T9-16, Mixer Input, RT Control, External, Tone Adjust, KARMA]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。これらは、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押すことによって選ぶこともできます。

各項目については以下をご覧ください。

Mixer T1-8, Mixer T9-16



0-8c: Mixer T1-8, Mixer T9-16

ティンバー 1 ~ 16 の音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

コントロールするティンバー (1 ~ 8 または 9 ~ 16) は、CONTROL ASSIGN の [MIXER] スイッチでも切り替えることができます。

Timbre Play/Mute:

MIX PLAY/MUTE [1] (9)... [8] (16) スイッチ

各スイッチでティンバーをミュートします。

PLAY 時はスイッチの LED が点灯し、MUTE 時はスイッチの LED が消灯します。

Timbre Play/Mute

[Play, Mute]

各ティンバーの発音/ミュートの設定を切り替えます。

Timbre Solo:

Panel-Switch Solo Mode On と MIX PLAY/MUTE

[1] (9)... [8] (16) スイッチ

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [8] スイッチが、Play/Mute または Solo On/Off をコントロールするのかわ、メニュー・コマンド "Panel-Switch Solo Mode On" で切り替えます。"Panel-Switch Solo Mode On" を On (チェックする) にすると Solo On/Off がコントロールできます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながらテン・キー[1]を押すことによって、"Panel-Switch Solo Mode On" のオン/オフが切り替わります。

Solo

[Off, On]

各ティンバーの Solo On/Off を設定します。

Note: Solo は各ティンバーおよびオーディオ・インプットを対象とします。

Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

Exclusive Solo

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”の設定は、ソロ機能に影響します。“Exclusive Solo”を Off (チェックしない) にすると、マルチプル・ソロ (Multiple Solo) になり、複数のティンバー、オーディオ・インプットをソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン/オフが切り替わります。

“Exclusive Solo”を On (チェックする) にすると、一度にソロ・オンにできるのは、1つのティンバーまたは、オーディオ・インプットのみになります。SOLO ボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [2] を押すと、Exclusive Solo の On/Off が切り替わります。

Timbre Volume:

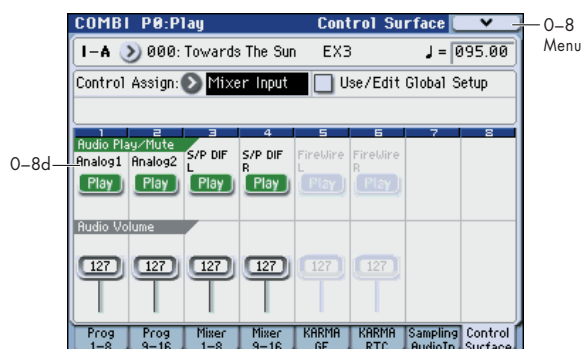
MIX VOLUMES スライダー [1] (9)...[8] (16)

スライダーでティンバーの音量レベルをコントロールします。

Timbre Volume [000...127]

各ティンバーの音量をコントロールします。

Mixer Input



Mixer Input は、Analog Input 1、2、S/P DIF IN L、R の 4 系統のオーディオ入力の音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

例えば、ステージ上で、このページ画面をサブ・ミキサーのように使用して、他の音源の出力をコントロールし、本機の音源と一緒に出力することができます。

別売の EXB-FW を装着すると、FireWire L、R が使用できます。

Other Audio Input settings

各 AUDIO INPUT は次の 3 つのバスへ送ることができます。

- Output/IFX バス
- FX Control バス
- AUX バス

P0: Play- Sampling/Audio In ページでこれらのバスを設定します。(参照: p.8 [0-7: Sampling/Audio In])

0-8d: Mixer Input

Use/Edit Global Setup [Off, On]

Global モードの Audio Input 設定を使用するか、またはプログラムごとの Audio Input 設定を使用するか選択します。

On (チェックする): Global P0: Basic Setup- Audio ページで設定する Analog Input1、2、S/P DIF L、R、FireWire L、R (別売 EXB-FW 装着時) の設定が有効になります。

“Use/Edit Global Setup” がオンに設定されたコンビネーション (プログラムまたはソング) の間では、他のコンビネーション (プログラムまたはソング) に切り替えても、同じ Audio Input 設定が使用できます。

このページで変更した内容が、Global モードの Audio Input 設定に反映され、その設定を共有している他のプログラム、コンビネーションやソングにも適用されます。

Off (チェックしない): コンビネーション (プログラムまたはソング) ごとに特定の Analog Input1、2、S/P DIF L、R、FireWire L、R (別売 EXB-FW 装着時) の設定を持つときは “Use/Edit Global Setup” をオフにします。

コンビネーションごとに特定のミキサー設定を保存したり、特殊なサブ・ミキサーの設定、あるいは特定の入力信号をエフェクト処理したりするときに使用します。

Audio Play/Mute:

MIX PLAY/MUTE [1]...[4] スイッチ

任意オーディオ入力のプレイ/ミュートを切り替えます。プレイ時はスイッチの LED が点灯し、ミュート時はスイッチの LED が消灯します。

Audio Play/Mute 1...4 [Play, Mute]

Play: 入力が有効になります。

Mute: 入力がミュートされます。

Audio Solo:

Panel-Switch Solo Mode On と MIX PLAY/MUTE

[1] ~ [4] スイッチ

Solo はティンバー 1 ~ 16 およびオーディオ・インプットを対象とします。「Timbre Solo:」(※p.133) を参照してください。

Exclusive Solo

これらについては「Timbre Solo:」(※p.133) を参照してください。

Audio Solo 1...4 [Play, Mute]

各オーディオ入力の Solo On/Off を設定します。

Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

Audio Volume:

MIX VOLUMES スライダー [1]...[4]

Audio Volume 1...4 [000...127]

各オーディオ入力レベルを調節します。

RT Control (Realtime Control)



リアルタイム・コントロールは、8つのスライダーでコンビネーションやエフェクトのパラメーターを変化させます。スイッチはエフェクトのオン/オフをコントロールします。

0-8e: RT Control AMSource

Selected Parameter information

最後に選択または操作したパラメーターの情報を表示します。

Effect On/Off:

Effect On/Off スイッチ [1]...[8]

各エフェクトのオン/オフを切り替えます。オン (LED 点灯) にすると、エフェクトが有効になります。

IFX1...5, MFX1, 2, TFX [Off, On]

各エフェクトのオン/オフを設定します。

Realtime Control:

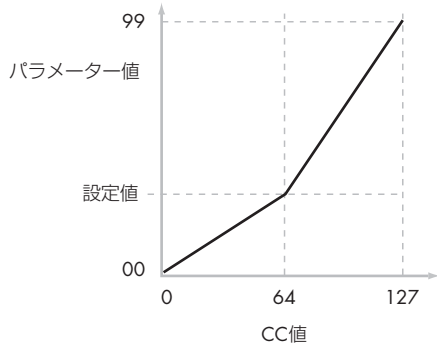
MIDI グローバル MIDI チャンネルのティンバーをコントロールします。

Realtime Control スライダー [1]...[8]

スライダー [1] ~ [4] の機能は固定です。スライダー [5] ~ [8] は、さまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能には MIDI コントロール・チェンジが設定されています。スライダーを操作すると、対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

この機能のほとんどは、ティンバーのプログラム・パラメーター設定を調整 (スケーリング) します。ここで言う「調整 (スケーリング)」とは、コントローラーが 64 のとき、パラメーター値があらかじめ設定した値になり、コントローラーが 0 のときはパラメーター値は最小値に、コントローラーが 127 のときはパラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターの CC 調整



(以下では MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを CC# で表記します。)

Slider 1: Flt Fc (Cut Off) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74 を送受信します。

Slider 2: Flt Reso (Resonance) [000...127]

フィルター A と B のレゾナンスを調整し、MIDI CC#71 を送受信します。

Slider 3: Flt EG (Filter EG Intensity) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数におけるフィルター EG の効果を調整し、MIDI CC#79 を送受信します。

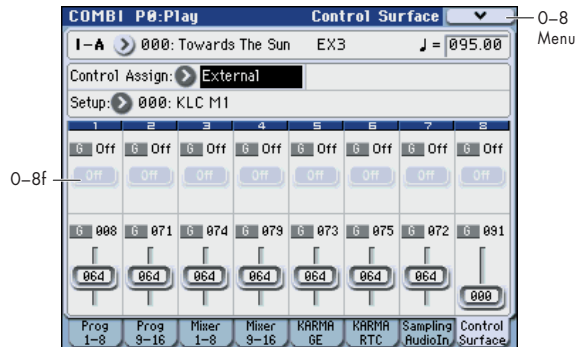
Slider 4: EG Rel (EG Release) [000...127]

フィルター EG とアンプ EG のリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72 を送受信します。

Slider 5-8 [000...127]

スライダの現在値と該当機能 (MIDI CC) です。
スライダー [5] ~ [8] は、P1: DT/XY/Ctrls- Controllers Setup ページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てます。モジュレーションの多くは、プログラム・パラメーター設定を調整 (スケーリング) します。該当機能のすべてが MIDI メッセージ (通常はコントロール・チェンジ) に対応しています。

External



このエクスターナル・コントロールは、MIDI メッセージを外部機器に送信します。各スライダー、スイッチは、個々に割り当てられた MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。パッドも同様に割り当てられたノート、または MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。(※p.383, p.384)

Global P1: MIDI- External Mode 1、2 ページで、128 種類のエクスターナル・セットアップが作成できます。例えばステージ上の MIDI 機器数台をコントロールするためのセットアップや、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするセットアップなど用途別に設定できます。

このエクスターナル・セットアップはプログラムとは独立したものです。M3 のスライダー、スイッチ、パッドをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・セットアップを選ぶと、プログラムを変更したり Combination モードや Sequencer モードに切り替えたりしても、そのセットアップはそのまま変わりません。そのため、外部 MIDI コントロールに影響を与えずに別の M3 のサウンドを容易に選んだり、逆に、エクスターナル・セットアップを選ぶことで、サウンドは変えずに外部 MIDI コントロールを切り替えたりすることができます。

0-8f: External

Setup [000...127]

スライダー、スイッチ、パッドの MIDI チャンネル、MIDI コントロール・チェンジが設定されたエクスターナル・セットアップを選びます。

Note: この選択はコンビネーションに保存されません。

スイッチ [1]...[8]

MIDI Channel [01...16, G]

スイッチの MIDI チャンネルを表示します。スイッチごとに異なる MIDI チャンネルで送信できます。

G: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

CC# Assign [Off, 000...119]

スイッチで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

Switch On/Off [Off, On]

スイッチをオンにすると値 127 を送信し、Off にすると値 0 を送信します。

スライダー [1] ~ [8]**MIDI Channel [01...16, G]**

スライダーの MIDI チャンネルを表示します。スライダーごとに異なる MIDI チャンネルで送信できます。

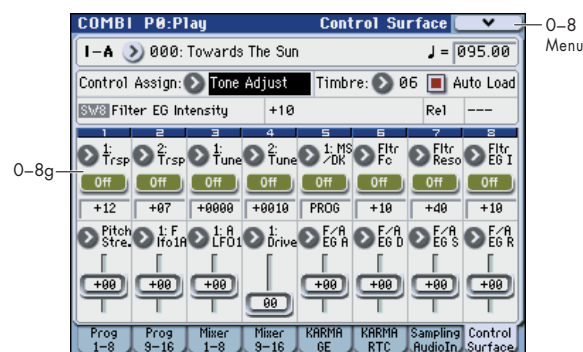
G: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

CC# Assign [Off, 000...119]

スライダーで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

Value [000...127]

スライダーの MIDI コントロール・チェンジの現在値です。

Tone Adjust

Tone Adjust パラメーターは次の特徴があります。

- アナログ・シンセにおけるノブのように Tone Adjust パラメーターを使ってスライダー、スイッチで、主要な Program パラメーターをコントロールできます。
- 特定のコンビネーションで、LFO スピードを変化させるような微妙な調整から、異なるマルチサンプルに切り替えるなど、広範囲の変更を Tone Adjust パラメーターを使ってできます。変更内容はコンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムは変更されません。

ティンバー 1 ~ 16、それぞれに Tone Adjust パラメーターを設定できます。しかしコントロール・サーフェスで一度に変化させることができるティンバーは 1 つだけです。

トーン・アジャストについては以下を参照してください。

- 「Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター」 (※p.19)
- 「トーン・アジャストと MIDI SysEx」 (※p.20)
- 「トーン・アジャストと MIDI CC との相互作用」 (※p.20)

トーン・アジャスト・エディット内容の保存

Program モードでは Relative と Absolute のパラメーターの保存方法に違いがありますが、Combination モードでは違いはありません。変更内容がコンビネーションに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

0-8g: Tone Adjust**Timbre select****Timbre [1...16]**

Tone Adjust パラメーターで調整するティンバーを選びます。変更内容を消去することなく他のティンバーを選べます。

Auto Load (Auto Load PRG) [Off, On]

ティンバーのプログラムを設定するときに、そのプログラムの Tone Adjust 設定をロードするかどうかを設定します。各スライダー、スイッチにアサインされたパラメーター設定、また Absolute パラメーターにアサインされたスイッチのオン/オフ設定がロードされます。

ティンバーに設定したプログラムは、アサイン設定や変更値を含む Tone Adjust パラメーター設定を使用して、サウンドを自由に変更できます。これらの変更はオリジナルのプログラムには影響を与えずに、コンビネーション自体に保存されます。

On (チェックする): Tone Adjust パラメーター設定をプログラムを切り替えたときに自動的にロードします。

Off (チェックしない) : 下の表に示すようにロードするプログラム内容は置き換える前のプログラムと置き換えたプログラムの内容に応じて決定されます。

置き換える前のプログラム	置き換えたプログラム	Tone Adjust パラメーターと設定値
EDS プログラム	EDS プログラム	変わらない
EDS プログラム	RADIUS プログラム	置き換えるプログラムよりロード
RADIUS プログラム	EDS プログラム	置き換えるプログラムよりロード
RADIUS プログラム	RADIUS プログラム	変わらない

Note: RADIUS プログラムを使用するには、別売の EXB-RADIUS を装着する必要があります。

Selected parameter information

最後に操作または選択したトーン・アジャスト・パラメーターの詳細な情報を表示します。

Control	Assignment	Value	Type	Stored Value
SW1 [OSC1]	Transpose	+12	Rel	+00

Control [SW1...8, SL1...8]

トーン・アジャスト・パラメーターに割り当てられている実際のコントローラーです。

Assignment [List of Tone Adjust assignments]

コントローラーに割り当てられているパラメーターのフル・ネームです。各コントローラーの "Assign" で変更します。

Value

パラメーターの現在値です。値の範囲はコントローラーに割り当てられているパラメーターによって異なります。

Type [Rel, Abs, Meta]

パラメーターのタイプで、パラメーターへのエディットを保存する方法に関わってきます。

(※ 参照: p.19 [Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター])

Stored Value

トーン・アジャストによって変化する前の、オリジナルのパラメーター値です。図「トーン・アジャスト Relative パラメーターの調整」(※p.19) 1つのプログラム・パラメーターをコントロールするトーン・アジャスト・パラメーターでのみ表示されます。

スイッチ [1]...[8]

トーン・アジャスト機能でのスイッチ [1] ~ [8] の動作はスライダーと多少異なります。

2つ以上の状態が設定できる Relative または Absolute パラメーターを割り当てたとき :

スイッチ・オン = On Value (以下参照)

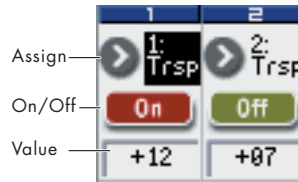
スイッチ・オフ = プログラムに保存されている値

2つの状態が切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) を割り当てたとき :

スイッチの状態がパラメーター値となります。

スイッチ・オン = On

スイッチ・オフ = Off



Assign

最初のパラメーター・グループはほとんどのプログラム・タイプが対応している共通 (共通) 設定です。全リストの詳細は、「Common Tone Adjust Parameters」(※p.21) を参照してください。

Common パラメーター以外のリスト項目はプログラム・タイプによって異なります。

(※ 参照 : p.22 「Tone Adjust Parameters」)

(※ 参照 : 「EXB-RADIUS for M3 取扱説明書」PDF)

EDS、RADIUS にはそれぞれ個別のパラメーター設定があり、それぞれのマニュアルに記載されています。

On Value

[Depends on parameter]

スイッチが On のとき、パラメーターはこの値に設定されます。

スイッチが 2 つの状態でも切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) に割り当てられていると、以下の "Switch Status" と常に同じになります。

Switch Status

[Off, On]

スイッチが On か Off かを表示します。オン/オフ状態は、実際のスイッチの LED でも表示されます。

スライダー [1]...[8]

Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをスライダーに割り当てます。

最初のパラメーター・グループはほとんどのプログラム・タイプが対応している共通 (共通) 設定です。全リストの詳細は、「Common Tone Adjust Parameters」(※p.21) を参照してください。

Common パラメーター以外のリスト項目はプログラム・タイプによって異なります。

(※ 参照 : p.22 「Tone Adjust Parameters」)

(※ 参照 : 「EXB-RADIUS for M3 取扱説明書」PDF)

EDS、RADIUS にはそれぞれ個別のパラメーター設定があり、それぞれのマニュアルに記載されています。

コントローラーとパラメーターの関係

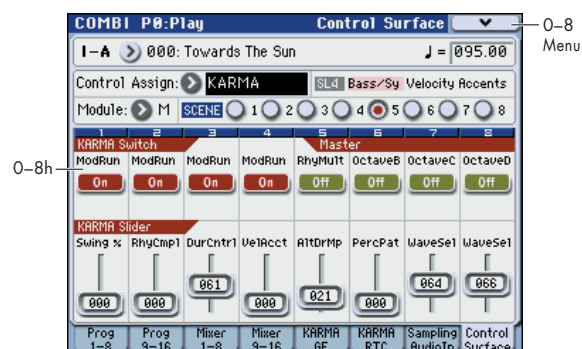
オシレーターごとに個々に適用されるパラメーターは、[OSC1]、[OSC2] と表示されます。

コントローラーとパラメーターは 1 対 1 の関係になります。各コントローラーには、1 つのパラメーターだけが割り当てられます。パラメーターを別のコントローラーで使用するときは、まず元のコントローラーからそのパラメーターの割り当てを解除する必要があります。

Value

パラメーターの現在値を表示します。値の範囲は、スライダーに割り当てられるパラメーターによって異なります。

KARMA



0-8h: KARMA

Selected parameter information

最後に選択または操作した KARMA パラメーターの情報を表示します。

Selected Switch/Slider [SW1...8, SL1...8]

Control Timbre Category Name

Realtime Control Name

(参照 : p.127 「Select KARMA Module Info:」)

Module Control

Module (Module Control) [M, A, B, C, D]

フロント・パネルの [MODULE CONTROL] スイッチで選ばれている設定を表示します。ディスプレイ上で選択することもできます。

コントロール・サーフェスのスライダースイッチには、1 つの KARMA モジュールのパラメーターをコントロールするバッファ (A ~ D) と、複数の KARMA モジュールのパラメーターをコントロールするバッファ (Master) の 5 つのバッファが存在します。

これらのバッファによって、それぞれ異なったスライダースイッチ、シーンの設定に切り替えたり、KARMA モジュールを個々にコントロールしたり、まとめてコントロールすることができます。

スイッチやボタンを押してバッファを切り替えると、ディスプレイ上のスライダースイッチの表示も切り替わります。

KARMA Scenes 1 ~ 8

KARMA Scenes [1...8]

KARMA シーンを選びます。

KARMA シーンは、KARMA Slider の値、スイッチのオン/オフ状態を記憶する機能です。シーンは、Module Control M、A、B、C、D ごとに 8 つ用意されており、それぞれに個別のセッティングができます。

KARMA Switches 1 ~ 8

KARMA Switch [Off, On]

GE RTP ページと KARMA Perf RTP ページでアサインした、GE リアルタイム・パラメーターと KARMA パフォーマンス・リアルタイム・パラメーターをコントロールします。

KARMA Sliders 1 ~ 8

KARMA Slider [000...127]

GE RTP ページと KARMA Perf RTP ページでアサインした、GE リアルタイム・パラメーターと KARMA パフォーマンス・リアルタイム・パラメーターをコントロールします。

▼ 0-9: Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy from Program 参照 p.188
- 4: Copy X-Y Mortion 参照 p.109
- 5: Copy Tone Adjust 参照 p.112 (only in "Tone Adjust")
- 6: Reset Tone Adjust 参照 p.113 (only in "Tone Adjust")
- 5: Copy Scene 参照 p.116 (only in "KARMA")
- 6: Swap Scene 参照 p.116 (only in "KARMA")

(参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

COMBI P1: DT/XY/Ctrls (Drum Track/X-Y/Controllers)

1-1: Drum Track



ドラムトラックの 패턴の選択と、発音側の設定を行います。
 Note: Combination モードでは、Program モードとは異なり、ドラムトラック専用のティンバーがありません。ドラムトラック・プログラムはティンバー1～16の任意のティンバーに設定します。そしてドラムトラックのアウトプット MIDI チャンネル“Output”とティンバーのMIDIチャンネル“MIDI Channel”を合わせることでドラムトラックのプログラムを発音させます。

なお、Combination モードでのドラムトラック・パターンはグローバル MIDI チャンネルでトリガーをコントロールします。

1-1a : Drum Pattern

Pattern [Preset, User]
 [(Preset): P000...P671, (User): U000...U999]

ドラム・パターンを選びます。

Preset/User No.	内容
P000	Off
P001...P671	プリセット・ドラム・パターン
U000...U999	ユーザー・ドラム・パターン用

- U000～U999は書き込み可能です。Sequencer モードで作成したパターンをユーザー・ドラム・パターンにコンバートすることができます。ユーザー・ドラム・パターンの作成方法は「Convert to Drum Trk Pattern」(※p.306)、OG p.189を参照してください。

Shift [-24...+00...+24]
 ドラム・パターンを半音単位で設定します。ドラムキットのインストゥルメントが変わることになります。

MIDI Channel
Output [01...16, Gch]

ドラム・パターンの MIDI データを送信する MIDI チャンネルを設定します。ドラムパターンは、この MIDI チャンネルと同じチャンネルに設定されているティンバーのプログラムで鳴ります。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a)で設定しているチャンネルへ出力します。

パターン・データを外部に送信するかは、“Output”MIDIチャンネルと一致するティンバーの“Status”設定に従います。

1-1b : Trigger

Trigger Mode [Start Immediately, Wait KBD Trig]

Start Immediately: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点灯)、ドラム・パターンが“Sync”の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点滅)、ドラム・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、または MIDI ノート・オンを受信すると“Sync”の設定に従ってドラム・パターンがスタートします。

▲ Start Immediately を設定時、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチは常に OFF で保存されます。

Note: KARMA とドラムトラックの 패턴演奏をリンクさせることができます。(※参照 : p.6 “Link to Drum Trk”)

Sync [Off, On]

Off: 動作中の KARMA にドラム・パターンが同期しないで、すぐにドラム・パターンがスタートします。

On: 動作中の KARMA にドラム・パターンが同期します。

Note: 動作中のドラム・パターンに KARMA が同期する、またはしないかは KARMA “Quantize Trigger” で設定します。

Latch [Off, On, Use KARMA Latch Switch]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

Off: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) で停止します。

On: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点滅) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) でもパターンは再生を続けます。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフ (LED 消灯) にすると停止します。

Use KARMA Latch Switch: KARMA [LATCH] スイッチの Off/On が上記 Off、On の動作になります。KARMA の Latch 動作と連携して使用するとよいでしょう。

Zone:

Keyboard

Bottom [C-1...G9]

Top [C-1...G9]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンが開始する音域を設定します。

Velocity:

Bottom [001...127]

Top [001...127]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンがスタートするペロシティ範囲を設定します。

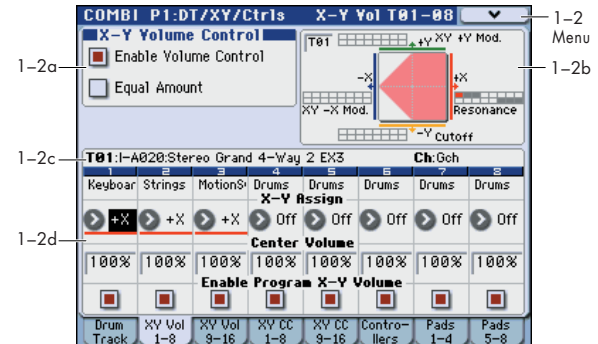
▼ 1-1: Menu Command

- 0: Write Combination ※p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ※p.108
- 2: Exclusive Solo ※p.108

- 3: Copy from Program 参考p.188
- 4: Copy Drum Track 参考p.113
- 5: Erase Drum Track Pattern 参考p.113

(参考参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

1-2: X-Y Vol T01-08, 1-3: X-Y Vol T09-16 (X-Y Volume Control T01-08, T09-16)



X-Y コントロールは、ディスプレイに触れて指を動かす (X-Y モード)、またはその操作を記録した X-Y モーションによって、ティンバーのボリュームと、プログラムやエフェクトのパラメーターをコントロールします。

X-Y コントロールの詳細は、「1-5: X-Y Setup」(参考p.31) を参照してください。

プログラムとコンビネーションの X-Y コントロール動作

Combinationモードの各ティンバー・プログラムには、Programモードで設定した X-Y コントロールによるボリュームや CC のコントロールが有効です。必要に応じて、ティンバーごとに無効にすることができます。

また、コンビネーションごとに独立した X-Y コントロールがあり、X-Y ボリュームと X-Y CC コントロールを設定し、コントロールすることができます。プログラムごとの X-Y コントロールと同じように各ティンバーごとに、コンビネーション X-Y コントロールによって、ボリュームと CC をコントロールするかしないかを設定できます。

コンビネーション X-Y ボリュームの動作

Program モードでは、X-Y ボリュームはオシレーター 1 と 2 の間でフェードを形成します。X-Y ポジションが左一杯 (-X) のとき、オシレーター 1 は最大音量になります。X-Y ポジションが右一杯 (+X) のときは、オシレーター 2 が最大音量になります。一方、Combination モードでの X-Y ボリュームは、ティンバー 1 ~ 16 のすべて、また任意のティンバーだけの音量を変化させることができます。各ティンバーを 4 つのいずれかの X-Y (+X, -X, +Y, -Y) にアサインしてコントロールします。また、コントロールしないようにもできます。

EXB-RADIUS 装着時は、EDS プログラムと RADIUS プログラムとの異なるプログラム間での複雑なフェードも形成できます。

1-2(3)a: X-Y Volume Control

X-Y モード (または X-Y モーション) を X 軸上で左から右へ動かしたり、Y 軸上で上下に動かして 16 ティンバーの相関的な音量を調整します。

“Equal Amount” をチェックすると、X-Y コントロールによってティンバー間でスムーズなフェードが得られます。また、“Center Volume” を使って、さらに複雑なフェードを得ることもできます。

Enable Volume Control [Off, On]

On (チェックする) : X-Y ポジションの移動によって、“X-Y Assign” が Off になっていない、すべてのティンバーの音量をコントロールします。

Off (チェックしない) : X-Y ポジションは、音量に影響を与えません。ただし、個々のプログラム・パラメーター設定による X-Y CC や AMS を使用することによって音量をコントロールすることができます。

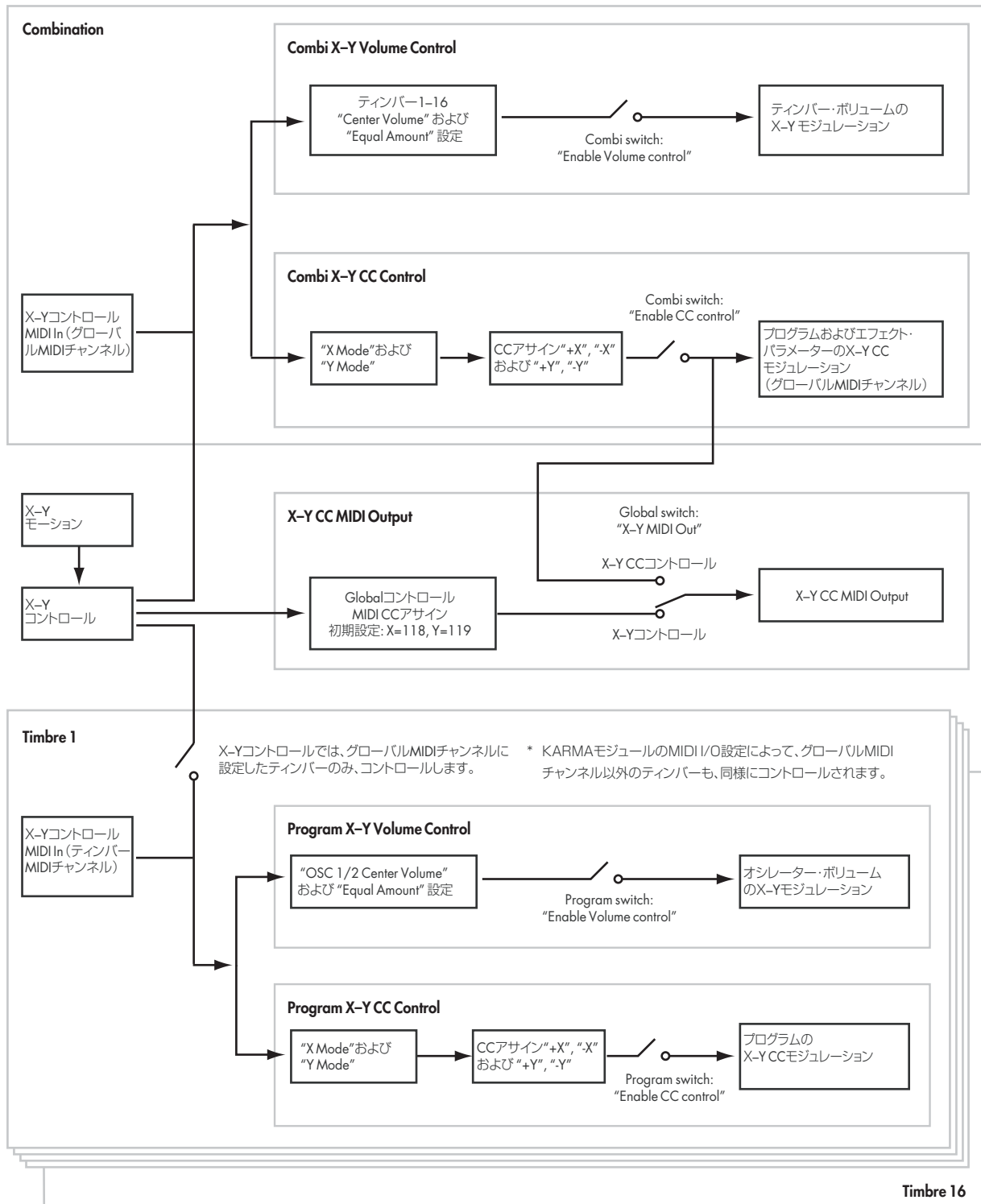
Equal Amount [Off, On]

“Enable Volume Control” をチェックしているときにのみ有効です。

On (チェックする) : Equal Amount の音量曲線を使ってティンバーの間にフェードが作られます。サウンド間でのフェードがスムーズになり、典型的なベクター・シンセを使う感覚で音量がコントロールできます。

音量設定を同じにしたプログラムを 4 つの軸上にそれぞれアサインした場合に、この “Equal Amount” は理想的に動作します。

Combination モードの X-Y シンセシス構成



例えば、同じ音量の4つのプログラムを4つの軸上にそれぞれアサインしたコンビネーションを作成します。さらに5つめのプログラムを、4つのプログラムがアサインされているいずれかの軸上に追加するときは、追加したポジションの2つのプログラムのボリュームを50%に設定します。4つの軸上のプログラムは、同じくらいのレベルでフェードします。また、このパラメーターをチェックしているときは“Center Volume”は無効となり設定できません。“Equal Amount”でセンター音量が自動的に設定されるためです。

Off (チェックしない) : “Center Volume”によって、X-Y ポジションが音量に与える影響の度合いが決まります。

Note: この効果のバリエーションとしては、“Equal Amount”をOffにして、ティンバーの“Center Volume”をすべて50%に設定します。ティンバーはすべて一緒にスムーズにフェードしていきますが、Equal Amountとは異なったフェード効果が得られるでしょう。

1-2(3)b: X-Y Graphic

X-Y Graphic

X-Y グラフは、Equal Amount をオンに設定したときや、Center Volume の設定による音量の変化のイメージを図示します。

Timbre Select [01...16]

X-Y グラフに情報を表示するティンバーを選びます。

1-2(3)c: Timbre Info

Select Timbre Info	T01:1-A020: Stereo Grand 4-Way			
Timbre Number	1	2	3	4
Timbre Category	Keyboard	Strings	MotionS	Drums
				X-Y A

Selected Timbre Info:

エディット対象のティンバー情報 — T: ティンバー・ナンバー / プログラム・バンク / ナンバー / ネーム、Ch: MIDI チャンネル・ナンバーを表示します。

Timbre Number:

ティンバー・ナンバーを表示します。このティンバー・ナンバー下の各パラメーターで、そのティンバー・ナンバーに関する設定を行います。

Timbre Category:

ティンバーのプログラムのカテゴリー (省略名) を表示します。

1-2(3)d: X-Y Assign, Center Volume, Enable Program X-Y Volume

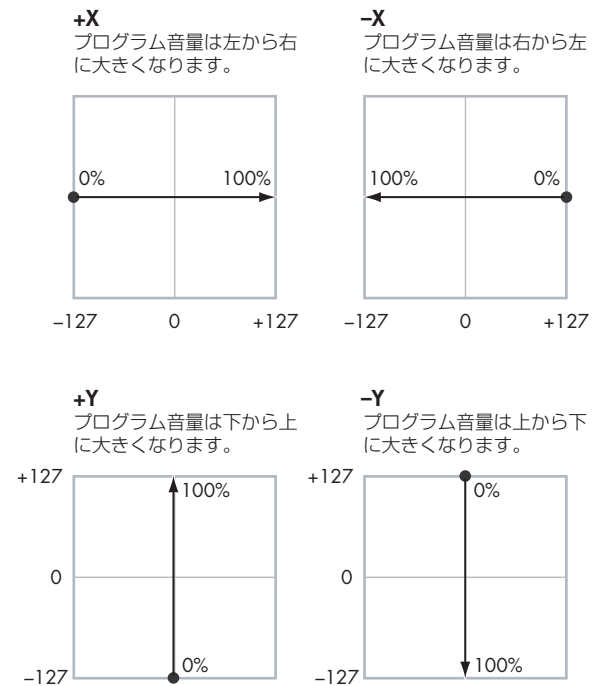
Timbre 1

X-Y Assign [Off, +X, -X, +Y, -Y]

ティンバーの音量をコントロールする X-Y 軸をアサインします。以下の「X-Y Assign とプログラム音量」図を参照してください。

Off 時、X-Y ポジションはティンバー音量に影響しません。

X-Y Assign とプログラム音量

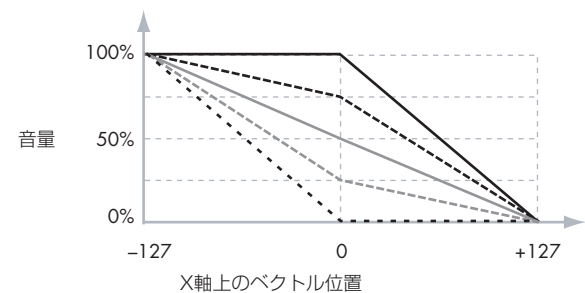


Center Volume [0, 25, 50, 75, 100%]

センター・ポイントでのティンバー1の音量を設定します。“Equal Amount”がOffに設定されている場合に設定できます。“X-Y Assign”の設定状態によっては軸上の一番隅の位置での音量は固定になります。

例えば、“X-Y Assign”が-Xに設定されている場合、ティンバーは軸の左側で100%の音量になり、右側では0% (無音) となります。このパラメーターはコンビネーション X-Y ボリュームのコントロールにのみ適用され、プログラムの個々の X-Y ボリュームは変わりません。

ティンバー・センター音量、X-Y Assign = -X



Center Volume値 :	100
	75
	50
	25
	0

Enable Program X-Y Volume [Off, On]

On (チェックする) : プログラムの X-Y ボリューム・コントロールがプログラム同様に動作します。プログラムの X-Y ボリュームの設定が X-Y ポジションでコントロールされます。

Off (チェックしない) : プログラムの X-Y ボリュームの設定は無効になります。

Timbre 2...8, 9...16

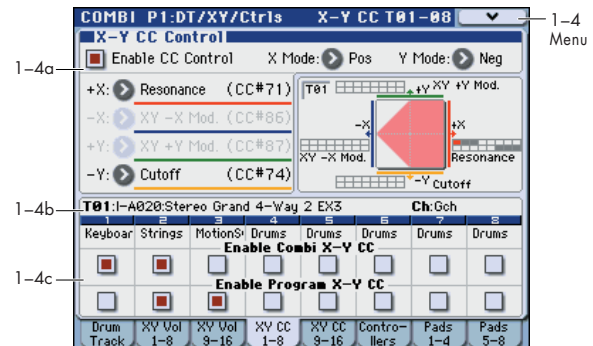
上記の Timbre 01 のパラメーターと同様です。

▼ 1-2(3): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy from Program 参照 p.188
- 4: Copy X-Y Motion 参照 p.109

(参照 参照 : p.187 [Combination: Menu Command])

1-4: X-Y CC T01-08, 1-5: X-Y CC T09-16 (X-Y CC Control T01-08, T09-16)



1-4(5)a: X-Y CC Control

X-Y CC コントロール (X-Y CC) は、X-Y モード (または X-Y モーション) でコンビネーションのティンバー・プログラムやエフェクトを制御します。

X-Y の 4 つの方向はそれぞれ異なる CC を送信します (左 [-X]、右 [+X]、上 [+Y]、下 [-Y])。"X Mode" と "Y Mode" を使用して、この 4 つの方向を組み合わせてさまざまなパターンが設定できます。

X-Y CC は、グローバル MIDI チャンネルのティンバーに送信します。個々のプログラム内の設定に従って、他の MIDI コントロール・チェンジと同じように X-Y CC はプログラム・パラメーターを変化させます。

これら CC を外部 MIDI 機器に送信することもできます。Global パラメーター "X-Y MIDI Out" を X-Y CC Control で使用すると、X-Y CC コントロールの MIDI 出力をオン/オフすることができます。初期設定では、X-Y CC コントロール出力は送信されません。

プログラムとコンビネーションの X-Y コントロールの動作

Combinationモードの各ティンバー・プログラムには、Programモードで設定した X-Y コントロールによるボリュームや CC のコントロールが有効です。必要に応じて、ティンバーごとに無効にすることができます。

プログラム X-Y CC は、他のティンバーが同じ MIDI チャンネルに設定されている場合でも、そのプログラムにだけ動作します。

また、コンビネーションごとに、独立した X-Y コントロールがあり、X-Y ボリュームと CC コントロールを設定し、コントロールします。プログラムごとの X-Y と同じように各ティンバーに対し、コンビネーション X-Y によって、ボリュームと CC をコントロールするかしないかを設定できます。

X-Y コントロールと MIDI

X-Y コントロールは 2 種類の方法 (X-Y モードと X-Y CC コントロール) で MIDI に対応します。

まず、X-Y モードは 2 つの MIDI コントローラー (X 軸、Y 軸それぞれ 1 つずつ) を送受信します。Global モードでこれを任意の MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーに割り当てます。初期設定では CC#118 が X 軸用に、CC#119 が Y 軸用に割り当てられています。

X-Y モード (X-Y モーション) とその MIDI コントロール・チェンジは、X-Y ポジションをコントロールします。

一方、X-Y CC コントロールは、通常、プログラムの音とエフェクトだけをコントロールしますが、生成された MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを“X-Y MIDI Out” (Global 1-2a) で外部 MIDI 機器に送信することもできます。

Combination モードではコンビネーション X-Y CC コントロールのみが外部 MIDI 機器に送信されます。個々のプログラムの X-Y CC コントロールはプログラムの内部のコントロールにのみ使用されます。

Enable CC Control [Off, On]

On (チェックする) : +X、-X、+Y、-Y に割り当てた CC を X-Y ポジションでコントロールします。

Off (チェックしない) : +X、-X、+Y、-Y に割り当てた CC の影響はありませんが、Global P2: Controllers-MIDI CC# Assign で設定した X (X-Y Mode)、Y (X-Y Mode) の MIDI CC を送受信できます。(☞参照: p.144 [X-Y コントロールと MIDI])

このパラメーターはコンビネーション X-Y CC にのみ影響を与えます。オフに設定していても個々のプログラムの X-Y CC は通常に動作します。

X Mode [Positive, Negative, Xfade, Split]

次のグラフに示すように、さまざまなパターンで CC を送信するように X-Y CC を設定できます。このパラメーターは X 軸のパターンを設定します。CC コントロールにのみ有効で、ボリューム・コントロールには無効です。またコンビネーション X-Y CC にのみ適用され、個々のプログラムの X-Y CC には影響しません。

Positive: +X のみを送信し、左端が 0、右端が 127 になります。-X は無効になります。

Negative: -X のみを送信し、左端が 0、右端が 127 になります。+X は無効になります。

Xfade: +X と -X の両方を送信し、X 軸上でオーバーラップします。片方の値が大きくなるともう片方が小さくなります。

Split: +X と -X の両方を送信し、軸の中心で左右に分かれます。点が中心から右へ移動すると +X を送信、中心から左へ移動すると -X を送信します。

+X [Off...MIDI CC#119]

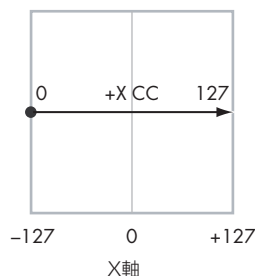
+X 方向で送信されるコントローラーをアサインします。AMS ソースとして、プログラムのパラメーターをコントロールしたり、Dmod ソースとしてエフェクトのパラメーターをコントロールできます。上記の“X Mode”が Negative のときは無効となり設定できません。

-X [Off...MIDI CC#119]

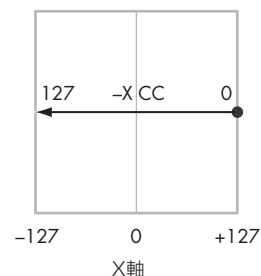
-X 方向で送信されるコントローラーをアサインします。上記の“X Mode”が Positive のときは無効となり設定できません。選択肢は“+X”と同じです。

X-Y CC モード

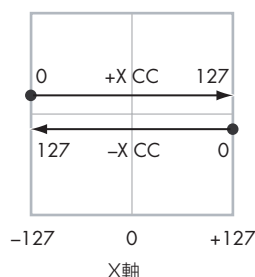
Positive
+X のみ送信
左から右へ増加



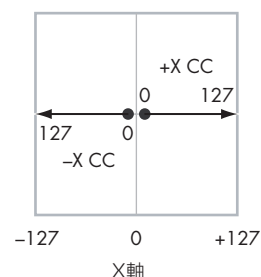
Negative
-X のみ送信
右から左へ増加



Xfade
+X と -X の両方を送信
片方が増加するともう片方が減少



Split
+X と -X の両方を送信
両方とも中心で 0
+X は右へ増加
-X は左へ増加



Y Mode [Positive, Negative, Xfade, Split]

Y 軸の X-Y CC のパターンを設定します。(☞参照: “X Mode”)

+Y [Off...MIDI CC#119]

+Y 方向で送信されるコントローラーをアサインします。前述の“Y Mode”が Negative のときは無効となって設定できません。選択肢は“+X”と同じです。

-Y [Off...MIDI CC#119]

-Y 方向で送信されるコントローラーをアサインします。前述の“Y Mode”が Positive のときは設定できません。選択肢は“+X”と同じです。

X-Y Graphic:

X-Y Graphic

X-Y グラフは、Equal Power モード使用時や、Center Volume の設定による音量の変化のイメージを図示します。

Timbre Select [01...16]

X-Y グラフに情報を表示するティンバーを選びます。

1-4(5)b:Timbre Info

Selected Timbre Info:

Timbre Number:

Timbre Category:

(☞参照: p.143 [1-2(3)c: Timbre Info])

1-4(5)c:Enable Combi X-Y CC, Enable Program X-Y CC

Timbre 01

Enable Combi X-Y CC [Off, On]

ティンバーをコンビネーション X-Y CC でコントロールするかどうかを設定します。

On: ティンバーはコンビネーション X-Y CC を受信し、ティンバーのプログラム自身の AMS 設定によりそれらに反応します。

Off: ティンバーはコンビネーション X-Y CC を受信しません。コンビネーション X-Y CC が不自然なパラメーター変化を引き起こしたり、そのプログラム自身の X-Y CC と対立する場合に設定します。

Enable Program X-Y CC [Off, On]

ティンバーをプログラム自身の X-Y CC でコントロールするかどうかを設定します。

On: Program モードと同じようにプログラムの X-Y CC が AMS ソースとして動作します。同じ MIDI チャンネルに設定されている場合でも、CC コントロールは他のどのティンバーにも影響しません。

Dmod でプログラムのエフェクトを変化させるために X-Y CC を使用する場合がありますが、コンビネーションでは同じように動作しません。コンビネーション・エフェクトをコントロールするときは、コンビネーション X-Y CC を代わりに使ってください。

Off: プログラムの X-Y CC は無効になります。プログラムの X-Y CC とコンビネーションの X-Y CC が対立する場合に設定します。

Timbres 02...08, 09...16

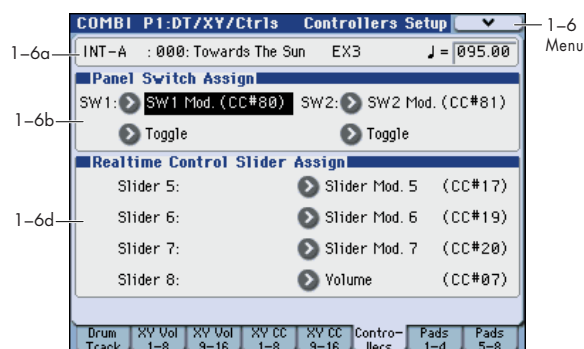
上記の Timbre 01 のパラメーターと同じです。

▼ 1-4(5): Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy from Program 参照 p.188
- 4: Copy X-Y Motion 参照 p.109

(参照 参照 : p.187 [Combination: Menu Command])

1-6: Controllers Setup



コンビネーションの SW1、SW2、および Control Assign REALTIME CONTROL 選択時の [5] ~ [8] スライダーの機能を設定します。

Note: SW1、SW2 は、[SW1][SW2] スイッチでコントロールできます。

Note: 各ティンバーに割り当てられているプログラムの Panel Switch Assign 設定は無効です。

1-6a: Combination, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。

(参照 参照 : p.120 "0-1(2)a: Combination Select")

♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照 参照 : p.123 "♪(Tempo)")

1-6b: Panel Switch Assign

SW (SW1 Assign) [Off, ..., After Touch Lock]

SW1 の機能をアサインします。(参照 参照 : p.623 [SW1, SW2 Assign List])

Note: KYBD-61/73/88 接続時 [SW1][SW2] スイッチのオン/オフは、コンビネーションを保存すると記憶します。

機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1] スイッチを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1] スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1] スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 (SW2 Assign) [Off, ..., After Touch Lock]

Mode (SW2 Mode) [Toggle, Momentary]

SW2 の機能をアサインします。SW2 にアサインできる機能は、SW1 の SW1 Mod.(CC#80) に変わり SW2 Mod.(CC#81) です。それ以外は SW1 と同じです。

1-6c: Realtime Modulation Slider Assign

“Control Assign” (0-8b) RT Control 選択時の [5] ~ [8] スライダーに機能 (おもにコントロール・チェンジの種類) をアサインします。(☞ 参照: p.624 「Realtime Control Slider 5-8 Assign」)

ここで設定した機能は、CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] を選択し、[5] ~ [8] スライダーを操作したときに有効です。

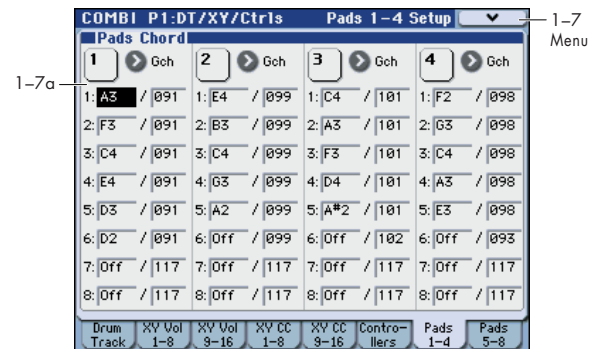
Slider 5	[Off, ..., MIDI CC#119]
Slider 6	[Off, ..., MIDI CC#119]
Slider 7	[Off, ..., MIDI CC#119]
Slider 8	[Off, ..., MIDI CC#119]

▼ 1-6: Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照: p.187 「Combination: Menu Command」)

1-7: Pad 1-4 Setup, 1-8: Pad 5-8 Setup



コンビネーションごとに、パッド [1] ~ [4]、[5] ~ [8] で発音させるノート・ナンバーとペロシティを設定します。1 つのパッドそれぞれに最大 8 個までのノート・ナンバーおよびペロシティをアサインします。

1-7(8)a: Pads Chord

Pad 1:

MIDI Channel

[Ch01...Ch16, Gch]

MIDI チャンネルを設定します。パッドを叩くと、ここで設定した MIDI チャンネルで最大 8 つまでのノート・オンを出力します。

Ch01...Ch16: 任意の MIDI チャンネルを設定します。次図のようにティンバーの “MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) と合わせて、特定のパッドを叩いたときのみティンバーを発音させたり、KARMA Module “Input Channel” (Combi 7-1-1c) と組み合わせて、特定のパッドを叩いたときのみ KARMA 機能によるフレーズを発生させたりすることができます。

Gch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

Note 1...8

[Off, C-1...G9 / 001...127]

発音させるノート・ナンバーとペロシティを設定します。パッドを叩くと、ここで設定した最大 8 つまでの設定を出力します。

Off: ノートを鳴らさないときに設定します。

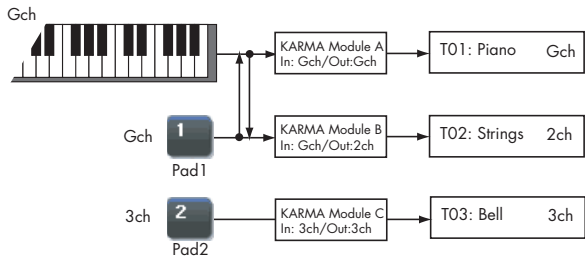
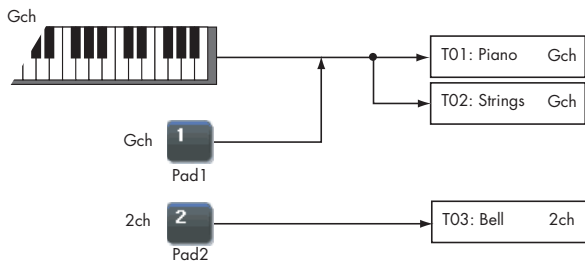
C-1...G9: 発音させるノート・ナンバーを設定します。

001...127: ペロシティ値を設定します。

設定方法については、「1-7(8)a: Pads Chord」(☞p.36) を参照してください。

Pad 2...4, 5...8

Pad1 と同様です。「Pad1:」を参照してください。



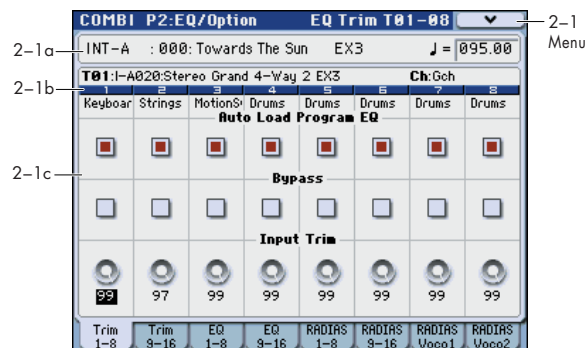
▼ 1-7(8): Menu Command

- 0: Write Combination 参照p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy from Program 参照p.188
- 4: Copy Pad Setup 参照p.114

(参照 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

COMBI P2: EQ/Option

2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16



ティンバー1～8、9～16のEQに入る信号レベルを設定します。

2-1(2)a: Combination Name, Tempo

Bank, Combination Number & Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。

(☞ 参照 : p.122 「0-1(2)a: Combination Select」)

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(☞ 参照 : p.123 「♪ (Tempo)」)

2-1(2)b: Timbre Info



Selected Timbre Info:

エディット対象のティンバー情報 — T: ティンバー・ナンバー / プログラム・バンク / ナンバー / ネーム, Ch: MIDI チャンネル・ナンバーを表示します。

Timbre Number:

ティンバー・ナンバーを表示します。このティンバー・ナンバー下の各パラメーターで、そのティンバー・ナンバーに関する設定を行います。

Timbre Category:

ティンバーのプログラムのカテゴリー (省略名) を表示します。

2-1(2)c: Trim

Timbre 01 (Timbre Number):

Auto Load Prog EQ [Off, On]

On (チェックする) : ティンバーのプログラムを切り替えると、プログラムに設定されている 3 バンド EQ の値を自動的にロードします。通常チェックします。ティンバーのプログラムは「Program Select」(0-1(2)b) で選ぶか、MIDI プログラム・チェンジを受信することによって切り替えます。

自動的にロードされた 3 バンド EQ の各値は、自由に変更できます。プログラムの設定を基本として、ティンバーごとに調整して、コンビネーションを保存します。

Off (チェックしない) : ティンバーのプログラムを切り替えても、プログラムに設定されている 3 バンド EQ の値はロードされません。コンビネーションのティンバーの EQ 設定は変わらず、保持されます。

- ティンバーのプログラムを選択するとき : チェックして、プログラムの 3 バンド EQ の設定をロードします。この設定を元にしてティンバーの EQ を調整します。
- ティンバーの EQ 設定を調整後、固定したいとき : チェックをはずします。プログラムを選択しても EQ の設定は変更されません。

Bypass [On, Off]

On (チェックする) にすると、「Input Trim」を含め EQ がすべて無効になります。EQ のかかった信号と元の信号を比較するとき便利な設定です。

Input Trim [00...99]

EQ に入る信号レベルを設定します。設定と音量が比例し、50 が -6 dB、25 が -12 dB に相当します。

「2-3: EQ Gain T01-08, 2-4: EQ Gain T09-16」(☞ p.150) の「Low Gain」、「Mid Gain」、「High Gain」の値を大きくすると、全体音量が極端に上がりますので、このパラメーターを使って補正します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

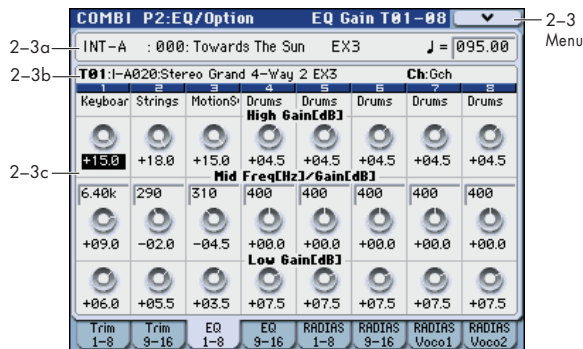
ティンバー 2～8、9～16 について設定します。ティンバー 1 と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▼ 2-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
- 2: Exclusive Solo ☞ p.108
- 3: Copy from Program ☞ p.188

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

**2-3: EQ Gain T01-08,
2-4: EQ Gain T09-16**



ティンバー 1～8、9～16 の MID スイープ・3 バンド EQ を設定します。

**2-5: RADIUS T01-08,
2-6: RADIUS T09-16,
2-7: RADIUS Vocoder 1,
2-8: RADIUS Vocoder 2**

別売の EXB-RADIUS 装着時、使用可能になります。「EXB-RADIUS for M3 取扱説明書 (PDF)」をご覧ください。

**2-3(4)a: Combination Name, Tempo
2-3(4)b: Timbre Info**

(※ 参照: p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

2-3(4)c: 3 Band Parametric EQ

Timbre 01 (Timbre Number):

High Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

10 kHz ハイ・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Mid Freq[Hz] (Mid Frequency) [100...10k]

Mid スイープ EQ の中心周波数を設定します。

Mid Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

Mid スイープ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Low Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

80 Hz ロー・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー 2～8、9～16 の MID スイープ・3 バンド EQ を設定します。ティンバー 1 と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

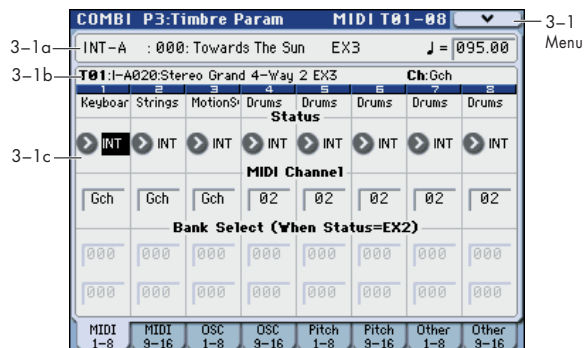
▼ 2-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination (※p.187)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Copy from Program (※p.188)

(※ 参照: p.187 「Combination: Menu Command」)

COMBI P3: Timbre Param (Timbre Parameters)

3-1: MIDI T01-08, 3-2: MIDI T09-16



ティンバー 1 ~ 8, 9 ~ 16 の MIDI に関する設定を行います。

3-1(2)a: Combination Name, Tempo

3-1(2)b: Timbre Info

(☞ 参照 : p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

3-1(2)c: MIDI

Timbre 01 (Timbre Number):

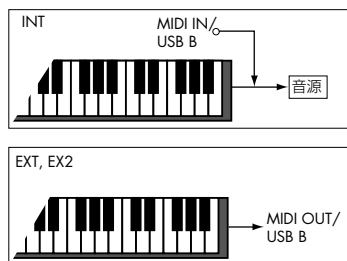
Status [Off, INT, EXT, EX2]

各ティンバーの MIDI と内部音源の状態 (Status) を設定します。
Off: ティンバーは発音しません。また MIDI データも送信しません。

INT: M3 のコントローラーを操作すると、ティンバーが発音し、外部の MIDI 機器からの MIDI メッセージに応じ発音します。MIDI データは送信しません。

EXT: M3 のコントローラーを受信すると、ティンバーは発音せず、外部に MIDI データを送信します。

EX2: “Bank Select (When Status=EX2)” の LSB 値と MSB 値が有効になります。本機で選択できる INT-A ~ USER-G のバンク・ナンバーにかわって “Bank Select” で設定したバンク・ナンバーを MIDI で送信します。他は EXT と同様です。



MIDI Channel [01...16, Gch]

ティンバーの MIDI 送受信チャンネルを設定します。

Gch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) にティンバーの MIDI チャンネルを常に一致させます。

“Status” が INT のときは、ここでの設定と同じチャンネルの MIDI メッセージを受信します。グローバル MIDI チャンネルと同じに設定すると、本体の設定で内部の音源を発音します。EXT、

EX2 のときは、本体を操作すると、ここで設定した MIDI チャンネルで MIDI メッセージを送信します。(グローバル MIDI チャンネルでも同時に送信します。)

Bank Select (When Status = EX2) MSB [000...127]

Bank Select (When Status = EX2) LSB [000...127]

“Status” が EX2 のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。上段が MSB、下段が LSB です。“Status” が EX2 以外のとき、ここでの設定は無効となります。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

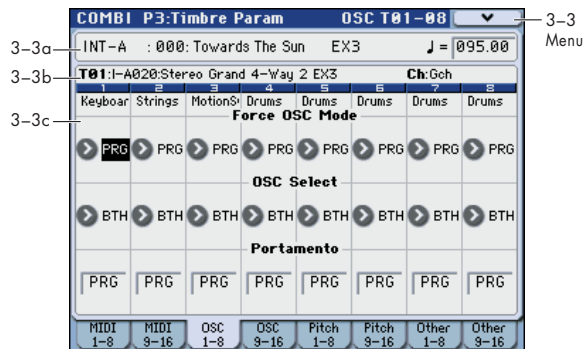
ティンバー 2 ~ 8, 9 ~ 16 の MIDI に関する設定を行います。ティンバー 1 と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▼ 3-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16



ティンバー 1 ~ 8、9 ~ 16 の発音に関する設定を行います。

3-3(4)a:Combination Name, Tempo 3-3(4)b:Timbre Info

(※ 参照: p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

3-3(4)c:OSC

Timbre 01 (Timbre Number):

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

ティンバーで使用するプログラムの Voice Assign Mode を設定します。

PRG: プログラムの Prog P1: Basic/DT/Ctrls- Program Basic [Voice Assign Mode] の各設定に従います。

Poly: プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

MN (Mono): プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

LGT (Legato): モノフォニックで発音し、プログラムの "Mode" 設定に従って、レガートで動作します。

MN、LGT のときは、2 つ以上の鍵盤を弾くと発音する優先順位が、プログラムの "Priority" (Prog 1-1b) の設定に従います。

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

ティンバーのプログラムが、OSC1、OSC2、または両方を発音するかを設定します。

EDS プログラムは、"Oscillator Mode"(Prog 1-1a)が Double のときに OSC1 や OSC2 だけを発音するように設定できます。

BTH (Both): プログラムの設定に従い OSC1、2 が発音します。
OS1: OSC1 のみが発音します。

OS2: OSC2 のみが発音します。EDS プログラムは、"Oscillator Mode" が Single または Drums のときは発音しません。

Portamento [PRG, Off, 001...127]

ティンバーのポルタメントを設定します。

PRG: プログラムの設定に従い、ポルタメントがかかります。

Off: プログラムでポルタメントがかかる設定でも強制的にオフにします。

001...127: プログラムでポルタメントがオフでもここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

MIDI "Status" (COMBI 3-1(2)c) が INT のとき、CC#05 (ポ

ルタメント・タイム)、CC#65 (ポルタメント・スイッチ) の受信でコントロールし、設定が変わります (設定が PRG のとき、CC#05 ポルタメント・タイムは受信しません)。
"MIDI Channel" (COMBI 3-1(2)c) で設定する各ティンバーの MIDI チャンネルでコントロールします。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

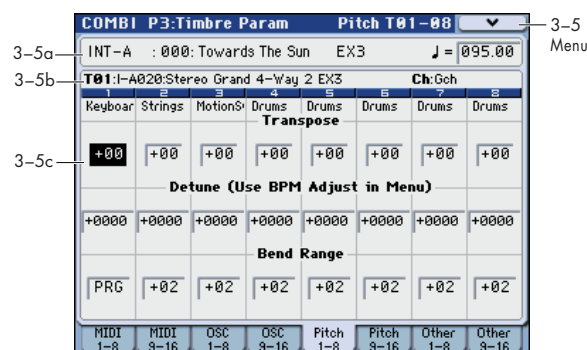
ティンバー 2 ~ 8、9 ~ 16 の発音に関する設定を行います。ティンバー 1 と同様です。「Timbre01: (Timbre Number)」を参照してください。

▼ 3-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination ※p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ※p.108
- 2: Exclusive Solo ※p.108
- 3: Copy from Program ※p.188

(※ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16



ティンバー 1～8、9～16 のピッチに関する設定を行います。

3-5(6)a:Combination Name, Tempo 3-5(6)b:Timbre Info

(☞ 参照 : p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

3-5(6)c:Pitch

Timbre 01 (Timbre Number):

Transpose [-60...+00...+60]

ティンバーの音程を半音単位で調整します。
12 で 1 オクターブです。

MIDI “Status” (COMBI 3-1(2)c) が INT のときは、本体で発音するピッチが変わります。EXT のときは、MIDI で送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

例えば、EXT に設定した 2 つのティンバーに対し、それぞれ + 04、+ 07 を設定すると、C の鍵盤を弾いたとき、C のノート・ナンバーをグローバル MIDI チャンネルで送信すると同時に、E、G のノート・ナンバーをそれぞれのティンバーの MIDI チャンネルで送信します。

Detune (Use BPM Adjust in Menu)

[-1200...+0000...+1200]

各ティンバーの音程を、基準のピッチから 1 セント単位で調整します。

+0000: 基準ピッチです。

Note: メニュー・コマンド “Detune BPM Adjust” を使用して、BPM 単位の計算により、自動的にデチューンをセットすることができます。

MIDI “Transpose”、“Detune” は MIDI RPN の受信でコントロールできます。ティンバー 1～16 で設定したプログラムの “Oscillator Mode” (Prog 1-1a) の設定により、次のようにコントロールされます。

“Oscillator Mode” が Single、Double のとき、MIDI RPN のコース・チューンの受信で “Transpose” が、ファイン・チューンの受信で “Detune” が、それぞれコントロールされ、設定が変わります。

“Oscillator Mode” が Drums のとき、MIDI RPN のコース・チューン、ファイン・チューンの受信で “Detune” が、コントロールされ、設定が変わります。コントロール可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・チューン合わせて ± 1 オクターブとなります。

Bend Range [PRG, -24...+00...+24]

ピッチ・バンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24... + 24: プログラムの設定とは関係なく、ここの設定値で動作します。

MIDI MIDI RPN のピッチバンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります (設定が PRG のときは受信しません)。“MIDI Channel” (COMBI 3-1(2)c) で設定する各ティンバーの MIDI チャンネルでコントロールします。(KARMA 「Transmit MIDI Filter」 “P.Bend (Pitch Bend)” 7-1-5b 参照)

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

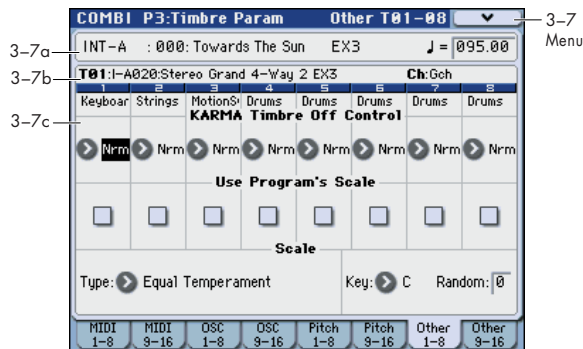
ティンバー 2～8、9～16 のピッチに関する設定を行います。ティンバー 1 と同様です。「Timbre 01 (Timbre Number):」を参照してください。

▼ 3-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy from Program ☞p.188
- 4: Detune BPM Adjust ☞p.190

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

3-7: Other T01-08, 3-8: Other T09-16



ティンバー1～8、9～16のKARMA、スケールに関する設定を行います。

3-7(8)a:Combination Name, Tempo 3-7(8)b:Timbre Info

(※ 参照: p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

3-7(8)c:KARMA/Scale

Timbre 01 (Timbre Number):

KARMA Timbre Off Control

[Normal, Timbre Off by KARMA Off, Timbre Off by KARMA On]

Nrm (Normal): KARMA [ON/OFF] スイッチによってティンバーの発音をコントロールしません。通常、Normalに設定します。

Off (Timbre Off by KARMA Off): KARMA [ON/OFF] スイッチ・オン時、ティンバーは通常どおり発音します。

KARMA [ON/OFF] スイッチ・オフ時、ティンバーは発音しません。

KARMA 機能オフ時のみに、同じ MIDI チャンネルに設定した複数ティンバーの中の特定ティンバーを発音させない場合に設定します。

On (Timbre Off by KARMA On): KARMA [ON/OFF] スイッチ・オン時、ティンバーは発音しません。

KARMA [ON/OFF] スイッチ・オフ時、ティンバーは通常どおり発音します。

KARMA 機能オン時のみに、同じ MIDI チャンネルに設定した複数ティンバーを KARMA モジュールでコントロールする場合に、特定のティンバーの発音を止めるときに設定します。

KARMA 機能オフ時には 2 ティンバーのレイヤーで鍵盤演奏、KARMA オン時のフレーズ演奏は、1 ティンバーにする場合等に設定します。

各ティンバーの“Status” (COMBI 3-1(2)c) が、INT の場合、“Timbre Off Control” の設定により、各ティンバーのオシレーターを発音を止めることができます。

Use Program's Scale **[Off, On]**

ティンバーに、Scale (Prog 1-2b) で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On (チェックする) : プログラムのスケールを使用します。

Off (チェックしない) : “Type (Combi's Scale)” (3-7(8)c) の設定を使用します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16の各ティンバーの KARMA 機能に関する設定を行います。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

Scale:

コンビネーションで使用するスケールを設定します。スケールについては、29 ページの「1-2b: Scale」を参照してください。

Type (Combi's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールを選びます。

Key **[C...B]**

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

Random **[0...7]**

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。

MIDI “Status” (COMBI 3-1(2)c) が INT のときは、本体で発音するピッチが変わります。EXT のときは、MIDI で送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

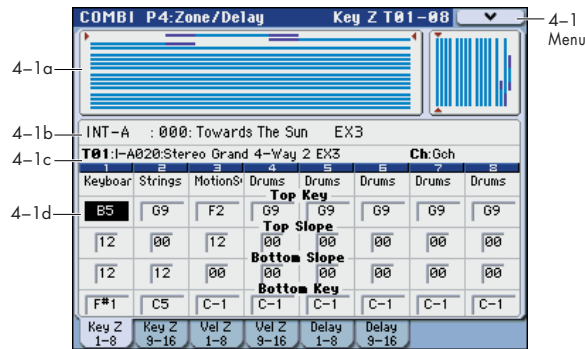
▼ 3-7(8): Menu Command

- 0: Write Combination (※p.187)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Copy from Program (※p.188)

(※ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

COMBI P4: Zone/Delay

4-1: Key Z T01-08, 4-2: Key Z T09-16 (Keyboard Zones T01-08, T09-16)



ティンバー1～8、9～16が発音するキーの範囲を設定します。トップ/ボトム・キーで、ティンバー1～8、9～16が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

キー・スプリット：音色の異なるティンバーで、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤の位置で異なる音色を弾き分けることができます。

レイヤー：発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音します。

ポジショナル・クロスフェード：さらに、スロープが重なるように設定すると、音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤の位置で変化します。

4-1(2)a: Zone Map

各ティンバーのノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。

発音する音域/ベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を異なる色で表示します。

4-1(2)b:Combination Name, Tempo

4-1(2)c:Timbre Info

(☞ 参照 : p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

4-1(2)d:Keyboard Zones

Timbre 01 (Timbre Number):

Top Key [C-1...G9]

ティンバーが発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: トップ・キーから6オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

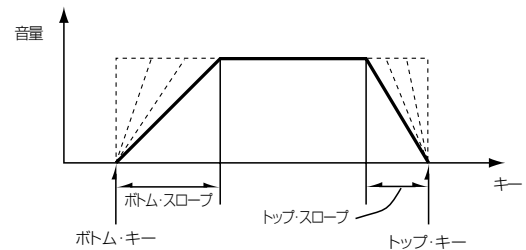
12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: ボトム・キーから6オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Key [C-1...G9]

ティンバーが発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定

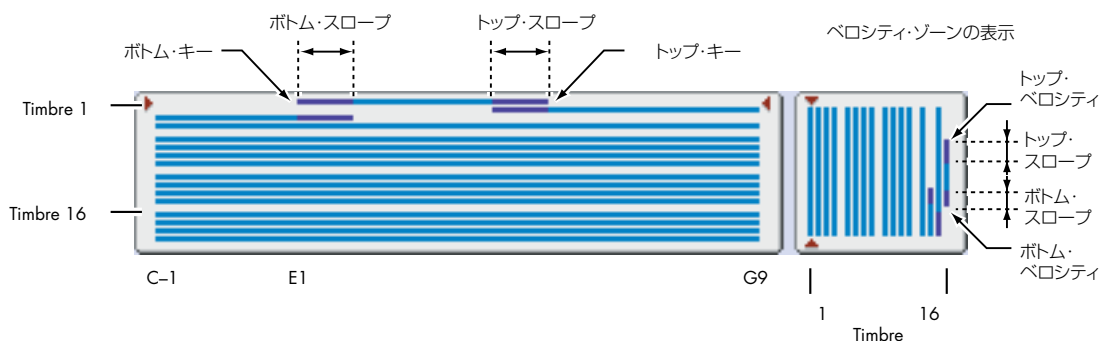


“Top Key”、“Bottom Key”の値は、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すことによってもキーが入力できます。

⚠ 1つのティンバー内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

Zone Map

キー・ゾーンを表示



Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

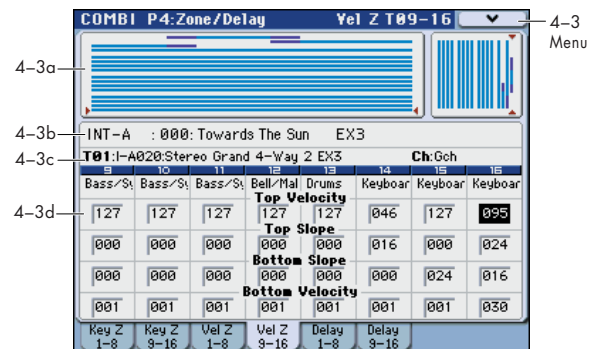
ティンバー 2～8、9～16 の各ティンバーのキー・ゾーンを設定します。ティンバー 1 と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 4-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

4-3: Vel Z T01-08, 4-4: Vel Z T09-16 (Velocity Zones T01-08, T09-16)



トップ/ボトム・ベロシティで、ティンバー 1～8、9～16 が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

ベロシティ・スイッチ：複数のティンバーで、ベロシティ・ゾーンの発音部分が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く強さで異なる音色を弾き分けることができます。

レイヤー：発音範囲が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音されます。

ベロシティ・クロスフェード：さらに、スロープ（網掛けの部分）が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音し、それらの重なり具合は弾く強さによって変化します。

▲ 1 つのティンバー内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

4-3(4)a: Zone Map

各ティンバーのノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。(参照 : p.152 「4-1(2)a: Zone Map」)

4-3(4)b: Combination Name, Tempo

4-3(4)c: Timbre Info

(参照 : p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

4-3(4)d: Velocity Zones

Timbre 01 (Timbre Number):

Top Velocity [001...127]

ティンバーが発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Top Slope [000...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

000: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Slope [000...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

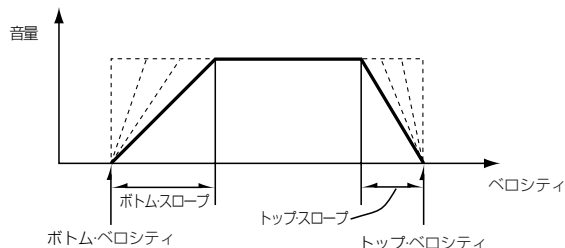
000: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Velocity [001...127]

ティンバーが発音するためのベロシティの最小値を設定します。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



“Top Velocity”、“Bottom Velocity”は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによってもベロシティが入力できます。

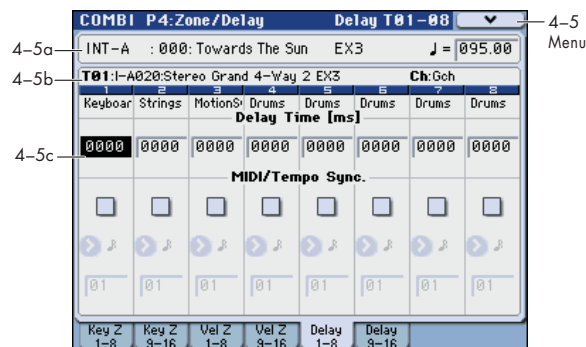
Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー 2～8、9～16 の各ティンバーのベロシティ・ゾーンを設定します。ティンバー 1 と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 4-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination 参考p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参考p.108
- 2: Exclusive Solo 参考p.108
- 3: Copy from Program 参考p.188

(参考 参照: p.187 「Combination: Menu Command」)

**4-5: Delay T01-08,
4-6: Delay T09-16**

ティンバー 1～8、9～16 がノート・オンから遅れて発音するまでの時間 (ディレイ・タイム) を設定します。

4-5(6)a: Combination Name, Tempo**4-5(6)b: Timbre Info**

(参考 参照: p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

4-5(6)c: Delay**Timbre 01 (Timbre Number):**

Delay Time [ms] [0000...5000ms, KeyOff]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間 (ディレイ・タイム) を ms (1/1000 秒) 単位で設定します。“MIDI/Tempo Sync.” が Off のときに有効です。

KeyOff: ノート・オフで発音します。この場合、使用するプログラムのアンプ EG のサステイン・レベルが 0 以外のときは音が消えません。チェンバロの音色等で使います。

通常は 0000 に設定します。

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間 (ディレイ・タイム) を “♪ (Tempo)” に対する音の長さの単位で設定します。

On (チェックする): “Base Note”、“Times” の設定により、“Tempo” に従ってディレイ・タイムが設定されます。例えば “Base Note” ♩、“Times” 01、“Tempo” 60BPM のとき、ディレイ・タイムは 1000ms に等しくなります。

Off (チェックしない): “Delay Time” の設定に従ってディレイ・タイムが設定されます。

Base Note [♪, ♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮]

Times [01...32]

ティンバーがノート・オンから発音するまでの時間 (ディレイ・タイム) を “♪ (Tempo)” (0-1(2)a) に対する音の長さで設定します。

“Base Note” で音符の長さを設定し、“Times” で “Base Note” の音符を、設定した回数分長くします。

例えば “Base Note” を四分音符 (♪)、“Times” を 02 に設定すると、そのティンバーは二分音符 (♩) 分遅れて発音します。“♪ (Tempo)” (0-1(2)a) を変化させても、ディレイ・タイムは常に二分音符 (♪) 分になります。このとき “Tempo” を 60.00BPM にすると 2000ms、120.00BPM にすると 1000ms となります。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー 2～8、9～16 のディレイ・タイムに関する設定を行います。ティンバー 1 と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 4-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

COMBI P5: MIDI Filter

ティンバー1～16が送受信する MIDI データにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば、同じ MIDI チャンネルで発音させるときに、片方はダンパー・ペダルを効かせ、片方は効かせない等の設定が行えます。

On (チェックする) : MIDI データの送受信がイネーブル (可能) になります。

“Status” (COMBI 3-1(2)c) が INT のときは、M3 のコントローラーを操作したり MIDI データを受信することによって、チェックした項目の効果がティンバーのプログラムに対してかかります (エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能は、ここでの設定は影響しません)。

EXT または EX2 のときは、本機のコントローラーを操作すると、そのティンバーのチャンネルで MIDI データを送信します。本体全体の MIDI 送受信は “MIDI Filter” (Global 1-2b) で設定します。

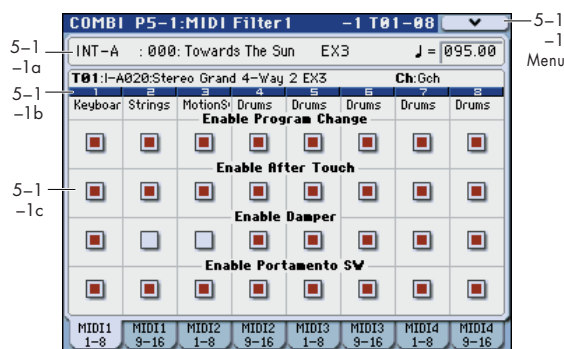
機能がアサインナブル (ユーザーが設定可能) なコントローラー (MIDI Filter1-4 ページ、MIDI Filter2-5 ページ) の MIDI フィルターは、MIDI コントロール・チェンジを設定すると、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このとき MIDI Filter1-1～3 ページと同じコントロール・チェンジを設定した場合は、こちらのページ (MIDI Filter1-1～3) の設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジが MIDI Filter1-4 ページまたは MIDI Filter2-5 ページで複数のコントローラーにアサインされているときは、どれか 1 つをチェックすると、そのコントロール・チェンジが有効となります。

Off (チェックしない) : MIDI データの送受信がディセーブル (不可能) になります。

Note: MIDI CC# = MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ・ナンバー

COMBI P5-1: MIDI Filter 1

5-1-1: -1 T01-08,
5-1-2: -1 T09-16



Enable Portamento SW [Off, On]

MIDI CC#65 ポルタメント・オン/オフを送受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8, 9～16の各ティンバーの MIDI Filter1 を設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-1-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

5-1-1(2)a:Combination Name, Tempo

5-1-1(2)b:Timbre Info

(☞ 参照 : p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

5-1-1(2)c: MIDI Filter1

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Program Change [Off, On]

MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

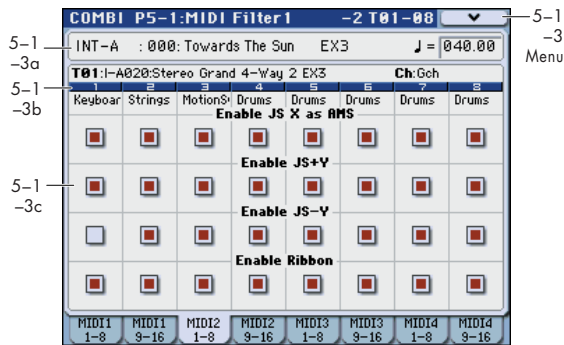
Enable After Touch [Off, On]

MIDI アフタータッチ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Enable Damper [Off, On]

MIDI CC#64 ホールド (ダンパー・ペダル) を送受信するかしないかを設定します。

5-1-3: -2 T01-08, 5-1-4: -2 T09-16



5-1-3(4)a:Combination Name, Tempo 5-1-3(4)b:Timbre Info

(☞ 参照: p.149[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16])

5-1-3(4)c: MIDI Filter2

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable JS X as AMS [Off, On]

MIDI ピッチバンド・メッセージ (ジョイスティックを X 方向) の受信によって、JS X を設定した AMS での効果を受信するかしないかを設定します。(MIDI ピッチバンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません。)(☞ 参照: p.817 [Alternate Modulation Source (AMS)])

Enable JS+Y [Off, On]

MIDI CC#1 (ジョイスティック+Y 方向や、リアルタイム・モジュレーション・スライダー・アサインで設定) を送受信するかしないかを設定します。

Enable JS-Y [Off, On]

MIDI CC#2 (ジョイスティック-Y 方向や、リアルタイム・モジュレーション・スライダー・アサインで設定) を送受信するかしないかを設定します。

Enable Ribbon [Off, On]

MIDI CC#16 (リボン・コントローラーや、リアルタイム・モジュレーション・スライダー・アサインで設定) を送受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

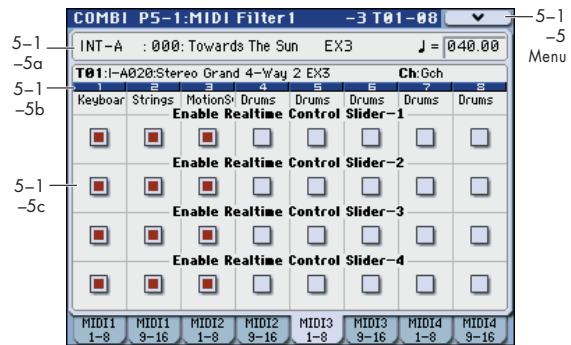
ティンバー2~8, 9~16の各ティンバーの MIDI Filter2 を設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-1-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照: p.187 [Combination: Menu Command])

5-1-5: -3 T01-08, 5-1-6: -3 T09-16



CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] スイッチ選択時のスライダー [1] ~ [8] での効果を送受信するかを設定します。スライダー [1] ~ [4] の MIDI コントロール・メッセージは固定です。

5-1-5(6)a:Combination Name, Tempo 5-1-5(6)b:Timbre Info

(☞ 参照: p.149[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16])

5-1-5(6)c: MIDI Filter3

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Realtime Control Slider-1 [Off, On]

スライダー [1] の MIDI CC#74 (本機のフィルター・カットオフ周波数) を送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Slider-2 [Off, On]

スライダー [2] の MIDI CC#71 (本機のフィルター・レゾナンス・レベル) を送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Slider-3 [Off, On]

スライダー [3] の MIDI CC#79 (本機のフィルター EG インテンシティ) を送受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Slider-4 [Off, On]

スライダー [4] の MIDI CC#72 (本機のフィルター/アンプ EG リリースタイム) を送受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

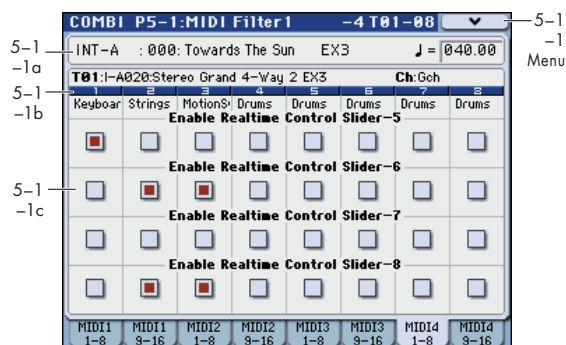
ティンバー2~8, 9~16の各ティンバーの MIDI Filter3 を設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-1-5(6): Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照: p.187 [Combination: Menu Command])

5-1-7: -4 T01-08, 5-1-8: -4 T09-16



CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] スイッチ選択時のスライダー [5] ~ [8] での効果を送受信するかを設定します。スライダー [5] ~ [8] の機能は P1: DT/XY/CTRLS- Controllers Setup ページで設定します。

5-1-7(8)a: Combination Name, Tempo

5-1-7(8)b: Timbre Info

(☞ 参照 : p.149「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

5-1-7(8)c: MIDI Filter4

Timbre 01 (Timbre Number):

Enable Realtime Control Slider-5	[Off, On]
Enable Realtime Control Slider-6	[Off, On]
Enable Realtime Control Slider-7	[Off, On]
Enable Realtime Control Slider-8	[Off, On]

スライダー [5] ~ [8] に設定した、MIDI メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

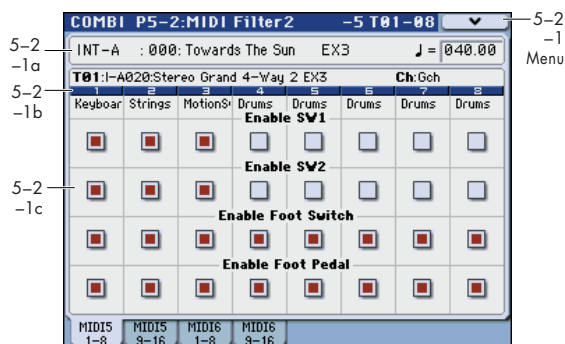
ティンバー 2 ~ 8, 9 ~ 16 の各ティンバーの MIDI Filter4 を設定します。ティンバー 1 と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-1-7(8): Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
- 2: Exclusive Solo ☞ p.108
- 3: Copy from Program ☞ p.188

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

COMBI P5-2: MIDI Filter 2

5-2-1: -5 T01-08,
5-2-2: -5 T09-165-2-1(2)a:Combination Name, Tempo
5-2-1(2)b:Timbre Info

(参照: p.149[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16])

5-2-1(2)c: MIDI Filter5

Timbre 01 (Timbre Number):**Enable SW1** [Off, On]**Enable SW2** [Off, On]

SW1、SW2 の効果を送受信するかしないかを設定します。

SW1、SW2 は [SW1]、[SW2] スイッチでコントロールします。

SW1、SW2 は P1: DT/XY/CTRLS- Controllers Setup ページで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。

SW1 Mod. (CC#80)、SW2 Mod. (CC#81)、または Portament SW (CC#65) に設定したときに有効です。

Enable Foot Switch [Off, On]

ASSIGNABLE SWITCH の効果を送受信するかしないかを設定します。機能は Global P2: Controllers- Foot Controllers で設定します。MIDI コントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Enable Foot Pedal [Off, On]

ASSIGNABLE PEDAL の効果を送受信するかしないかを設定します。機能は Global P2: Controllers- Foot Controllers ページで設定します。MIDI コントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

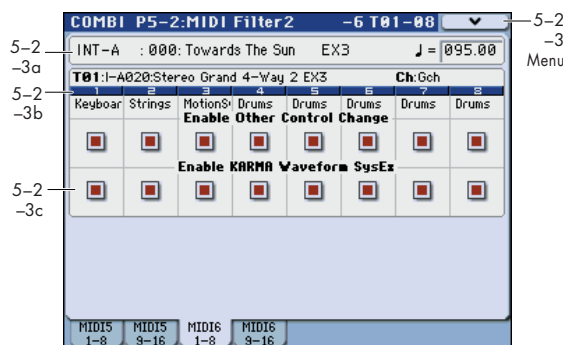
ティンバー2～8、9～16の各ティンバーの MIDI Filter5 を設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-2-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination 参照p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108

- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy from Program 参照p.188

(参照: p.187 [Combination: Menu Command])

5-2-3: -6 T01-08,
5-2-4: -6 T09-165-2-3(4)a:Combination Name, Tempo
5-2-3(4)b:Timbre Info

(参照: p.149[2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16])

5-2-3(4)c: MIDI Filter6

Timbre 01 (Timbre Number):**Enable Other Control Change Messages** [Off, On]

前述の MIDI Filter の項目で該当しない MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかしないかを設定します。

Enable KARMA Waveform SysEx [Off, On]

KARMA 機能の1つに、KARMA Waveform 機能といい、GE がジェネレートする MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージにより、発音中のプログラムのオシレーター・マルチサンプルを任意に切り替えていく機能があります。この MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Timbre 02...08, 09...16 (Timbre Number):

ティンバー2～8、9～16の各ティンバーの MIDI Filter6 を設定します。ティンバー1と同様です。「Timbre01:」を参照してください。

▼ 5-2-3(4): Menu Command

- 0: Write Combination 参照p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy from Program 参照p.188

(参照: p.187 [Combination: Menu Command])


COMBI P7: KARMA

Combination モードでの KARMA 機能に関する設定をします。Combination モードでは、4つの KARMA モジュール (モジュール [A]、[B]、[C]、[D]) が使用できます。

コンビネーションではドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのティンバー・プログラムに別々のフレーズやパターンをつけるなど、4つの KARMA モジュールと 16のティンバー・プログラムを組み合わせる様々な設定が可能です。また、ドラムトラック機能とのリンクや同期が可能です。

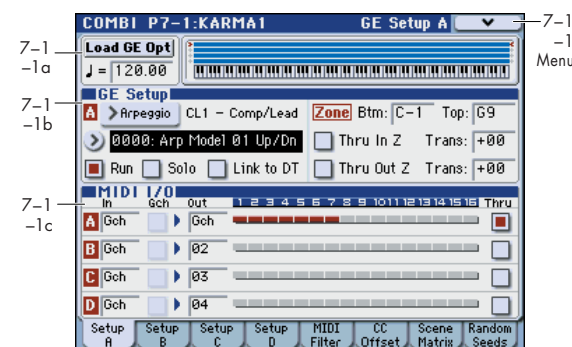
これらの設定はコンビネーションごとに保存されます。コンビネーションを切り替えたときに自動的にそのコンビネーションに保存されている KARMA 機能の設定になります。

また、KARMA [ON/OFF]スイッチ、[LATCH]スイッチ、SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチ、Scene ごとの KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] の状態もコンビネーションごとに保存することができます。

 コンビネーションの切り替え時、これらの設定が有効になるのは、Global P0-1: Basic Setup, Load KARMA settings when changing "Combination" が On (チェックする) のときです。

COMBI P7-1: KARMA 1

7-1-1: GE Setup A



各 KARMA モジュールで使用される GE (Generated Effect) の選択、KARMA モジュールのキー・ゾーンや MIDI 入出力チャンネル等を設定します。

GE Setup A ページでは、KARMA モジュール A について設定します。MIDI 入出力チャンネルについては、各モジュールについて設定します。

7-1-1a: Load GE Options, Tempo

Load GE Options

GE を選択したときに KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] 等のコントローラーの設定を自動的に行うか、初期化するか、または保持するかを設定します。

(☞ 参照 : p.4 "Load GE Options")

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]
(☞ 参照 : p.123 "♪ (Tempo)")

7-1-1b: GE Setup

A (Module A):

GE Select [Preset 0000...2175, USER-A 000...127, ..., USER-H 000...127]
GE Bank Select [Preset...USER-H]
GE Category Select [Arpeggio...Real-Time]
RTC Model
(☞ 参照 : p.5 "0-5c: GE Select")

Run [Off, On]
(☞ 参照 : p.127 "Run")

Solo [Off, On]
(☞ 参照 : p.127 "Solo")

Link to DT (Link to Drum Track) [Off, On]
(☞ 参照 : p.128 "Link to DT (Link to Drum Track)")

Zone:

KARMA モジュールをコントロールするノート・データの範囲 (キー・ゾーン) を設定します。

Note: Combinationモードでは、KARMAモジュールへのMIDIデータをモジュールごとの "Input Channel" と "Output Channel" (7-1-1c) で送受信します。

これらのパラメーターの詳細は「Zone:」(☞p.77) を参照してください。

Btm (Key Zone Bottom) [C-1...G9]
Top (Key Zone Top) [C-1...G9]
Thru In Z (Thru In Zone) [Off, On]
Trans (Transpose In Zone) [-36...+36]
Thru Out Z (Thru Out Zone) [Off, On]
Trans (Transpose Out Zone) [-36...+36]

Module Zone Display:



各 KARMA モジュールの "Btm" と "Top" で設定したキーゾーンを青色の実線で表示します。

実線内の鍵盤や MIDI IN 端子からの情報が KARMA モジュールへ入力されます。

7-1-1c: MIDI I/O

各 KARMA モジュールの MIDI 入出力チャンネルを設定します。

A, B, C, D (Module A, B, C, D):

In (Input Channel) [01...16, Gch]
KARMA モジュールの MIDI 入力チャンネルを設定します。

鍵盤や MIDI IN 端子から送信された MIDI データのうち、ここで設定した MIDI チャンネルと一致した MIDI データが KARMA モジュールに入力されます。(下図「KARMA - MIDI Input/Output Channel」参照)

Gch: グローバル MIDI チャンネル (Global 1-1a: “MIDI Channel”) が KARMA モジュールへの MIDI 入力チャンネルとなります。

通常、Combination モードで鍵盤を使用する場合は Gch に設定します。

Gch (Gch Also) [Off, On]

“Input Channel” で設定した MIDI チャンネルに加えて、グローバル MIDI チャンネルも MIDI 入力チャンネルとして使用するかどうかを設定します。

Off (チェックしない): “Input Channel” で設定した MIDI チャンネルのみが KARMA モジュールへの MIDI 入力チャンネルとなります。

On (チェックする): “Input Channel” で設定した MIDI チャンネルとグローバル MIDI チャンネルが KARMA モジュールへの MIDI 入力チャンネルとなります。

“Gch Also” を On (チェックする) にすると、鍵盤 (グローバル MIDI チャンネルで送信) から KARMA モジュールをコントロールすることができます。

🔊 “Input Channel” を Gch に、またはグローバル MIDI チャンネル (Global 1-1a: “MIDI Channel”) に設定した場合は、“Gch Also” は設定できません。

Out (Output Channel) [01...16, Gch]

KARMA モジュールの MIDI 出力チャンネルを設定します。KARMA モジュールから送信した MIDI データのうち、ここで設定した MIDI チャンネルと一致したティンバーが発音します。(下図「KARMA - MIDI Input/Output Channel」を参照)

Gch: グローバル MIDI チャンネル (Global 1-1a: “MIDI Channel”) が KARMA モジュールの MIDI 出力チャンネルとなります。

Thru (when KARMA Off) [Off, On]

KARMA 機能オン時のみに “Input Channel” と “Output Channel” の設定を有効にするかどうかを設定します。

Note: 通常、“Input Channel” と “Output Channel” の設定は、KARMA 機能オン時のみ有効となります。

On (チェックする): KARMA 機能オフ時、KARMA モジュールへの MIDI データを “Output Channel” で設定した MIDI チャンネルでティンバーに送信 (スルー) します。

Off (チェックしない): KARMA 機能オフ時には、KARMA モジュールへの MIDI データはティンバーに送信されません。

ティンバー1に KARMA モジュール [A]、ティンバー2に KARMA モジュール [B] を使用して、各ティンバーで別々のフレーズやパターンを演奏させる場合、それぞれの MIDI チャンネルを次のように設定します。

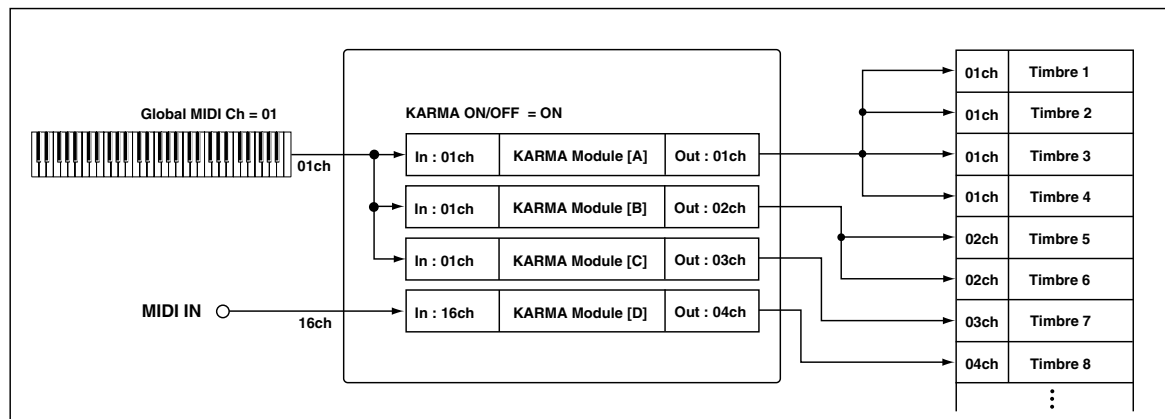
[設定例 1]

1. グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a: “MIDI Channel”) を 01 にします。
2. ティンバー 1 を以下のように設定します。
“Program Select”: Bass のプログラム
“MIDI Channel” (3-1(2)c) : Gch
3. ティンバー 2 を以下のように設定します。
“Program Select”: ピアノのプログラム
“MIDI Channel” (3-1(2)c) : 02
4. KARMA モジュール [A] を以下のように設定します。
“GE Select”: GE カテゴリーが Bass のリフ
“Input Channel”: Gch
“Output Channel”: Gch
“Timbre Thru”: Off
5. KARMA モジュール [B] を以下のように設定します。
“GE Select”: GE カテゴリーが Keyboard のリフ
“Input Channel”: Gch
“Output Channel”: 02
“Timbre Thru”: Off
6. KARMA [ON/OFF] スイッチで KARMA 機能をオンにします。
鍵盤を弾くと、ティンバー 1 では KARMA モジュール [A] によるベースのリフが演奏されます。ティンバー 2 では KARMA モジュール [B] によるピアノが演奏されます。(下図「KARMA ON/OFF=ON (1) (2)」参照)
7. KARMA [ON/OFF] スイッチで KARMA 機能をオフにします。
鍵盤を弾くと、MIDI チャンネルが Gch で一致するティンバー1のベースが発音します。ティンバー2は MIDI Channel が 2ch のため発音しません。(下図「KARMA ON/OFF=OFF (1)」を参照)

[設定例 2]

1. [設定例 1] の手順 1. ~ 3. と同様に設定します。
2. KARMA モジュール [A] を以下のように設定します。
“GE Select”: GE カテゴリーが Bass のリフ
“Input Channel”: Gch
“Output Channel”: Gch
“Thru”: Off
3. KARMA モジュール [B] を以下のように設定します。
“GE Select”: GE カテゴリーが Keyboard のリフ

KARMA - MIDI Input / Output Channel



“Input Channel”: Gch
 “Output Channel”: 02
 “Thru”: On

4. KARMA [ON/OFF] スイッチで KARMA 機能をオンにします。

鍵盤を弾くと、[設定例 1] の手順 6. と同様の動作になります。(下図「KARMA ON/OFF=ON (1) (2)」を参照)

5. KARMA [ON/OFF] スイッチで KARMA 機能をオフにします。

鍵盤を弾くと、MIDI チャンネルが Gch で一致するティンバーのベースが発音します。ティンバー 2 のピアノが KARMA モジュール[B]の“Timbre Thru”: Onの設定により発音します。(下図「KARMA ON/OFF=OFF (2)」を参照)

7-1-2: GE Setup B, 7-1-3: GE Setup C, 7-1-4: GE Setup D

これらは「7-1-1: GE Setup A」と同様です。「7-1-1: GE Setup A」(※p.163)を参照してください。

Module – Timbre MIDI Display:

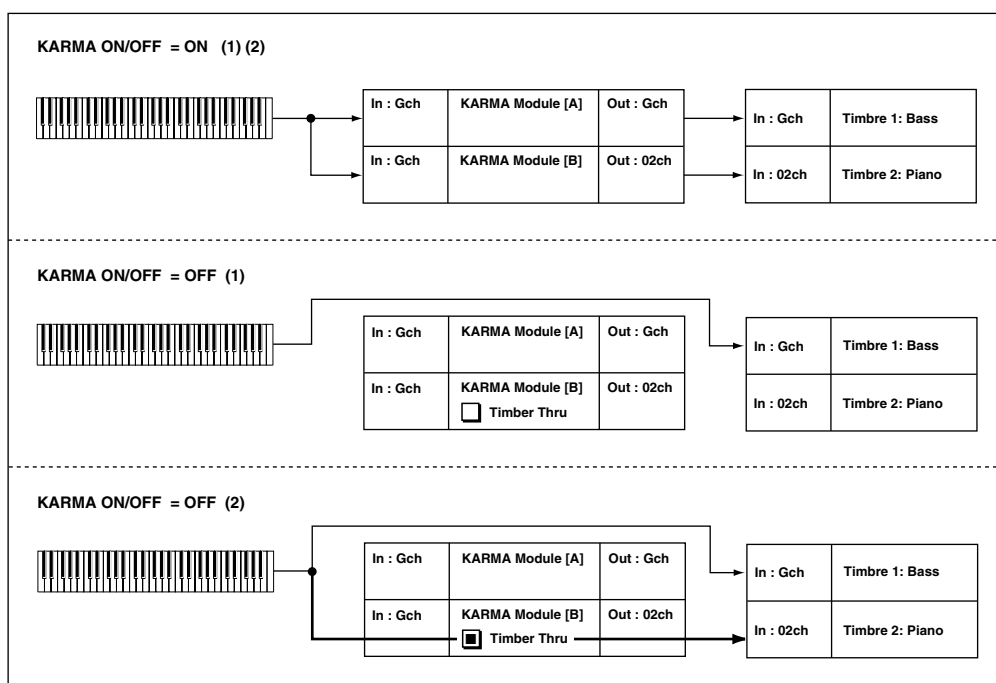
各 KARMA モジュールの MIDI 出力チャンネルとティンバーの MIDI チャンネル (3-1(2)c: “MIDI Channel”) の設定により、各 KARMA モジュールにより発音するティンバーを赤で表示します。

	In	Gch	Out	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Thru
A	01G		02																	
B	01G		03																	
C	01G		04																	
D	01G		05																	

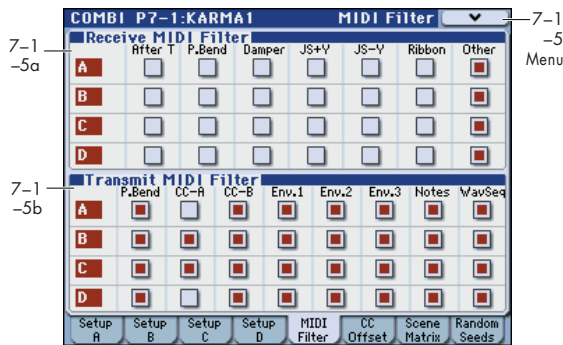
▼ 7-1-1: Menu Command

- 0: Write Combination ※p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ※p.108
- 2: Exclusive Solo ※p.108
- 3: Copy KARMA Module ※p.115
- 4: Initialize KARMA Module ※p.116
- 5: Copy Scene ※p.116
- 6: Swap Scene ※p.116
- 7: Capture Random Seed ※p.117
- 8: Copy from Program ※p.188

(※参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)



7-1-5: MIDI Filter/CC Offset



各 KARMA モジュールの MIDI フィルターを設定します。

7-1-5a: Receive MIDI Filter

各 KARMA モジュールが受信した MIDI メッセージを、そのまま音源に送信するかどうかを設定します。

On (チェックする) : その MIDI メッセージは、音源に送信されます。

Off (チェックしない) : その MIDI メッセージは、音源には送信されません。

詳しくは「7-1-3a: Receive MIDI Filter」(※p.81) を参照してください。

Aft. T (After Touch)	[Off, On]
P. Bend (Pitch Bend)	[Off, On]
Damper (CC#64)	[Off, On]
JS+Y (CC#01)	[Off, On]
JS-Y (CC#02)	[Off, On]
Ribbon (CC#16)	[Off, On]
Other (Other CC)	[Off, On]

(※ 参照 : p.78 「7-1-3a: Receive MIDI Filter」)

7-1-5b: Transmit MIDI Filter

各 KARMA モジュールの GE で生成した MIDI コントロール・データを音源に送信するかどうかをモジュールごとに設定します。

On (チェックする) : GE で生成した MIDI データは、音源に送信されます。

Off (チェックしない) : GE で生成した MIDI データは、音源には送信されません。

詳しくは「7-1-3b: Transmit MIDI Filter」(※p.79) を参照してください。

P. Bend (Pitch Bend)	[Off, On]
-----------------------------	------------------

On (チェックする) : フレーズやパターンに同期して GE が生成した MIDI ピッチ・バンド・メッセージを音源に送信します。
(+KARMA GE Guide - Bend Group)

Note: “CC-A”、“CC-B”、“Env.1”、“Env.2”、“Env.3” で生成したピッチ・バンド・メッセージにも、ここでの設定が有効となります。

▲ KARMA 機能オンで、KARMA モジュールがピッチ・バンド・データを生成している場合、ティンバーの “Bend Range” (※ 参照 : p.153 「3-5(6)c: Pitch」) は以下のようにコントロールされます。

KARMA GE 内部で設定されているピッチ・バンド・レンジが KARMA モジュールから送信され、対応するティンバー内部で自動的に設定されます。これにより KARMA モジュールの GE が生成するピッチ・バンド・データが正しく動作します。このとき、ジョイスティックの操作によるピッチ・バンド・データは、KARMA 機能オフ時と同じベンド効果となるように自動的に最適化されます。また、複数のティンバーが1つの KARMA モジュールでコントロールされている場合は、番号の低いティンバーの設定に従います。

CC-A, CC-B	[Off, On]
Env.1-3 (Envelope1-3)	[Off, On]
Notes (GE Notes)	[Off, On]
WavSeq (Wave Sequence)	[Off, On]

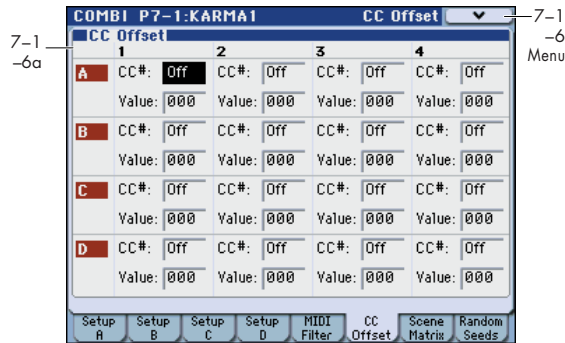
(※ 参照 : p.79 「7-1-3b: Transmit MIDI Filter」)

▼ 7-1-5: Menu Command

- 0: Write Combination (※p.187)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Copy KARMA Module (※p.115)
- 4: Initialize KARMA Module (※p.116)
- 5: Copy Scene (※p.116)
- 6: Swap Scene (※p.116)
- 7: Capture Random Seed (※p.117)
- 8: Copy from Program (※p.188)

(※ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

7-1-6: CC Offset



KARMA 機能オン時に送信する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ (CC Offset パラメーター) を設定します。

7-1-6a: CC Offset

KARMA [ON/OFF] スイッチを押して KARMA 機能をオンにしたときに、各 KARMA モジュールから音源に送信する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージとメッセージの値を設定します。KARMA 機能オン時に MIDI コントロール・チェンジ・メッセージでプログラム音色やエフェクト等をコントロールできます。

KARMA モジュールの “Output Channel” (7-1-1c) で設定したチャンネルで送信されます。

1, 2, 3, 4:

CC# (Number) [Off, 00...95]
Value [000...127]

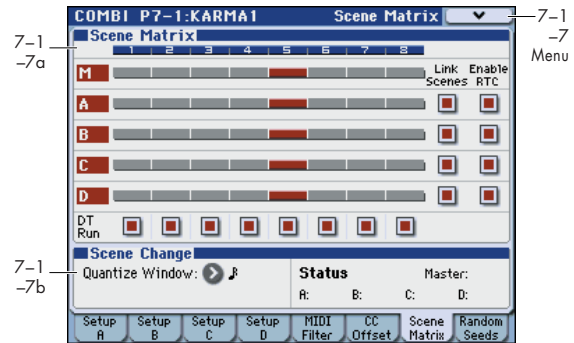
(☞ 参照 : p.80 「7-1-4a: CC Offset」)

▼ 7-1-6: Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
- 2: Exclusive Solo ☞ p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞ p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞ p.116
- 5: Copy Scene ☞ p.116
- 6: Swap Scene ☞ p.116
- 7: Capture Random Seed ☞ p.117
- 8: Copy from Program ☞ p.188

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

7-1-7: Scene Matrix



7-1-7a: Module Control Scene Matrix

5 つのモジュール・バッファそれぞれで選択されているシーンを、同時に確認したり、エディットすることができます。

シーンが切り替わるタイミングは Scene Change “Quantize Window” で設定します。実際に次のシーンが切り替わるタイミングは “Status” で確認することができます。

シーン・マトリックスは、各モジュール・バッファの列で構成され、一番上の列はマスター・バッファに対応しています。各列の 8 つのボタンは、フロント・パネルの KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチにリンクしています。ここでは、フロント・パネルの [MODULE CONTROL] スイッチの設定に影響されず、各バッファに対してシーンを選ぶことができます。

M [1...8]
A [1...8]
B [1...8]
C [1...8]
D [1...8]

8 つのボタンを押すことによって、各モジュールのシーンを変更することができます。そして、“Link Scenes” を On (チェックする) にして、マスター・バッファを変更すると、他のバッファのシーンがマスター・バッファにリンクして切り替わります。

Link Scenes (Link Scenes To Master):

A [Off, On]
B [Off, On]
C [Off, On]
D [Off, On]

On (チェックする) : マスター・バッファのシーンを変更すると、他のバッファのシーンがマスター・バッファにリンクして切り替わります。各モジュールで選択されているシーンは、マスター・バッファに記憶されています。各モジュールのシーンは、自由に組み合わせることが可能です。

この設定は、おもに Combination モードで、リアルタイムに演奏するときやソング作成前のソング・テンプレート (例えばベース、コーラス、フィルなどをイメージしたもの) を作成するときなどに使用します。例えば、マスター・バッファ 1 を選択することによって、ドラム・パターンのモジュール A をシーン 5 に、ベース・リフのモジュール B をシーン 8 に切り替えるなどが可能です。

Off (チェックしない) : マスター・バッファのシーンを変更すると、マスター・バッファの KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch [1] ~ [8] にアサインされているパラメーター

の設定のみが変更されます。他のモジュールのシーンは切り替わりません。

この設定は、Sequencer モードの 1 つのソングで、まったく関連のない 4 つの GE をコピーして使用する場合等、各バッファーに対し独立した動作をさせる場合に使用します。互いのバッファーを関連させて動作させる場合は、通常使用しません。

Enable RTC (Enable RTC By Master):

- A [Off, On]
- B [Off, On]
- C [Off, On]
- D [Off, On]

Off (チェックしない) : “Module Control” で Master を選んで KARMA コントローラーを操作したり、マスター・バッファーのシーンを切り替えても、マスター・バッファーでアサインされているモジュールのパラメーターは変化しません。

“Link Scenes To Master” とともに Off (チェックしない) にすると、コントローラーがアサインされているモジュールのパラメーターは、マスター・バッファーからも切り離なされ、パラメーターの値は固定されます。

On (チェックする) : “Module Control” で Master を選んで KARMA コントローラーを操作したり、マスター・バッファーのシーンを切り替えると、マスター・バッファーでアサインされているモジュールのパラメーターが変化します。

Note: 各モジュールのパラメーターをマスター・バッファーから完全に切り離すには、“Link Scenes To Master” と “Enable RTC By Master” を Off (チェックしない) にする必要があります。もし、“Link Scenes To Master” だけを Off (チェックしない) にした場合は、マスター・バッファーとモジュール・バッファー両方でアサインされているパラメーターは、マスター・バッファーのシーン設定に影響されるかもしれません。

もちろん、マスター・バッファーのみにコントロールがアサインされているモジュールのリアルタイム・パラメーターは、“Enable RTC By Master” を Off (チェックしない) にしないかぎり、マスター・バッファーのシーンに影響されます。

▲ マスター・バッファーとモジュール・バッファー両方にコントローラーがアサインされているパラメーターの値は、“Enable RTC By Master” を Off (チェックしない) にしたとき、モジュール・バッファーで選択されているシーンでの値になります。

例えば、両方のバッファーにおいて “Duration %” パラメーターにスライダーがアサインし、最後に “Module Control” = Master でデュレーションをコントロールしま

す。“Enable RTC By Master” を Off (チェックしない) すると、デュレーションはモジュール・バッファーでコントロールした値になります。再度、“Enable RTC By Master” を On (チェックする) にすると、デュレーションはマスター・バッファーでコントロールした値になります。

DT Run (Drum Track Run) 1...8 [Off, On]

Master シーンごとにドラムトラックをミュート・オン/オフします。

KARMA Off のときはドラムトラックはこの設定の影響を受けません。DRUM TRACK [ON/OFF] を On にすると、ドラムトラックは Trigger “Mode” の設定に従い、動作し、発音します。

KARMA On のときは、ドラムトラックが動作していても、“DT Run” が Off に設定された Master シーンを選ぶとドラムトラックはミュート・オン (無音) になります。“DT Run” が On に設定された Master シーンを選ぶとミュート・オフ (発音) になります。

On (チェックする) : DRUM TRACK [ON/OFF] が On のとき、ドラムトラックは Trigger “Mode” の設定に従って動作し、ミュート・オフ (発音) になります。

Off (チェックしない) : Off に設定した Master シーンでは、ドラムトラックは動作していても、ミュート・オン (無音) になります。

7-1-7b: Scene Change

シーンが切り替わるタイミングは、“Quantize Window” で設定します。実際に次のシーンが切り替わるタイミングは “Status” で確認することができます。

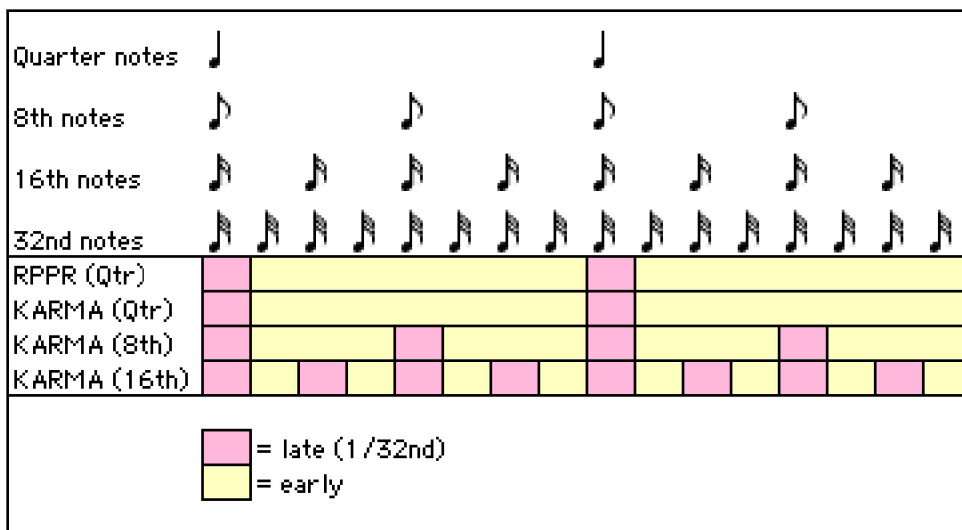
Quantize Window [♪...♪, 1 Bar...4 Bars]

すべてのモジュールのシーンが切り替わるタイミングを設定します。この設定により、シーンが切り替わるタイミングを次の拍あるいは小節まで、または数小節遅らせることができます。

♪...♪ : 設定する音符の単位でシーンが切り替わります。3 連符のパターンなどを演奏するときに、アップ・ビート (裏拍) でタイミングを合わせたいときは、値を 3 連符にすることによって、そのタイミングでシーンが切り替わります。

1 Bar...4 Bars : 小節単位で設定します。モジュールごとの GE や演奏する拍子に合わせるときに設定します。

Note: “KARMA T.Sig” が GE/TS 以外に設定されているときは、指定された拍子により小節の長さを計算します。



“KARMA T.Sig” が GE/TS (各 KARMA モジュールで初期値として設定されている拍子を使用) に設定されているときは、小節の長さは現在使用されている各 GE の拍子による平均値で計算します。

Note: ベースとなる位置から 32 分音符以内のタイミング (前図のピンク色の部分) で他のシーンを選ぶと、すぐにシーンが切り替わります。それ以降のタイミング (前図の黄色の部分) で他のシーンを選ぶと、“Quantize Window” で設定した音符分、後のタイミングで、シーンが切り替わります。(スペースの都合上、すべての設定が表示されている訳ではありません。)

Status

次に切り替わるシーンに関する情報を表示します。

例えば、モジュール A のシーン 2 で演奏しているときに、モジュール A のシーン 8 を選ぶと、「Module A」の表示の隣に、切り替わるまでの間、「2 -> 8」が表示されます。“Quantize Window” に ♩ や ♪ のように短い値を設定している場合はすぐに切り替わるため、表示を確認できない場合があります。シーンは、Master またはモジュールごとに切り替えることができ、対象となる欄に情報が表示されます。

“Quantize Window” で 1 Bar、2 Bars、4 Bars といった長い単位の値を設定したときは、シーンを選ぶと、コントロール・サーフェスと Scene Matrix はすぐに次のシーンを表示しますが、内部的には指定された間隔が過ぎるまで切り替わりません。上記例の場合では、「2 -> 8」が表示されている間は、コントロール・サーフェスと Scene Matrix がシーンの設定を表示していても、内部的にはシーンは切り替わっていないこととなります。「2 -> 8」が表示されている間に、もう一度シーン 2 を選ぶとシーン 8 への切り替えがキャンセルされます。

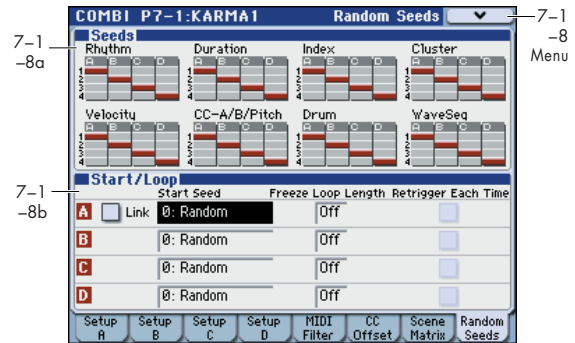
Note: シーンを選び、そのシーンにまだ切り替わっていない間は、フロント・パネルのコントロール・サーフェスや P0: Play の KARMA GE ページ、Control Surface ページ (Control Assign: KARMA) 等でも、次のシーンが表示されています。この状態で各パラメーターを変更しても、実際にシーンが切り替わるまでは変化がありません。

▼ 7-1-7: Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
- 2: Exclusive Solo ☞ p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞ p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞ p.116
- 5: Copy Scene ☞ p.116
- 6: Swap Scene ☞ p.116
- 7: Capture Random Seed ☞ p.117
- 8: Copy from Program ☞ p.188

(☞ 参照: p.187 「Combination: Menu Command」)

7-1-8: Random Seeds



Random Seeds ページでは、各 KARMA モジュールで使用している GE のランダム化のキャラクターをコントロールします。異なる KARMA モジュール同士で同じ GE を選択し、同じスタート・シード値を共有させることによって、各モジュールで生成するフレーズに同じキャラクターを持たせるようにすることができます。

7-1-8a: Seed

Rhythm (Rhythm Seed):

A	[1, 2, 3, 4]
B	[1, 2, 3, 4]
C	[1, 2, 3, 4]
D	[1, 2, 3, 4]

GE リアルタイム・パラメーター・グループのリズムに関するランダム具合を KARMA モジュールごとにコントロールします。各 KARMA モジュールで同じ GE を使用した場合に、リズムに対して同じキャラクターを共有することができます。

ランダム具合は、ここでの値 (“Seeds (種)”) を元に処理されます。

例えば、4 つの KARMA モジュールの “Rhythm (Rhythm Seed)” をすべて 1 にします。そして同じ GE を使用して同じ条件で動作させると、各モジュール間でリズムのランダム具合が同じになるので、4 つの KARMA モジュールから生成されるフレーズのリズムが同じになります。

逆に、4 つの KARMA モジュールの “Rhythm (Rhythm Seed)” をそれぞれ 1、2、3、4 にしています。そして同じ GE を使用して同じ条件で動作させると、各モジュール間でリズムのランダム具合が異なるため、4 つの KARMA モジュールから生成されるフレーズのリズムが異なります。

通常は [A]: 1、[B]: 2、[C]: 3、[D]: 4 のように、各 KARMA モジュール間で別々の値を設定します。

複数の KARMA モジュールで同じ GE を使用してユニゾン演奏したい場合などに同じ値に設定します。

(☞ 参照: p.563 「Rhythm Group」)

⚠ KARMA モジュールで選択している GE にランダム化機能を使用していない場合は効果がありません。

Duration (Duration Seed):

GE リアルタイム・パラメーター・グループのデューレーション (音の長さ) に関するランダム具合を KARMA モジュールごとにコントロールします。

(☞ 参照: 上記 「Rhythm (Rhythm Seed):」)

(☞ 参照: p.567 「Duration Group」)

Index (Index Seed):

GE リアルタイム・パラメーター・グループのインデックス(ノートの進行)に関するランダム具合を KARMA モジュールごとにコントロールします。

(☞ 参照: 上記「Rhythm (Rhythm Seed):」)

(☞ 参照: p.570「Index Group」)

Cluster (Cluster Seed):

GE リアルタイム・パラメーター・グループのクラスター(複数ノートの生成)に関するランダム具合を KARMA モジュールごとにコントロールします。

(☞ 参照: 上記「Rhythm (Rhythm Seed):」)

(☞ 参照: p.573「Cluster Group」)

Velocity (Velocity Seed):

GE リアルタイム・パラメーター・グループのベロシティに関するランダム具合を KARMA モジュールごとにコントロールします。

(☞ 参照: 上記「Rhythm (Rhythm Seed):」)

(☞ 参照: p.575「Velocity Group」)

CC-A/B (CC-A/B Seed):

GE リアルタイム・パラメーター・グループのコントロール・チェンジやピッチの生成に関するランダム具合を KARMA モジュールごとにコントロールします。

(☞ 参照: 上記「Rhythm (Rhythm Seed):」)

(☞ 参照: p.578「CCs/Pitch Group」)

Drum (Drum Seed):

GE リアルタイム・パラメーター・グループのドラム・パターンに関するランダム具合を KARMA モジュールごとにコントロールします。

(☞ 参照: 上記「Rhythm (Rhythm Seed):」)

(☞ 参照: p.597「Drum Group」)

WaveSeq (WaveSeq Seed):

GE リアルタイム・パラメーター・グループのウェーブ・シーケンスの生成に関するランダム具合を KARMA モジュールごとにコントロールします。

(☞ 参照: 上記「Rhythm (Rhythm Seed):」)

(☞ 参照: p.581「WaveSeq Group」)

7-1-8b: Start/Loop

Link (Link to Start Seed)

[Off, On]

1 つの KARMA モジュールの “Start Seed” を設定すると、自動的に他の KARMA モジュールの “Start Seed” も同じ値に設定されます。

動作中のすべての KARMA モジュールに対して同じ “Start Seed” の値を試す場合に有効です。

☛ メニュー・コマンド “Capture Random Seed” が実行された場合は無効になり、実行対象のモジュールの “Start Seed” のみ値が設定されます。

Start Seed

[-2147483648...0: Random...+2147483647]

KARMA モジュールから生成されるフレーズのランダム具合の元となる Seed (種) を設定します。

Note: 「Seed」とはランダム具合をコントロールするために使用される内部データです (☞ 参照: p.82 “Start Seed”)。そして、“Start Seed” は、トリガーの際に使用されます。

0: Random: トリガーのたびに異なるフレーズを生成します。KARMA モジュール内部では、トリガーのたびに異なる “Start Seed” の値をランダムに設定します。

Random 以外の任意の値: トリガーのたびに同じフレーズを生成します。0: Random とは異なり、“Start Seed” の値を固定することでトリガーのたびに同じフレーズが生成されるようになります。値が異なるとフレーズは異なりますが、同じ値に対しては必ず同じフレーズが生成されます。

(☞ 参照: p.82 “Start Seed” の設定によるフレーズの違い)

Freeze Loop Length

[Off, 01...32]

KARMA モジュールから繰り返し生成されるフレーズの小節数を設定します。トリガー後、ここで設定された小節数分のフレーズを生成し、それを繰り返します。

Off にすると、フレーズは繰り返されません。

(☞ 参照: p.83 “Start Seed” と “Freeze Loop Length” の設定例)

Retrigger Each Time

[Off, On]

On (チェックする): フェーズ・パターン、エンベロープ、インデックス・パターンは、“Freeze Loop Length” で設定した小節で繰り返すたびに、鍵盤等でトリガーしたときと同様にリトリガーします。

フレーズは “Note Trigger” の設定 (☞ 参照: p.89 “Note Trigger”) や GE の設定にしたがって再スタートし、エンベロープはエンベロープ・トリガー/ラッチの設定 (☞ 参照: p.90 “Envelope Trigger”)、(☞ 参照: p.90 “Envelope Latch”) にしたがってリトリガーします。(☞ 参照: p.117 「フリーズ・ランダム化機能の確認と “Capture Random Seed” の操作方法」)

Off (チェックしない): フェーズ・パターン、エンベロープ、インデックス・パターンは、GE で設定されているフェーズ・パターンの長さにしたがってリトリガーします。例えば、8 小節のフェーズ・パターンが設定されている GE で “Freeze Loop Length” を 2 小節に設定したとき、リズムやフレーズ等のランダム具合は 2 小節ごとにリセットされます。そして、フレーズやエンベロープは、フェーズ・パターンの 8 小節ごとにリトリガーします。(☞ 参照: p.117 「フリーズ・ランダム化機能の確認と “Capture Random Seed” の操作方法」)

Note: “Retrigger Each Time” は、“Freeze Loop Length” がオフのときは無効となります。

Note: GE の設定によってはオン/オフ共に同じ効果となる場合があります。

▼ 7-1-8: Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 5: Copy Scene ☞p.116
- 6: Swap Scene ☞p.116
- 7: Capture Random Seed ☞p.117
- 8: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照: p.187 「Combination: Menu Command」)

COMBI P7-2: KARMA 2

7-2-1: Control A



KARMA モジュール A のパラメーター（コントロール）を設定するページです。以下の設定があります。

- KARMA モジュールによって生成されるフレーズやコードのトランスポーズ、音域、コード転回等。
- KARMA モジュールを動作させるクロックのコントロール。
- KARMA モジュールによって生成されたノート・データの変換や削除。

7-2-1a: Module Parameter-Control

Control:

Transpose [-36...+36]
Root Position [Off, On]
Force Range [Off, Lowest, Highest, C3-B3[1], C3-B3[2]]
Force Range Wrap [C...B]

(参照 : p.85 「Control:」)

Timbre Zone Bypass [Off, On]

各 KARMA モジュールのフレーズやパターンにティンバーのキー・ゾーン設定とベロシティ・ゾーン設定（7-1-1b）を有効にするかどうかを設定します。

On (チェックする) : 生成されたフレーズやパターンに対してティンバーのキー・ゾーン設定とベロシティ・ゾーン設定をバイパスします。ティンバーの各設定は無視され、生成されたノートをすべて発音します。

Off (チェックしない) : 生成されたフレーズやパターンに対してティンバーのキー・ゾーン設定とベロシティ・ゾーン設定を有効にします。生成されたノートがティンバーのキー・ゾーン外、またはベロシティ・ゾーン外の場合は発音しません。

Clock Advance:

Mode [Auto, Dyn, Auto+Dyn1, Auto+Dyn2]
Chord Trigger Mode [Off, 1st, Chord1, Chord2, Chord3]
Size [Event]
Velocity Sense Bottom [001...127]

(参照 : p.87 「Clock Advance:」)

Note Map:

Mode (Note Map Mode) [Off, On-Main, On-Repeat, On-All]

Table (Note Map Table) [Custom, sidestick/rides1 ... maj7 -> oct]

Transpose (Note Map Transpose) [-12...+12]

Chord Track (Note Map Chord Track) [Off, On]

**Keyboard Track (C2 Ref)
(Note Map Keyboard Track)** [Off, On]

Note Map Table Display

(参照 : p.87 「Note Map:」)

▼ 7-2-1: Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照 p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照 p.116
- 5: Copy Scene 参照 p.116
- 6: Swap Scene 参照 p.116
- 7: Capture Random Seed 参照 p.117
- 8: Copy from Program 参照 p.188

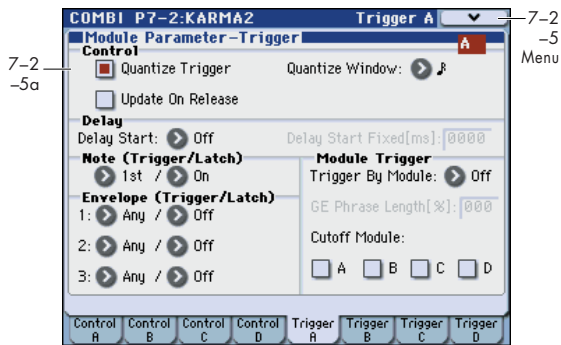
(参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

7-2-2: Control B, 7-2-3: Control C, 7-2-4: Control D

各 KARMA モジュール B、C、D のパラメーター（コントロール）を設定するページです。

「7-2-1: Control A」(参照 p.171) を参照してください。

7-2-5: Trigger A



KARMA モジュール A のトリガー・パラメーターを設定するページです。以下の設定があります。

- トリガーをかけるタイミングの補正やラッチ動作等。
- GE に内蔵されているエンベロープ・ジェネレーター設定。

7-2-5a: Module Parameter-Trigger

Control:

Quantize Trigger [Off, On]

Quantize Window [♪...♪]

Update On Release [Off, On]

(☞ 参照 : p.89 「Control:」)

Delay:

Delay Start [Off, Fixed, ♩...4x1]

Delay Start Fixed [0000ms...5000ms]

(☞ 参照 : p.89 「Delay:」)

Note (Trigger/Latch):

Note Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

Note: いずれの設定の場合も、Dynamic MIDI で設定されたコントローラーの操作によってトリガーがかかります。 (“Destination” を Trigger Notes & Envs, Trigger Notes に設定している場合 「Dynamic MIDI Sources & Destinations」 (☞p.627) を参照)

(☞ 参照 : p.89 “Note Trigger”)

Note Latch [Off, On]

Note: Combination モードでは、KARMA モジュールごとにオン/オフを設定します。ここで On (チェックする) に設定した KARMA モジュールが [LATCH] スイッチ・オン(LED 点灯) のときにラッチ・オンとなります。

(☞ 参照 : p.90 “Note Latch”)

Envelope (Trigger/Latch):

Envelope1, Envelope2, Envelope3:

Envelope Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

Envelope Latch [Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

(☞ 参照 : p.90 「Envelope (Trigger/Latch):」)

Module Trigger:

各 KARMA モジュールのノートとエンベロープへのトリガーを KARMA モジュール自体の動作によりコントロールします。

Trigger By Module [Off, A, B, C, D]

ここで選択した KARMA モジュールのパターンやフレーズの長さに応じて KARMA モジュールにトリガーがかかります。

トリガーをかけるタイミングは、“GE Phrase Length” で設定します。

例えば、KARMA モジュールごとにセットしたハーブのグリッサンド・フレーズを連続的にトリガーするような設定が可能です。また、4 つの KARMA モジュールをシリーズに接続してくり返し演奏させるような設定も可能です。

GE Phrase Length [000...100%]

“Trigger By Module” で選択した KARMA モジュールでトリガーをかける場合のタイミングを、生成されるフレーズやパターンの全体の長さに対する割合 (%) で設定します。

例えば、“Trigger By Module” を 50% にすると、KARMA モジュールがフレーズやパターンを半分生成した時点でトリガーがかかります。

▲ “Trigger By Module” が Off 以外の場合に有効です。

▲ 同じモジュールのフレーズの長さのによって、トリガーをかけるモジュールの設定に対しては効果ありません。

Note: GE によって生成されるフレーズの実際の長さは、GE 内部の様々なパラメーター (フェイズ・パターン・ステップ等) によって設定されています。

Cutoff Module A, B, C, D [Off, On]

1 つの KARMA モジュールにトリガーをかける場合に、他の KARMA モジュールが生成しているフレーズやパターンを自動的に停止させるかどうかを設定します。各 KARMA モジュールに対して順番にトリガーをかけるように設定し、各モジュールのフレーズ同士が重なり合わないようにする場合に On (チェックする) にします。

▼ 7-2-5: Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 5: Copy Scene ☞p.116
- 6: Swap Scene ☞p.116
- 7: Capture Random Seed ☞p.117
- 8: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

7-2-6: Trigger B, 7-2-7: Trigger C, 7-2-8: Trigger D

各 KARMA モジュール B、C、D のトリガー・パラメーターを設定するページです。

(☞ 参照 : p.172 「7-2-5: Trigger A」)

COMBI P7-3: KARMA 3

7-3-1: GE RTP M-A (GE Real-Time Parameters Master A)

No.	GE RT PARAM	MIN	MAX	VALUE	ASSIGN	POL
01	Rhythm: Swing% 0~100, →+200	+0000	+0102	+0050	SL1	+
02	Drum: PatternVelOffset [C1]	-0127	+0000	+0000	---	+
03	Drum: PatternVelOffset [C2]	-0127	+0000	+0000	---	+
04	Drum: PatternVelOffset [C3]	-0127	+0000	-0025	---	+
05	Drum: Rests-RandomFact [R]	+0099	+0099	+0000	SL2	+
06	Drum: Straight Multiplier [R]	+0002	+0003	+0002	SW5	+
07	Drum: Repeat On/Off Combs	+0000	+0008	+0000	---	+
08	Drum: NotesPlayed=Rows [R]	+0000	+0001	+0000	---	+

KARMA モジュール A の Module Control=Master で選択した GE のパラメーターをエディットします。GE のパラメーターを KARMA Slider [1] ~ [8] や KARMA Switch [1] ~ [8] 等へアサインすると、演奏中にフレーズやパターンをリアルタイムにコントロールすることができます。

7-3-1a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo

GE Number & Name

現在使用している GE のナンバー、GE 名が表示されます。

GE RTC Select [1-8, 9-16, 17-24, 25-32]

GE リアルタイム・パラメーターの表示を切り替えます。

1-8, 9-16, 17-24, 25-32: 各 1 ~ 8, 9 ~ 16, 17 ~ 24, 25 ~ 32 の GE リアルタイム・パラメーターが表示されます。

♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照 : p.123 “♪(Tempo)”)

7-3-1b: GE Real-Time Parameters for Module Control = Master

Module Control=Master では、1 つのコントローラー (例えば、Fader1) で複数の KARMA モジュールを同時にコントロールすることができます。また、各モジュールごとの個々のパラメーターを同時にコントロールすることもできます。

GE RT Parm 1-8, 9-16, 17-24, 25-32:

Module Control=Master 時の GE リアルタイム・パラメーターのエディット、KARMA CONTROLS 等への GE リアルタイム・パラメーターのアサインを行います。

GE RT PARAM (GE Real-Time Parameter)

MIN (GE Real-Time Parameter Minimum Value)
[-5000...+5000]

MAX (GE Real-Time Parameter Maximum Value)
[-5000...+5000]

VALUE (GE Real-Time Parameter Value)
[-5000...+5000]

ASSIGN (GE Real-Time Parameter Assign)

[--, SL1...8, SL1s...8s, SW1...8, Dyn1...8]

POL. (GE Real-Time Parameter Polarity) [+ , -]

(参照 : p.91 「GE RT Parm 1-8, 9-16, 17-24, 25-32」)

Note: 通常、各モジュールごとに存在する “MIN”、“MAX”、“VALUE”、“POL.” パラメーターは、Module A で設定します。Master A では、“ASSIGN” を設定することで、これらのパラメーターが設定が可能になります。

例えば、Module A の GE REAL-TIME PARAMETER No.01 を Module Control = Master 時に Slider1 でコントロールする場合は、各 Master、A、B、C、D の GE REAL-TIME PARAMETER No.01 の “ASSIGN” を Slider1 に設定します。“ASSIGN” を設定すると、各 Master、A、B、C、D の “MIN”、“MAX”、“VALUE”、“POLARITY” パラメーターが設定できます。

このように、GE リアルタイム・パラメーターの設定を Module A とは独立して設定することができます。

▼ 7-3-1: Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照 p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照 p.116
- 5: Copy Scene 参照 p.116
- 6: Swap Scene 参照 p.116
- 7: Capture Random Seed 参照 p.117
- 8: Copy from Program 参照 p.188

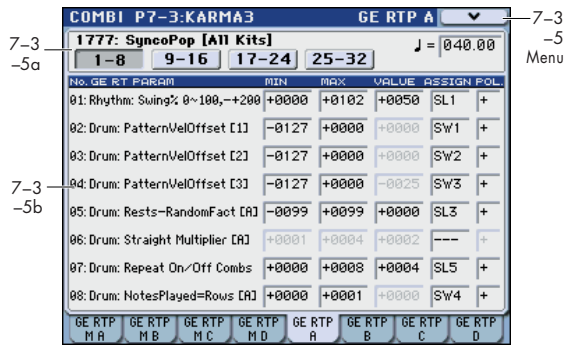
(参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

7-3-2: GE RTP M-B, 7-3-3: GE RTP M-C, 7-3-4: GE RTP M-D (GE Real-Time Parameters Master B, C, D)

各 KARMA モジュール B、C、D の Module Control=Master で選択した GE のパラメーターをエディットします。

(参照 : p.173 「7-3-1: GE RTP M-A」)

7-3-5: GE RTP A (GE Real-Time Parameters A)



KARMA モジュール A では、独立して KARMA モジュールに設定された GE リアルタイム・パラメーターをコントロールします。

7-3-5a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo

GE Number & Name

GE RTC Select [1-8, 9-16, 17-24, 25-32]

(参照 : p.173 「7-3-1a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo」)

J (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照 : p.123 “J (Tempo)”)

7-3-5b: GE Real-Time Parameters for Module Control = A

Module Control=A では、それぞれ独立して KARMA モジュールに設定された GE リアルタイム・パラメーターをコントロールします。

GE RT Parm 1-8, 9-16, 17-24, 25-32:

Module Control=A 時の各 KARMA モジュールに設定された GE リアルタイム・パラメーターのエディット、KARMA コントローラー等への GE リアルタイム・パラメーターのアサインを行います。

GE PARAMETER (GE Real-Time Parameter)

MIN (GE Real-Time Parameter Minimum Value)
[-5000...+5000]

MAX (GE Real-Time Parameter Maximum Value)
[-5000...+5000]

VALUE (GE Real-Time Parameter Value)
[-5000...+5000]

ASSIGN (GE Real-Time Parameter Assign)
[---, SL1...8, SL1s...8s, SW1...8, Dyn1...8]

POL. (GE Real-Time Parameter Polarity) [+ , -]
(参照 : p.91 「GE RT Parm 1-8, 9-16, 17-24, 25-32:」)

▼ 7-3-5: Menu Command

- 0: Write Combination (p.187)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (p.108)
- 2: Exclusive Solo (p.108)
- 3: Copy KARMA Module (p.115)
- 4: Initialize KARMA Module (p.116)
- 5: Copy Scene (p.116)
- 6: Swap Scene (p.116)
- 7: Capture Random Seed (p.117)
- 8: Copy from Program (p.188)

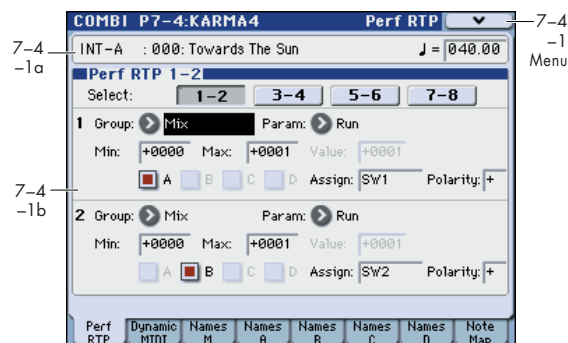
(参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

7-3-6: GE RTP B, 7-3-7: GE RTP C, 7-3-8: GE RTP D (GE Real-Time Parameters B, C, D)

各 KARMA モジュール B、C、D では、独立して KARMA モジュールに設定された GE リアルタイム・パラメーターをコントロールします。(参照 : p.174 「7-3-5: GE RTP A」)

COMBI P7-4: KARMA 4

7-4-1: Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)



各 KARMA モジュールのキーゾーン・パラメーター、モジュール・パラメーターなどの GE リアルタイム・パラメーター以外のパラメーターをコントローラー等にアサインします。

KARMA Slider [1]～[8]や KARMA Switch [1]～[8] 等にアサインすると、演奏中にパラメーターをコントロールすることができます。



“Group”、“Param” (Global 7-4-1b) で選択して “A/B/C/D” をオンにしたパラメーターは、KARMA キーゾーン・パラメーター、KARMA モジュール・パラメーターなどのページでエディットできなくなります。

7-4-1a: Combination Name, Tempo

(参照 : p.149 [2-1(2)a: Combination Name, Tempo])

7-4-1b: Perf Real-Time Parameters

Select (Perf RTP Select) [1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

エディットするパフォーマンス・リアルタイム・パラメーターの選択します。

Group [Off, PE, Mix, Control, Trigger, Key Zones, Random Seeds]

Param (Parameter) [---, Time Signature...Retrigger Each Time]

Min (Min Value) [-8192...8191]

Max (Max Value) [-8192...8191]

Value [-8192...8191]

(参照 : p.92 [7-2-2b: Perf RTP 1-2, 3-4, 5-6, 7-8 (Perf Real-Time Parameters)])

A/B/C/D [Off, On]

どのモジュールに対して Perf Real-Time Parameters の設定を有効にするかを設定します。

On (チェックする) : モジュールに対して Perf Real-Time Parameters の設定が有効になります。

Off (チェックしない) : モジュールに対して Perf Real-Time Parameters の設定が無効になります。

Assign [---, SL1...8, SL1s...8s, SW1...8, Dyn1...8]

Polarity [+,-]

(参照 : p.92 “POL. (GE Real-Time Parameter Polarity)”)

Group: PE (Performance)

(参照 : p.93 [Group: PE (Performance)])

Group: Mix

(参照 : p.95 “Group: Mix”)

Combination、Sequencer モードでは、Program モードで値に加えて、“Run” が設定できます。

Run [+0000, +0001]

“Run” (0-5b) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: Run

(参照 : p.127 “Run”)

Group: Control

(参照 : p.93 [Group: Control])

Group: Trigger

(参照 : p.94 [Group: Trigger])

Trigger By Module [+0000...+0004]

“Trigger By Module” (7-2-5a) の機能をアサインします。

+0000: Off

+0001: A

+0002: B

+0003: C

+0004: D

(参照 : p.172 “Trigger By Module”)

GE Phrase Length [+0000...+0100]

“GE Phrase Length” (7-2-5a) の機能をアサインします。

(参照 : p.172 “GE Phrase Length”)

Group: Key Zones

(参照 : p.94 [Group: Key Zones])

Group: Random Seeds

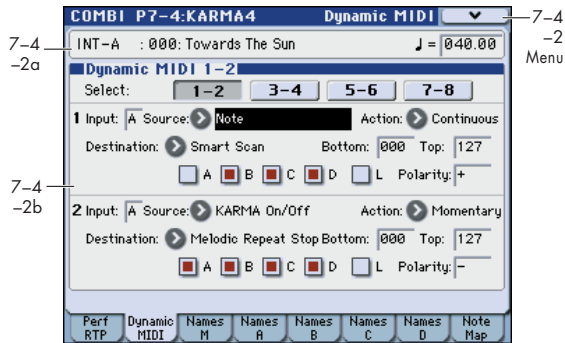
(参照 : p.95 [Group: Random Seeds])

▼ 7-4-1: Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照 p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照 p.116
- 5: Copy Scene 参照 p.116
- 6: Swap Scene 参照 p.116
- 7: Capture Random Seed 参照 p.117
- 8: Copy from Program 参照 p.188

(参照 : p.187 [Combination: Menu Command])

7-4-2: Dynamic MIDI



Dynamic MIDI は、本機コントローラーや MIDI コントロール・メッセージ等を使用して KARMA の特定の機能をコントロールします。(参照 : p.96 「7-2-3: Dynamic MIDI」)

7-4-2a: Combination Name, Tempo

(参照 : p.149 「2-1(2)a: Combination Name, Tempo」)

7-4-2b: Dynamic MIDI

Select (Perf RTP Select) [1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

エディットする Dynamic MIDI パラメーターの選択します。

Input (Dynamic MIDI Input Module) [A...D]

“Source (Dynamic MIDI Source)”の入力先となる KARMA モジュールを選択します。

ここで設定した KARMA モジュールの “In (Input Channel)” (7-1-1c) に一致した MIDI コントロール・データが “Source” として使用されます。また、“Source” を Note In Zone または Note Out Zone にした場合、ここで設定した KARMA モジュールのキー・ゾーン (7-1-1b) が、ゾーンの対象となります。

Source (Dynamic MIDI Source) [Off, JS+Y (CC#01)...Velocity Outside Zone]

Action (Dynamic MIDI Range Action) [Momentary, Toggle, Continuous]

Destination (Dynamic MIDI Destination) [Off, RT Params Control...Buffer Latch]

Bottom (Dynamic MIDI Range Bottom) [000...127]

Top (Dynamic MIDI Range Top) [000...127]

(参照 : p.627 「Dynamic MIDI Sources & Destinations」)

A/B/C/D [Off, On]

どのモジュールに対して Dynamic MIDI の設定を有効にするかを設定します。

On (チェックする) : モジュールに対して Dynamic MIDI の設定が有効になります。

Off (チェックしない) : モジュールに対して Dynamic MIDI の設定が無効になります。

L (Last Triggered) [Off, On]

On (チェックする) にすると、最後にトリガーしたモジュールのみに Dynamic MIDI の設定が有効になります。

例えば、鍵盤の異なる位置で各モジュールにトリガーがかかるようにアサインし、最後にトリガーするモジュールのみに Dynamic MIDI でダイレクト・インデックスをコントロールする場合などに使用できます。

Polarity (Dynamic MIDI Polarity) [+ , - , +/- , -/+]

(参照 : p.96 “Polarity (Dynamic MIDI Polarity)”)

▼ 7-4-2: Menu Command

- 0: Write Combination (参照 : p.187)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (参照 : p.108)
- 2: Exclusive Solo (参照 : p.108)
- 3: Copy KARMA Module (参照 : p.115)
- 4: Initialize KARMA Module (参照 : p.116)
- 5: Copy Scene (参照 : p.116)
- 6: Swap Scene (参照 : p.116)
- 7: Capture Random Seed (参照 : p.117)
- 8: Copy from Program (参照 : p.188)

(参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

7-4-3: Names Master



マスターの KARMA Slider と Switch の名前の選択と設定をします。

7-4-3a: KARMA RTC Name

Select Real-Time Controls [Slider, Switch]

設定する項目をスライダーとスイッチを切り替えます。

Slider: 各 KARMA Slider [1] ~ [8] の名前を表示します。

Switch: 各 KARMA Switch [1] ~ [8] の名前を表示します。

7-4-3b: CAT., Names

バッファーの8つのスライダーとスイッチの名前を設定します。

Slider:

CAT. (Category)

KARMA モジュールからの演奏データを発音するティンバーが使用しているプログラムのカテゴリー名が表示されます。

1つの KARMA モジュールに対して、カテゴリーの異なる複数のティンバーが発音する場合は、MULTI と表示されます。

Slider1...Slider8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

KARMA Slider [1] ~ [8] の名前を選択します。

本機では、あらかじめ機能に適した名前をプリセットしています。左側にロング・ネームが、右側にショート・ネームが表示されます。

また、スライダーのアサインや名前は、変更したり、新たに設定することもできます。

Switch:

CAT. (Category)

(☞ 参照：上記 "CAT. (Category)")

SW1...SW8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

KARMA Switch [1] ~ [8] の名前を選択します。左側にロング・ネームが、右側にショート・ネームが表示されます。

本機にはあらかじめ機能に適した名前をプリセットしています。

また、スイッチのアサインや名前は、変更したり、新たに設定することもできます。

▼ 7-4-3: Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 5: Copy Scene ☞p.116
- 6: Swap Scene ☞p.116
- 7: Capture Random Seed ☞p.117
- 8: Copy from Program ☞p.188
- 9: Auto Assign RTC Name ☞p.118

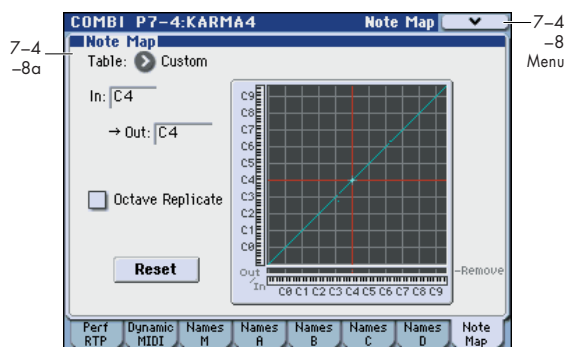
(☞ 参照：p.187 「Combination: Menu Command」)

7-4-4: Name Map A, 7-4-5: Name Map B, 7-4-6: Name Map C, 7-4-7: Name Map D

各モジュール A、B、C の KARMA Slider と Switch の名前の選択と設定をします。

(☞ 参照：p.177 「7-4-3: Names Master」)

7-4-8: Note Map



ノート・マップ・テーブルの Custom テーブル (ユーザー・テーブル) を設定します。

7-4-8a: Note Map

Table [Custom, sidestick/rides1 ... maj7 -> oct]

Note In [C-1...G9]

Note Out [Remove, C-1...G9]

Octave Replicate [Off, On]

Reset

(参照 : p.98 「7-2-8: Note Map」)

▼ 7-4-8: Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照 p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照 p.116
- 5: Copy Scene 参照 p.116
- 6: Swap Scene 参照 p.116
- 7: Capture Random Seed 参照 p.117
- 8: Copy from Program 参照 p.188

(参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

COMBI P8: IFX (Insert Effect)

ティンバー 1 ~ 16 のバスと、インサート・エフェクトを設定します。おもに以下について設定します。

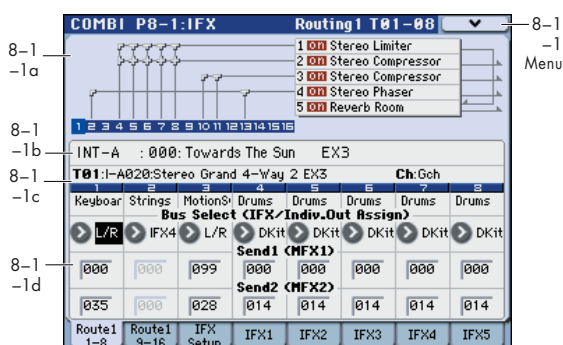
- ティンバー出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- インサート・エフェクトのルーティングを設定する。

- インサート・エフェクトを設定する。
- エフェクト用コモン LFO を設定する。

(☞ 参照 : p.441 「Effect Guide」)

COMBI P8-1: IFX

8-1-1: Routing1 T01-08, 8-1-2: Routing1 T09-16



ティンバー 1 ~ 8, 9 ~ 16 で使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。

8-1-1(2)a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトのルーティング (Bus Select)、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定は「8-1-3: Insert FX Setup」以降で行います。

8-1-1(2)b: Combination Name

8-1-1(2)c: Timbre Info

(☞ 参照 : p.149 「2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16」)

8-1-1(2)d: Routing1

Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)

[DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

ティンバーのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態は Routing Map で確認できます。このパラメーターは P8-2: IFX: Routing2 T01-08, T09-16 ページでも設定できます。

L/R: L/R バスへ出力します。

IFX1...5: IFX1 ~ 5 バスへ出力します。

1, 2, 3, 4: ティンバーはモノラルで AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4 にそれぞれ出力します。

1/2, 3/4: ティンバーのパネル設定で AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 と 2, 3 と 4 にステレオで出力します。

Off: L/R バス、IFX1 ~ 5 バス、Individual1 ~ 4 バスへ出力しません。ティンバーのプログラム・オシレーター出力をマスター・エフェクトへシリアル接続するとき Off に設定します。“Send1 (to MFX1) ”、“Send2 (to MFX2) ” でセンド・レベルを設定します。

Tips: ティンバーごとの “Bus Select”、インサート・エフェクト通過後の “Chain to”、“Chain” (8-1-3b) の設定によって様々なルーティングが可能です。

例: 複数ティンバーに 1 つの IFX をインサートする



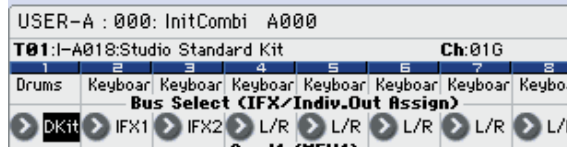
例: ティンバーごとに別々の IFX をインサート、さらに後段で 1 つの IFX をインサートする



例: ティンバーの IFX チェインの 1 部を、他のティンバーで共有する



DKit: ティンバーのプログラムがドラムス・プログラム (“Oscillator Mode” Drums) の場合のみ選択できます。



DKit を選ぶと、ドラムキットの各キーごとの “Bus Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-4b) の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけたり、個別に AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) へ出力するときにチェックします。

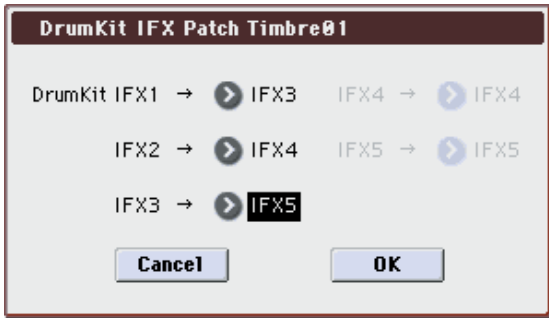
Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ “Bus Select” が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

このルーティングを再設定するときは、メニュー・コマンド “Drum Kit IFX Patch” を使用します。(☞ 参照: p.189 [Drum Kit IFX Patch])



Send1 (MFX1) [000...127]

Send2 (MFX2) [000...127]

ティンバーのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。“Bus Select” を L/R、Off に設定しているときに有効です。IFX1 ~ 5 に設定しているときは、Insert FX Setup ページの IFX1 ~ 5 通過後の “Send1/2” でマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。

“Bus Select” を 1、2、3、4、1/2、3/4 に設定しているときはここでの設定は無効です。

[MIDI] CC#93 で Send1 レベル、CC#91 で Send2 レベルをコントロールでき、値が変わります。P2:MIDI ページで設定する各ティンバーの MIDI チャンネルでコントロールします。

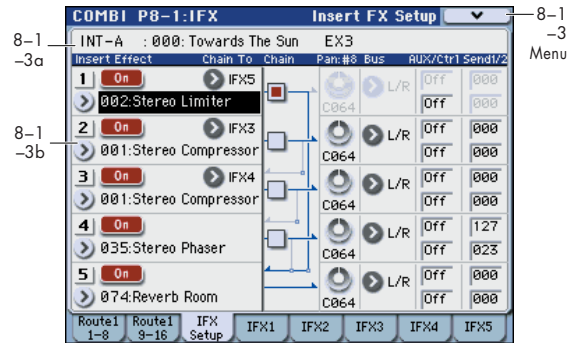
実際のセンド・レベルは、ティンバーで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベル “Send 1”、“Send 2” (Prog 8-1d) とのかけ算となります。

▼ 8-1-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
- 2: Exclusive Solo ☞ p.108
- 3: Copy Insert Effect ☞ p.118
- 4: Swap Insert Effect ☞ p.118
- 5: Drum Kit IFX Patch ☞ p.192

(☞ 参照: p.187 [Combination: Menu Command])

8-1-3: Insert FX Setup



8-1-3a: Combination Name

(☞ 参照: p.149 [2-1: EQ Trim T01-08, 2-2: EQ Trim T09-16])

8-1-3b: Insert Effect

インサート・エフェクト 1 ~ 5 の種類、オン/オフ、チェイン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音 (Dry) が常にステレオ入出力になります。エフェクト音 (Wet) は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(☞ 参照: p.446)

以下のパラメーターは Program モードと同様です。(☞ 参照: p.100 [8-2: Insert FX Setup])

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後の “Pan: #8”、“Send 1”、“Send 2” をコントロールする MIDI チャンネルが Program モードとは異なり、“Ch” (8-1-4a) の MIDI チャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは Program モードと同じです。

Insert Effect:

IFX1...4 [000...170]

IFX5 [000...153]

IFX1...5: IFX On/Off [Off, On]

Chain:

IFX1: Chain to [IFX2...IFX5]

IFX2: Chain to [IFX3...IFX5]

IFX3: Chain to [IFX4...IFX5]

IFX1: Chain [Off, On]

IFX2: Chain [Off, On]

IFX3: Chain [Off, On]

IFX4: Chain [Off, On]

Pan:#8:

Pan: #8 (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

Bus:

Bus (Bus Select) [Off, L/R, 1...4, 1/2, 3/4]

AUX/Ctrl:

AUX (AUX Bus) [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Ctrl (FX Control Bus)

[Off, 1, 2]

Send1/2:

Send1

[000...127]

Send2

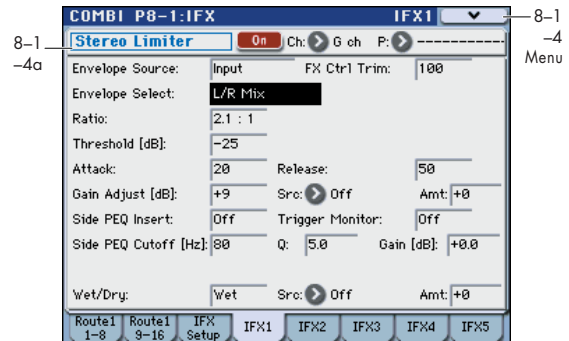
[000...127]

(参照 : p.100 [8-2: Insert FX Setup])

▼ 8-1-3: Menu Command

- 0: Write Combination 参照p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy Insert Effect 参照p.118
- 4: Swap Insert Effect 参照p.118

(参照 : p.187 [Combination: Menu Command])

8-1-4: IFX1

P8-1: IFX- Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクト1のエフェクト・パラメーターを設定します。

8-1-4a: Insert Effect 1 (IFX1)**IFX1 On/Off**

[Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。P8-1: IFX- Insert FX Setup ページのオン/オフとリンクします。

Note: "Control Assign" RT Control のとき、IFX 1 ~ 5 On/Off はスイッチ [1] ~ [5] で切り替えることができます。

Ch (Control Channel)

[Ch01...16, G ch, All-R]

エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後のパン (CC#8)、Send1、Send2 をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

IFXにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーには Ch01 ~ 16 の右に「*」を表示します。MIDI チャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

G ch: グローバル MIDI チャンネル "MIDI Channel" (Global 1-1a) でコントロールします。通常、G chにします。

All-R (All-Routed): ルーティングしているティンバーのチャンネルすべてでコントロールが可能です (ルーティングしているティンバーのチャンネルには「*」を表示します)。

ドラムス・プログラムを選択したティンバーの "Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)" (8-1-1(2)d) を DKitにしたときは、ドラムキットの "Bus Select" (Global 5-4b)、メニュー・コマンド "Drum Kit IFX Patch" での設定にかかわらず、そのティンバーの MIDI チャンネルは IFX1 ~ 5 どれでも All-R にすることによって有効となります。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能

M3 は、001: Stereo Compressor ~ 170: Early Refractions のエフェクトごとにパラメーター設定をインターナル・メモリーに記憶することができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、コンビネーションごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のコンビネーションやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Init. Set (Initial Set): Insert FX Setup ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: プリセット・データです。(☞ 参照：「Voice Nmae List」)

自分で作成した設定は、U00～U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、コンビネーションのライト、他のコンビネーションの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。—— を選んでも設定は変化しません。

使用方法は「エフェクト・プリセットを使用する」(☞p.104)を参照してください。

IFX1 Parameters:

IFX1 Parameters

Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。(☞ 参照：インサート・エフェクトの詳細 p.441 「Effect Guide」)

▼ 8-1-4: Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Insert Effect ☞p.118
- 4: Swap Insert Effect ☞p.118
- 5: Write FX Preset ☞p.119

(☞ 参照：p.187 「Combination: Menu Command」)

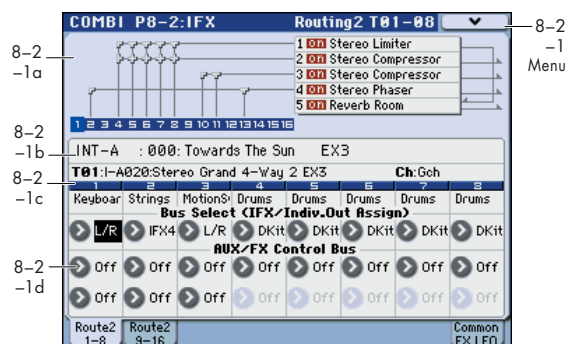
8-1-5: IFX2, 8-1-6: IFX3, 8-1-7: IFX4, 8-1-8: IFX5

Insert FX Setup ページで選択した各インサート・エフェクト2～5のエフェクト・パラメーターを設定します。

(☞ 参照：p.181 「8-1-4: IFX1」)

COMBI P8-2: IFX

8-2-1: Routing2 T01-08, 8-2-2: Routing2 T09-16



ティンバー 1～8、9～16 のプログラム・オシレーター出力バス、エフェクト・コントロールバス、AUXバスを設定します。

8-2-1(2)a: Routing Map, 8-2-1(2)b: Combination Name, 8-2-1(2)c: Timbre Info

(☞ 参照 : p.179 「8-1-1: Routing1 T01-08, 8-1-2: Routing1 T09-16」)

8-2-1(2)d: Routing2

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign) [DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

ティンバーのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。8-1: IFX-Routing1 T01-08, T09-16 ページのパラメーターと同じものです。

(☞ 参照 : p.179 “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)”)

AUX Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

ティンバーの出力を、AUXバス (モノ・4チャンネル : 1、2、3、4) へ送ります。

AUXバスは、各モードでのサンプリング等で使用する内部バスです。

Combination モードでは、鍵盤や KARMA 機能での演奏をリサンプリングしたり、AUDIO INPUT から入力した外部オーディオ信号を、サンプリングすることができます。

“Source Bus” (0-7b) で AUXバスを選ぶことで、サンプリングが可能となります。

“Source Bus” (0-7b) は通常 L/R を設定して、鍵盤や KARMA 機能での演奏等の、L/R バスの信号をサンプリングしますが、L、R 出力される鍵盤や KARMA 機能を使用した演奏に合わせて、オーディオ入力にエフェクトをかけてサンプリングするときなどに AUXバスを使用します。複数のオーディオ入力を AUXバスにミックスしたり、オーディオ入力のダイレクト音とインサート・エフェクト通過後の音を AUXバスにミックスして、サンプリングすることも可能です。また特定のティンバーの鍵盤演奏だけをリサンプリングすることができます。

(☞ 参照 : p.12 「Source Bus = AUX1/2」)

Off: AUXバスへ送りません。通常オフに設定します。

1, 2, 3, 4: ティンバーの出力を AUXバスへ送ります。ティンバーごとの “Pan” (0-3(4)b) の設定は無効となりモノラルで送ります。

1/2, 3/4: ティンバーの出力をステレオで AUXバスへ送ります。ティンバーごとの “Pan” (0-3(4)b) の設定で 1と 2、または 3と 4にステレオで送ります。

FX Control Bus [Off, 1, 2]

ティンバーの出力を、FX Controlバス (モノ 2チャンネル FX Ctrl1、2) へ送ります。

FX Controlバスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2系統 (モノ 2チャンネル) の FX Controlバスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞ 参照 : p.443 「FX Control Bus」)

▼ 8-2-1(2): Menu Command

- 0: Write Combination ☞ p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞ p.108
- 2: Exclusive Solo ☞ p.108
- 3: Copy Insert Effect ☞ p.118
- 4: Swap Insert Effect ☞ p.118
- 5: Drum Kit IFX Patch ☞ p.192

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

8-2-8: Common FX LFO



モジュレーション系の各種エフェクトで使用できる Common FX LFO1、2 を設定します。

各エフェクトの“LFO Type” (Individual、Common1、Common2) パラメーターで、Common1、Common2 を選ぶと、エフェクトごとの個別 LFO の代わりに、ここで設定した Common LFO でモジュレーションがかけられます。

ここでは、Common FX LFOのリセット条件とスピードに関する設定を行います。各エフェクトごとで、Common FX LFO をもとに、LFO 波形、位相等は別々に設定できます。複数のモジュレーション系エフェクトや、フランジャー、フェイザー、オートパンなどに1つの Common FX LFO を使用することによって、同位相でコントロールする等が可能になります。また、各エフェクトごとで、LFO 波形、位相オフセット等は別々に設定が可能であるため、複数エフェクトの組み合わせを自在に作り出すことができます。

8-2-8a: Common FX LFO1

Ctrl Ch (Control Channel) [Ch01...Ch16, G ch]

Common LFO1,2 のダイナミック・モジュレーション(Dmod) をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

G ch: グローバル MIDI チャンネル“MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

Sync (Reset) [Off, On]

Source (Dmod Source) [List of Dmod Sources]

Frequency [0.02...20.00 (Hz)]

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

BPM [MIDI, 40.00...300.00]

Base Note [Musical note icons]

Times [01...32]

これらのパラメーターは Program モードと同様です。(参照: p.103 「8-8: Common FX LFO」)

8-2-8b: Common FX LFO2

パラメーターは Common FX LFO1 と同様です。

▼ 8-2-8: Menu Command

- 0: Write Combination (参照: p.187)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (参照: p.108)
- 2: Exclusive Solo (参照: p.108)
- 3: Copy Insert Effect (参照: p.118)
- 4: Swap Insert Effect (参照: p.118)

(参照: 参照: p.187 「Combination: Menu Command」)

COMBI P9: MFX/TFX (Master/Total Effect)

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。

(☞ 参照 : p.441 「Effect Guide」)

9-1: Routing



- マスター・エフェクト1、2とトータル・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。
- マスター・エフェクトはL/Rバスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rバスにインサートされます。

これらのパラメーターは、Programモードと同様です。

(☞ 参照 : p.104 「9-1: Routing」)

9-1a: Combination Name

現在選ばれているコンビネーションのバンク、ナンバー、コンビネーション名を表示します。

(☞ 参照 : p.122 「0-1(2)a: Combination Select」)

9-1b: MFX1, 2

MFX1:

MFX1 [000...170]

MFX1 On/Off [Off, On]

Return 1 [000...127]

MFX2:

MFX2 [000...153]

MFX2 On/Off [Off, On]

Return 2 [000...127]

Chain:

Chain On/Off [Off, On]

Chain Direction [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Chain Level [000...127]

(☞ 参照 : p.105 「9-2: MFX1」)

9-1c: TFX

TFX:

TFX [000...153]

TFX On/Off [Off, On]

(☞ 参照 : p.106 「9-4: TFX」)

9-1d: Master Volume

Master Volume

[000...127]

(☞ 参照 : p.105 「9-1c: Master Volume」)

▼ 9-1: Menu Command

- 0: Write Combination ☞p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy MFX/TFX ☞p.119
- 4: Swap MFX/TFX ☞p.119

(☞ 参照 : p.187 「Combination: Menu Command」)

9-2: MFX1



P9: MFX/TFX- Routing ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

9-2a: MFX1

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1のオン/オフを設定します。P9: MFX/TFX- Routing ページのオン/オフとリンクします。

Note: “Control Assign” RT Control のとき、MFX 1 On/Off はスイッチ [6] で切り替えることができます。MFX 2、TFX はそれぞれスイッチ [7]、[8] で切り替えます。

Ch (Control Channel) [Ch01...16, G ch]

マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

Ch01...Ch16: 設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

G ch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

001: Stereo Dyna Compressor ~ 170: Early Reflections の各エフェクトごとにパラメーター設定をインターナル・メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

各エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Init. Set (Initial Set): P9: MFX/TFX- Routing ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: プリセット・データです。(参照: 「Voice Nmae List」)

自分で作成した設定は、U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、コンビネーションのライト、他のコンビネーションの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。----- を選んでも設定は変化しません。(参照: p.104 「エフェクト・プリセットを使用する」)

MFX1 Parameters

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。(参照: マスター・エフェクトの詳細 p.441 「Effect Guide」参照)

▼ 9-2: Menu Command

- 0: Write Combination 参照 p.187
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy MFX/TFX 参照 p.119
- 4: Swap MFX/TFX 参照 p.119
- 5: Write FX Preset 参照 p.119

(参照 参照: p.187 「Combination: Menu Command」)

9-3: MFX2, 9-4: TFX

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクト 2、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2、TFXのパラメーターは MFX1 と同様です。

(参照 参照: p.186 「9-2: MFX1」)

Combination: Menu Command

Page	P0: Play								P1: DT/XY/Ctrls								P2: EQ/Options				P3: Timbre Param								P4: Zone/Delay				P5-1: MIDI Filter1 P5-2: MIDI Filter2								P7-1 ~ P7-4: KARMA								P8-1: IFX P8-2: IFX				P9: MFX/TFX			
	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Write Combination	187	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Panel-SW Solo Mode On	108	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1								
Exclusive Solo	108	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2												
Copy from Program	188	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3												
Copy X-Y Motion	109	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4																																								
Metronome Setup	109					5																																																		
Optimize RAM	109					6																																																		
Select Bank & Smp. No.	109					7																																																		
Select Directory	110					7																																																		
Auto Sampling Setup	189					8																																																		
Copy Tone Adjust	189					5*																																																		
Reset Tone Adjust	189					6*																																																		
Copy Drum Track	113						4																																																	
Erase Drum Track Pattern	113						5					3																																												
Copy Pad Setup	114							4																																																
Detune BPM Adjust	190													4																																										
Copy KARMA Module	190			5	5																																																			
Initialize KARMA Module	191			4	6																																																			
Copy Scene	116			7	7	5^																																																		
Swap Scene	116			8	8	6^																																																		
Capture Random Seed	117			9	9																																																			
Auto Assign RTC Name	118				10																																																			
Copy Insert Effect	192																																																							
Swap Insert Effect	192																																																							
Drum Kit IFX Patch	192																																																							
Copy MFX/TFX	119																																																							
Swap MFX/TFX	119																																																							
Write FX Preset	119																																																							

*: TONE ADJUST のみ
^: KARMA のみ

Tips: 各ページでの表示順の 10 番目までのページ・メニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによってコマンドを表示（またはオン/オフ）することができます。

Tips: 各ページでの表示順の 10 番目までのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによってコマンドを表示（またはオン/オフ）することができます。

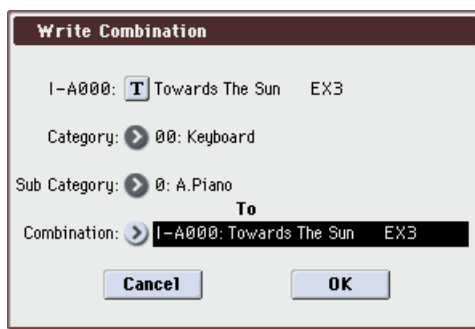
Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

Write Combination

エディットしたコンビネーションを本機のメモリーに保存します。

大切なコンビネーションは必ず保存してください。エディットしたコンビネーションは、保存する前に電源をオフにしたり、他のコンビネーションを選択すると復元できません。

操作方法は、「Write Program」(※p.108) を参照してください。



“Category”、“Sub Category”で保存するコンビネーションのカテゴリーを指定すると、COMBI P0:Play でコンビネーションを選択するときカテゴリー、サブ・カテゴリーから選ぶことができます。

コンビネーション・カテゴリー・ネームは、P4: Category-Combination Main および Combination Sub ページで変更することができます。

Note: SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチでも “Write Combination” と同様に保存することができます。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して Update Combination ダイアログを表示し、保存します。このとき選択されているコンビネーションへ保存が実行されます。X-Y パッド機能をオンにして保存するときは、この方法で保存してください。ダイアログを表示している間、[ENTER] スイッチが OK

ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

Panel-SW Solo Mode On

“Panel-SW Solo Mode On” を選択し、メニューにチェックを入れると、MIX PALY/MUTE スイッチがソロ・オン/オフを切り替える機能となります。

(☞ 参照 : p.108 「Panel-SW Solo Mode On」)

Exclusive Solo

ソロ機能の動作を設定します。“Exclusive Solo” を選択するたびに、マルチプル・ソロとエクスクルーシブ・ソロの機能が切り替わります。(☞ 参照 : p.108 「Exclusive Solo」)

Copy from Program

指定したプログラムの設定を、現在選ばれているコンビネーションにコピーします。

1. “Copy from Program” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Program” でコピー元のプログラムを選びます。
3. “IFXs”、“MFXs”、“TFX” にチェックをつけてプログラムのエフェクトの設定を同時にコピーするかを設定します。
IFXs: コピー元のプログラムのインサート・エフェクト全体の設定 (Insert FX ページの内容および IFX1 ~ 5 のエフェクト・パラメーター) をコピーします。

MFXs: コピー元のプログラムのマスター・エフェクト全体の設定をコピーします。

TFX: コピー元のプログラムのトータル・エフェクト全体の設定をコピーします。

“Bus Select” (8-1-1(2)d, 8-1-3b) の設定について

- “IFXs”、“MFXs”、“TFX” チェック・ボックスの設定にかかわらず、コピー元プログラムの “Use DKit Setting” がチェックされている場合は、DKit オンに設定されます。それに合わせて “Drum Kit IFX Patch” の設定が初期状態にリセットされます。
 - “IFXs” をチェックした場合は、コピー元プログラムの “Bus Select” の設定がコピーされます。また、コピー先ティンバー以外の “Bus Select” が IFX1~5 の場合は、自動的に L/R が設定されます。
 - “IFXs” をチェックしない場合は、コピー元プログラムとコピー先ティンバーの “Bus Select” が共に IFX1~5 のとき、自動的に L/R が設定されます。
4. “KARMA” をチェックすると、コピー元のプログラムの KARMA 設定もコピーされます。

On (チェックする) にすると、コピー元のプログラムの KARMA モジュールの設定を手順 8 で設定する “KARMA

Module” にコピーします。また、Set Up Pads の設定がコピーされます。

Combination モードでは、KARMA モジュールの “Input Channel” は Gch、“Output Channel” は、手順 7 で設定するティンバーの MIDI チャンネルに、“Track Thru” は On (チェックする) に設定されます。

5. “with Drum Track” をチェックすると、コピー元のプログラムの DrumTrack Pattern 設定もコピーされます。
On (チェックする) にすると、コピー元のプログラムの DrumTrack Pattern の設定を手順 9. で設定する “Drum Track” にコピーします。
DrumTrack コピー先のティンバーに設定されている MIDI チャンネルが使用されます。
6. “RADIAS Vocoder” をチェックすると、コピー元の RADIAS プログラムの RADIAS Vocoder パラメーター設定もコピーされます。
RADIAS プログラムを選択および使用するには EXB-RADIAS を装着する必要があります。
コピー元が EDS プログラムを選択している場合は無効です。
7. “To” でコピー先のティンバーを設定します。ティンバーごとのパラメーターは初期化されます。“Program” (0-1(2)b “Program Select”) にコピー元のプログラムが設定されます。
 - “MIDI Channel” (COMBI 3-1(2)c) の設定は、“KARMA” をチェックしているときは変わらず、“KARMA” をチェックしていないときは Gc h に自動設定されます。
 - “Bank Select(When Status=EX2)” (Combi 3-1(2)c) の設定は変わりません。
 - “Status” (Combi 3-1(2)c) の設定は、自動的に INT が設定されます。
 - コピー元のプログラムの P1: DT/XY/Ctrls- Controllers Set up の設定がコピーされます。
8. “Module” でコピー先の KARMA Module を A、B、C、D から設定します。
9. “Drum Track” でドラムトラック用プログラムをコピーする先のティンバーを設定します。
10. コピーを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy X-Y Motion

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、また Sampling モードの X-Y モーションの設定をコピーします。

(☞ 参照 : p.109 「Copy X-Y Motion」)

Metronome Setup

メトロノーム音の出力先と音量を設定します。メトロノームは “Trigger” を Sampling START SW に設定したときのみ有効です。“Metronome Precount” (0-7b) の設定に従います。

Optimize RAM

RAM メモリーを最適化 (最適化) します。最適化を行うことによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。

(☞ 参照 : p.109 「Optimize RAM」)

Select Bank & Smpl No.

サンプリングして書き込むバンクとサンプル・ナンバーを設定します。また、サンプリング後、自動的にプログラムへコンバートを実行するか設定します。“Select Bank & Smpl No.”は、“Save to”でRAMを選んでいるときに選択できます。(☞ 参照 : p.109 「Select Bank & Sample No.」)

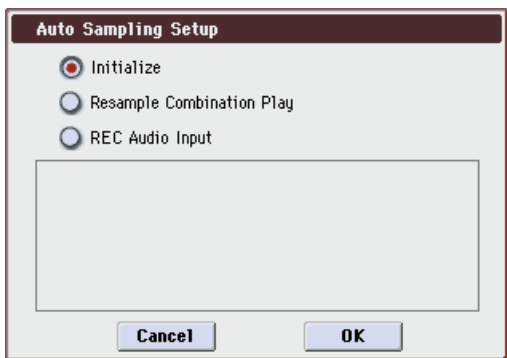
Select Directory

DISKへサンプリングすることによって作成されるWAVEファイルのセーブ先ディスクとそのディレクトリ、ファイル名を設定します。また、ディスクにセーブしたWAVEファイルの音を聞くときにこの“Select Directory”を選びます。“Select Directory”は、“Save to”でMEDIAを選んでいるときに選択できます。(☞ 参照 : p.110 「Select Directory」)

Auto Sampling Setup

Combination モードでのサンプリングに関する各種パラメーターを自動的に設定します。コンビネーションでの演奏をリサンプリングするときや、外部オーディオをサンプリングするときガイドとして使用することができます。また設定を初期化するとき使用します。

(☞ 参照 : p.110 「Auto Sampling Setup」)



- **Initialize:** サンプリングに関連するパラメーターを初期状態に設定します。

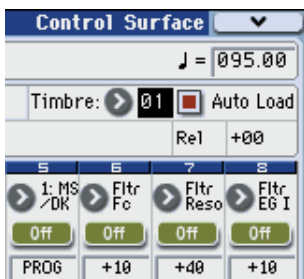
Resample Combination Play: コンビネーションでの演奏をリサンプリングするための設定にします。

REC Audio Input: 外部オーディオを、コンビネーションの演奏をモニターしながらサンプリングするための設定にします。

操作方法、設定されるパラメーターと設定値については、p.112を参照してください。

Copy Tone Adjust

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソング・MIDIトラックのトーン・アジャストの設定をコピーします。

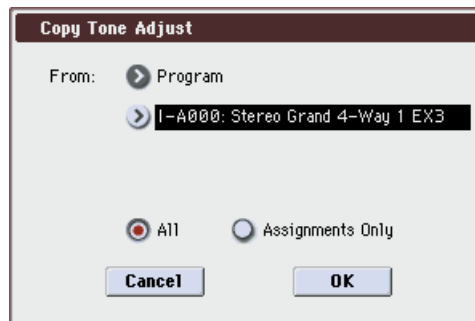


1. コピー先のプログラム、ティンバーまたはトラックのトーン・アジャストを選びます。

ティンバーは Combi P0: Play- Control Surface ページの“Control Assign” Tone Adjust の“Timbre”で選びます。

トラックは Seq P0-2: Play/REC- Control Surface ページの“Control Assign” Tone Adjust の“Track”で選びます。

2. “Copy Tone Adjust”を選び、ダイアログを表示します。



3. “From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選びます。BANK SELECT キーを押してバンクを選ぶことができます。
4. Timbre (Combination 選択時)、Track (Song 選択時)で、コピー元のティンバー、トラックを選びます。
5. コピーするTone Adjust/パラメーターをAllまたはAssignments Onlyから選びます。

All: SW1 ~ 8, Fader1 ~ 8にアサインした Tone Adjust パラメーターと、その値をコピーします。

Assignments Only: SW1 ~ 8, Fader1 ~ 8にアサインした Tone Adjust パラメーターのみをコピーします。値はコピーしません。

6. コピー・トーン・アジャストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Reset Tone Adjust

SW1 ~ 8, Fader1 ~ 8でのトーン・アジャストの設定を、初期値にリセットします。

Timbre (Combination)、Track (Sequencer) でリセットするティンバー、トラックを選択します。



1. リセットするプログラム、ティンバーまたはトラックのトーン・アジャストを選びます。

ティンバーは Combi P0: Play- Control Surface ページの“Control Assign” Tone Adjust の“Timbre”で選びます。

トラックは Seq P0-2: Play/REC- Control Surface ページの“Control Assign” Tone Adjust の“Track”で選びます。

2. “Reset Tone Adjust”を選び、ダイアログを表示します。



3. “To” で SW1 ~ 8、Fader1 ~ 8 の Tone Adjust パラメーターをリセットする方法を設定します。
All Off: すべてオフにリセットします。
Default Setting: プログラムのタイプ (EDS プログラム、または別売 EXB-RADIAS) ごとに、もっている初期値に設定します。
4. リセット・トーン・アジャストを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy Drum Track

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのドラムトラック設定をコピーします。(※参照:p.113「Copy Drum Track」)

Erase Drum Track Pattern

任意のドラムトラック・パターンを削除します。(※参照:p.113「Erase Drum Track Pattern」)

Copy Pad Setup

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングの Pad の設定をコピーします。(※参照:p.114「Copy Pad Setup」)

Detune BPM Adjust

ティンバーのプログラムに、Sampling モードで BPM を合わせて作成したフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを使用している場合に、その BPM を変更します。“Detune BPM Adjust” はピッチを変えらることによってフレーズやリズムの BPM を変化させます。

ティンバーの “Detune” が選択されているときに、そのティンバーに対して有効となります。実行すると、選択されている “Tune” 値が自動的に設定されます。(※Program 2-1a、2-5、Global 5-1b)

1. “Detune BPM Adjust” を選び、ダイアログを表示します。



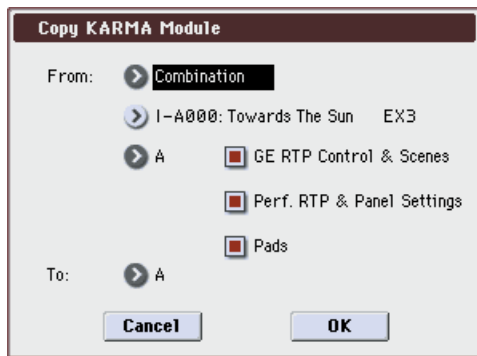
2. “From” にオリジナルのBPM値を、“To” に設定したいBPM値を設定します。“Detune” の自動計算はこの2つの値を元に行います。
 例えば“From”60bpm、“To”120bpmを実行すると、+1200 (1 オクターブ・アップ) を “Detune” にセットします。
3. デチューンBPMアジャストを実行するときはOKボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Note: ここで実行計算したデチューン値は “Detune” + 0000 に対して加算します。“From” の BPM 値は、“Detune” + 0000 のときの値をセットします。“From”60bpm、“To”120bpm を実行後、さらに “From”120bpm、“To”60bpm を実行しても、元に戻りません (この場合、Detune= - 1200 < 1 オクターブ・ダウン>となります)。

Copy KARMA Module

任意のプログラム、コンビネーション、ソングで使用されている KARMA モジュールの設定をコピーします。

1. “Copy KARMA Module” を選び、ダイアログを表示します。



2. “From” でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。
 BANK SELECT [I-A] ~ [U-G] スイッチを押してバンクを選ぶことができます。
3. コピー元をコンビネーション、ソングにしたときは、コピーするモジュールを選択します。
4. コピーしたい内容に応じて、“GE RTP Control & Scenes” を On (チェックする) にします (※“Copy KARMA Module” を実行してコピーされる設定)。
5. パフォーマンス・リアルタイム・パラメーター、Dynamic MIDI、フロント・パネルの設定をコピーする場合は、“Perf. RTP & Panel Settings” を On (チェックする) にします (※“Copy KARMA Module” を実行してコピーされる設定)。
6. パッド [1] ~ [8] のノート/ベロシティ設定もコピーする場合は、“Pads” を On (チェックする) にします。
7. “To” でコピー先の KARMA モジュールを選択します。
8. コピー KARMA モジュールを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

“Copy KARMA Module” を実行してコピーされる設定

プログラムからコピーした場合

“GE RTP Control & Scenes” と “Perf. RTP & Panel Settings” が Off (チェックしない) の場合は、以下の内容がコピーされます。

- コピー元の KARMA モジュールで選択されている GE。
- Link to DT の設定。
- KARMA モジュール・パラメーター (7-1: KARMA1-Trigger ページ、7-1: KARMA1-Control ページ) の設定。
- 7-2: KARMA2- GE RTP の “MIN”、“MAX”、“VALUE” の設定。

“GE RTP Control & Scenes” を On (チェックする) した場合

“GE RTP Control & Scenes” が Off (チェックしない) の場合にコピーされる内容に加えて、以下の内容がコピーされません。

- 7-2: KARMA2- GE RTP の “ASSIGN” と “POL.” の設定。
- マスター・バッファー (A) で選択されているシーン、各シーンの KARMA Slider と KARMA Switch の設定 (0: Play- KARMA RTC と 0: Play- Control Surface “KARAMA” の設定)。
- 7-2: KARMA2- Names の各コントローラーの名前の設定。

“Perf. RTP & Panel Setting” を On (チェックする) した場合

“Perf. RTP & Panel Settings” が Off (チェックしない) の場合にコピーされる内容に加えて、以下の内容がコピーされません。

- “Tempo” の設定。
- “Time Signature” の設定。
- KARMA [ON/OFF] スイッチの設定。
- KARMA [LATCH] スイッチの設定。
- 7-1: KARMA1- Drum Track Control ページの設定。
- 7-2: KARMA2- Perf RTP ページの設定。
- 7-2: KARMA2- Dynamic MIDI ページの設定。

コンビネーション、ソングからコピーした場合

“GE RTP Control & Scenes” と “Perf. RTP & Panel Settings” を Off (チェックしない) でコンビネーション、ソングからコピーを実行した場合は、以下の内容がコピーされます。

- コピー元の KARMA モジュールで選択されている GE (GE リアルタイム・パラメーターを含む)。
- コピー元の KARMA モジュールでの Link to DT の設定。
- KARMA モジュール・パラメーター (7-2: KARMA2- Trigger ページ、7-2: KARMA2- Control ページ)。
- 7-3: KARMA3- GE RTP の “MIN”、“MAX”、“VALUE” の設定。

“GE RTP Control & Scenes” を On (チェックする) した場合

“GE RTP Control & Scenes” を Off (チェックしない) でコピーを実行した場合にコピーされる内容に加えて、以下の内容がコピーされます。

- 7-3: KARMA3- GE RTP の “ASSIGN” と “POL.” の設定。
- コピー元バッファーの各シーンの KARMA CONTROLS スライダーと KARMA SWITCH の設定と選択されているシーン。
- 7-4: KARMA4- Names の各コントローラーの名前の設定。
- 7-4: KARMA4- Note Map の設定。

“Perf. RTP & Panel Setting” を On (チェックする) した場合

“Perf. RTP & Panel Settings” を Off (チェックしない) でコピーを実行した場合にコピーされる内容に加えて、以下の内容がコピーされます。

- “Tempo” の設定。
- “Time Signature” の設定。
- KARMA [ON/OFF] スイッチの設定。
- KARMA [LATCH] スイッチの設定。
- KARMA [Module Control] スイッチの設定。
- 7-1: KARMA1- Scene Matrix “DT Run” の設定。
- 7-4: KARMA4- Perf RTP ページの設定。

- 7-4: KARMA4- Dynamic MIDI ページの設定。

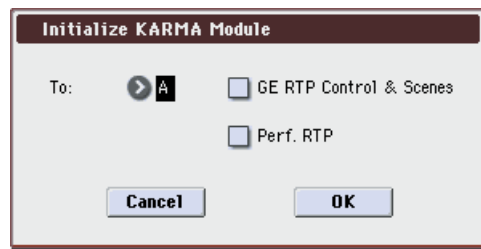
⚠ コンビネーション、ソングでの “Input Channel”、“Output Channel” (Combi/Seq 7-1-1c) の設定はコピーされません。

Initialize KARMA Module

各 KARMA モジュールの設定を初期化します。

⚠ GE の選択は初期化されません。GE リアルタイム・パラメーターの “Value” は、選択している GE でプリセットされているパラメーターの初期値が設定されます。

1. “Initialize KARMA Module” を選び、ダイアログを表示します。



2. “To” で初期化する KARMA モジュールを選択します。All では KARMA モジュール [A]、[B]、[C]、[D] が全て初期化されます。
3. 初期化したい内容に応じて、“GE RTP Control & Scenes” と “Perf. RTP” を On (チェックする) にします。
- ⚠ 各マスター・バッファーの KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] の設定と名前は、“Perf. RTP & Panel Setting” が On (チェックする) のときに初期化されます。
4. 初期化を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

コンビネーション、ソングをイニシャライズした場合

“GE RTP Control & Scenes” と “Perf. RTP” を Off (チェックしない) で初期化した場合、以下のパラメーターが初期化されます。

- KARMA モジュール・パラメーター (7-2: KARMA2- Trigger ページ、7-2: KARMA2- Control ページ)。
- 7-3: KARMA3- GE RTP の “MIN”、“MAX”、“VALUE” (GE でプリセットされている値に戻ります)。

⚠ GE の選択は初期化されません。

“GE RTP Control & Scenes” を On (チェックする) して初期化した場合

Off (チェックしない) で初期化されるパラメーターに加えて、以下のパラメーターが初期化されます。

- 7-3: KARMA3- GE RTP の “ASSIGN” (→ Off) と “POL.” (→ +)。
- 各シーンの KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch [1] ~ [8] の設定 (→ 064、0)。
- KARMA Slider [1] ~ [8] と KARMA Switch [1] ~ [8] の名前 (→ 000 [no name])。

“Perf. RTP” を On (チェックする) して初期化した場合

Off (チェックしない) で初期化されるパラメーターに加えて、以下のパラメーターが初期化されます。

- 7-1: KARMA1- Scene Matrix “DT Run” の設定。
- 7-4: KARMA4- Perf RTP ページの設定。

- 7-4: KARMA4– Dynamic MIDI ページの設定。

Copy Scene

KARMA Scene 1～8 の設定をコピーします。
(☞ 参照：p.116 「Copy Scene」)

Swap Scene

KARMA Scene 1～8 の設定をスワップ (入れ替え) します。
(☞ 参照：p.116 「Swap Scene」)

Capture Random Seed

KARMA モジュールから生成されるフレーズのランダム具合の元となる “Start Seed” (☞ p.81) の設定を、KARMA モジュールで内部的に現在使用されている “Seed” の値に自動設定します。
(☞ 参照：p.117 「Capture Random Seed」)

Auto Assign RTC Name

KARMA Switch [1]～[8] と KARMA Slider [1]～[8] の名前を、コントロールしている GE リアルタイム・パラメーターやパフォーマンス・リアルタイム・パラメーター等から判断して自動的に設定します。(☞ 参照：p.117 「Capture Random Seed」)

Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、Sampling モードのエフェクト設定をコピーします。(☞ 参照：p.118 「Copy Insert Effect」)
ただし、P8-1: IFX- IFX1～5 ページの “Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Insert Effect

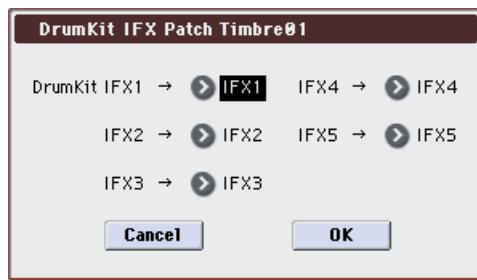
インサート・エフェクトの設定を入れ替え (スワップ) ます。(☞ 参照：p.118 「Swap Insert Effect」)
ただし、P8-1: IFX- IFX1～5 ページの “Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはスワップされません。

Drum Kit IFX Patch

ドラムキットのキーごとの “Bus Select” 設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変更します。

ティンバーに設定したプログラムがドラムス・プログラムで、“Bus Select” を DKit に設定しているときに実行できます。なお、ドラムキットで設定したキーごとの “Bus Select” (Global 5-4b) が IFX1～5 のいずれかに設定されている必要があります。

1. Routing1 T01-08, T09-16 ページ (Routing2 T01-08, T09-16 ページ) で設定するティンバーの “Bus Select” パラメーターを選択します。
2. “Drum Kit IFX Patch” を選び、ダイアログを表示します。



3. Drum Kit “IFX” のポップアップで、パッチ先のインサート・エフェクトまたは L/R、1～4、1/2～3/4、Off から出力バスを選びます。
4. ドラムキット・インサート・エフェクト・パッチを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Note: Drum Kit の状態を戻したい場合は、IFX1 → IFX1、IFX2 → IFX2、IFX3 → IFX3、IFX4 → IFX4、IFX5 → IFX5 を設定して実行してください。(☞ 参照：p.179)

Copy MFX/TFX

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、Sampling モードのエフェクト設定をコピーします。(☞ 参照：p.119 「Copy MFX/TFX」)
ただし、P9: MFX/TFX- MFX1～TFX ページの “Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap MFX/TFX

インサート・エフェクトの設定を入れ替え (スワップ) ます。(☞ 参照：p.119 「Swap MFX/TFX」)
ただし、P9: MFX/TFX- MFX1～TFX ページの “Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはスワップされません。

Write FX Preset

エディットしたエフェクトを本機のメモリーに保存します。(☞ 参照：p.119 「Write FX Preset」)


Sequencer モード

Sequencer モードの概要

M3 は、16トラック MIDI シーケンサーを搭載しています。16MIDIトラック、1マスター・トラック（テンポ情報等）による内部および外部音源を使用した MIDI データのレコーディング/プレイバックが可能です。

完成したソングは、USB ストレージ・デバイス（ハードディスクなど）にリサンプリングして WAVE ファイルを作成することができます。外付けの USB-CD-R/RW ドライブを接続すれば Media モードでオーディオ CD を作成することができます。

また、イントラック・サンプリング機能、タイム・ストレッチ/スライス機能、KARMA 機能、ドラムトラック機能、RPPR 機能、高性能エフェクト、コントローラー、本機のみさまざまな機能を融合した音楽制作やライブ・パフォーマンスなど、さまざまな場面で活用することができます。

 電源をオフにすると、Sequencer モードの設定やレコーディングしたソング、キュー・リスト、ユーザー・パターンの各データは消えます。必要なデータは電源をオフする前に USB ストレージ・デバイスや、データ・ファイラーなど (MIDI データ・ダンプを使用) にセーブしてください。またソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトや KARMA 機能等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、メニュー・コマンド “Save Template Song” でセーブすることができます。電源オン直後はキュー・リスト、ソングの各データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめメディアからデータをロードするか、またはデータ・ファイラーなどからデータを受信してください。(☞ 参照：p.399、p.420、OG p.141)

MIDI シーケンサー部

- 最大 210,000 MIDI イベント、最大 128 ソング、ソングごとに最大 999 小節まで使用できます。
- 最大 20 キュー・リスト (Cue List) まで作成できます。キュー・リストは、最大 99 ソングまでを並べ、チェーン再生することができます。各ソングにはリピート回数を指定することもできます。また、キュー・リストでつなげた曲を、再度 1 ソングとしてコンバートすることができます。
- 演奏タイミングの分解能は最大 $\downarrow/480$ です。
- MIDI データ用の 16 トラックと、拍子やテンポをまとめてコントロールするマスター・トラックがあります。
- KARMA 機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- ドラムトラック機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング) 機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- 各 MIDI トラックに 3 バンド EQ を搭載しています。
- ソングごとに 5 系統ステレオ・インサート・エフェクト、2 系統ステレオ・マスター・エフェクト、1 系統ステレオ・トータル・エフェクトが設定できます。
- 16 種類のテンプレート・ソングを内蔵しています。各音楽ジャンルに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。また 16 種類まで自分で作成したテンプレートをユーザー・テンプレート・ソングとして登録できます。
- トラック別に小節を指定してループ再生させるトラック・プレイ・ループ機能を装備しています。
- ドラムスに最適なプリセット・パターンを 671 内蔵し、その他、ソングごとに最大 100 ユーザー・パターンまで作成でき

ます。ソングの演奏データとして、またドラムトラックや RPPR 機能で使用します。

MIDI レコーディング関連

- 鍵盤やコントローラーでの演奏 (各種 MIDI コントロール・イベントを含む) をそのままレコーディングするリアルタイム・レコーディングや、発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをディスプレイ上で入力し、音程を鍵盤で入力するステップ・レコーディングなど、各種のレコーディング方法が選べます。
- レコーディングした演奏データやコントロール・イベントに対し、各種エディット (イベント・エディットなど豊富なエディット・コマンドを用意) が行なえます。
- MIDI エクスクルーシブ・メッセージのリアルタイム・レコーディング/プレイバックができます。外部 MIDI 機器から受信した MIDI エクスクルーシブ・メッセージや、トラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をエディットしたときのパラメーター・チェンジを、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。

パラメーター関連

- “Status” を INT や BTH に設定すると、外部のシーケンサーで本機をマルチ・ティンバー音源として演奏させることができます。また、“Status” を BTH、EXT、EX2 に設定すると、本機のシーケンサーで外部の音源を演奏させることができます。
- “Tone Adjust” は、トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調整します。ソングの作成中に Program モードに戻ってプログラムをエディットすることなく、ソングの曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くしたりする等、曲中でリアルタイムに変化させることができます。
- トラックで使用するプログラム・パラメーターの AMS (オルタネート・モジュレーション) 機能やコントロール・チェーンによる、リアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFO スピードを同期させる MIDI/Tempo Sync 機能を装備しています。
- Dmod (ダイナミック・モジュレーション) 機能による、エフェクト・パラメーターをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFO スピードやディレイ・タイムを同期させる MIDI/Tempo Sync 機能にも対応しています。
- MIDI クロック・マスターに Internal、External または Auto が設定でき、外部 MIDI 機器との同期演奏が可能です。

エディット、操作関連

- オート・ソング・セットアップ機能で、Program モード、Combination モードでプログラムやコンビネーションの設定を瞬時にソングにセット・アップし、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すだけでレコーディングを開始できます。プログラムやコンビネーションでのドラムトラック機能や KARMA 機能を使った演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。
- ソングにプログラムやコンビネーションの設定がコピーできます。
- 作成したソング・データを、専用フォーマットでセーブしたり、MIDI データ・ダンプで送信したりすることができます。

- 作成したソングを SMF (スタンダード MIDI ファイル) に変換してセーブできます。また SMF のソングをロードすることもできます。
- “Play/Rec/Mute”、“Solo On/Off” で任意のトラック演奏を素早くプレイ/ミュートできます。
- 音を聞きながら、早送りや早戻しができます。
- ソング・ネームの他に、パターンごと、トラックごとにネームが付けられます。
- [LOCATE] スイッチで、任意のロケーションへ素早く移動することができます。
- ユーザー・パターン・データをドラムトラックで使用するために変換します。変換したパターンは、各モードのドラムトラック・パターンとして使用できます。これらのデータは (Sequencer モードのユーザー・パターンとは異なり)、電源をオフにしても残ります。
- ディスプレイ上でドラッグなどの操作をして、小節の範囲指定や、移動、コピー、消去が行えます。より感覚的なエディットが可能になりました。(トラック・ビュー・エディット)
- ピアノ・ロール画面で、ノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のエディットが可能になりました。イベントを選びドラッグなどの操作をすることによって、ピッチやタイミングを変更したり、消去、イベントの追加ができます。(ピアノ・ロール・エディット)
- MIDI システム・エクスクルーシブ・データがエディットできます。
- ノート・オン時のベロシティ値をメーターでリアルタイムに表示します。発音中のティンバーやトラックを確認するときに便利です。

サンプリング関連

- ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングして、トラックにノート・データを自動的に作成するイントラック・サンプリング機能を装備しています。
- 作成したマルチサンプル等を、Sequencer モードで内蔵プログラムと一緒に再生することができます。Sampling モードのタイム・スライス機能は、リズム・ループ・サンプルを分割し、その分割したサンプルに対応する演奏データを作成することができます。Sequencer モードで演奏データをプレイバックし、リズム・ループ・サンプルのピッチを変えずに、テンポのみを変えて再生できます。また、データのノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したりすることによって、素材のリズム・ループを自由に作り替えることができます。
- 作成したソングは、USB ストレージ・デバイスにリサンプリングすることによって WAVE ファイルを作成し、Media モードでオーディオ CD として記録することができます。

設定パラメーター/演奏データ

1 ソングは、MIDI トラック 1 ~ 16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、X-Y コントロール機能、KARMA 機能、ドラムトラック機能、エフェクト、RPPR 機能のパラメーター、100 のユーザー・パターンで構成されています。

このソングを本機では最大 128 ソングまで作成できます。

MIDI トラック 1 ~ 16 は、それぞれスタート時の設定である「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されます。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されます。

MIDI トラック 1 ~ 16

設定パラメーター

Bank/Program No. *, Play/Rec/Mute, Pan*, Volume*
Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, EQ (Bypass, Low Gain, Mid Frequency, Mid

Gain, High Gain) Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, Use Program's Scale, Delay (Mode, Time, Base Note, Times), KARMA Track Off Control, MIDI Filter, Keyboard Zones, Velocity Zones, Track Name, IFX/Indiv.Out Bus, FX Control Bus, AUX Bus, Send1 (MFX1)*, Send2 (MFX2)*, Drum Kit IFX Patch

演奏データ

Note On/Off
Program Change (Bank Select を含む)
Pitch Bend
After Touch (Poly After)
Control Change
Pattern No.
Exclusive Message

マスター・トラック

設定パラメーター/演奏データ

拍子 *, テンポ *

* リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで演奏データ (プログラム・チェンジやコントロール・チェンジ) としてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

** 演奏データ (MIDI RPN データ) を使用して、演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

その他のパラメーター: リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで MIDI エクスクルーシブ・メッセージを演奏データとしてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

- コントロール・チェンジと RPN についての詳細は、p.646、p.650 を参照してください。
- MIDI エクスクルーシブ・メッセージについての詳細は、p.309 を参照してください。

Global モード “SEQ Mode” の設定

SEQ モードは、通常、内蔵シーケンサーを使って、内部音源や外部 MIDI 音源をコントロールするマスターとして使用しますが、外部 MIDI シーケンサーの複数トラックの演奏データを同時に鳴らすマルチティンバー音源としても使用します (通常、マスター・キーボードとして使用するときは Combination モードを使用します)。

M3 は、この 2 つの用途に合わせて設定を変更することができます。GLOBAL P1: MIDI- MIDI Basic ページの SEQ Mode “Track MIDI Out” で設定します。

for Master は、M3 の内蔵シーケンサーを使用して外部音源をコントロールしたり、Sequencer モードをマスター・キーボードとして使用するときに設定します。この場合、M3 でソングを切り替えたときに、“Status” を EXT や BTH に設定したトラックで、プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージを出力して、外部 MIDI 音源をセットアップできます。

for External-Sequencer は、M3 を外部シーケンサーのマルチ・ティンバー音源として使用するときに設定します。M3 でソングを切り替えたときに、“Status” を EXT や BTH に設定したトラックは) プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージを出力しません。そのため外部 MIDI シーケンサーでのエコー・バックによって、M3 の同一の MIDI チャンネルに設定されたトラックのプログラム、パンやボリュームなどは、同じ設定に切り替わることを防げます。

Tips: Auto Song Setup

プログラムやコンビネーション設定を、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定するオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すだけでレコーディングがすぐに開始できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、ドラムトラックや KARMA 演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

操作方法 (Combination モードでの例)

1. Combination モードに入ります。
2. P0:Play ページで任意のコンビネーションを選び、KARMA RTC 等任意にエディットします。
Note: コンビネーションのエディット状態を保存したい場合は、“Update Combination”、またはメニュー・コマンド “Write Combination” を実行してください。
3. [ENTER] スイッチを押しながら、[REC/WRITE] スイッチを押します。
 “Setup to Record” ダイアログが表示されます。
4. オート・ソング・セットアップ機能を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
 Sequencer モードに自動的に移り、コンビネーションの設定をソングにコピーします。

コピー先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

コンビネーションで自動設定される内容

メニュー・コマンド “Copy From Combi” において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

(☞ 参照 : p.282)

- “IFXs”、“MFXs”、“TFX” をチェックする
- “Multi REC Standby” をチェックする

プログラムで自動設定される内容

メニュー・コマンド “Copy From Program” において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

(☞ 参照 : p.282)

- “IFXs”、“MFXs”、“TFX” をチェックする
 - “KARMA” をチェックする
 - “To” を Track01
 - “KARMA Module” で A を選ぶ
 - “with Drum Track” をチェックする
 - “To: Drum Track” を Track10
 - Recording Setup “MULTI REC” をチェックする
 - トラック 01 および 10 の “Multi REC Standby” をチェックする
5. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome の設定 (Seq 0-1-8b) にしたがってメトロノームが発音します。
 6. [START/STOP] スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。

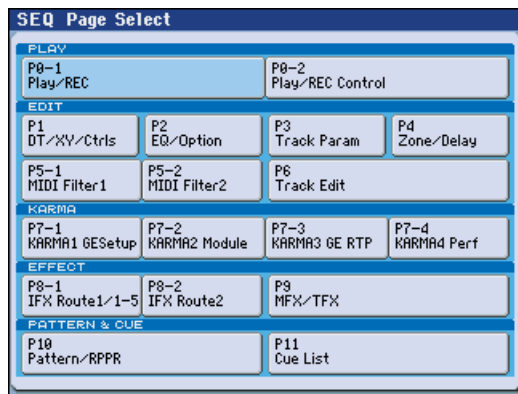
SEQ Page Select

- Sequencer モードを選択するには、MODE [SEQ] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

- [SEQ] スイッチを押したあと、[PAGE SELECT] スイッチを押して “Page Select” を表示します。

“Page Select” には各ページの省略名が表記されています。
[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として水色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

その他の選択方法

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー[0] ~ [9] でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P3: Track Param ページを表示したいときは、[PAGE SELECT] スイッチを押しながら、テン・キー [3] を押します。
Note: P0-1、P0-2、P5-1、P5-2、P7-1 ~ P7-4 や P8-1、P8-2 など複数に分けられた Page Select では最初の Page Select (P0-1、P5-1、P7-1 または P8-1) のページが選ばれます。
- [EXIT] スイッチを押すと、最後に選択した P0-1: Play/REC ページへ移動します。もう一度、[EXIT] スイッチを押すと P0-1: Play/REC Program T01-08 ページへ移動します。

ページ	おもな内容
PLAY	P0-1: Play/REC ソングの選択とプレイバック/レコーディングトラックのプログラム選択。☞p.197 トラックのパン、ボリューム等の設定。☞p.201 トラックのプレイバック・ループ設定。☞p.202 オーディオ入力設定やリサンプリング設定。☞p.203 レコーディング方法の設定。☞p.205
	P0-2: Play/REC Control KARMA の簡易エディット。☞p.207 コントロール・サーフェスでのエディット。☞p.209
EDIT	P1: DT/X-Y/Ctrls ドラムトラックの設定。☞p.217 X-Y コントロールの設定。☞p.218 SW1, 2, スライダーの機能設定。☞p.223 パッドのノート、ベロシティ設定。☞p.224
	P2: EQ/Option トラックの EQ 調節。☞p.227 別売の EXB-RADIUS に関する設定。☞p.227
	P3: Track Param トラックの各種パラメーター設定。☞p.228 (MIDI チャンネル、OSC 選択、ピッチ設定等)
	P4: Zone/Delay キー・スプリットやレイヤー等の設定。(キー・ゾーンとベロシティ・ゾーン) ☞p.233 ノート・オンから遅れて発音させる時間設定。☞p.235
	P5-1: MIDI Filter1 MIDI 送受信フィルター 1 設定。☞p.237
	P5-2: MIDI Filter2 MIDI 送受信フィルター 2 設定。☞p.241
KARMA	P6: Track Edit ステップ・レコーディング。 イベント・エディット。 コピーやデリートなどトラック・エディット。☞p.243
	P7-1: KARMA1 GE Setup KARMA の全体的な設定。☞p.249
	P7-2: KARMA2 Module KARMA の各モジュール設定。☞p.256
	P7-3: KARMA3 GE RTP KARMA の GE リアルタイム・パラメーター設定。☞p.258
EFFECT	P7-4: KARMA4 Perf KARMA のパフォーマンス・パラメーター設定。☞p.260
	P8-1: IFX Routing1/1-5 オシレーター出力の Bus とマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。☞p.263 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。☞p.264
	P8-2: IFX Routing2 オシレーター出力の各種 Bus 設定。☞p.267 Common FX LFO 1, 2 設定。☞p.268
PATTERN&CUE	P9: MFX/TFX マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定。☞p.269 トータル・エフェクト選択と設定。
	P10: Pattern/RPPR パターンのレコーディングとエディット。☞p.271 RPPR 設定。☞p.273 パターンのドラムトラック・パターンへの変換
	P11: Cue List キュー・リスト設定。☞p.275 複数ソングの連続プレイバック。 ソングへのコンバート。

SEQ P0-1: Play/REC

0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16



MIDIトラックのレコーディング/プレイバックに関する設定を行います。各トラックで使用使用するプログラムの選択やパン、レベルなどを設定します。

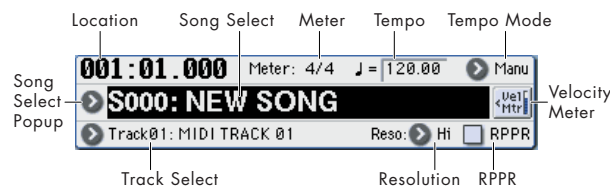
0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr

Location [001:01.000...999:16.479]

ソングの現在位置です。左から、小節 : Location Measure (001 ~ 999)、拍 : Location Beat (01 ~ 16)、クロック : Location Tick (000 ~ 479) を表示します。それぞれを個別に設定でき、ソングの現在位置が移動します。

MIDI “MIDI Clock” (Global 1-1a) が Internal のときは、ロケーションを変えるとソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。External MIDI で “Receive Ext. Realtime Commands” (Global 1-1a) がオン のときは、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが変わります。また、Auto のときは、MIDI IN 端子に接続した外部機器からの MIDI クロックを受信すると、自動的に External MIDI と同じ動作に切り替わります。それ以外では Internal と同じ動作です。

🔊 拍とクロックの可変範囲は、そのとき設定している拍子によって異なります。



Meter

[** / ** , 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

ソングの現在位置での拍子です。拍子は小節単位で変更できます。

** / ** : SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押したときに表示します。すでにその小節に記録されている拍子を使用し、拍子を変更しないでレコーディングするときに選択します。

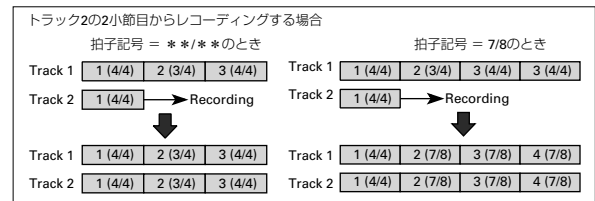
1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16: ソングの現在位置での拍子です。

“Track Select” で Track 01 ~ 16 を選び、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、ここで拍子を指定します。

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを開始すると、指定した拍子はマスター・トラック (Master Track) とレコーディング済みのトラックに記録されます。

プリカウント時に SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してレコーディングを終了してしまうと記録されません。

通常、最初のトラックをレコーディングするときに拍子を設定し、その他のトラックをレコーディングするときは ** / ** にします。

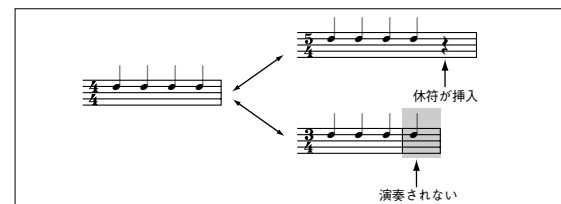


小節の途中で拍子を変更する

あらかじめ小節の途中で拍子を変える位置が分かっている場合は、メニュー・コマンド “Insert Measure” で同じ拍子の小節ごとに拍子を指定して挿入し、その後に演奏データをレコーディングするとよいでしょう。

すでに演奏データが入っているソングの拍子を途中で変更する場合は、“Track Select” で Master Track (データの入っている Track 01 ~ 16 でも可) を指定してメニュー・コマンド “Event Edit” でバー・イベントの拍子を修正します。

拍子を変更して小節内の拍数が増えると、増えた部分に休符が挿入されます。反対に少なくなると、少なくなった部分を隠し、その部分は演奏されません。元の拍子に戻すと、隠されたデータが演奏されます。(データ自体は消去されません。)



♩ (Tempo)

[040.00...300.00, EXT]

ソングのテンポを設定します。ソング演奏や KARMA 機能、ドラムトラック等に適用されます。

040.00...300.00: “Tempo Mode” が Manu (MANUAL) のときは、ここで設定したテンポでレコーディング/プレイバックします。“Tempo Mode” REC のときは、ここで設定したテンポがマスター・トラックへレコーディングされます。

EXT: “MIDI Clock” (Global 1-1a) が External MIDI, External USB または Auto のときに表示され、本体シーケンサーのテンポは外部 MIDI 機器から受信した MIDI クロックに同期します。

“MIDI Clock” (Global 1-1a) が、“Internal のときは、上記テンポ (040.00 ~ 300.00) の設定で動作します。Auto のときは、MIDI INPUT 端子に接続された外部 MIDI 機器からの MIDI クロックを受信すると表示され、自動的に Internal から External 動作に切り替わります。

Note: [TEMPO] ノブを回すことでも調整できます。また、[TAP TEMPO] スイッチを押す間隔をテンポとして設定することもできます。

Note: オルタネート・モジュレーション・ソースにTempo を選んだときは、♩ = 120.00 が基準になります。

テンポを変更する

“Track Select” で Track 01 ~ 16 を選びます。SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して、レコーディング・スタンバイにします。“Tempo Mode” を REC に設定し、レコーディングをスタートさせ “♩ (Tempo)” の値を変えます。[TEMPO] ノブを回す、またはテン・キー [0] ~ [9]、[ENTER] スイッチを押してテンポを設定します。[TAP TEMPO] スイッチを押すタイミングで、テンポを変化させることもできます。

Preferences ページ “Recording Setup” が Loop All Tracks のときは “Tempo Mode” REC を選ばません。

レコーディング中に “♩ (Tempo)” の値を変更することによって、変更したテンポが記録され、ソングの途中でテンポが変化します。

また、テンポの変化はメニュー・コマンド “Event Edit” や “Create Control Data” でも設定できます。

Note: テンポ変化のみをレコーディングするときは “Recording Setup” (0-1-8b) を Overdub にします。“Track Select” の演奏データに影響なく、テンポがマスター・トラックにレコーディングされます。

Tempo Mode [Auto, Manual, REC]

Auto: マスター・トラック (Master Track) のテンポに従います。マスター・トラックのテンポは、“Track Select” で Master Track に指定したメニュー・コマンド “Event Edit”、または下記の REC 等で設定します。Auto にすると、ソングのプレイバック/レコーディング中(またはスタンバイ中)は “♩ (Tempo)” の設定を変更できません。

Manu (Manual): “♩ (Tempo)” の設定に従います。

REC: マスター・トラック (Master Track) にテンポの変化をレコーディングします。

Song Select [000...127]

レコーディング/プレイバックするソングを選びます。

ポップアップ・メニューでソング・名前を選ぶか、テン・キー [0] ~ [9] でソング・ナンバーを指定後、[ENTER] スイッチを押します。

新規ソングを作成する

ポップアップ・メニューからソング・名前が空白のナンバーを選ぶか、テン・キー [0] ~ [9] でソング・ナンバーを指定後、[ENTER] スイッチを押すことによって、ダイアログを表示します。“Set Length” で、作成するソングの長さを小節数で指定し、OK ボタンを押します。



Note: ソングを作成後、長さを変更したいときはメニュー・コマンド “Set Song Length” を実行します。新規ソング作成時に、長めに設定しておいて、レコーディングやエディットを行い、最後に “Set Song Length” で設定し直すことができます。

MIDI 本機でソングを切り替えると、ソング・セレクト・メッセージを送信します。また、外部からソング・セレクト・メッセージを受信するとソングが切り替わります。

“Track MIDI Out” (Global P1: MIDI- MIDI Basic) for Master 設定時、ソングが変わると、トラック・ステータス (“Status” 3-1(2)c) が EXT、EX2 や BOTH のトラックは、バンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド 1 / 2、ポスト IFX パン、ポスト IFX センド 1 / 2 のメッセージをそのトラックの MIDI チャンネルで送信します。for External Sequencer に設定時は送信しません。

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

Track01...Track16: レコーディングする MIDI トラックを選びます。また、P6: Track Edit などで MIDI トラックをエディットするときに選びます。

ひとつのトラック (シングルトラック) にリアルタイム・レコーディングするときは、ここで選んだトラックに演奏データが記録されます。

複数のトラック (マルチトラック) に同時にリアルタイム・レコーディングするときは、この設定とは関係なく、“Multi REC” (0-1-8b) をチェックし、“Play/Rec/Mute” (0-1-1(2)b) で、レコーディングするトラックを選びます。

トラック・ネームは “Track Name” (6-3) で設定します。

MIDI 本機の鍵盤を弾く、または各コントローラーを操作すると、ここで選んだトラックの設定 (プログラムやレベル等) で本体内の音源が発音します (“Status” 3-1(2)c は INT または BTH)。さらに、MIDI チャンネルが一致する他のトラックも同時に発音します (“Status” は INT または BTH)。また、そのトラックで設定している MIDI チャンネルで、これらのメッセージを送信します (“Status” は EXT、EX2 または BTH)。

Master Track 選択時は、最後に選んだ MIDI Track の設定で動作します。

Master Track: P6: Track Edit のメニュー・コマンドでマスター・トラックをエディットするときに選びます。リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングでマスター・トラックだけのレコーディングはできません。

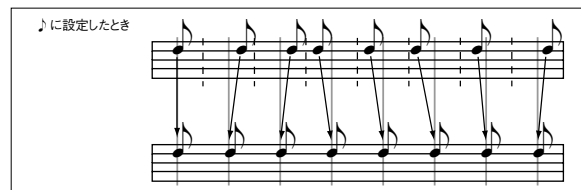
Reso (Realtime REC Quantize Resolution)

[Hi, $\frac{1}{32}$, $\frac{1}{16}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{1}$]

リアルタイム・レコーディング時、演奏した MIDI データのタイミングを補正します。

Hi (High Resolution): 補正は行わないで、最大分解能 (♩ / 192) でレコーディングします。

$\frac{1}{32}$... $\frac{1}{1}$: 設定した音符単位でタイミングを補正します。たとえば、 $\frac{1}{32}$ のときは 32 分音符の 3 連符単位でタイミングを補正し、 $\frac{1}{4}$ のときは 4 分音符単位で補正します。



リアルタイム・レコーディング時のすべての MIDI データおよびオートメーション・イベントは、設定した分解能で補正されます。そのため分解能を粗く設定したときは、ピッチ・ベンドのような連続的に変化するコントローラーの値は、階段状に変化してレコーディングされます。このようなときは、Hi でレコー

ディングした後に、メニュー・コマンド“Quantize”で必要なデータ（ノート・データ等）だけを補正するか、または最初から分解能をあまり粗くしないでレコーディングするとよいでしょう。

RPPR [Off, On]

RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) 機能をオン/オフします。RPPR は、ソングのパターンをキーごとに割り当て、鍵盤を押すことによってパターンをプレイバックさせます。さらにその演奏をレコーディングすることができます。

On (チェックする) :RPPR 機能をオンにします。P5- RPPR Setup ページでキーごとにパターンがアサインされているとき、そのキーを押すとアサインしたパターンがプレイバックされます。(※参照 : p.273 「10-3: RPPR Setup」)

Vel Mtr (Velocity Meter) [Off, On]

ノート・オン時のベロシティ値をメーターに表示します。

このボタンを押すと、各トラックのベロシティ・メーターが表示または非表示になります。この設定は電源オフ後も記憶されます。

- 鍵盤、MIDI IN、KARMA、ドラムトラック、シーケンサー等による、ノート・オン時のベロシティ値を表示します。(同時に複数のノート・オンを受信時は、最高値のベロシティを表示します。)
- ノート・オン時のベロシティ値を表示するため、Volume スライダーの設定や、Filter、Amp、EG、LFO、EQ、エフェクトなどによる音声信号レベルの変化は、追従して表示しません。また KeyZone、VelZone 等の設定によって発音しない状態でも、追従しません。
- Play/Mute、Solo 機能の設定によって、プレイ状態のトラックは青色で表示し、ミュート状態のトラックは黄色で表示します。



0-1-1(2)b: Track Program Select

Selected Track Info

このページでエディットの対象となるトラック情報を表示します。T: MIDI トラック・ナンバー/プログラム・バンク/ナンバー/名前、Ch: MIDIチャンネル・ナンバー、RPPR (Assign): トラックにアサインされている RPPR がスタートするキー・ナンバーを表示します。

RPPR (Assign) は、アサインされている RPPR が多数のときは全部を表示しません。全体のアサイン状況は P10: Pattern/RPPR- Pattern Edit ページで確認できます。

Track 01 (Track Number):

MIDI トラック・ナンバーを表示します。このトラック・ナンバー下の各パラメーターで、そのトラックに関する設定を行います。

R (EXB-RADIAS)

別売の EXB-RADIAS が使用できるトラックに表示されます。詳細は「EXB-RADIAS for M3 取扱説明書」をご覧ください。

Note: 別売の EXB-RADIAS を装着していない M3 では表示しません。

Category (Track Program) [00...17/00...07]

MIDI トラックで使用するプログラムを、カテゴリ/サブ・カテゴリから選びます。すべてのプログラムは、最大 18 カテゴリ、8 サブ・カテゴリに分類されます。カテゴリとサブ・カテゴリを選び、そのカテゴリに含まれるプログラムを選ぶことができます。

このポップアップ・ボタンを押して、Category/Program Select メニューを表示し、プログラムを選びます。

Category/Track Program Select メニュー :

トラックのプログラムをメイン・カテゴリ/サブ・カテゴリから選びます。すべてのプログラムは、最大 18 個のメイン・カテゴリに分類され、各カテゴリは 8 個のサブ・カテゴリに分類されます。これらのメイン・カテゴリとサブ・カテゴリから、プログラムを選びます。

- “Category” を押して、Category/Track Program Select メニューでプログラムを選択します。

操作手順は、「Category/Program Selectメニュー:」(※p.3) を参照してください。

Program Select [INT-A...F, USER-A...G: 000...127 G, g(1)...g(9), g(d): 001...128]

MIDI トラックで使用するプログラムを選びます。下段にプログラム・ネームの一部が表示されます。ここで設定したプログラムは、ソングの先頭からのプレイバックとレコーディング時に使用されます。レコーディング中にプログラムを変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはプログラムが変わります。また、プレイバック中にプログラムを変えることもできます。ただし、演奏データ（プログラム・チェンジ）がレコーディングされている場合は、その時点でプログラムが変わります。

MIDI “Status” (Seq 3-1(2)c) が INT、BTH のときは、MIDI プログラム・チェンジの受信でプログラムを設定できます。またソングを変えたとき、またはソングの先頭に戻ったとき、“Status” が EXT、EX2、BTH のトラックは、バンクとプログラム・ナンバーを MIDI で送信します。“Status” が EX2 のトラックは、Bank を「-」表示にし、“Bank Select” (Seq 3-1(2)c) で設定するバンク・ナンバーを MIDI で送信します。

トラックのプログラムを切り替える

- “Program Select” を選び、テン・キー[0]～[9]で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER]スイッチを押します。
- “Program Select” を選び、[VALUE]ダイヤルを回す、または[Δ][▽]スイッチを押します。
- “Program Select” が選ばれているときは、BANK SELECT [I-A]～[U-G]スイッチで選択されているトラックのプログラム・バンクを切り替えます。(“Program Select” が選ばれているときは、トラックに選択しているプログラム・バンクの BANK スイッチ LED が点灯します。)

- Bank/Program Select メニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Program Select メニューから、プログラムをカテゴリ別に表示し、選びます。
- 接続した外部 MIDI 機器から MIDI プログラム・チェンジを送信します。 (“Status” INT、BTH 時)
- **ソングの演奏の途中でプログラムを切り替える** ときにも、上記の方法で切り替えることができます。レコーディング中にプログラムを切り替えると、プログラム・チェンジ情報がレコーディングされ、プレイバック時に同じところで切り替わります。またメニュー・コマンド “Event Edit” でプログラム・チェンジ情報を加えることができます。

Play/Rec/Mute [Play, Rec, Mute]

MIDI トラックのミュートや、マルチトラック・レコーディング時のレコーディング・トラックを選びます。

プレイバック時や、シングルトラック・レコーディング（通常の録音）時は、レコーディング・トラック以外のトラック（プレイ・トラック）は、Play、Mute だけが選べます。マルチトラック・レコーディング時のトラックは、Play、Rec、Mute が選べます。

Play/Rec/Mute ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Play: トラックをプレイバック（再生）します。

Rec: シングルトラック・レコーディング（通常の録音）時は、[REC/WRITE] スイッチを押すと、レコーディング対象となるトラックが REC になります。選択はできません。マルチトラック・レコーディング (“Multi REC” オン) 時、レコーディングするトラックを Rec にします。

Mute: トラックをミュート（消音）します。

Note: MIX PLAY/MUTE [1]～[8] スイッチで設定をコントロールすることができます。スイッチの LED は、次のように変化します。

Play: 点灯

Rec: 点滅

Mute: 消灯

Solo On/Off [On, Off]

トラックをソロ・オン/オフします。

Solo On にしたトラックだけが発音します。他のトラックはミュートされます。

Solo ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

ソロ機能はトラックおよびオーディオ・インプットを対象とします。

また、メニュー・コマンド “Exclusive Solo” 設定によって、動作が異なります。

Exclusive Solo オフ: 複数トラックがソロ・オンの対象となります。Solo On/Off ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Solo オン: Solo On/Off ボタンを押すとそのトラックのみがソロ・オンとなります。


Note: MIX PLAY/MUTE [1]～[8] スイッチで設定をコントロールすることができます。スイッチの LED は、次のように変化します。

Solo On: 点灯

Solo Off: 消灯

MIDI ミュートやソロ機能でミュートした MIDI トラックは “Status” (Seq 3-1(2)c) が BTH、EXT、EX2 のとき、そのトラックで設定している MIDI チャンネルのノート・オン/オフを送信しません。

Note: Solo は、トラック 1～16 およびオーディオ・インプットを対象とします。

 “Solo” 設定は、保存時に記録されません。

コントロール・サーフェスによるミュート、ソロ設定

各トラックの “Play/Mute”、“Solo On/Off” はコントロール・サーフェスが使用できます。フロント・パネルのミキサー・セクションや、ディスプレイ上で設定できます。下記はフロント・パネルでの設定方法です。

Play/Mute

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、T1-8、または T9-16 を選びます。
2. MIX PLAY/MUTE [1]～[8] スイッチを押して切り替えます。

Note: Solo On/Off が切り替わる場合は、メニュー・コマンド “Panel-SW Solo Mode On” のチェックをはずしてください。

Solo On/Off

1. CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、T1-8、または T9-16 を選びます。
2. メニュー・コマンド “Panel-SW Solo Mode On” を選び、チェックします。または、[ENTER] キーを押しながら [1] キーを押します。
3. MIX PLAY/MUTE [1]～[8] スイッチを押して切り替えます。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

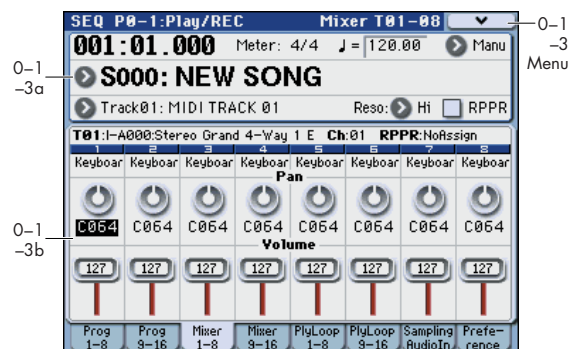
トラック 2～8、9～16 のプログラム、Play/Mute、Solo On/Off を設定します。トラック 1 と同様です。前述の 「Track 01 (Track Number):」 を参照してください。

▼ 0-1-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Rename Song ☞p.279
- 4: Delete Song ☞p.279
- 5: Copy From Song ☞p.279
- 6: Load Template Song ☞p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) ☞p.280
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: GM Initialize ☞p.281
- 11: Copy From Combi ☞p.282
- 12: Copy from Program ☞p.282
- 13: Copy X-Y Motion ☞p.109

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

0-1-3: Mixer T01-08, 0-1-4: Mixer T09-16



各 MIDI トラックのパン、ボリュームを設定します。

0-1-3(4)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

(☞ 参照 : p.197 「0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16」)

0-1-3(4)b: Pan, Volume

ここで設定するパン、ボリュームは、ソングの先頭からのプレイバック、レコーディング時に使用されます。レコーディング中に設定を変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはパン、ボリューム・データが変わります。また、プレイバック中に設定を変えることもできます。ただし、パン、ボリューム・データをレコーディングした場合は、それらに従って設定が変わります。

Selected Track Info

エディット対象の MIDI トラックの情報を表示します。
(☞ 参照 : p.199 「0-1-1(2)b: Track Program Select」)

Track 01 (Track Number):

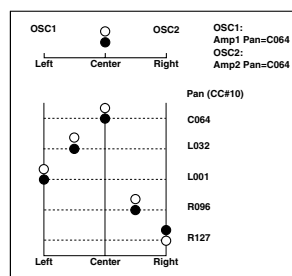
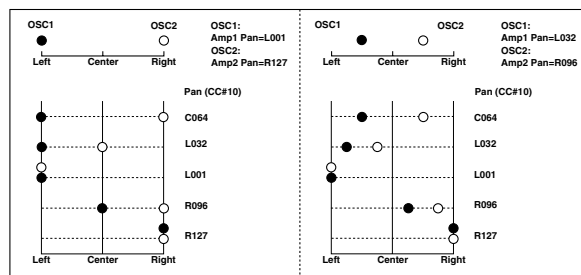
Category [Category Name]

カテゴリーを表示します。

Pan [RND, L001...C064...R127]

各 MIDI トラックのパンを設定します。

L001...C064...R127: L001 で左に振り切った状態、R127 で右に振り切った状態に定位します。Program モードでのオシレーターのパンの状態は C064 で再現します。



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定を無視します。その場合は P8-1: IFX-Insert FX Setup ページの "Pan:#8" でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(☞ 参照 : p.450 「ミキサー (Mixer)」)

RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

MIDI "Status" (Seq 3-1(2)c) が INT、BTH のとき、CC#10 でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10 受信時、0、1 で左側に振り切り、64 で中央、127 で右側に振り切ります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、"Status" が EXT、EX2、BTH のトラックは、ここで設定したパンを MIDI で送信します (RND は除く)。

Volume

[000...127]

各 MIDI トラックのボリューム (音量) を設定します。

コントロール・サーフェスによるボリューム設定

各トラックの "Volume" はコントロール・サーフェスが使用できます。フロント・パネルのミキサー・セクションや、ディスプレイ上で設定できます。下記はフロント・パネルでの設定方法です。

- CONTROL ASSIGN [MIXER] スイッチを押して、T1-8、または T9-16 を選びます。
- MIX VOLUMES [1] ~ [8] スライダーでボリュームをコントロールします。

MIDI "Status" (Seq 3-1(2)c) が INT または BTH のとき、CC#7 でボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量は MIDI ボリューム (CC#7) とエクスペリション (CC#11) の値のかけ算で決まります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、"Status" が EXT、EX2、BTH のトラックは、ここで設定したボリュームを MIDI で送信します。

タッチ・ドラッグによるエディット

ディスプレイのノブやスライダーをドラッグすると、値が変化します。

Note: 矢印が表示されて反応するまでには、少し時間がかかります。タッチ・ドラッグ操作は、ノブとスライダーを大まかに設定する目的で使用します。1 単位の設定が必要な場合は、[Δ][▽] スイッチや、テン・キーを使用してください。

Note: 細かい表示部の操作には、スタイラス・ペンを使用すると便利です。

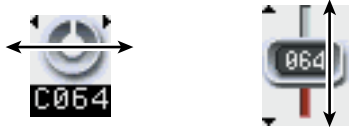
ノブ

ノブに触れると、左右の矢印が表示されます。この状態で左右にドラッグすると、ノブが動き、値が変化します。

ノブがパンの場合は、12 時方向にドラッグすると C064、6 時方向にドラッグすると RANDOM が設定されます。

スライダー

スライダーに触れると、上下の矢印が表示されます。この状態で上下にドラッグすると、スライダーが動き、値が変化します。

**Track 02...08, 09...16 (Track Number):**

(参照 : p.199 「Track 01 (Track Number):」)

▼ 0-1-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Rename Song 参照 p.279
- 4: Delete Song 参照 p.279
- 5: Copy From Song 参照 p.279
- 6: Load Template Song 参照 p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照 p.280
- 8: FF/REW Speed 参照 p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照 p.280
- 10: GM Initialize 参照 p.281
- 11: Copy From Combi 参照 p.282
- 12: Copy from Program 参照 p.282
- 13: Copy X-Y Motion 参照 p.109

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

**0-1-5: PlayLoop T01-08,
0-1-6: PlayLoop T09-16**

ソングのプレイバック/レコーディング時に、プレイバック中の MIDI トラックを個別にループさせます。

**0-1-5(6)a: Location, Meter, Tempo,
Tempo Mode, Song Select,
Track Select, Reso, RPPR**

(参照 : p.197 「0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16」)

0-1-5(6)b: Play Loop**Selected Track Info**

エディット対象の MIDI トラック情報を表示します。
(参照 : p.199 「0-1-1(2)b: Track Program Select」)

Track 01 (Track Number):

Category [Category Name]

カテゴリーを表示します。

Track Play Loop [Off, On]

ループさせる MIDI トラックを設定します。

On (チェックする): チェックしたトラックは、次の “Loop Start Measure” と “Loop End Measure” 間を繰り返します。

Loop Start Measure [001...999]

ループする最初の小節を設定します。

Loop End Measure [001...999]

ループする最後の小節を設定します。

Play Intro [Off, On]

On (チェックする): “Loop Start Measure” で設定した小節以前の小節を 1 度プレイバックした後に、“Loop Start Measure” ~ “Loop End Measure” 間を繰り返します。

例えば、ドラムス・トラックでイントロのフィル・インを演奏させた後にループさせるときなどに使用します。

Off (チェックしない): “Loop Start Measure” からプレイバックが始まり、“Loop End Measure” の間を繰り返します。

▲ “Track Play Loop” をチェックし、“Loop Start Measure” を 001 以外に設定したときに有効となります。

例：“Play Intro” をチェックした場合



トラック 1 は次のようにループします。

M001 – M002 – M003 – M004 – M003 – M004 –
M003 – M004 . . .

“Play Intro” をチェックしない場合



トラック 1 は次のようにループします。

M003 – M004 – M003 – M004 – M003 – M004 –
M003 – M004 . . .

“Track Play Loop” を利用して、リアルタイム・レコーディングの作業を効率よく進めることができます。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

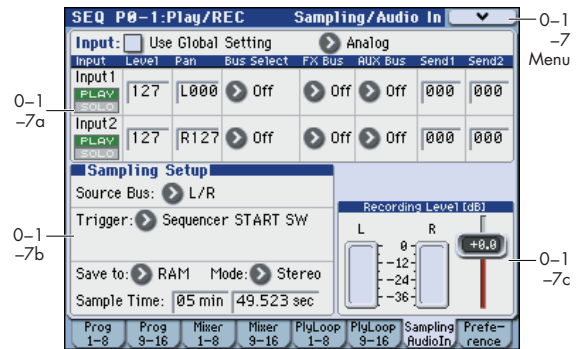
(☞ 参照 : p.202 「Track 01 (Track Number):」)

▼ 0-1-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Rename Song ☞p.279
- 4: Delete Song ☞p.279
- 5: Copy From Song ☞p.279
- 6: Load Template Song ☞p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) ☞p.280
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: GM Initialize ☞p.281
- 11: Copy From Combi ☞p.282
- 12: Copy from Program ☞p.282
- 13: Copy X-Y Morton ☞p.109

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

0-1-7: Sampling/Audio In



アナログ/デジタル・オーディオ信号の入力 (Analog, S/P DIF) に関する設定と、Sequencer モードでのサンプリングに関する設定を行います。

Sequencer モードでは、ここで設定する外部からのオーディオ入力をサンプリングしたり、本機でプレイバックしたソングや鍵盤での演奏をサンプリングすることができます。その他、本機を 4 イン 6 アウトのエフェクターとして使用することもできます。

例えば次のことが行えます。

- KARMA 機能やドラムトラック機能を使った演奏をモニターしながら、AUDIO INPUT (ギター等) や S/P DIF 等からの外部オーディオ信号のみをサンプリングする。
- プレイバックしているソングをリサンプリングする。
- 本機での演奏と外部オーディオ信号をミックスしてサンプリングする。
- ▲ サンプリグ中にソングやパターンへのリアルタイム・レコーディングはできません。また、ソングやパターンへのリアルタイム・レコーディング中にサンプリングをすることもできません。

Note: 別売の EXB-FW を装着することによって、FireWire による入出力が可能になります。合計 6 イン 6 アウトになります。

コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定

Audio Input の “Play/Mute”、“Solo On/Off”、“Volume” はコントロール・サーフェスが使用できます。フロント・パネルのミキサー・セクション、または P0: Play – Control Surface ページのディスプレイ上で設定できます。下記はフロント・パネルでの設定方法です。

各操作方法は「コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定」(☞p.8) を参照してください。

- ▲ コントロール・サーフェスは、“Use Global Setting” が On (チェックする) のとき、Global モードの設定をコントロールします。

0-1-7a: Audio Input

Use Global Setting

[Off, On]

On (チェックする) : Global P0: Basic Setup – Audio ページで設定する Audio Input (Analog 1, 2, S/P DIF 1, 2) の設定が有効になります。

Note: 別売の EXB-FW 装着時は FireWire 1, 2 が有効になります。


通常、On (チェックする) に設定します。常に Global で設定した Audio Input の設定が有効になり、ソングを切り替えても、Audio Input の設定は変わりません。

Off (チェックしない) : このページで設定する Audio Input (Analog 1, 2, S/P DIF 1, 2) の設定が有効になります。Audio Input の設定を各ソングの設定として持つときはチェックしないで、ここで Audio Input を設定します。

Input [Analog, S/P DIF, (FireWire)]

Analog: INPUT 1, 2 端子はマイク・レベルまたはライン・レベルの信号を入力します。

S/P DIF: S/P DIF IN 端子からのデジタル・オーディオ信号を入力します。S/P DIF IN 端子には楽器、DAT などのデジタル出力を接続します。S/P DIF 入出力のサンプル・レートは 48kHz に対応しています。

 S/P DIF を使用する場合は、“System Clock” を S/P DIF に設定してください。(※参照 : p.373)

FireWire: 別売の EXB-FW 装着時、FireWire 端子からのデジタル・オーディオ信号を入力します。FireWire 入出力のサンプル・レートは 48kHz です。

Input1, Input2:

PLAY/MUTE [PLAY, MUTE]

SOLO On/Off [Off, On]

Level [000...127]

Pan [L000...C064...R127]

Bus Select [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

FX Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

AUX Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

アナログ/デジタル・オーディオ機器の入力元の設定、入力レベル、パン、各種バス、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。ここでの Input 設定は、“User Global Setting” がオフのときに有効です。

これらのパラメーターは、Program モードの P0: Play-Sampling/Audio In と同様です。(※参照 : p.9 [0-7a: Audio Input])

ADC OVERLOAD !

(※参照 : p.9 [0-7a: Audio Input])

0-1-7b: Sampling Setup

サンプリングするソースの選択や、サンプリングを開始する方法を設定します。

“Trigger” 以外の下記パラメーターは、Program モードの P0: Play-Sampling/Audio In ページと同様です。(※参照 : p.10 [0-7b: Sampling Setup])

「Sampling Setup」の設定はソングごとではなく、Sequencer モードで 1 つの設定が有効です。


Source Bus [Analog Input1/2, S/P DIF IN L/R, (FireWire IN L/R), L/R, AUX1/2, AUX3/4, Indiv.1/2, Indiv.3/4]

Trigger [Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW]

サンプリングを開始する方法を設定します。

Sampling START SW: SAMPLING [REC] スイッチを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングが始まります。

Note On: SAMPLING [REC] スイッチを押し、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリング・スタンバイ状態になります。鍵盤を弾くとサンプリングが始まります。

 鍵盤を弾くかわりに MIDI ノート・オンを受信してもサンプリングが始まります。

Threshold: 入力レベルが “Level” の設定値を超えると、自動的にサンプリングが始まります。(※参照 : p.320)

Sequencer START SW: SAMPLING [REC] スイッチを押し、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、サンプリング・スタンバイ状態になります。SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングが開始します。ソングの演奏をリサンプリングする場合等に設定します。

サンプリングを終了するには、再度 SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。また “Sample Time” で設定した時間までサンプリングすると自動的に終了します。操作方法は p.320 を参照してください。

Threshold Level [-63 dB...00dB]

“Trigger” Threshold でのサンプリング時に、サンプリングを開始するレベルを設定します。“Trigger” が Threshold のときのみ設定できます。“Trigger” Threshold の手順 3 を参照してください。(※参照 : p.320)

Save to [RAM, MEDIA]

Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]

Sample Time [min sec]

(※参照 : p.10 [0-7b: Sampling Setup])

0-1-7c: Recording Level [dB]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。電源オン時の初期設定は 0dB です。

Recording Level [-Inf, -72.0 ... +0.0 ... +18.0]

Level Meter

CLIP !

これらのパラメーターは、Program モードの P0: Play-Sampling/Audio In ページと同様です。(※参照 : p.13 [0-7c: Recording Level [dB]])

「Recording Level」の設定はソングごとではなく、Sequencer モードで 1 つの設定が有効です。

▼ 0-1-7: Menu Command

- 0: Memory Status (※p.279)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Rename Song (※p.279)
- 4: Delete Song (※p.279)

- 5: Copy From Song 参考p.279
- 6: Load Template Song 参考p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参考p.280
- 8: FF/REW Speed 参考p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参考p.280
- 10: GM Initialize 参考p.281
- 11: Copy From Combi 参考p.282
- 12: Copy from Program 参考p.282
- 13: Copy X-Y Motion 参考p.109
- 14: Optimize RAM 参考p.109
- 15: Select Bank & Sample No. 参考p.282
(only "Save to" RAM)
- 15: Select Directory 参考p.110 (only "Save to" MEDIA)
- 16: Auto Sampling Setup 参考p.283

(参考 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

0-1-8: Preferences



リアルタイム・レコーディングに関する設定をします。その他、メトロノームを設定します。

0-1-8a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

(参考 参照 : p.197 「0-1-1: Program T01-08, 0-1-2: Program T09-16」)

Selected Track Info:

MIDIトラックの情報を表示します。(参考 参照 : 0-1-1a)

0-1-8b: Recording Setup

リアルタイム・レコーディングの方法を設定します。レコーディングの手順は OG p.83 を参照してください。

Overwrite

通常、最初にレコーディングするときは、この方法を選びます。SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してから SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、レコーディングが開始します。もう一度 [START/STOP] スイッチを押すとレコーディングが終了します。

すでにデータがレコーディングされているトラックに対してこの方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータはすべて書き換えられます。

Overdub

すでにレコーディングされているトラックにデータを追加するときに、この方法を選びます。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してから、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すとレコーディングが開始します。もう一度 [START/STOP] スイッチを押すとレコーディングが終了します。

すでにデータがレコーディングされているトラックに対して、この方法でレコーディングすると、すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

Manual Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチやフット・スイッチの操作で部分的に書き替えるときは、この方法を選びます。

SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してソングをプレイバックします。レコーディングをし直す小節で SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチやフット・スイッチを押すと、レコー

ディングが開始します。レコーディングが終わった時点でもう一度 [REC/WRITE] スイッチやフット・スイッチを押すと、レコーディングが終了します。

Auto Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的にレコーディングし直すときは、この方法を選びます。

Auto Punch In を選ぶと、右側に “M * * * (Auto Punch In Start Measure) – M * * * (Auto Punch In End Measure)” が表示され、書き替える小節範囲をあらかじめ指定します。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してから SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと指定した小節の前までをプレイバックし、指定した範囲 (Auto Punch In Start Measure ~ Auto Punch In End Measure) だけがレコーディングされ、新たなデータに書き替えられます。

Auto Punch In Start Measure [M001...M999]

Auto Punch In End Measure [M001...M999]

“Recording Setup” が Auto Punch In 時のレコーディング開始の小節と終了の小節を設定します。


Loop All Tracks

指定した小節範囲のトラックを繰り返しレコーディングし、データを追加していくときは、この方法を選びます。ドラム・パターンの作成などに向きます。

Loop All Tracks を選ぶと、右側に “M * * * (Loop Start Measure) – M * * * (Loop End Measure)” が表示され、繰り返しレコーディングする小節範囲をあらかじめ指定します。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してから SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、指定した小節の前までをプレイバックした後、指定した範囲 (Loop Start Measure ~ Loop End Measure) を繰り返しレコーディングします。すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

また、レコーディング中に “Remove Data” をチェックして、不要なデータを消去することができます。

 “Multi REC” チェック時、このパラメーターは選べません。

Loop Start Measure [M001...M999]

Loop End Measure [M001...M999]

“Recording Setup” が Loop All Tracks 時のレコーディングを繰り返す区間の小節を設定します。

Remove Data [Off, On]

Loop All Tracks でのレコーディング中に不必要な MIDI データを消去します。“Recording Setup” で Loop All Tracks を選んだときに有効です。

On (チェックする) : “Loop All Tracks” でレコーディングしているときに、消去したい MIDI データに対応した鍵盤 (ノート・ナンバー) を押すと、押している間に演奏された MIDI データから、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。

同様にコントローラーのデータも消去できます。例えば、ジョイスティックを X (横) 方向に傾けている間はベンドのデータを、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。鍵盤によるアフタータッチ、Joystick+Y (CC#01)/-Y (CC#02)、Joystick X (Pitch Bend)、リボンコントローラー (CC#16)、ダンパー (CC#64) が対象になります。

SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すと、押している間のすべての MIDI データが消去されます。

Multi REC [Off, On]

On (チェックする) : マルチトラック・レコーディング・モードになります。複数のトラックを同時にレコーディングするときを選びます。


MIDI マルチトラック・レコーディングは、ドラムトラック機能、KARMA 機能や RPPR、また外部のマルチトラック・シーケンサーから、同時にチャンネルの異なる複数 MIDI トラックをリアルタイム・レコーディングするときに使用します。

チェックすると、“Track Select” で選択したトラックの “Play/Rec/Mute” が Rec になりますので、レコーディングするトラックの “Play/Rec/Mute” (ボタン) を押して、Rec に切り替えてください (Play → Rec → Mute の順番で切り替わります)。“Track Select” (0-1-1(2)a) の設定とは関係なく、Rec にしている MIDI トラックにレコーディングされます。MIDI チャンネルが一致するトラックにデータがレコーディングされます。

KARMA 機能や、外部マルチトラック・シーケンサーから MIDI チャンネルが異なる複数のトラックへ同時にレコーディングする方法については、p.652、OG p.88 を参照してください。

Note: 外部マルチトラック・シーケンサーのデータをレコーディングするときは、“MIDI Clock” (Global 1-1a) を External MIDI にして外部シーケンサーに同期させます。テンポの変化はレコーディングできません。

Off (チェックしない) : シングルトラック・レコーディング・モードになります。“Track Select” で選んだトラックにレコーディングできます。

 “Recording Setup” で Loop All Tracks を選んでいるときは選べません。

0-1-8c: Metronome Setup

メトロノームを設定します。

Sound [Only REC, REC & Play, Off]

Only REC: レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。

REC & Play: レコーディング時とプレイバック時にメトロノームが鳴ります。

Off: メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング開始時のプリカウントは鳴ります。

Level [000...127]

メトロノームの音量を設定します。

Bus (Output) Select [L/R, L, R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

メトロノーム音の出力先を設定します。

L/R, L, R: OUTPUT (MAIN) L/Mono, R から出力します。





1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4 からそれぞれ出力します。

Precount [Measure] [0...2]

レコーディング時のプリカウントする小節数を設定します。

0 にすると、(SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押した後) SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押した瞬間にレコーディングが始まります。

▼ 0-1-8: Menu Command

- 0: Memory Status  p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On  p.108
- 2: Exclusive Solo  p.108
- 3: Rename Song  p.279

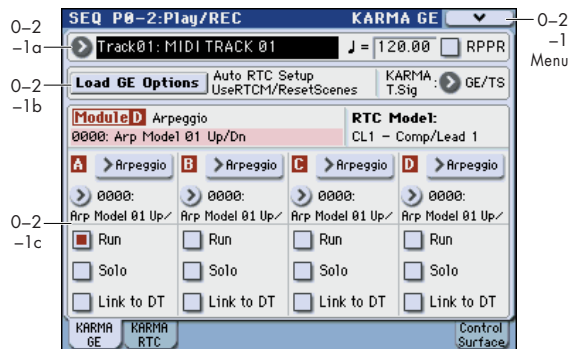
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280

- 10: GM Initialize 参照p.281
- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282
- 13: Copy X-Y Motion 参照p.109

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P0-2: Play/REC Control

0-2-1: KARMA GE



Sequencer モードでの KARMA 機能に関する設定をします。Sequencer モードでは、4 つの KARMA モジュール (モジュール [A]、[B]、[C]、[D]) が使用できます。

ここでは各 KARMA モジュールで使用する GE (Generated Effect) の選択、各 KARMA モジュールのオン/オフ (“Run”、“Solo” によるコントロール)、“Link to DT” の設定を行います。その他の設定は、Seq P7-1 ~ 7-4 の各ページで行います。

KARMA [ON/OFF] スイッチ、[LATCH] スイッチ、SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチ、KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] の状態は、ソングごとに保存することができます。

0-2-1a: Track Select, Tempo, RPPR

Track Select [Track01...16, Master Track]
Tempo [040.00...300.00, EXT]

RPPR [Off, On]

トラックの選択と KARMA 等をコントロールするテンポ、RPPR を設定します。

(参照 : p.197 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr”)

0-2-1b: Load GE Options, KARMA T.Sig

Load GE Options

(参照 : p.4 “Load GE Options”)

KARMA T. Sig (KARMA Time Signature)

[GE/TS, 1/4...16/4, 1/8...16/8, 1/16...16/16]

(参照 : p.127 “KARMA T.Sig (KARMA Time Signature)”)

0-2-1c: GE Select

Selected KARMA Module Info:

GE Number & Name

RTC Model

A (Module A):

GE Select [Preset 0000...2175, USER-A 000...127, ..., USER-H 000...127]

GE Bank Select [Preset...USER-H]

GE Category Select [Arpeggio...Real-Time]

Run [Off, On]

Solo [Off, On]

Link to DT (Link to Drum Track) [Off, On]

B, C, D (Module B, C, D):

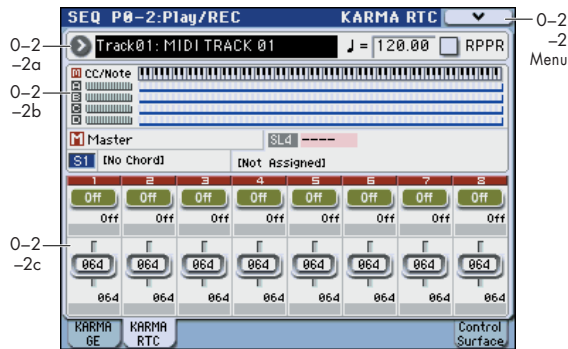
(参照 : p.127 “0-5b: GE Select”)

▼ 0-2-1: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Rename Song 参照p.279
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: GM Initialize 参照p.281
- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282
- 13: Copy X-Y Motion 参照p.109
- 14: Copy KARMA Module 参照p.190
- 15: Initialize KARMA Module 参照p.191
- 16: Copy Scene 参照p.116
- 17: Swap Scene 参照p.116
- 18: Capture Random Seed 参照p.117

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

0-2-2: KARMA RTC



0-2-2a: Track Select, Tempo, RPPR

Track Select

[Track01...16, Master Track]

♪ (Tempo)

[040.00...300.00, EXT]

RPPR

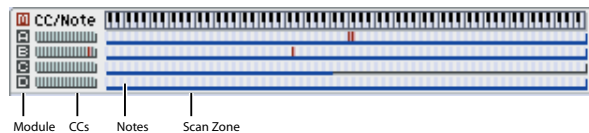
[Off, On]

トラックの選択とKARMA等をコントロールするテンポ、RPPRを設定します。

(参照: p.197 "0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr")

0-2-2b: Note/CC Activity

KARMA Module Info:



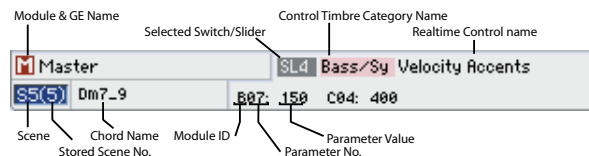
Module

CCs/Notes

Scan Zone

Select KARMA Module Info:

表示例



Module & GE Name

Scene

Stored Scene No.

Chord Name

Selected Switch/Slider

[SW1...8, SL1...8]

Control Track Category Name

Realtime Control Name

Module ID

[A...D, P]

Parameter No.

[01...32]

Parameter Value

(参照: p.128 "0-6b: Note/CC Activity")

0-2-2c: RealTime Controls

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8:

KARMA Switch

KARMA Switch Stored value

KARMA Switch Name

KARMA Slider

KARMA Slider Stored value

KARMA Slider Name

(参照: p.7 "0-6c: RealTime Controls")

▼ 0-2-2: Menu Command

- 0: Memory Status 参照.p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照.p.108
- 2: Exclusive Solo 参照.p.108
- 3: Rename Song 参照.p.279
- 4: Delete Song 参照.p.279
- 5: Copy From Song 参照.p.279
- 6: Load Template Song 参照.p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照.p.280
- 8: FF/REW Speed 参照.p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照.p.280
- 10: GM Initialize 参照.p.281
- 11: Copy From Combi 参照.p.282
- 12: Copy from Program 参照.p.282
- 13: Copy X-Y Motion 参照.p.109
- 14: Copy KARMA Module 参照.p.190
- 15: Initialize KARMA Module 参照.p.191
- 16: Copy Scene 参照.p.116
- 17: Swap Scene 参照.p.116
- 18: Capture Random Seed 参照.p.117
- 19: Auto Assign RTC Name 参照.p.118

(参照: p.277 「Sequencer: Menu Command」)

0-2-8: Control Surface

コントロール・サーフェスとは、ディスプレイ左側にあるパネル上のスライダ 8 本、スイッチ 8 個です。通常のミキサー動作に加えて、サウンドをエディットしたり、KARMA 操作や、MIDI メッセージを外部機器へ送信したりするなど、さまざまなことが行えます。

このページは、各スライダ、スイッチが何をコントロールしているかという情報と、現在値を表示します。

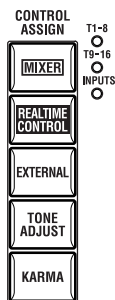
例えば、以下の操作ができます。

- MIDIトラック 1 ~ 16 の音量、Play/Mute、Solo On/Off をコントロールする。
- スライダ、スイッチを使ってサウンドやエフェクトを変化させる。
- スライダやスイッチを使って KARMA をコントロールしたり KARMA のシーンを選ぶ。
- トーン・アジャスト機能を使って音をエディットする。
- スライダ、スイッチをさまざまなトーン・アジャスト・パラメーターにアサインする。

CONTROL ASSIGN スイッチとパラメーター

ディスプレイの“Control Assign”、またはフロント・パネルの CONTROL ASSIGN の各スイッチで、コントロール・サーフェスの機能を切り替えることができます。ディスプレイとフロント・パネルのスイッチ類はそれぞれリンクしているため、片方を変更するともう片方も変わります。

CONTROL ASSIGN スイッチ



Sequencer モードでは、次の 5 つの機能より選べます。

MIXER (Mixer T1-8, T9-16): トラック 1 ~ 16 それぞれの音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。(Combination モードと Sequencer モードでは、スイッチでテンパー、トラックの 1 ~ 8 または 9 ~ 16 に切り替えます。)

MIXER (Mixer Input): アナログ入力、S/P DIF と FireWire (EXB-FW 装着時) オーディオ入力の音量調整と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

REALTIME CONTROL (RT Control): スライダでサウンドやエフェクトを変化させます。スイッチでエフェクトのオン/オフ切り替えます。

EXTERNAL: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。機能は Global P1: MIDI- External Mode 1/2 ページで設定します。

TONE ADJUST: ソングのプログラム内容をオリジナルのプログラム・データを変更することなくエディットできます。スライダ、スイッチを使えば直接エディットできます。

KARMA: スライダとスイッチで KARMA 機能をコントロールします。

各モードでのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [8] スイッチと MIX VOLUME 各スライダ

リセット・コントロール

フロント・パネルの [RESET CONTROLS] スイッチは、コントロール・サーフェスの任意のスライダやスイッチを、ソングを選択したときの値に戻します。また、KARMA モジュールの設定をリセットすることができます。

コントロール・サーフェスの各値を個別にリセットする

1. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、スライダまたはスイッチを操作します。
スライダまたはスイッチはソングを選択したときの値にリセットされます。
2. リセットしたら [RESET CONTROLS] スイッチを離します。

コントロール・サーフェスの各値をグループ単位でリセットする

1. ディスプレイにリセットするコントロールを表示します。
Note: ディスプレイに表示されているコントロールだけがリセットされます。
例えば、トラック 1 ~ 8 の音量をリセットする場合は、CONTROL ASSIGN を MIXER 1-8 に設定します。
2. [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、選択されている CONTROL ASSIGN スイッチを押します。
Control Surface に表示されているすべてのスライダ、スイッチはソングを選択したときの値にリセットされます。

KARMA モジュール・パラメーターをリセットする

上記以外のリセットに加え、KARMA については次の設定をリセットできます。

- 各 KARMA モジュールのスライダやスイッチは、[RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、KARMA [MODULE CONTROL] スイッチを押してリセットします。
- KARMA シーンは [RESET CONTROLS] スイッチを押しながら、LED が点滅している SCENE [1/5] ~ [4/8] スイッチを押してリセットします。

0-2-8a: Track Select, Tempo, RPPR

Track Select

[Track 01...16, Master Track]

♪ (Tempo)

[040.00...300.00, EXT]

RPPR

[Off, On]

トラックの選択と KARMA 等をコントロールするテンポ、RPPR を設定します。

(参照: p.197 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr”)

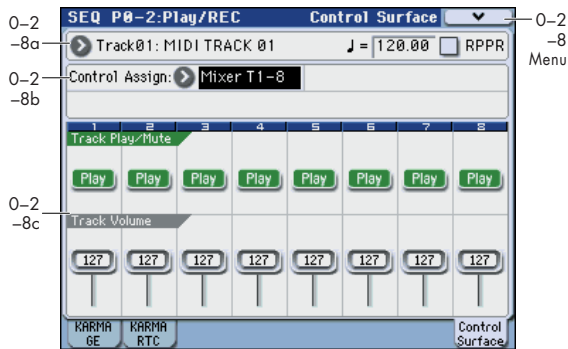
0-2-8b: Control Assign

Control Assign [Mixer T1-8, Mixer T9-16, Mixer Input, RT Control, External, Tone Adjust, KARMA]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。これらは、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押すことによって選ぶこともできます。

各項目については以下をご覧ください。

Mixer T1-8, Mixer T9-16



0-2-8c: Mixer T1-8, Mixer T9-16

MIDIトラック1～16の音量調節、Play/Mute、Solo On/Offを切り替えます。

コントロールするトラック(1～8または9～16)は、CONTROL ASSIGNの[MIXER]スイッチでも切り替えることができます。

Track Play/Rec/Mute:

MIX Play/Rec/Mute [1] (9)... [8] (16) スイッチ

各スイッチでトラックのPlay/Rec/Muteを切り替えます。

スイッチのLEDは、次のように変化します。

Play: 点灯

Rec: 点滅

Mute: 消灯

Track Play/Mute [Play, Mute]

各トラックの発音/ミュートの設定を切り替えます。

Track Solo:

Panel-Switch Solo Mode On と MIX PLAY/MUTE [1] (9)... [8] (16) スイッチ

MIX PLAY/MUTE [1]～[8]スイッチが、Play/MuteまたはSolo On/Offをコントロールするのかわ、メニュー・コマンド“Panel-Switch Solo Mode On”で切り替えます。“Panel-Switch Solo Mode On”をOn(チェックする)にするとSolo On/Offがコントロールできます。

スイッチのLEDは、次のように変化します。

Solo On: 点灯

Solo Off: 消灯

Tips: [ENTER]スイッチを押しながらテン・キー[1]を押すことによって、“Panel-Switch Solo Mode On”のオン/オフが切り替わります。

Solo [Off, On]

各トラックのSolo On/Offを設定します。

Note: Soloは各トラックおよびオーディオ・インプットを対象とします。

Exclusive Solo

メニュー・コマンド“Exclusive Solo”の設定は、ソロ機能に影響します。“Exclusive Solo”をOff(チェックしない)にすると、マルチプル・ソロ(Multiple Solo)になり、複数のトラッ

ク、オーディオ・インプットをソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン/オフが切り替わります。

“Exclusive Solo”をOn(チェックする)にすると、一度にソロ・オンにできるのは、1つのトラックまたは、オーディオ・インプットのみになります。SOLOボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER]スイッチを押しながら、テン・キー[2]を押すと、Exclusive SoloのOn/Offが切り替わります。

Track Volume:

MIX VOLUMES スライダー [1] (9)... [8] (16)

スライダーでトラックの音量レベルをコントロールします。

Track Volume [000...127]


各トラックの音量をコントロールします。

Mixer Input



Mixer Inputは、Analog Input 1、2、S/P DIF IN L、Rの4系統のオーディオ入力の音量調節と、Play/Mute、Solo On/Offを切り替えます。

例えば、ステージ上で、このページ画面をサブ・ミキサーのように使用して、他の音源の出力をコントロールし、本機の音源と一緒に出力することができます。

 別売の EXB-FW を装着すると、FireWire L、R が使用できます。

Other Audio Input settings

各 AUDIO INPUT は次の3つのバスへ送ることができます。

- Output/IFXバス
- FX Controlバス
- AUXバス

Seq P0: Play/REC- Sampling/Audio Inページでこれらのバスを設定します。(※参照：p.8「0-7: Sampling/Audio In」)

0-2-8d: Mixer Input

Use/Edit Global Setup [Off, On]

Global モードの Audio Input 設定を使用するか、またはプログラムごとの Audio Input 設定を使用するか選択します。

On (チェックする) : Global P0: Basic Setup- Audio ページで設定する Analog Input1、2、S/P DIF L、R、FireWire L、R (別売 EXB-FW 装着時) の設定が有効になります。

“Use/Edit Global Setup” がオンに設定されたソング (プログラムまたはコンビネーション) の間では、他のソング (プログラムまたはコンビネーション) に切り替えても、同じ Audio Input 設定が使用できます。

このページで変更した内容が、Global モードの Audio Input 設定に反映され、その設定を共有している他のプログラム、コンビネーションやソングにも適用されます。

Off (チェックしない) : ソング (プログラムまたはコンビネーション) ごとに特定 Analog Input1、2、S/P DIF L、R、FireWire L、R (別売 EXB-FW 装着時) の設定を持つときは “Use/Edit Global Setup” をオフにします。

ソングごとに特定のミキサー設定を保存したり、特殊なサブ・ミキサーの設定、あるいは特定の入力信号をエフェクト処理したりするときに使用します。

Audio Play/Mute:

MIX PLAY/MUTE [1]...[4] スイッチ

任意オーディオ入力のプレイ/ミュートを切り替えます。プレイ時はスイッチのLEDが点灯し、ミュート時はスイッチのLEDが消灯します。

Audio Play/Mute 1...4

[Play, Mute]

Play: 入力が有効になります。

Mute: 入力がミュートされます。

Audio Solo:

Panel-Switch Solo Mode On と MIX PLAY/MUTE [1] ~ [4] スイッチ

Solo はトラック 1 ~ 16 およびオーディオ・インプットを対象とします。「Track Solo:」(※p.210) を参照してください。

Exclusive Solo

これらについては「Track Solo:」(※p.210) を参照してください。

Audio Solo 1...4 (6)

[Play, Mute]

各オーディオ入力の Solo On/Off を設定します。

Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

Audio Volume:

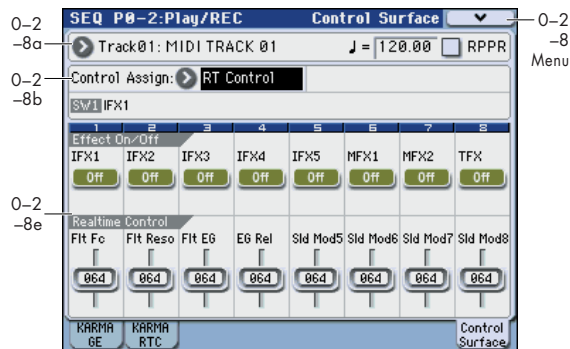
MIX VOLUMES スライダー [1]...[4] ([6])

Audio Volume 1...4 (6)

[000...127]

各オーディオ入力レベルを調節します。

RT Control (Realtime Control)



リアルタイム・コントロールは、8つのスライダーでコンビネーションやエフェクトのパラメーターを変化させます。スイッチはエフェクトのオン/オフをコントロールします。

0-2-8e: RT Control AMSOURCE

Selected Parameter information

最後に選択または操作したパラメーターの情報を表示します。

Effect On/Off:

Effect On/Off スイッチ [1]...[8]

各エフェクトのオン/オフを切り替えます。オン (LED 点灯) にすると、エフェクトが有効になります。

IFX1...5, MFX1, 2, TFX [Off, On]

各エフェクトのオン/オフを設定します。

Realtime Control:

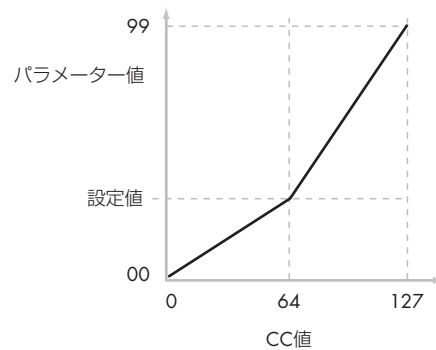
Realtime Control スライダー [1]...[8]

スライダー [1] ~ [4] の機能は固定です。スライダー [5] ~ [8] は、さまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能には MIDI コントロール・チェンジが設定されています。

スライダーを操作すると、対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを“Track Select”の MIDI チャンネルで送信します。

この機能のほとんどは、トラックのプログラム・パラメーター設定を調整 (スケーリング) します。ここで言う「調整 (スケーリング)」とは、コントローラーが 64 のとき、パラメーター値があらかじめ設定した値になり、コントローラーが 0 のときはパラメーター値は最小値に、コントローラーが 127 のときはパラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターの CC 調整



(以下では MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを CC# で表記します。)

Slider 1: CUTOFF (CC#74) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74 を送受信します。

Slider 2: RESONANCE (CC#71) [000...127]

フィルター A と B のレゾナンスを調整し、MIDI CC#71 を送受信します。

Slider 3: Filter EG Intensity (CC#79) [000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数におけるフィルター EG の効果を調整し、MIDI CC#79 を送受信します。

Slider 4: EG Release (CC#72) [000...127]

フィルター EG とアンプ EG のリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72 を送受信します。

Slider 5-8 [000...127]

スライダー [5] ~ [8] は P1: DT/XY/Ctrl- Controllers Setup ページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てることができます。

設定値すべてが MIDI メッセージ (通常はコントロール・チェンジ) に対応しています。

External



このエクスターナル・セットアップは、MIDI メッセージを外部機器に送信します。各スライダー、スイッチは、個々に割り当てられた MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。パッドも同様に割り当てられたノート、または MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。(※p.383、p.384)

Global P1: MIDI- External Mode 1、2 ページで、128 種類のエクスターナル・セットアップが作成できます。例えばステージ上の MIDI 機器数台をコントロールするためのセットアップや、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするセットアップなど用途別に設定できます。

このエクスターナル・セットアップはプログラムとは独立したものです。M3 のスライダー、スイッチ、パッドをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・セットアップを選ぶと、プログラムを変更したり Combination モードや Sequencer モードに切り替えたりしても、そのセットアップはそのまま変わりません。そのため、外部 MIDI コントロールに影響を与えずに別の M3 のサウンドを容易に選んだり、逆に、エクスターナル・セットアップを選ぶことで、サウンドは変えずに外部 MIDI コントロールを切り替えたりすることができます。

0-2-8f: External

Setup [000...127]

スライダー、スイッチ、パッドの MIDI チャンネル、MIDI コントロール・チェンジが設定されたエクスターナル・セットアップを選びます。

Note: この選択はソングに保存されません。

スイッチ [1]...[8]

MIDI Channel [01...16, G]

スイッチの MIDI チャンネルを表示します。スイッチごとに異なる MIDI チャンネルで送信できます。

G: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

CC# Assign [Off, 000...119]

スイッチで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

Switch On/Off [Off, On]

スイッチをオンにすると値 127 を送信し、Off にすると値 0 を送信します。

スライダー [1] ~ [8]

MIDI Channel [01...16, G]

スライダーの MIDI チャンネルを表示します。スライダーごとに異なる MIDI チャンネルで送信できます。

G: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

CC# Assign [Off, 000...119]

スライダーで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

Value [000...127]

スライダーの MIDI コントロール・チェンジの現在値です。

Tone Adjust



Tone Adjust パラメーターは次の特徴があります。

- アナログ・シンセにおけるノブのように Tone Adjust パラメーターを使ってスライダ、スイッチで、主要な Program パラメーターをコントロールできます。
- LFO スピードを変化させるような微妙な調整から、異なるマルチサンプルに切り替えるなど、広範囲の変更を Tone Adjust パラメーターを使ってできます。変更内容はソングに保存され、オリジナルのプログラムは変更されません。

トラック 1 ~ 16、それぞれに Tone Adjust パラメーターを設定できます。しかしコントロール・サーフェスで一度に変化させることができるトラックは 1 つだけです。

トーン・アジャストについては以下を参照してください。

- 「Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター」 (※p.19)
- 「トーン・アジャストと MIDI SysEx」 (※p.20)
- 「トーン・アジャストと MIDI CC との相互作用」 (※p.20)

トーン・アジャスト・エディット内容の保存

Program モードでは Relative と Absolute のパラメーターの保存方法に違いがありますが、Sequencer モードでは違いはありません。変更内容がソングに保存され、オリジナルのプログラムには影響がありません。

0-2-8g: Tone Adjust

Track select

Track

[1...16]

Tone Adjust パラメーターで調整するトラックを選びます。変更内容を消去することなく他のトラックを選べます。

Auto Load (Auto Load PRG)

[Off, On]

トラックのプログラムを設定するときに、そのプログラムの Tone Adjust 設定をロードするかどうかを設定します。

各スライダ、スイッチにアサインされたパラメーター設定、また Absolute パラメーターにアサインされたスイッチのオン/オフ設定がロードされます。

Program モードで保存した Tone Adjust 設定によるサウンドは、“Auto Load PCG” の設定に関係なく、プログラムに保存されています。プログラムは Tone Adjust 設定の保存には関係なく、設定のとおりに発音します。

トラックに設定したプログラムは、アサイン設定や変更値を含む Tone Adjust パラメーター設定を使用して、サウンドを自由に変更できます。これらの変更はオリジナルのプログラムには影響を与えずに、ソング自体に保存されます。

On (チェックする): Tone Adjust パラメーター設定をプログラムを切り替えたときに自動的にロードします。

Off (チェックしない): 下の表に示すようにロードするプログラム内容は置き換える前のプログラムと置き換えたプログラムの内容に応じて決定されます。

置き換える前のプログラム	置き換えたプログラム	Tone Adjust パラメーターと設定値
EDS プログラム	EDS プログラム	変わらない
EDS プログラム	RADIUS プログラム	置き換えるプログラムよりロード
RADIUS プログラム	EDS プログラム	置き換えるプログラムよりロード
RADIUS プログラム	RADIUS プログラム	変わらない

Note: RADIUS プログラムを使用するには、別売の EXB-RADIUS を装着する必要があります。

Selected parameter information

最後に操作または選択したトーン・アジャスト・パラメーターの詳細な情報を表示します。

Control	Assignment	Value	Type	Stored Value
SW1	[OSC1] Transpose	+12	Rel	+00

Control

[SW1...8, SL1...8]

トーン・アジャスト・パラメーターに割り当てられている実際のコントローラーです。

Assignment

[List of Tone Adjust assignments]

コントローラーに割り当てられているパラメーターのフル・ネームです。各コントローラーの “Assign” で変更します。

Value

パラメーターの現在値です。値の範囲はコントローラーに割り当てられているパラメーターによって異なります。

Type

[Rel, Abs, Meta]

パラメーターのタイプで、パラメーターへのエディットを保存する方法に関わってきます。

(※ 参照: p.19「Absolute (Abs), Relative (Rel), Meta パラメーター」)

Stored Value

トーン・アジャストによって変化する前の、オリジナルのパラメーター値です。☒「トーン・アジャスト Relative パラメーターの調整」(※p.19) “設定値” に相当します。1 つのプログラム・パラメーターをコントロールするトーン・アジャスト・パラメーターでのみ表示されます。

スイッチ [1]...[8]

トーン・アジャスト機能でのスイッチ [1] ~ [8] の動作はスライダと多少異なります。

2 つ以上の状態が設定できる Relative または Absolute パラメーターを割り当てたとき:

スイッチ・オン = On Value (以下参照)

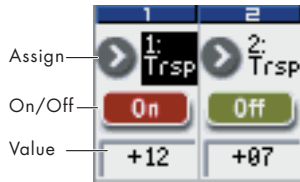
スイッチ・オフ = プログラムに保存されている値

2 つの状態が切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) を割り当てたとき:

スイッチの状態がパラメーター値となります。

スイッチ・オン = On

スイッチ・オフ = Off



Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをスイッチに割り当てます。割り当てできるパラメーターのリストは、“Common Tone Adjust Parameters” (※p.21) および “Tone Adjust Parameters” (※p.22) を参照してください。

On Value [Depends on parameter]

スイッチが On のとき、パラメーターはこの値に設定されます。

スイッチが 2 つの状態でも切り替わる Absolute パラメーター (Hold など) に割り当てられていると、以下の “Switch Status” と常と同じになります。

Switch Status [Off, On]

スイッチが On か Off かを表示します。オン/オフ状態は、実際のスイッチの LED でも表示されます。

スライダー [1]...[8]

Assign

トーン・アジャスト・パラメーターをスライダーに割り当てます。最初のパラメーター・グループはほとんどのプログラム・タイプが対応している共通 (共通) 設定です。全リストの詳細は、「Common Tone Adjust Parameters」 (※p.21) を参照してください。

Common パラメーター以外のリスト項目はプログラム・タイプによって異なります。

(※参照：p.22 「Tone Adjust Parameters」)

(※参照：「EXB-RADIUS for M3 取扱説明書」)

EDS、RADIUS にはそれぞれ個別のパラメーター設定があり、それぞれのマニュアルに記載されています。

コントローラーとパラメーターの関係

オシレーターごとに個々に適用されるパラメーターは、[OSC1]、[OSC2] と表示されます。

コントローラーとパラメーターは 1 対 1 の関係になります。各コントローラーには、1 つのパラメーターだけが割り当てられます。パラメーターを別のコントローラーで使用するときは、まず元のコントローラーからそのパラメーターの割り当てを解除する必要があります。

Value

パラメーターの現在値を表示します。値の範囲は、スライダーに割り当てられるパラメーターによって異なります。

KARMA



0-2-8h: KARMA

Selected parameter information

最後に選択または操作した KARMA パラメーターの情報を表示します。

Selected Switch/Slider [SW1...8, SL1...8]

Control Track Category Name

Realtime Control Name

(※参照：p.207 “Selected KARMA Module Info.”)

Module Control

Module (Module Control) [M, A, B, C, D]

フロント・パネルの [MODULE CONTROL] スイッチで選ばれている設定を表示します。ディスプレイ上で選択することもできます。

コントロール・サーフェスのスライダーとスイッチには、1 つの KARMA モジュールのパラメーターをコントロールするバッファ (A ~ D) と、複数の KARMA モジュールのパラメーターをコントロールするバッファ (Master) の 5 つのバッファが存在します。

これらのバッファによって、それぞれ異なったスライダー、スイッチ、シーンの設定に切り替えたり、KARMA モジュールを個々にコントロールしたり、まとめてコントロールすることができます。

スイッチやボタンを押してバッファを切り替えると、ディスプレイ上のスライダーやスイッチの表示も切り替わります。

KARMA SCENES 1 ~ 8

KARMA Scenes [1...8]

KARMA シーンを選びます。

KARMA シーンは、KARMA Slider の値、スイッチのオン/オフ状態を記憶する機能です。シーンは、Module Control M、A、B、C、D ごとに 8 つ用意されており、それぞれに個別のセッティングができます。

KARMA Switch 1 ~ 8**KARMA Switch [Off, On]**

GE RTP ページと KARMA Perf RTP ページでアサインした、
GE リアルタイム・パラメーターと KARMA パフォーマンス・
リアルタイム・パラメーターをコントロールします。

KARMA Sliders 1 ~ 8**KARMA Sliders [000...127]**

GE RTP ページと KARMA Perf RTP ページでアサインした、
GE リアルタイム・パラメーターと KARMA パフォーマンス・
リアルタイム・パラメーターをコントロールします。

▼ 0-2-8: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Rename Song 参照p.279
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: GM Initialize 参照p.281
- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282
- 13: Copy X-Y Motion 参照p.109
- 14: Copy Tone Adjust 参照p.189 (Only Tone Adjust)
- 15: Reset Tone Adjust 参照p.189 (Only Tone Adjust)
- 14: Copy Scene 参照p.116 (Only KARMA)
- 15: Swap Scene 参照p.116 (Only KARMA)

(参照 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P1: DT/XY/Ctrls (Drum Track/X-Y/Controllers)

1-1: Drum Track



ドラムトラックのパターンを選択と、発音側の設定を行います。
Note: Sequencer モードでは、Program モードとは異なり、ドラムトラック専用のトラックがありません。ドラムトラック・プログラムはトラック 1 ~ 16 の任意のトラックに設定します。そしてドラムトラックのアウトプット MIDI チャンネル “Output” とトラックの MIDI チャンネル “MIDI Channel” を合わせることでドラムトラックのプログラムを発音させます。

また、Sequencer モードでのドラムトラック・パターンは “Input” の MIDI チャンネルでトリガーされます。

1-1a : Drum Pattern

Pattern [Preset, User]

[(Preset): P000...P671, (User): U000...U999]

ドラム・パターンを選びます。

Preset/User No.	内容
P000	Off
P001...P671	プリセット・ドラム・パターン
U000...U999	ユーザー・ドラム・パターン用

- U000 ~ U999 は書き込み可能です。Sequencer モードで作成したパターンをユーザー・ドラム・パターンにコンバートすることができます。ユーザー・ドラム・パターンの作成方法は「Convert to Drum Trk Pattern」(※p.306)、OG p.189 を参照してください。

Shift [-24...+00...+24]

ドラム・パターンを半音単位で設定します。ドラムキットのインストゥルメントが変わることになります。

MIDI Channel

Input [01...16, Tch]

ドラム・パターンをトリガーする MIDI チャンネルを設定します。

Tch: “Track Select” (0-1-1(2)a) で選択しているトラックの MIDI チャンネル (Seq 3-1(2)c) に MIDI チャンネルを自動的に一致させて、トリガーします。

“Trigger Mode” Wait KBD Trig 設定時、ここで設定した MIDI チャンネルが設定されたトラックを “Track Select” で選択すると、鍵盤でトリガーします。また、一致する MIDI チャンネルのパッドや MIDI IN からの入力に対してドラムトラックがトリガーします。

Output [01...16, Tch]

ドラム・パターンの MIDI データを送信する MIDI チャンネルを設定します。ドラムパターンは、この MIDI チャンネルと同じチャンネルに設定されているトラックのプログラムで鳴ります。

Tch: “Track Select” (0-1-1(2)a) で選択しているトラックの MIDI チャンネル (Seq 3-1(2)c) に MIDI チャンネルを自動的に一致させて、出力します。

パターン・データを外部に送信するかは、“Output” MIDI チャンネルと一致するトラックの “Status” 設定に従います。

1-1b : Trigger

Trigger Mode [Start Immediately, Wait KBD Trig]

Start Immediately: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点灯)、ドラム・パターンが “Sync” の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

Wait KBD Trig: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチを押してオンにすると (LED 点滅)、ドラム・パターンが待機状態になります。MIDI Channel “Input” に一致する “Track Select” を選び鍵盤を弾く、また、一致する MIDI チャンネルのパッドを叩くまたは MIDI ノート・オンを受信すると “Sync” の設定に従ってドラム・パターンがスタートします。

Start Immediately を設定時、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチは常に OFF で保存されます。

Note: KARMA とドラムトラックのパターン演奏をリンクさせることができます。(※参照 : p.6 “Link to Drum Trk”)

Sync [Off, On]

Off: 動作中の KARMA にドラム・パターンが同期しないで、すぐにドラム・パターンがスタートします。

On: 動作中の KARMA にドラム・パターンが同期します。

Note: 動作中のドラム・パターンに KARMA が同期する、またはしないかは KARMA “Quantize Trigger” で設定します。

Latch [Off, On, Use KARMA Latch Switch]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

Off: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点灯) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) で停止します。

On: DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオン (LED 点灯) にして、ノート・オン (鍵盤を弾く) でパターンが開始します。ノート・オフ (鍵盤から指を離す) でもパターンは再生を続けます。DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチをオフ (LED 消灯) にすると停止します。

Use KARMA Latch Switch: KARMA [LATCH] スイッチの Off/On が上記 Off, On の動作になります。KARMA の Latch 動作と連携して使用するとよいでしょう。

Zone:

Keyboard

Bottom [C-1...G9]

Top [C-1...G9]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

ドラム・パターンを開始する音域を設定します。

Velocity:**Bottom** [001...127]**Top** [001...127]

“Trigger Mode” が Wait KBD Trig のときに有効です。

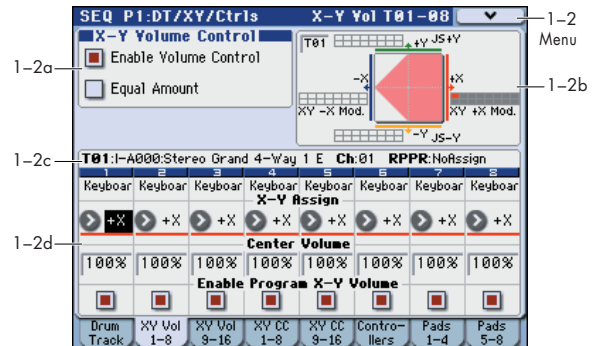
ドラム・パターンがスタートするベロシティ範囲を設定します。

▼ 1-1: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Rename Song 参照p.279
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: GM Initialize 参照p.281
- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282
- 13: Copy Drum Track 参照p.113
- 14: Erase Drum Track Pattern 参照p.113

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

1-2: X-Y Vol T01-08, 1-3: X-Y Vol T09-16 (X-Y Volume Control T01-08, T09-16)



X-Y コントロールは、ディスプレイに触れて指を動かす (X-Y モード)、またはその操作を記録した X-Y モーションによって、トラックのボリュームと、プログラムやエフェクトのパラメーターをコントロールします。

X-Y コントロールの詳細は、「1-5: X-Y Setup」(参照p.31) を参照してください。

プログラムとソングの X-Y コントロール動作

Sequencer モードの各トラック・プログラムには、Program モードで設定した X-Y コントロールによるボリュームや CC のコントロールが有効です。必要に応じて、トラックごとに無効にすることができます。

また、ソングごとに、独立した X-Y コントロールがあり、X-Y ボリュームと CC コントロールを設定し、コントロールすることができます。プログラムごとの X-Y コントロールと同じようにトラックごとに、ソング X-Y コントロールによって、ボリュームと CC をコントロールするかしないかを設定できます。

Sequencer モードの X-Y ボリュームの動作

Program モードでは、X-Y ボリュームはオシレーター 1 と 2 の間でフェードを形成します。X-Y ポジションが左一杯 (-X) のとき、オシレーター 1 は最大音量になります。X-Y ポジションが右一杯 (+X) のときは、オシレーター 2 が最大音量になります。一方、Sequencer モードでの X-Y ボリュームは、トラック 1 ~ 16 のすべて、また任意のトラックだけの音量を変化させます。各トラックを 4 つのいずれかの X-Y (+X, -X, +Y, -Y) にアサインしてコントロールします。また、コントロールしないようにもできます。

別売の EXB-RADIUS 装着時は、EDS プログラムと EXB-RADIUS プログラムとの異なるプログラム間での複雑なフェードも形成できます。

1-2(3)a: X-Y Volume Control

X-Y モード (または X-Y モーション) を X 軸上で左から右へ動かしたり、Y 軸上で上下に動かして 16 トラックの相関的な音量を調整します。

“Equal Amount” をチェックすると、X-Y コントロールによってトラック間でスムーズなフェードが得られます。また、“Center Volume” を使用することによって、さらに複雑なフェードを得ることもできます。

Enable Volume Control [Off, On]

On (チェックする) :X-Y ポジションの移動によって、“X-Y Assign” が Off になっていない、すべてのトラックの音量をコントロールします。

Off (チェックしない) : X-Y ポジションは、音量に影響を与えません。ただし、個々のプログラム・パラメーター設定による X-Y CC や AMS を使用することによって音量をコントロールすることができます。

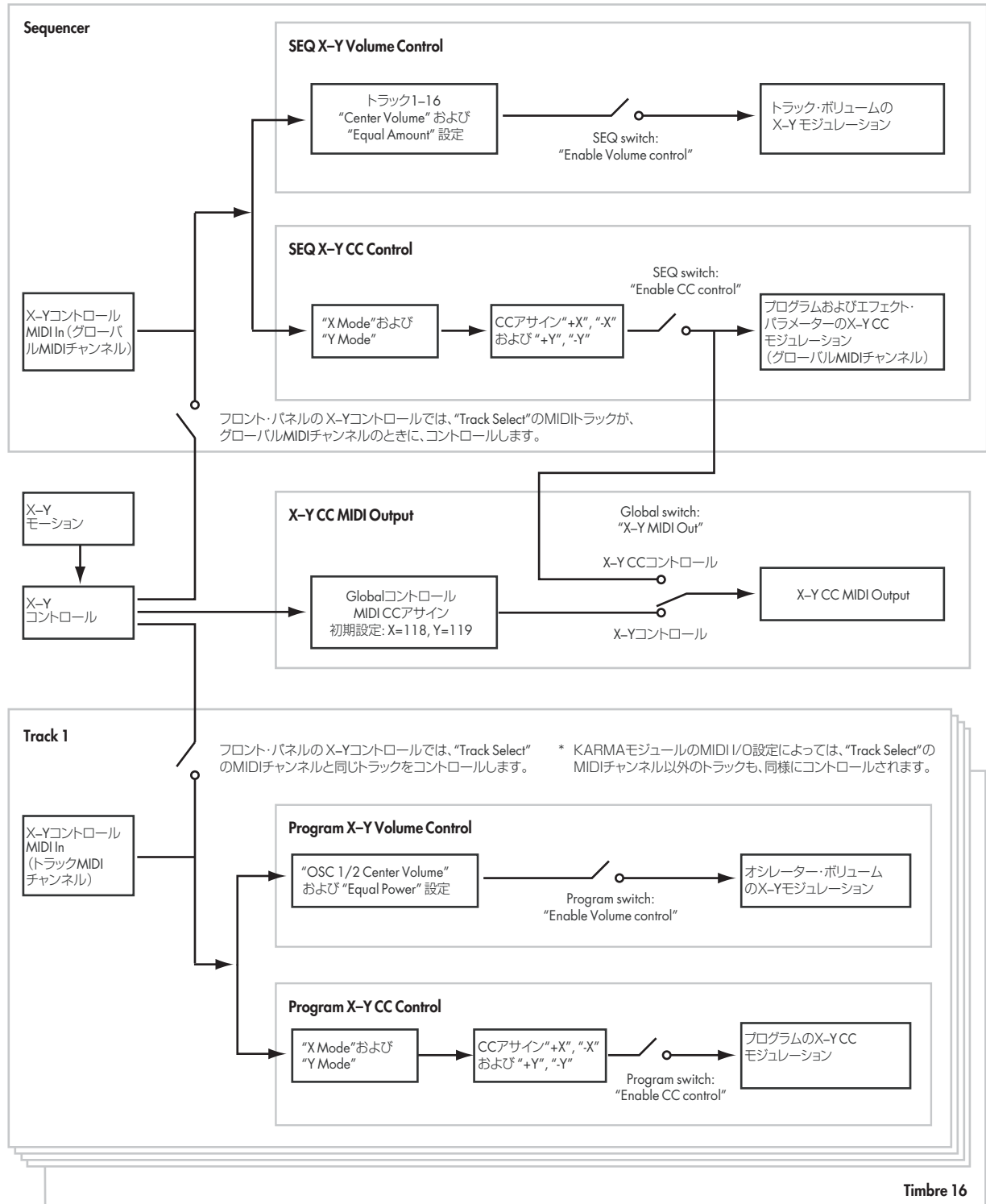
Equal Amount [Off, On]

“Enable Volume Control” をチェックしているときにのみ有効です。

On (チェックする) : “Equal Amount” の音量曲線を使ってトラック 1 と 2 の間にフェードが作られます。サウンド間でのフェードがスムーズになり、典型的なベクター・シンセを使う感覚で音量がコントロールできます。

音量設定を同じにしたプログラムを 4 つの軸上にそれぞれアサインした場合に、この “Equal Amount” は理想的に動作します。

Sequencer モードの X-Y シンセシス構成



例えば、同じ音量の4つのプログラムを4つの軸上にそれぞれアサインしたソングを作成します。さらに5つめのプログラムを、4つのプログラムがアサインされているいずれかの軸上に追加するときは、追加したポジションの2つのプログラムのボリュームを50%に設定します。4つの軸上のプログラムは、同じくらいのレベルでフェードします。

また、このパラメーターをチェックしているときは“Center Volume”は無効となり設定できません。“Equal Amount”でセンター音量が自動的に設定されるためです。

Off (チェックしない)：“Center Volume”によって、X-Y ポジションが音量に与えるコントロールの度合いが決まります。

Note: この効果のバリエーションとしては、“Equal Amount”をOffにして、トラックの“Center Volumes”をすべて50%に設定します。トラックはすべて一緒にスムーズにフェードしていきますが、Equal Amount とは異なったフェード効果が得られるでしょう。

1-2(3)b: X-Y Graphic

X-Y Graphic

X-Y グラフは、Equal Amount をオンに設定したときや、Center Volume の設定による音量の変化のイメージを图示します。

Track Select

[01...16]

X-Y グラフに情報を表示するトラックを選びます。

1-2(3)c: Track Info

Select Track Info	T01:I-A000:Stereo Grand 4-Way			
Track Number	1	2	3	4
Track Category	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
				X-Y A

Selected Track Info:

エディット対象のトラック情報 — T: トラック・ナンバー/プログラム・バンク/ナンバー/ネーム、Ch: MIDI チャンネル・ナンバーを表示します。

Track Number:

トラック・ナンバーを表示します。このトラック・ナンバー下の各パラメーターで、そのトラック・ナンバーに関する設定を行います。

Track Category:

トラックのプログラムのカテゴリー (省略名) を表示します。

1-2(3)d: X-Y Assign, Center Volume, Enable Program X-Y Volume

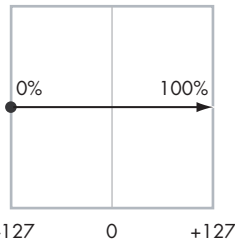
Track 1

X-Y Assign [Off, +X, -X, +Y, -Y]

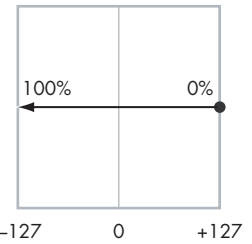
トラック音量をコントロールする X-Y 軸をアサインします。以下の「X-Y Assign とプログラム音量」図を参照してください。Off 時、X-Y ポジションはトラックの音量に影響しません。

X-Y Assign とプログラム音量

+X
プログラム音量は左から右に大きくなります。



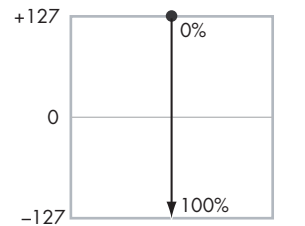
-X
プログラム音量は右から左に大きくなります。



+Y
プログラム音量は下から上に大きくなります。



-Y
プログラム音量は上から下に大きくなります。



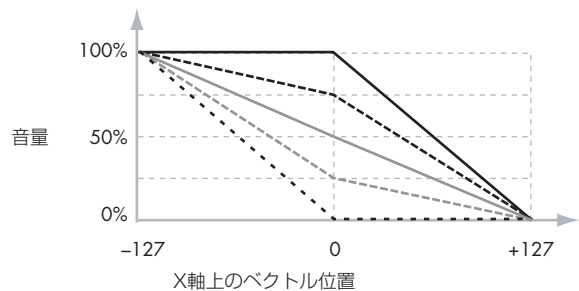
Center Volume

[0, 25, 50, 75, 100%]

センター・ポイントでのトラック1の音量を設定します。“Equal Amount”がOffに設定されている場合に設定できます。“X-Y Assign”の設定状態によっては軸上の一番隅の位置での音量は固定になります。

例えば、“X-Y Assign”が-Xに設定されている場合、トラックは軸の左側で100%の音量になり、右側では0%（無音）となります。このパラメーターはソング X-Y ボリュームのコントロールにのみ適用され、プログラムの個々のX-Y ボリュームは変わりません。

トラック・センター音量、X-Y Assign=-X



Center Volume値：
 ————— 100
 - - - - - 75
 ———— 50
 - - - - - 25
 ······ 0

Enable Program X-Y Volume

[Off, On]

On (チェックする)：プログラムの X-Y ボリューム・コントロールがプログラム同様に動作します。プログラムの X-Y ボリュームの設定が X-Y ポジションでコントロールされます。

Off (チェックしない)：プログラムの X-Y ボリュームの設定は無効になります。

Track 2...8, 9...16

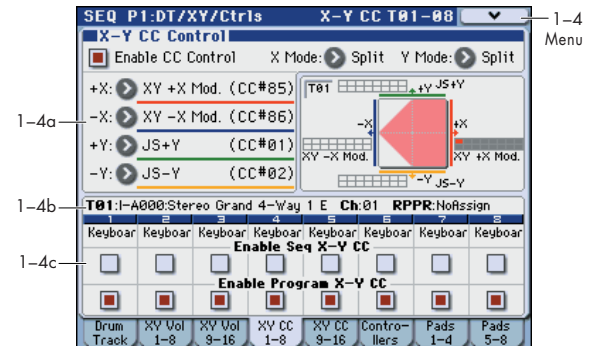
上記の Track 01 のパラメーターと同様です。

▼ 1-2(3): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Exclusive Solo 参照p.108
- 2: Rename Song 参照p.279
- 3: Delete Song 参照p.279
- 4: Copy From Song 参照p.279
- 5: Load Template Song 参照p.279
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 7: FF/REW Speed 参照p.280
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 9: GM Initialize 参照p.281
- 10: Copy From Combi 参照p.282
- 11: Copy from Program 参照p.282

(参照 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

1-4: X-Y CC T01-08, 1-5: X-Y CC T09-16 (X-Y CC Control T01-08, T09-16)



1-4(5)a: X-Y CC Control

X-Y CC コントロール (X-Y CC) は、X-Y モード (または X-Y モーションで) ソングのトラック・プログラムやエフェクトを制御します。

X-Y の 4 つの方向はそれぞれ異なる CC を送信します (左 [-X]、右 [+X]、上 [+Y]、下 [-Y])。"X Mode" と "Y Mode" を使えば、この 4 つの方向を組み合わせてさまざまなパターンを選択できます。

X-Y CC は、グローバル MIDI チャンネルのトラックに送信します。個々のプログラム内の設定に従って、他の MIDI コントロール・チェンジと同じように X-Y CC はプログラム・パラメーターを変化させます。

これら CC を外部 MIDI 機器に送信することもできます。Global パラメーター "X-Y MIDI Out" を X-Y CC Control で使用すると、X-Y CC コントロールの MIDI 出力をオン/オフすることができます。初期設定では、X-Y CC コントロール出力は送信されません。

プログラムとソングの X-Y CC コントロール動作

Sequencer モードの各トラック・プログラムには、Program モードで設定した X-Y コントロールによるボリュームや CC のコントロールが有効です。必要に応じて、トラックごとに無効にすることができます。

プログラム X-Y CC は、他のトラックが同じ MIDI チャンネルに設定されている場合でも、そのプログラムにだけ動作します。

また、ソングごとに、独立した X-Y コントロールがあり、X-Y ボリュームと CC コントロールを設定し、コントロールします。プログラムごとの X-Y と同じように各トラックに対し、ソング・X-Y によって、ボリュームと CC をコントロールするかしないかを設定できます。

X-Y コントロールと MIDI

X-Y コントロールは 2 種類の方法 (X-Y モードと X-Y CC コントロール) で MIDI に対応します。

まず、X-Y モードは 2 つの MIDI コントローラー (X 軸、Y 軸それぞれ 1 つずつ) を送受信します。Global モードでこれを任意の MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーに割り当てます。初期設定では CC#118 が X 軸用に、CC#119 が Y 軸用に割り当てられています。

X-Yモード (X-Y モーション) とその MIDI コントロール・チェンジは、X-Y ポジションをコントロールします。

一方、X-Y CC コントロールは、通常、プログラムの音とエフェクトだけをコントロールしますが、生成された MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを“X-Y MIDI Out” (Global 1-2a) で外部 MIDI 機器に送信することもできます。

Sequencerモードではソング X-Y CC コントロールのみが外部 MIDI 機器に送信されます。個々のプログラムの X-Y CC コントロールはプログラムの内部のコントロールにのみ使用されます。

Enable CC Control [Off, On]

On (チェックする) : +X, -X, +Y, -Y に割り当てた CC を X-Y ポジションでコントロールできます。

Off (チェックしない) : +X, -X, +Y, -Y に割り当てた CC の影響はありませんが、Global P2: Controllers-MIDI CC# Assign で設定した X (X-Y Mode), Y (X-Y Mode) の MIDI CC を送受信できます。(☞ 参照: p.32「X-Y コントロールと MIDI」)

このパラメーターはソング X-Y CC にのみ影響を与えます。オフに設定していても個々のプログラムの X-Y CC は通常に動作します。

X Mode [Positive, Negative, Xfade, Split]

次のグラフに示すように、さまざまなパターンで CC を送信するように X-Y CC コントロールを設定できます。このパラメーターは X 軸のパターンを設定します。CC コントロールにのみ有効で、ボリューム・コントロールには無効です。またソング X-Y CC にのみ適用され、個々のプログラムの X-Y CC には影響しません。

Positive: +X のみを送信し、左端が 0、右端が 127 になります。-X は無効になります。

Negative: -X のみを送信し、左端が 0、右端が 127 になります。+X は無効になります。

Xfade: +X と -X の両方を送信し、X 軸上でオーバーラップします。片方の値が大きくなるともう片方が小さくなります。

Split: +X と -X の両方を送信し、軸の中心で左右に分かれます。点が中心から右へ移動すると +X を送信、中心から左へ移動すると -X を送信します。

+X [Off...MIDI CC#119]

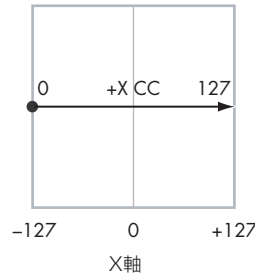
+X 方向で送信されるコントローラーをアサインします。AMS ソースとして、プログラムのパラメーターをコントロールしたり、Dmod ソースとしてエフェクトのパラメーターをコントロールできます。上記の“X Mode”が Negative のときは無効となり設定できません。

-X [Off...MIDI CC#119]

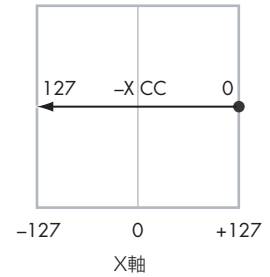
-X 方向で送信されるコントローラーをアサインします。上記の“X Mode”が Positive のときは無効となり設定できません。選択肢は“+X”と同じです。

X-Y CC モード

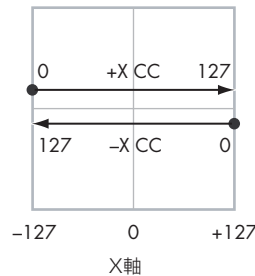
Positive
+Xのみ送信
左から右へ増加



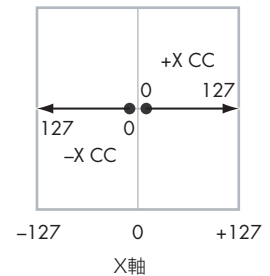
Negative
-Xのみ送信
右から左へ増加



Xfade
+Xと-Xの両方を送信
片方が増加するともう片方が減少



Split
+Xと-Xの両方を送信
両方とも中心で0
+Xは右へ増加
-Xは左へ増加



Y Mode [Position, Negative, Xfade, Split]

Y 軸の X-Y CC のパターンを設定します。(☞ 参照: “X Mode”)

+Y [Off...MIDI CC#119]

+Y 方向で送信されるコントローラーをアサインします。前述の“Y Mode”が Negative のときは無効となって設定できません。選択肢は“+X”と同じです。

-Y [Off...MIDI CC#119]

-Y 方向で送信されるコントローラーをアサインします。前述の“Y Mode”が Positive のときは設定できません。選択肢は“+X”と同じです。

X-Y Graphic:

X-Y Graphic

X-Y グラフは、Equal Power モード使用時や、Center Volume の設定による音量の変化のイメージを图示します。

Track Select [01...16]

X-Y グラフに情報を表示するトラックを選びます。

1-4(5)b: Track Info

Selected Track Info:

Track Number:

Track Category:

(☞ 参照: p.220 “1-2(3)c: Track Info”)

1-4(5)c:Enable Combi X-Y CC, Enable Program X-Y CC

Track 01

Enable Seq X-Y CC [Off, On]

トラックをソング X-Y CC でコントロールするかしないかを設定します。

On: トラックはソング X-Y CC を受信し、トラックのプログラム自身の AMS 設定によりそれらに反応します。

Off: トラックはソング X-Y CC を受信しません。ソング X-Y CC が不自然なパラメーター変化を引き起こしたり、プログラム自身の X-Y CC と対立する場合に設定します。

Enable Prog X-Y CC [Off, On]

トラックをプログラム自身の X-Y CC でコントロールするかしないかを設定します。

On: Program モードと同じようにプログラムの X-Y CC が AMS ソースとして動作します。同じ MIDI チャンネルに設定されている場合でも、CC は他のどのトラックにも影響しません。Dmod でプログラムのエフェクトを変化させるために X-Y CC を使用する場合がありますが、ソングでは同じように動作しません。ソング・エフェクトをコントロールするときは、ソング X-Y CC を代わりに使ってください。

Off: プログラムの X-Y CC は無効になります。プログラムの X-Y CC とソングの X-Y CC が対立する場合に設定します。

Tracks 02...08, 09...16

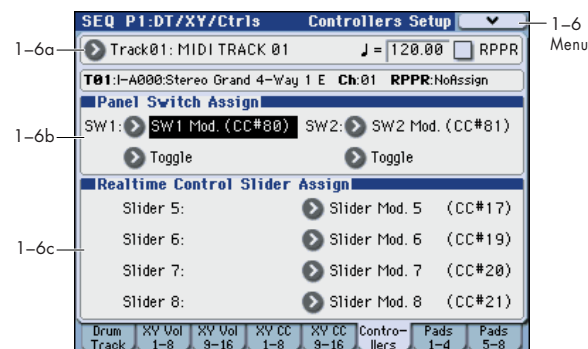
上記の Track 01 のパラメーターと同じです。

▼ 1-4(5): Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Exclusive Solo ☞p.108
- 2: Rename Song ☞p.279
- 3: Delete Song ☞p.279
- 4: Copy From Song ☞p.279
- 5: Load Template Song ☞p.279
- 6: Save Template Song (Save as User Template Song) ☞p.280
- 7: FF/REW Speed ☞p.280
- 8: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 9: GM Initialize ☞p.281
- 10: Copy From Combi ☞p.282
- 11: Copy From Program ☞p.282

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

1-6: Controllers Setup



ソングの SW1、SW2、および Control Assign REALTIME CONTROL 選択時の [5] ~ [8] スライダーの機能を設定します。レコーディング中にこれらのスイッチ、スライダーを操作すると、ここでアサインされた MIDI メッセージがレコーディングされます。

Note: SW1、SW2 は、[SW1][SW2] スイッチでコントロールできます。

Note: 各トラックに割り当てられているプログラムの Panel Switch Assign 設定は無効です。

1-6a: Track Select, Tempo, RPPR, Track Info, Selected Track Info

Track Select [Track01...16, Master Track]

♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

RPPR [Off, On]

トラックの選択と、ソングや KARMA 等をコントロールするテンポ、RPPR を設定します。

(☞ 参照 : p.197 "0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr")

Selected Track Info

最後に選択または操作したトラック情報を表示します。

(☞ 参照 : p.199 "Selected Track Info")

1-6b: Panel Switch Assign

SW (SW1 Assign) [Off, ..., After Touch Lock]

SW1 の機能をアサインします。(参照 : p.623 「SW1, SW2 Assign List」)

Note: KYBD-61/73/88 接続時 [SW1][SW2] スイッチのオン/オフは、保存すると記憶します。

機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1] スイッチを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1] スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1] スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 (SW2 Assign) [Off, ..., After Touch Lock]
Mode (SW2 Mode) [Toggle, Momentary]

SW2 の機能をアサインします。SW2 にアサインできる機能は、SW1 の SW1 Mod.(CC#80) に変わり SW2 Mod.(CC#81) です。それ以外は SW1 と同じです。

1-6c: Realtime Modulation Slider Assign

“Control Assign” (0-2-8b) RT Control 選択時の [5] ~ [8] スライダーに機能 (おもにコントロール・チェンジの種類) をアサインします。(☞ 参照 : p.624 「Realtime Control Slider 5-8 Assign」)

ここで設定した機能は、CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] を選択し、[5] ~ [8] スライダーを操作したときに有効です。

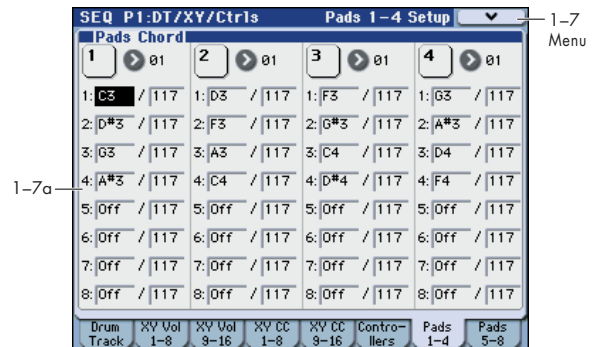
Slider 5 [Off, ..., MIDI CC#119]
Slider 6 [Off, ..., MIDI CC#119]
Slider 7 [Off, ..., MIDI CC#119]
Slider 8 [Off, ..., MIDI CC#119]

▼ 1-6: Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Rename Song ☞p.279
- 4: Delete Song ☞p.279
- 5: Copy From Song ☞p.279
- 6: Load Template Song ☞p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) ☞p.280
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: GM Initialize ☞p.281
- 11: Copy From Combi ☞p.282
- 12: Copy from Program ☞p.282

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

1-7: Pad T01-08, 1-8: Pad T09-16



ソングごとに、パッド [1] ~ [4]、[5] ~ [8] で発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。1 つのパッドそれぞれに最大 8 個までのノート・ナンバーおよびベロシティをアサインします。

1-7(8)a: Pads Chord

Pad 1:

MIDI Channel [Ch01...Ch16, Tch]

MIDI チャンネルを設定します。パッドを叩くと、ここで設定した MIDI チャンネルで最大 8 つまでのノート・オンを出力します。

Ch01...Ch16: 任意の MIDI チャンネルを設定します。次図のようにトラックの “MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) と合わせて、特定のパッドを叩いたときのみトラックを発音させたり、KARMA Module “Input Channel” (7-1-1c) と組み合わせ、特定のパッドを叩いたときのみ KARMA 機能によるフレーズを発生させたりすることができます。

Tch: “Track Select” (Seq 0-1-1(2)a) で選択しているトラックの MIDI チャンネル (Seq 3-1(2)c) に MIDI チャンネルを自動的に一致させます。

Note 1...8 [Off, C-1...G9 / 001...127]

発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。パッドを叩くと、ここで設定した最大 8 つまでの設定を出力します。

Off: ノートを鳴らさないときに設定します。

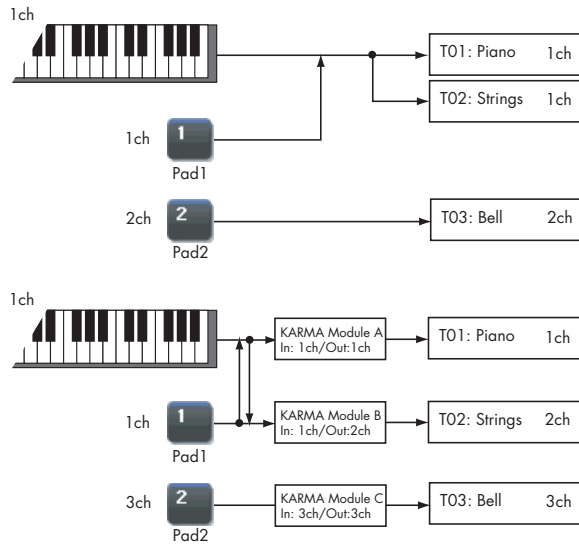
C-1...G9: 発音させるノート・ナンバーを設定します。

001...127: ベロシティ値を設定します。

(☞ 参照 : p.36 「1-7(8)a: Pads Chord」)

Pad 2...4, 5...8

Pad1 と同様です。「Pad1:」を参照してください。



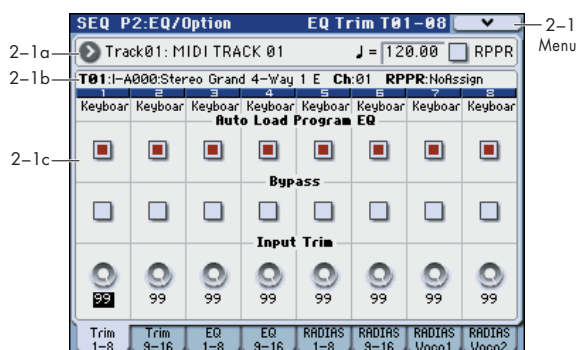
▼ 1-7(8): Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Rename Song ☞p.279
- 4: Delete Song ☞p.279
- 5: Copy From Song ☞p.279
- 6: Load Template Song ☞p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) ☞p.280
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: GM Initialize ☞p.281
- 11: Copy From Combi ☞p.282
- 12: Copy from Program ☞p.282
- 13: Copy Pad Setup ☞p.114

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P2: EQ/Option

2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16



トラック 1～8、9～16のEQに入る信号レベルを設定します。

2-1(2)a: Track Select, Tempo, RPPR

Track Select [Track01...16, Master Track]

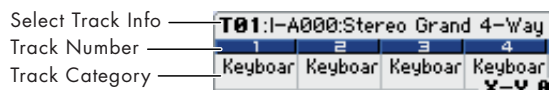
♪(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

RPPR [Off, On]

トラックの選択と、ソングや KARMA 等をコントロールするテンポ、RPPRを設定します。

(※ 参照: p.197 "0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr")

2-1(2)b: Track Info



Selected Track Info:

エディット対象のトラック情報 — T: トラック・ナンバー/プログラム・バンク/ナンバー/名前、Ch: MIDI チャンネル・ナンバーを表示します。

Track Number:

トラック・ナンバーを表示します。このトラック・ナンバー下の各パラメーターで、そのトラック・ナンバーに関する設定を行います。

Track Category:

トラックのプログラムのカテゴリー (省略名) を表示します。

2-1(2)c: Trim

Track 01 (Track Number):

Auto Load Prog EQ [Off, On]

On (チェックする): MIDI トラックのプログラムを切り替えると、プログラムに設定されている 3 バンド EQ の値を自動的にロードします。通常チェックします。トラックのプログラムは "Program Select" (Seq 0-1-1(2)b) で選ぶか、シーケンサーの演奏データ (プログラム・チェンジ) や MIDI プログラム・チェンジを受信することによって切り替えます。

自動的にロードされた 3 バンド EQ の各値は、自由に変更できます。プログラムの設定を基本として、トラックごとに調整して、ソングに設定を保存します。

Off (チェックしない): MIDI トラックのプログラムを切り替えても、プログラムに設定されている 3 バンド EQ の値はロードされず、トラックの EQ 設定は変わらず、保持されます。

- MIDI トラックのプログラムを選択するとき: チェックして、プログラムの 3 バンド EQ の設定をロードします。この設定を元にしてトラックの EQ を調整します。

- MIDI トラックの EQ 設定を調整後、固定したいとき: チェックをはずします。プログラムを選択しても EQ の設定は変更されません。

- ソングの演奏データ (プログラム・チェンジ) でプログラムを切り替えるとき:

- プログラム・チェンジと同時に EQ 設定も変更したいときはチェックします。プログラムの 3 バンド EQ の設定を自動的にトラックの 3 バンド EQ に自動ロードします。

- トラックの EQ 設定は固定して、プログラム・チェンジにより EQ 設定を変えたくない場合はチェックをはずします。

Bypass

[Off, On]

On (チェックする) にすると、"Input Trim" を含め EQ がすべて無効になります。EQ のかかった信号と元の信号を比較するとき便利な設定です。

Input Trim

[00...99]

EQ に入る音量を設定します。設定と音量が比例し、50 が -6 dB、25 が -12 dB に相当します。

"Low Gain"、"Mid Gain"、"High Gain" (Seq 2-3(4)a) の値を大きくすると、全体音量が極端に上がりますので、このパラメーターを使って補正します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDI トラック 2～8、9～16 について設定します。トラック 1 と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

▼ 2-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status (※p.279)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Rename Song (※p.279)
- 4: Delete Song (※p.279)
- 5: Copy From Song (※p.279)
- 6: Load Template Song (※p.279)
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) (※p.280)
- 8: FF/REW Speed (※p.280)
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) (※p.280)
- 10: GM Initialize (※p.281)
- 11: Copy From Combi (※p.282)
- 12: Copy from Program (※p.282)

(※ 参照: p.277 「Sequencer: Menu Command」)

2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16



各 MIDIトラックに MID スイープ・3 バンド EQ を設定します。

2-3(4)a: Track Select, Tempo, RPPR 2-3(4)b: Track Info

(参照 : p.226 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

2-3(4)a: 3 Band Parametric EQ

Track 01 (Track Number):

High Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

10 kHz ハイ・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Mid Freq [Hz] (Mid Frequency) [100...10k]

Mid スイープ EQ の中心周波数を設定します。

Mid Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

Mid スイープ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Low Gain [dB] [-18.0...+00.0...+18.0]

80 Hz ロー・シェルフ EQ のゲインを調整します。0.5 dB 単位で設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック2～8、9～16の MID スイープ・3 バンド EQ を設定します。トラック 1 と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

▼ 2-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Rename Song 参照p.279
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: GM Initialize 参照p.281

- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

2-5: RADIAS T01-08, 2-6: RADIAS T09-16, 2-7: RADIAS Vocoder 1, 2-8: RADIAS Vocoder 2

別売の EXB-RADIAS 装着時、使用可能になります。「EXB-RADIAS for M3 取扱説明書 (PDF)」をご覧ください。

SEQ P3: Track Param(Track Parameters)

3-1: MIDI ch T01-08, 3-2: MIDI ch T09-16



各 MIDIトラックの MIDI に関する設定を行います。

3-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

3-1(2)b: Track Info

(※ 参照: p.197 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr”)

(※ 参照: p.226 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

3-1(2)c: MIDI

Track 01 (Track Number):

Status [Off, INT, BTH, EXT, EX2]

MIDIトラックの MIDI と内部音源の状態 (Status) を設定します。

Off: トラックは発音しません。また MIDI データも送信しません。

INT: MIDIトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックすると発音します。または INT に設定した MIDIトラックを “Track Select” (0-1-1(2)a) で選び、M3のコントローラーを操作すると、本体の音源が発音します。外部へは MIDI データを送信しません。

BTH: INT と EXT の両方の動作をします。その MIDIトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックする、または BTH に設定した MIDIトラックを選んで M3のコントローラーを操作すると、M3の音源が発音し、同時にその演奏データを MIDI で送信します。

EXT: その MIDIトラックにレコーディングされている演奏データをプレイバックする、または EXT に設定した MIDIトラックを選んで M3のコントローラーを操作すると、MIDI データを送信しますが、M3の音源は発音しません。

他のソングを選んだときや、ソングの先頭に戻ったとき、EXT に設定した MIDIトラックのプログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1、2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、2を MIDI で送信します。(※ 参照: p.379 [Track MIDI Out])

EX2: “Bank Select (When Status=EX2)” が有効になります。本機で選択できる INT-A ~ F, GM, g(1) ~ g(9), g(d), USER-A ~ G のプログラム・バンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーを MIDI で送信します。他は EXT と同様です。

MIDI MIDI データの送受信は、“MIDI Channel” で設定した MIDIトラックごとの MIDIチャンネルを使用します。

	レコーディングしたデータ 本体での操作		受信したデータ	
Status	内部音源	MIDI OUT	内部音源	MIDI OUT
INT	○	×	○	—
EXT, EX2	×	○	×	—
BTH	○	○	○	—

MIDI Channel

[01...16]

MIDIトラックが演奏データを送受信するとき使用する MIDIチャンネルを設定します。ここで設定した MIDIチャンネルは、“Status” が INT のときは受信チャンネル、EXT、EX2 のときは送信チャンネル、BTH のときは送受信チャンネルになります。INT で MIDIチャンネルが同じトラックは MIDI データの受信や、シーケンサー・トラックの演奏データで、同じように発音し、コントロールされます。

Bank Select MSB (When Status=EX2) [000...127]

Bank Select LSB (When Status=EX2) [000...127]

“Status” が EX2 のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。“Status” が EX2 以外るとき、ここでの設定は無効となります。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック 2 ~ 8, 9 ~ 16 の MIDI に関する設定を行います。トラック 1 と同様です。[Track 01 (Track Number):] を参照してください。

▼ 3-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status (※p.279)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Rename Song (※p.279)
- 4: Delete Song (※p.279)
- 5: Copy From Song (※p.279)
- 6: Load Template Song (※p.279)
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) (※p.280)
- 8: FF/REW Speed (※p.280)
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) (※p.280)
- 10: GM Initialize (※p.281)
- 11: Copy From Combi (※p.282)
- 12: Copy from Program (※p.282)

(※ 参照: p.277 [Sequencer: Menu Command])

3-3: OSC T01-08, 3-4: OSC T09-16



各 MIDI トラックの発音に関する設定を行います。

3-3(4)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song select, Track Select, Reso, RPPR

3-3(4)b: Track Info

(☞ 参照 : p.197 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr”)

(☞ 参照 : p.226 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

3-3(4)c: OSC

Track 01 (Track Number):

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

MIDI トラックで使用するプログラムの Voice Assign Mode を設定します。

PRG: プログラムの Prog P1: Basic/DT/Ctrls- Program Basic 「Voice Assign Mode」の各設定に従います。

Poly: プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

MN (Mono): プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

LGT (Legato): モノフォニックで発音し、プログラムの “Mode” 設定に従って、レガートで動作します。

MN, LGT のときは、2 つ以上の鍵盤を弾くと発音する優先順位が、プログラムの “Priority” (Prog 1-1b) の設定に従います。

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

MIDI トラックのプログラムが、OSC1、OSC2、または両方を発音するかを設定します。

EDS プログラムは、“Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Double のときに OSC1 や OSC2 だけを発音するように設定できます。

BTH (Both): プログラムの設定に従い OSC1, 2 が発音します。

OS1: OSC1 のみが発音します。

OS2: OSC2 のみが発音します。EDS プログラムは、“Oscillator Mode” が Single または Drums のときは発音しません。

Portamento [PRG, Off, 001...127]

MIDI トラックのポルタメントを設定します。

ここで設定するポルタメントは、ソングの先頭からのプレイバック/レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされます (ただし、PRG にしたときはレコーディングされません)。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただしレコーディングしたポルタメント・オン/オフ、ポルタメント・タイムのデータがある場合は、それらに従って設定が変わります。

Status” (Seq 3-1(2)c) が INT, BTH のトラックは、MIDI コントロール・チェンジ CC#05 (ポルタメント・タイム)、CC#65 (ポルタメント・スイッチ) の受信でコントロールでき、設定が変わります (設定が PRG のとき、CC#05 ポルタメント・タイムは受信しません)。

ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき “Status” が BTH, EXT, EX2 のトラックは、この設定を MIDI で送信します。Off のときは CC#65 で 0 を送信します。001 ~ 127 のときは CC#65 で 127 を、CC#05 で 1 ~ 127 を送信します。PRG のときは送信しません。

“MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) で設定する各トラックの MIDI チャンネルで送受信します。

(☞ 参照 : p.379 「Track MIDI Out」)

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDI トラック 2 ~ 8, 9 ~ 16 の OSC に関する設定を行います。トラック 1 と同様です。「Track 01 (Track Number)」を参照してください。

▼ 3-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Rename Song ☞p.279
- 4: Delete Song ☞p.279
- 5: Copy From Song ☞p.279
- 6: Load Template Song ☞p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) ☞p.280
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: GM Initialize ☞p.281
- 11: Copy From Combi ☞p.282
- 12: Copy from Program ☞p.282

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

3-5: Pitch T01-08, 3-6: Pitch T09-16



各 MIDIトラックのピッチに関する設定をします。

3-5(6)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

3-5(6)b:Track Info

(※ 参照 : p.197 "0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr")

(※ 参照 : p.226 "2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16")

3-5(6)c: Pitch

Track 01 (Track Number):

Transpose [-60...+00...+60]

MIDIトラックの音程を半音単位で調整します。
12で1オクターブです。

Detune (Use BPM Adjust in Menu)

[-1200...+0000... +1200]

MIDIトラックの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

+0000: 基準ピッチです。

Note: メニュー・コマンド "Detune BPM Adjust" (※ 参照 : p.190)を使用して BPM 単位の計算により自動的に Detune をセッティングすることができます。

MIDI "Transpose"、"Detune" の設定は、MIDI で送信するノート・データには影響しません。"Transpose"、"Detune" は MIDI RPN の受信でコントロールできます。MIDIトラック1~16で設定したプログラムの "Oscillator Mode" (Prog 1-1a) の設定で次のようにコントロールされます。"MIDI Channel" (Seq 3-1(2)c) で設定する各 MIDIトラックの MIDI チャンネルでコントロールします。

- ・ "Oscillator Mode" が Single, Double のとき、MIDI RPN のコース・チューンの受信で "Transpose" が、ファイン・チューンの受信で "Detune" がそれぞれコントロールされ、設定が変わります。
- ・ 選択しているプログラムが RADIAS プログラムの場合も同様に、MIDI RPN のコース・チューンの受信で "Transpose" が、ファイン・チューンの受信で "Detune" がそれぞれコントロールされます。

- ・ "Oscillator Mode" が Drums のとき、MIDI RPN のコース・チューン、ファイン・チューンの受信で "Detune" がコントロールされ、設定が変わります。コントロールが可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・チューンを合わせて ±1 オクターブとなります。

Bend Range [PRG, -24...+00...+24]

ピッチ・バンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24 ~ +24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPN のピッチ・バンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります (設定が PRG のときは受信しません)。(※ 参照 : p.79, p.166 "PBend (Pitch Bend)")

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック 2~8, 9~16 のピッチに関する設定を行います。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

▼ 3-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status (※ p.279)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※ p.108)
- 2: Exclusive Solo (※ p.108)
- 3: Rename Song (※ p.279)
- 4: Delete Song (※ p.279)
- 5: Copy From Song (※ p.279)
- 6: Load Template Song (※ p.279)
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) (※ p.280)
- 8: FF/REW Speed (※ p.280)
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) (※ p.280)
- 10: GM Initialize (※ p.281)
- 11: Copy From Combi (※ p.282)
- 12: Copy from Program (※ p.282)
- 13: Detune BPM Adjust (※ p.190)

(※ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

3-7: Other T01-08, 3-8: Other T09-16



各 MIDI トラックの KARMA 機能、スケールに関する設定を行います。

3-7(8)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

3-7(8)b: Track Info

(参照: p.197 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr”)

(参照: p.226 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

3-7(8)c: KARMA/Scale

Track 01 (Track Number):

KARMA Track Off Control

[Normal, Track Off by KARMA Off, Track Off by KARMA On]

Nrm (Normal): KARMA [ON/OFF] スイッチによってトラックの発音をコントロールしません。通常、Normal に設定します。

Off (Track Off by KARMA Off): KARMA [ON/OFF] スイッチ・オン時、トラックは通常どおり発音します。

KARMA [ON/OFF] スイッチ・オフ時、トラックは発音しません。

KARMA 機能オフ時のみに、同じ MIDI チャンネルに設定した複数トラックの中の特定トラックを発音させない場合に設定します。

ON (Track Off by KARMA On): KARMA [ON/OFF] スイッチ・オン時、トラックは発音しません。

KARMA [ON/OFF] スイッチ・オフ時、トラックは通常どおり発音します。

KARMA 機能オン時のみに、同じ MIDI チャンネルに設定した複数トラックを KARMA モジュールでコントロールする場合に、特定のトラックの発音を止めるときに設定します。

KARMA 機能オフ時には 2 トラックのレイヤーで鍵盤演奏、KARMA オン時のフレーズ演奏は、1 トラックにする場合等に設定します。

各トラックの“Status”(Seq 3-1(2)c)が、INTの場合、“KARMA Track Off Control”の設定により、各トラックのオシレーターの発音を止めることができます。

▲ “KARMA Track Off Control” を Off または On に設定して、KARMA [ON/OFF] スイッチを操作しながらソングのリアルタイム・レコーディングを行う場合、以下の注意が

必要です。

- 再生時にこのパラメーターをコントロールするために、KARMA [ON/OFF] スイッチの操作をリアルタイム・レコーディングする必要があります。
- “KARMA On/Off” (Global 2-2a) を MIDI CC#14 に設定してください。MIDI CC#14 にアサインすることで KARMA [ON/OFF] スイッチの操作がリアルタイム・レコーディングされます。(参照: p.385 [2-2a: KARMA Controllers])
- MIDI CC#00 ~ 95 のいずれかにアサインしてもレコーディングされますが、他の CC# 受信時の動作と混同しないように MIDI CC#14 へ設定してください。
- メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” で “To:” を Default Setting にして実行しても、“KARMA On/Off” (Global 2-2a) が MIDI CC#14 に設定されます。実行後、レコーディングする必要のない他の MIDI CC# Assign - KARMA Controllers のアサインを Off にしてください。

Use Program's Scale

[Off, On]

MIDI トラックに Scale (Prog 1-2b) で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On (チェックする): プログラムのスケールを使用します。

Off (チェックしない): “Scale” での設定を使用します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDI トラック 2 ~ 8, 9 ~ 16 の各トラックの KARMA 機能、スケールに関する設定を行います。トラック 1 と同様です。「Track01:」を参照してください。

Scale:

ソングで使用するスケールを設定します。スケールについては、「1-2b: Scale」(参照: p.27) を参照してください。

Type (Song's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールを選びます。

Key

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

Random

[0...7]

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。

■ MIDI “Status” (Seq 3-1(2)c) が INT のときは、本体で発音するピッチが変わります。EXT のときは、MIDI で送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

▼ 3-7(8): Menu Command

- 0: Memory Status 参照: p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照: p.108
- 2: Exclusive Solo 参照: p.108
- 3: Rename Song 参照: p.279
- 4: Delete Song 参照: p.279
- 5: Copy From Song 参照: p.279
- 6: Load Template Song 参照: p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照: p.280
- 8: FF/REW Speed 参照: p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照: p.280
- 10: GM Initialize 参照: p.281

- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282

(参照 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P4: Zones/Delay

4-1: Key Z T01-08, 4-2: Key Z T09-16 (Keyboard Zones T01-08, T09-16)



MIDIトラック1～8、9～16が発音するキーの範囲を設定します。

トップ/ボトム・キーで、MIDIトラック1～8、9～16が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送受信には影響ありません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信されます。

4-1(2)a: Zone Map

MIDIトラック1～16のノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。

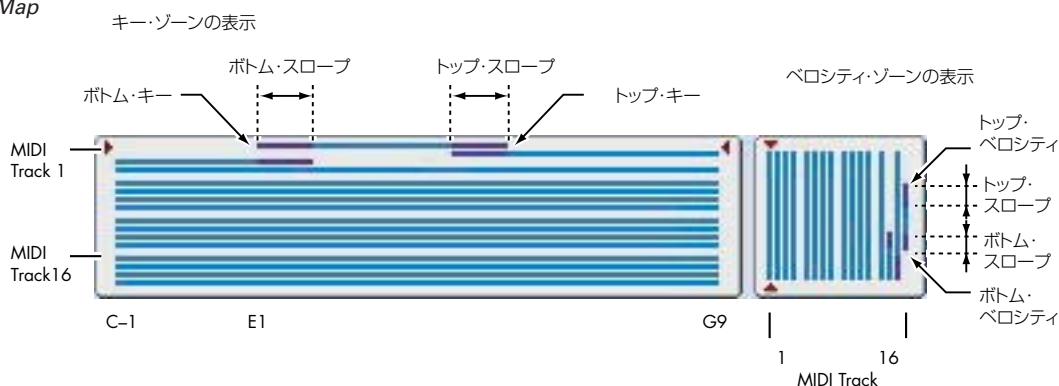
発音する音域/ベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を異なる色で表示します。

4-1(2)b: Track Select, Tempo, RPPR

4-1(2)c: Track Info

(参照: p.226 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

Zone Map



4-1(2)d: Keyboard Zones

Track 01 (Track Number):

Top Key [C-1...G9]

MIDIトラックが発音する音域のトップ・キー (上限) を設定します。

Top Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲 (12 を 1 オクターブ) を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから 1 オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: トップ・キーから 6 オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Slope [00, 01, 02, 03, 04, 06, 08, 10, 12, 18, 24, 30, 36, 48, 60, 72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲 (12 を 1 オクターブ) を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

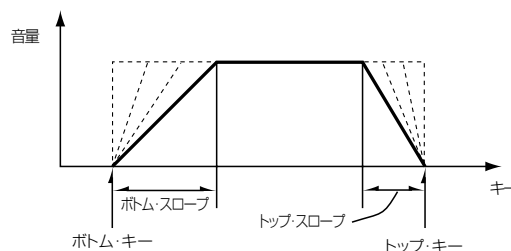
12: ボトム・キーから 1 オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

72: ボトム・キーから 6 オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Key [C-1...G9]

MIDIトラックが発音する音域のボトム・キー (下限) を設定します。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



“Top Key”、“Bottom Key”の値は、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すことによってキーが入力できます。

▲ 1 つのトラック内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・

スロープが重なるように設定できません。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

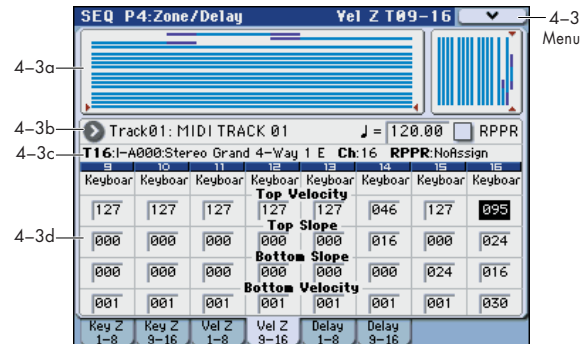
MIDIトラック 2～8、9～16の各トラックのキー・ゾーンを設定します。トラック 1 と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

▼ 4-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Rename Song 参照p.279
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: GM Initialize 参照p.281
- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282

(参照 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

4-3: Vel Z T01-08, 4-4: Vel Z T09-16 (Velocity Zones T01-08, T09-16)



トップ/ボトム・ベロシティで、MIDIトラック 1～8、9～16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送受信には影響しません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信します。

▲ 1つのトラック内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

4-3(4)a: Zone Map

各 MIDIトラックのノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。(参照 参照 : p.233 「4-1(2)a: Zone Map」)

4-3(4)b:Track Select, Tempo, RPPR

4-3(4)c:Track Info

(参照 参照 : p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

4-3(4)d: Velocity Zones

Track 01 (Track Number):

Top Velocity [1...127]

トラックが発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Top Slope [0...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Slope [0...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

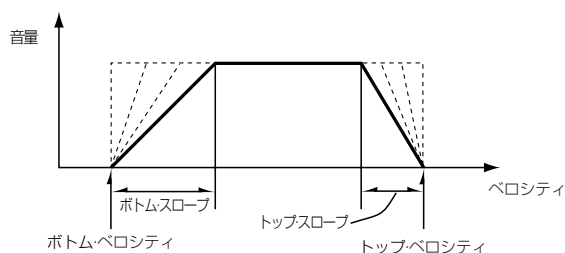
120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Velocity

[1...127]

MIDIトラック1～16が発音するためのペロシティの最小値を設定します。

弾く鍵盤のペロシティによる音量変化の設定



“Top Velocity”、“Bottom Velocity”は、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押すことによってもペロシティが入力できます。

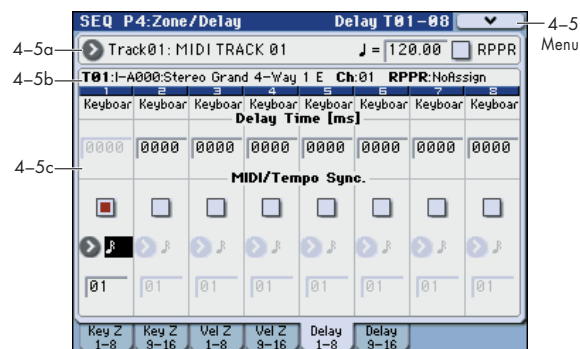
Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック2～8、9～16の各トラックのペロシティ・ゾーンを設定します。トラック1と同様です。「Track 01 (Track Number):」を参照してください。

▼ 4-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Rename Song ☞p.279
- 4: Delete Song ☞p.279
- 5: Copy From Song ☞p.279
- 6: Load Template Song ☞p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) ☞p.280
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: GM Initialize ☞p.281
- 11: Copy From Combi ☞p.282
- 12: Copy from Program ☞p.282

(☞参照 : p.277 [Sequencer: Menu Command])

**4-5: Delay T01-08,
4-6: Delay T09-16**

MIDIトラック1～8、9～16がノート・オンから遅れて発音するまでの時間（ディレイ・タイム）を設定します。

4-5(6)a:Track Select, Tempo, RPPR**4-5(6)b:Track Info**

(☞参照 : p.226 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

4-5(6)c: Delay**Track 01 (Track Number):****Delay Time [ms] [0000...5000ms, KeyOff]**

トラックがノート・オンから発音するまでの時間（ディレイ・タイム）をms（1/1000秒）単位で設定します。“MIDI/Tempo Sync.”がOffのときに有効です。

KeyOff: ノート・オフで発音します。この場合、使用するプログラムのアンブEGのサスティン・レベルが0以外のときは音が消えません。チェンバロの音色等で使います。

通常は0000に設定します。

MIDI/Tempo Sync. [Off, On]

トラックがノート・オンから発音するまでの時間（ディレイ・タイム）を“♪(Tempo)”に対する音の長さの単位で設定します。

On (チェックする): “Base Note”、“Times”の設定により、“Tempo”に従ってディレイ・タイムが設定されます。例えば“Base Note”♪、“Times”01、“Tempo”60BPMのとき、ディレイ・タイムは1000msに等しくなります。

Off (チェックしない): “Delay Time”の設定に従ってディレイ・タイムが設定されます。

Base Note [♪, ♪, ♫, ♬, ♧, ♨, ♩, ♪, ♫, ♬, ♧, ♨, ♩]**Times [01...32]**

トラックがノート・オンから発音するまでの時間（ディレイ・タイム）を“♪(Tempo)”(0-1-1(2)a)に対する音の長さで設定します。

“Base Note”で音符の長さを設定し、“Times”で“Base Note”の音符を、設定した回数分長くします。

例えば“Base Note”を四分音符(♪)、“Times”を02に設定すると、そのトラックは二分音符(♪)分遅れて発音します。“♪(Tempo)”(0-1-1(2)a)を変化させても、ディレイ・タイムは常に二分音符(♪)分になります。このとき“Tempo”を

60.00BPM にすると 2000ms、120.00BPM にすると 1000ms となります。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDI トラック 2～8、9～16 のディレイ・タイムに関する設定を行います。トラック 1 と同様です。「Track1:」を参照してください。

▼ 4-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Rename Song ☞p.279
- 4: Delete Song ☞p.279
- 5: Copy From Song ☞p.279
- 6: Load Template Song ☞p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) ☞p.280
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: GM Initialize ☞p.281
- 11: Copy From Combi ☞p.282
- 12: Copy from Program ☞p.282

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P5: MIDI Filter

MIDIトラック1～16が受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば、同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等の設定ができます。

MIDI このMIDIフィルターは、すでにレコーディングされているMIDIメッセージの送信には影響ありません。

MIDI “Status” (Seq 3-1(2)c) がBTH、EXT、EX2のトラックで、プログラム、パン、ボリューム、ポルタメント、センド1、2の各パラメーターの設定を変えたときに送信されるMIDIメッセージには、ここでの設定が有効となります。

On (チェックする) :MIDIデータの受信がイネーブル (有効) になります。

“Status” (Seq 3-1(2)c) がINT、BTHのトラックは、MIDIチャンネルが一致する、チェックした項目のMIDIメッセージを受信します。本機のコントローラー操作やMIDIデータの受信によって、チェックした項目の効果がトラックのプログラム

に対してかかります (エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能はここでの設定は影響しません)。

本機全体のMIDI送受信の設定はMIDI Filter (Global 1-2b)で行います。

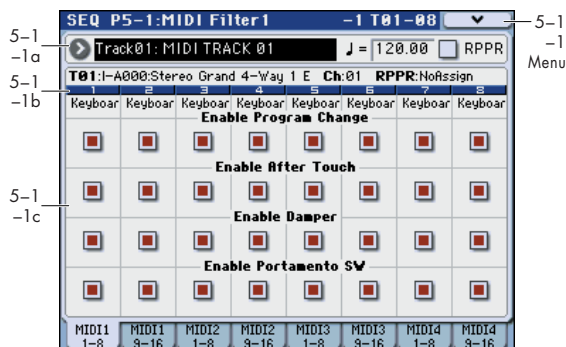
機能がアサイン可能 (ユーザーが設定可能) なコントローラー (MIDI Filter1-4ページ、MIDI Filter2-5ページ) のMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジを設定すると、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このときMIDI Filter1-1～1-3ページと同じコントロール・チェンジを設定した場合は、こちらのページ (MIDI Filter1-1～1-3) の設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジがMIDI Filter1-4ページまたはMIDI Filter2-5ページで複数のコントローラーにアサインされているときは、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジが有効となります。

Off (チェックしない) : MIDIデータの受信がディセーブル (無効) になります。

Note: MIDI CC# = MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ・ナンバー

SEQ P5-1: MIDI Filter 1

5-1-1: -1 T01-08, 5-1-2: -1 T09-16



5-1-1(2)a:Track Select, Tempo, RPPR

5-1-1(2)b:Track Info

(☞ 参照 : p.226 “2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16”)

5-1-1(2)c: MIDI Filter 1

Track 01 (Track Number):

Enable Program Change [Off, On]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable After Touch [Off, On]

MIDIアフタータッチ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable Damper [Off, On]

MIDI CC#64 ホールド (ダンパー・ペダル) を受信するかしないかを設定します。

Enable Portamento SW [Off, On]

MIDI CC#65 ポルタメント・オン/オフを受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

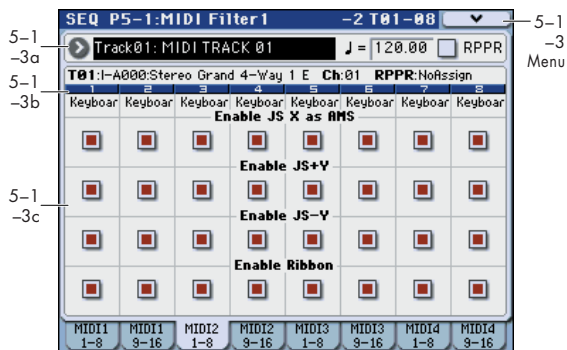
MIDIトラック2～8, 9～16の各トラックのMIDI Filter 1を設定します。トラック1と同様です。「Track01:」を参照してください。

▼ 5-1-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Rename Song ☞p.279
- 4: Delete Song ☞p.279
- 5: Copy From Song ☞p.279
- 6: Load Template Song ☞p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) ☞p.280
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: GM Initialize ☞p.281
- 11: Copy From Combi ☞p.282
- 12: Copy from Program ☞p.282

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

5-1-3: -2 T01-08, 5-1-4: -2 T09-16



▼ 5-1-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Rename Song 参照p.279
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: GM Initialize 参照p.281
- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282

(参照 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

5-1-3(4)a: Track Select, Tempo, RPPR

5-1-3(4)b: Track Info

(参照 参照 : p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

5-1-3(4)c: MIDI Filter 2

Track 01 (Track Number):

Enable JS X as AMS [Off, On]

MIDI ピッチ・ベンド・メッセージ (ジョイスティック X 方向) の受信によって、JS X に設定した AMS での効果を設定します。(MIDI ピッチ・ベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません。)(参照 参照 : p.614 「AMS List」)

Enable JS+Y [Off, On]

MIDI CC#1 (ジョイスティック+Y 方向や、リアルタイム・モジュレーション・スライダー・アサインで設定) を受信するかしないかを設定します。

Enable JS-Y [Off, On]

MIDI CC#2 (ジョイスティック -Y 方向や、リアルタイム・モジュレーション・スライダー・アサインで設定) を受信するかしないかを設定します。

Enable Ribbon [Off, On]

MIDI CC#16 (本機リボン・コントローラーや、リアルタイム・モジュレーション・スライダー・アサインで設定) を受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック 2 ~ 8, 9 ~ 16 の各トラックの MIDI Filter 2 を設定します。トラック 1 と同様です。「Track01:」を参照してください。

5-1-5: -3 T01-08, 5-1-6: -3 T09-16



REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] スライダーでの効果を受信するかを設定します。[1] ~ [4] スライダーの MIDI コントロール・メッセージは固定です。

5-1-5(6)a: Track Select, Tempo, RPPR

5-1-5(6)b: Track Info

(参照 : p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

5-1-5(6)c: MIDI Filter 3

Track 01 (Track Number):

Enable Realtime Control Slider-1 [Off, On]

スライダー [1] の MIDI CC#74 (本機のフィルター・カットオフ周波数) を受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Slider-2 [Off, On]

スライダー [2] の MIDI CC#71 (本機のフィルター・レゾナンス・レベル) を受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Slider-3 [Off, On]

スライダー [3] の MIDI CC#79 (本機のフィルター EG インテンシティ) を受信するかしないかを設定します。

Enable Realtime Control Slider-4 [Off, On]

スライダー [4] の MIDI CC#72 (本機のフィルター/アンプ EG リリースタイム) を受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック 2 ~ 8, 9 ~ 16 の各トラックの MIDI Filter 3 を設定します。トラック 1 と同様です。「Track01:」を参照してください。

▼ 5-1-5(6): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Rename Song 参照p.279
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: GM Initialize 参照p.281
- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282

(参照 : p.277 [Sequencer: Menu Command])

5-1-7: -4 T01-08, 5-1-8: -4 T09-16



CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] スイッチ選択時のスライダー [5] ~ [8] での効果を受信するかを設定します。スライダー [5] ~ [8] の機能は P1: DT/XY/Ctrls- Controllers Setup ページで設定します。

5-1-7(8)a: Track Select, Tempo, RPPR

5-1-7(8)b: Track Info

(※ 参照 : p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

5-1-7(8)c: MIDI Filter4

Track 01 (Track Number):

Enable Realtime Control Slider-5	[Off, On]
Enable Realtime Control Slider-6	[Off, On]
Enable Realtime Control Slider-7	[Off, On]
Enable Realtime Control Slider-8	[Off, On]

Realtime Control [5] ~ [8] スライダーに設定した、MIDI メッセージを受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09... 16 (Track Number):

MIDIトラック 2 ~ 8, 9 ~ 16 の各トラックの MIDI Filter 4 を設定します。トラック 1 と同様です。「Track01:」を参照してください。

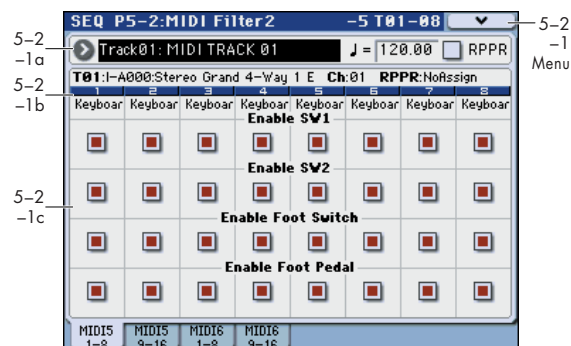
▼ 5-1-7(8): Menu Command

- 0: Memory Status (※p.279)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (※p.108)
- 2: Exclusive Solo (※p.108)
- 3: Rename Song (※p.279)
- 4: Delete Song (※p.279)
- 5: Copy From Song (※p.279)
- 6: Load Template Song (※p.279)
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) (※p.280)
- 8: FF/REW Speed (※p.280)
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) (※p.280)
- 10: GM Initialize (※p.281)
- 11: Copy From Combi (※p.282)
- 12: Copy from Program (※p.282)

(※ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P5-2: MIDI Filter 2

5-2-1: -5 T01-08, 5-2-2: -5 T09-16



5-2-1(2)a:Track Select, Tempo, RPPR

5-2-1(2)b:Track Info

(参照 : p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

5-2-1(2)c: MIDI Filter

Track 01 (Track Number):

Enable SW1 [Off, On]

Enable SW2 [Off, On]

SW1、SW2 の効果を受信するかしないかを設定します。

SW1、SW2 は [SW1]、[SW2] スイッチでコントロールします。

SW1、SW2 は P1: DT/XY/CTRLS- Controllers Setup ページで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。

SW1 Mod. (CC#80)、SW2 Mod. (CC#81)、または Portamento SW (CC#65) に設定したときに有効です。

Enable Foot Switch [Off, On]

ASSIGNABLE SWITCH の効果を受信するかしないかを設定します。機能は Global P2: Controllers- Foot Controllers ページで設定します。MIDI コントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Enable Foot Pedal [Off, On]

ASSIGNABLE PEDAL の効果を受信するかしないかを設定します。機能は Global P2: Controllers- Foot Controllers ページで設定します。MIDI コントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック 2～8、9～16の各トラックのMIDI Filter 5を設定します。トラック 1と同様です。「Track01:」を参照してください。

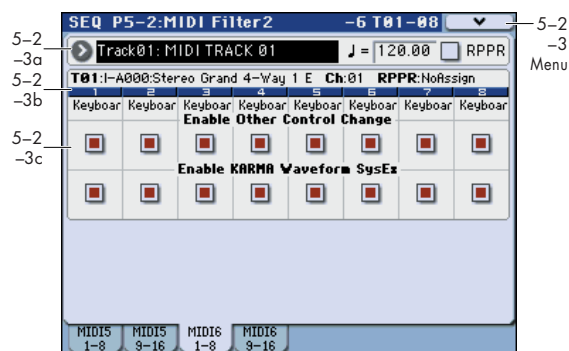
▼ 5-2-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108

- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Rename Song 参照p.279
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: GM Initialize 参照p.281
- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

5-2-3: -6 T01-08, 5-2-4: -6 T09-16



5-2-3(4)a:Track Select, Tempo, RPPR

5-2-3(4)b:Track Info

(参照 : p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

5-2-3(4)c: MIDI Filter3

Track 01 (Track Number):

Enable Other Control Change Messages [Off, On]

前述の MIDI Filter の項目で該当しない MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Enable KARMA Waveform SysEx [Off, On]

KARMA 機能の 1 つに、KARMA Waveform 機能といい、GE がジェネレートする MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージにより、発音中のプログラムのオシレーター・マルチサンプルを任意に切り替えていく機能があります。この MIDI システム・エクスクルーシブ・メッセージを受信するかしないかを設定します。

Track 02...08, 09...16 (Track Number):

MIDIトラック 2～8、9～16の各トラックのMIDI Filter 6を設定します。トラック 1と同様です。「Track01:」を参照してください。

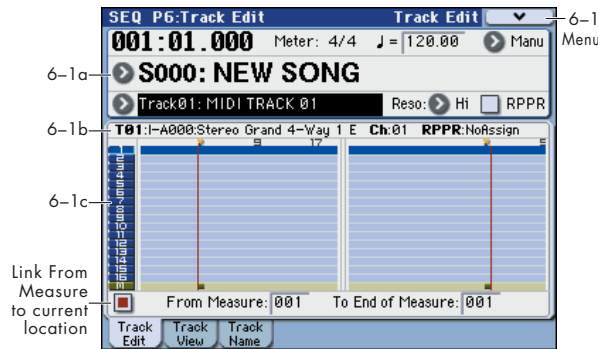
▼ 5-2-3(4): Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Rename Song 参照p.279
- 4: Delete Song 参照p.279
- 5: Copy From Song 参照p.279
- 6: Load Template Song 参照p.279
- 7: Save Template Song (Save as User Template Song) 参照p.280
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: GM Initialize 参照p.281
- 11: Copy From Combi 参照p.282
- 12: Copy from Program 参照p.282

(参照 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P6: Track Edit

6-1: Track Edit



MIDIトラック1～16、マスター・トラックをエディットします。MIDIトラックについては、ノートやコントロール・チェンジなどの各種データをイベント単位で移動、挿入や削除したり、指定した小節やトラックをコピー、移動、挿入や削除することができます。その他、ステップ・レコーディングもこのページで行います。

マスター・トラックについては、マスター・トラックのテンポや拍子がエディットできます。

Note: トラック・エディット（やステップ・レコーディング）は、“Track Select”でエディットするトラックを選び、“From Measure”、“To End of Measure”でエディットする範囲を指定します。そしてメニューから各コマンドを選び、エディットを行います。トラック・エディットに関するメニュー・コマンドは、p.286を参照してください。

6-1a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

6-1b: Track Info

(参照: p.197 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr”)

(参照: p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

6-1c: Track data Map, From Measure, To End of Measure

Track data Map

演奏データの有無、エディットする範囲等を表示します (“Track Select”で選んでいるトラックが反転します)。

From Measure

[001...999]

To End of Measure

[001...999]

エディット（またはコピー元となる）やステップ・レコーディングする小節の範囲を指定します。

“From Measure”で始めの小節を、“To End of Measure”で終わりの小節を指定します。

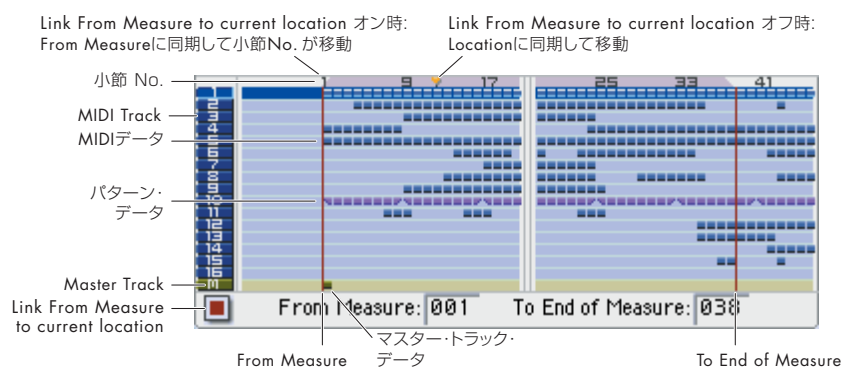
Link From Measure to current location [Off, On]

チェックを付けると、ロケーションに“From Measure”の設定がリンクし、表示されるトラックのロケーションも変わります。プレイバック/レコーディング中も追従し、切り替わります。

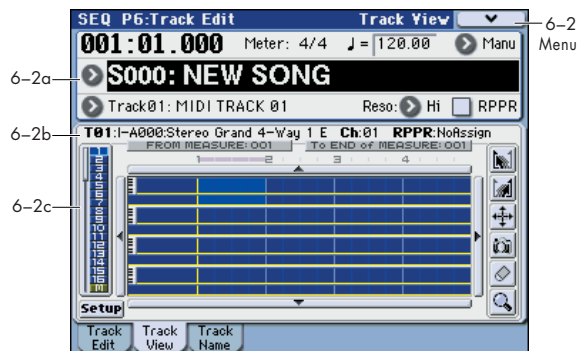
▼ 6-1: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Step Recording 参照p.286
- 4: Event Edit 参照p.287
- 5: Piano Roll 参照p.289
- 6: Set Song Length 参照p.294
- 7: Erase Track 参照p.294
- 8: Copy Track 参照p.294
- 9: Bounce Track 参照p.295
- 10: Erase Measure 参照p.295
- 11: Delete Measure 参照p.295
- 12: Insert Measure 参照p.296
- 13: Repeat Measure 参照p.296
- 14: Copy Measure 参照p.297
- 15: Move Measure 参照p.297
- 16: Create Control Data 参照p.298
- 17: Erase Control Data 参照p.298
- 18: Quantize 参照p.299
- 19: Shift/Erase Note 参照p.300
- 20: Modify Velocity 参照p.300
- 21: FF/REW Speed 参照p.280
- 22: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 23: Create Exclusive Data 参照p.301
- 24: Erase Exclusive Data 参照p.301

(参照: p.277 「Sequencer: Menu Command」)



6-2: Track View



MIDIトラック1~16、マスター・トラックをエディットします。このページでは、トラックごとにノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のイベント情報を大まかに表示します。

トラック・ビュー・エリアで、ドラッグして、トラックと小節範囲を選択し、トラックのムーブ（移動）、コピー、イレース（消去）等が行えます。小節単位のエディットが可能です。

また、ドラッグで選択した範囲を、各メニュー・コマンドでエディットすることができます。

6-2a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

6-2b: Track Info

(☞ 参照: p.197 “0-1-1(2)a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR, Vel Mtr”)

(☞ 参照: p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

エディットするトラックを選びます。トラック・ビュー・エリアを押すと、この“Track Select”の設定が切り替わります。トラックが切り替わるとき、表示が一瞬、青色に変わります。ま

た、ここでトラックを切り替えると、トラック・ビュー・エリアの選択範囲を示すハイライト表示の範囲も移動します。

6-2c: Track View Area

トラック・ビュー・エリア

トラックごとにノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のイベント情報を表示します。(☞ 下図参照)

ハイライトされた小節がエディット対象です。上段の FROM MEASURE と To END of MEASURE に範囲が表示されます。

小節単位での小節やトラックの移動、コピー、消去が行えます。Note: ツール・ボックスのツールが選択されていないときは、小節の範囲指定はできません。

トラック・ビュー・エリア・セレクト

トラック・ビュー・エリアのトラック情報です。左側のバーの範囲が、トラック・ビュー・エリアに表示されている4つのトラックです。ハイライトされたトラック・ナンバーがエディット対象トラックです。

トラック・ナンバーに触れると、トラックの表示範囲が変わります。

また、Track View Setup ダイアログでトラックの並び順を変えることができます。

スクロール・ボタン

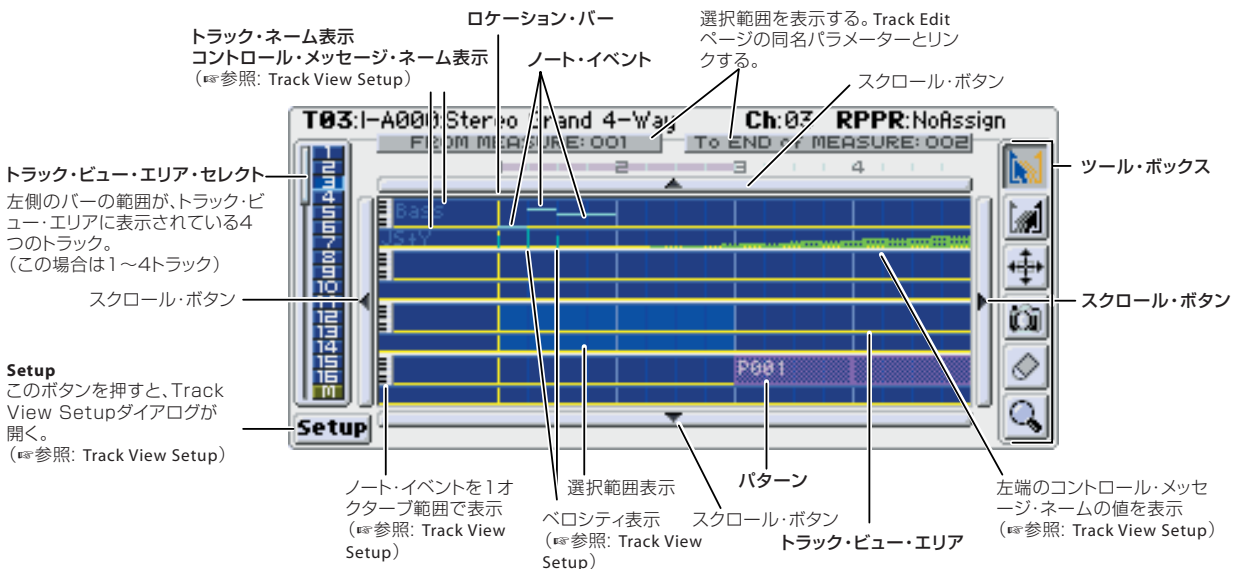
- トラック・ビュー・エリアの、トラックまたは小節をスクロールして移動して表示します。移動したい方向のスクロール・ボタンを押すか、トラック・ビュー・エリア内で押し、ボタンの外側へドラッグしてもスクロールします。

ツール・ボックス

スタート・ポイント・セレクト・ツール

エディットする小節範囲の先頭小節 (FROM MEASURE) を設定します。

このツールを選び、トラックの小節を押して先頭小節(とトラック)を設定します。先頭小節を押したまま、右側にドラッグして離すと、離れたところが選択範囲の後尾小節になります。ドラッグ中に、スクロール・ボタンをまたぐと、選択を継続したまま小節を移動することができます。



複数の小節が選択されているときに、1小節だけを選ぶには、1秒程度、押し続けることで、押ししている1小節だけが選ばれます。

Note: 選択時、上段の FROM MEASURE または To END of MEASURE が、一瞬、青色に変わり、選択した小節ナンバーを表示します。

■ エンド・ポイント・セレクト・ツール

エディットする小節範囲の後尾小節 (To END of MEASURE) を設定します。

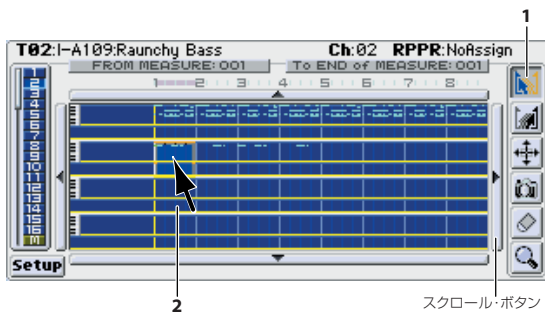
このツールを選び、トラックの小節を押して後尾小節 (とトラック) を設定します。後尾小節を押したまま、左側にドラッグして離すと、離れたところが選択範囲の先頭小節になります。ドラッグ中に、スクロール・ボタンをまたぐと、選択を継続したまま小節を移動することができます。

複数の小節が選択されているときに、1小節だけを選ぶには、1秒程度、押し続けることで、押ししている1小節だけが選ばれます。

Note: 選択時、上段の To END of MEASURE または FROM MEASURE が、一瞬、青色に変わり、選択した小節ナンバーが表示されます。

例) スタート・ポイント・セレクト・ツールによる範囲指定

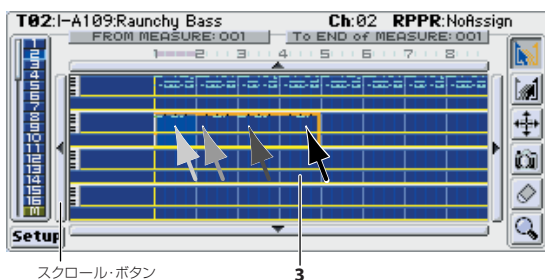
1. ツールを押します。
2. 範囲指定をするトラックの先頭小節を押します。



3. 押したまま、範囲指定をする最後の小節までドラッグして、離します。

ドラッグしたまま、スクロール・ボタンの上、またはまたぐと、小節表示が移動します。

エディット範囲が選択され、ハイライト表示になります。



例) エンド・ポイント・セレクト・ツールによる範囲指定

1. ツールを押します。
2. 範囲指定をするトラックの最後の小節を押します。
3. 押したまま、範囲指定をする先頭小節までドラッグして、離します。

ドラッグしたまま、スクロール・ボタンの上、またはまたぐと、小節表示が移動します。

エディット範囲が選択され、ハイライト表示になります。

■ ムーブ・ツール

範囲を設定した小節のイベントを移動 (ムーブ) します。

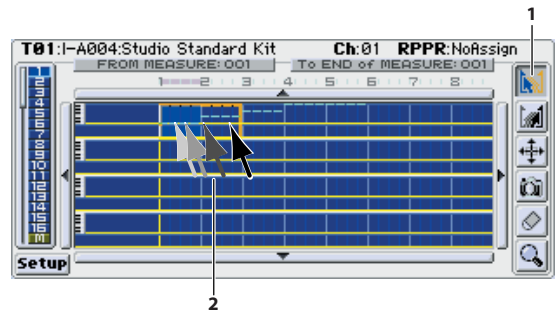
ツールで移動する範囲を指定し、このツールを選びます。そして移動先の小節を押す、またはドラッグすると指定した範囲の小節が移動します。

移動先にデータがある場合は、Drag Move ダイアログが表示され、データを上書きするか、移動先データも残すかを選択します。

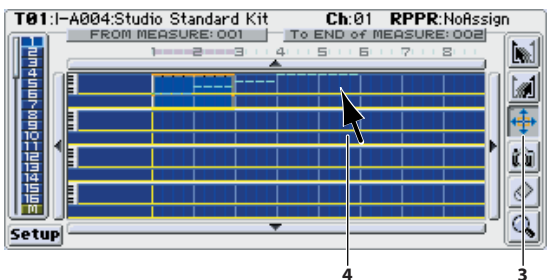
Note: この移動は、メニュー・コマンド "Move Measure" で "Mode" Stay にして実行する場合と同等です (※p.297)。

例) 1~2小節のイベントを5~6小節目に移動する

1. ツールを押します。
2. エディット範囲の1~2小節までをドラッグし、範囲を指定します。



3. ツールを押します。
4. 移動先の先頭小節5小節目を押します。または、ドラッグして移動します。



5. この例では、移動先の小節にイベントがあるため、Drag Move ダイアログが表示されます。

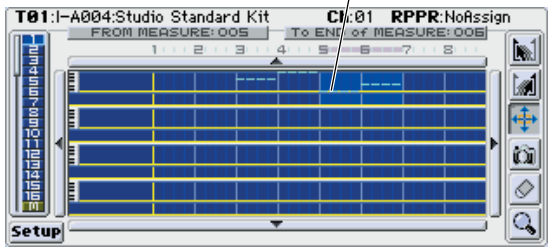
Overwrite は、移動先のデータを移動元のデータで上書きします。Merge は、移動元と移動先のデータが1つにまとめられます。

OK ボタンを押すと、移動が実行されます。

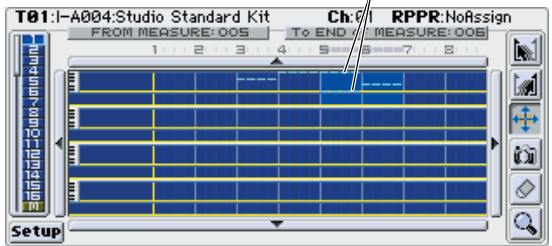
移動先の小節にイベントがないときは、このダイアログは表示されずに、直ちに移動します。



Overwriteの場合

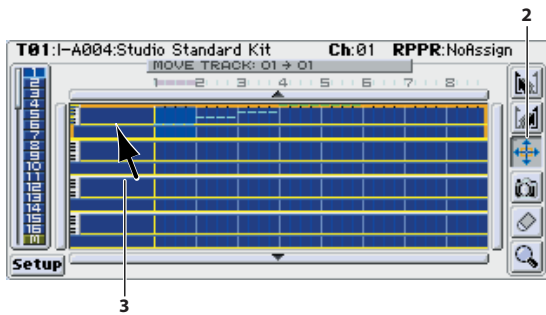


Mergeの場合

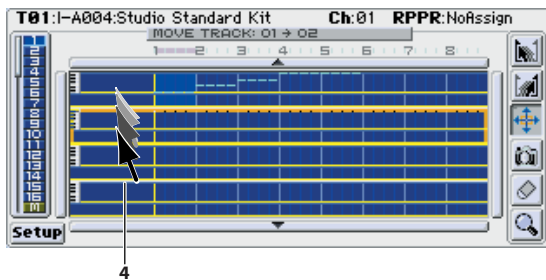


例) 1トラック全体のデータを移動する

1. ロケーションを先頭に戻します。
2. ツールを押します。
3. 移動するトラックの 1 小節目の左側を押します。



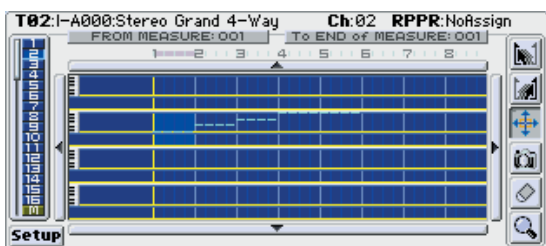
4. 押したまま、移動先のトラックまでドラッグして、離します。



移動先の小節にイベントがあるときは、Drag Move ダイアログが表示されます。

Overwrite は、移動先のデータを移動元のデータで上書きします。Merge は、移動元と移動先のデータが 1 つにまとめられます。OK ボタンを押すと、移動が実行されます。

移動先の小節にイベントがないときは、このダイアログは表示されずに、直ちに移動します。



コピー・ツール

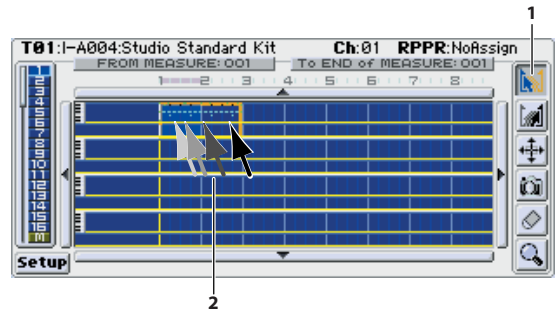
選択した小節のイベントをコピーします。

ツールでコピー範囲を指定し、このツールを選びます。そして移動先の小節を押す、またはドラッグすると指定した範囲の小節がコピーされます。コピー先のデータは常に上書きされます。

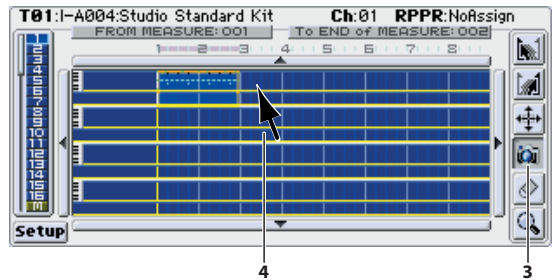
Note: この動作は、メニュー・コマンド“Copy Measure”と同等です (※p.297)。

例) 1～2 小節のイベントを 3～4 小節目にコピーする

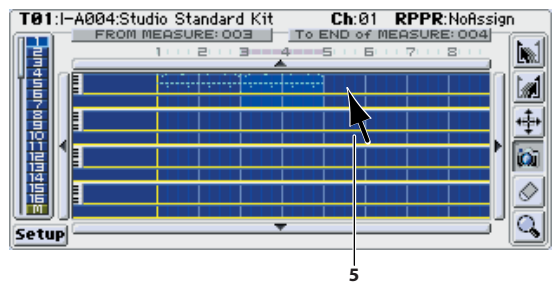
1. ツールに触れます。
2. エディット範囲の 1～2 小節までをドラッグして、範囲を設定します。



3. ツールを押します。
4. コピー先の先頭小節 3 小節目を押します。または、ドラッグして移動します。



コピーが実行されます。



5. 引き続き、コピー先を押すことによって、連続してコピーすることもできます。

例) 1トラック全体のデータをコピーする

1 つのトラック全体のデータを他のトラックにコピーすることができます。「例) 1トラック全体のデータを移動する」を参照してください。手順 2 で、 ツールを選択してください。

イレース・ツール

選択した小節のイベントを消去 (イレース) します。

このツールを選び、消去したい小節を押します。それらの小節のイベントが消去されます。

この動作は、メニュー・コマンド“Erase Measure”で“Kind” All 設定時と同等です (※p.295)。

例) イベントを消去する

1. ツールを押します。
2. 消去するイベントがある先頭小節を押し、後尾小節までドラッグします。隣り合ったトラックは連続して選べます (※“Track No.”)。または、1小節ずつを押し、消去します。

例) 1トラック全体のデータを消去する

1つのトラック全体のデータを消去することができます。

1. ツールを押し、消去するトラックの1小節目の左側を押します。データが消去されます。



ピアノ・ロール・ジャンプ

トラック 1 ~ 16 選択時にこのボタンを押すと、ピアノ・ロール・エディットへ移動します。

Note: これは、メニュー・コマンド“Piano Roll”を選択するのと同様の動作です。 (※p.289)

Note: イベントが入っていないトラックに対して、このボタンを押す、またはメニュー・コマンド“Piano Roll”を選択して、Piano Roll ダイアログを開くとき、ソングの長さの小節分 (初期設定で 64 小節) のトラックを作成してから、Piano Roll ダイアログが開きます。

マスター・トラックを選択しているときは、イベント・エディットへ移動します。

スクロール・ボタン

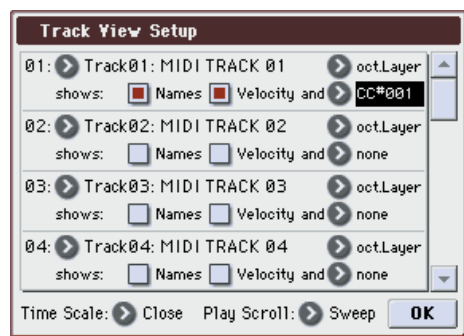
このボタンを押すことで、表示している範囲以外のトラックや小節に移動します。なお、このボタンの上に直接触れなくても、トラック・ビュー・エリアから、これらのボタンをまたぐように外側にドラッグすると、ボタンが押された状態になり、移動します。

スクロール・ボタンによる横方向の表示切り替えは、Track View Setup ダイアログの“Play Scroll”の設定に従います。

Setup ボタン

Setup ボタンを押すと、トラック・ビュー・エリアの表示方法を設定する Track View Setup ダイアログを表示します。

Track View Setup ダイアログ



このダイアログでの設定は、電源をオフにすると初期化されます。

Track No.

表示するトラックの順番を設定します。通常、01 ~ 16 に対して Track01 ~ Track16 を設定します。表示したいトラックが、離れているときなどに並べ替えます。

Note Display

[oct.Layer, All Notes, C-1~...G#8~, Auto]

ノート・イベントの表示方法を設定します。

oct.Layer: すべてのオクターブのノート・イベントを 1 オクターブの範囲にまとめて表示します。例えば、C4、C5、C6 の異なるオクターブのノート・イベントは、同じドット・ライン (C の位置) に表示されます。

All Notes: 1 ドット・ラインを 1 オクターブとして表示します。例えば、C4、E4、G4 などの同一オクターブの音は、同じドット・ラインに表示されます。

C-1~ ... G#8~: 選択した 1 オクターブのノート・イベントのみを表示します。1 ドット・ラインで 1 音を表示します。

Auto: 表示されているノート・イベントのほとんどの音程が 1 オクターブ以内のときは、1 ドット・ラインで 1 音を表示し、1 オクターブ以上のときは、All Notes で表示します。

shows:

トラック・ビュー・エリアの左端に表示するトラック情報を設定します。

Names

[Off, On]

チェック・ボックスをチェックすると、トラック・名前と、選択したコントロール・イベントの種類を、トラック・ビュー画面の左端に表示します。

Velocity

[Off, On]

チェック・ボックスをチェックすると、ノート・イベントのベロシティ値を表示します。和音のときは、その中の最高値を表示します。

and

[none, PolyAfter, CC#000...CC#119 (*Y), Program, AfterT, Bend, Exclusive]

表示するコントロール・チェンジ等の情報を選択します。何も表示しないときは、none を設定します。

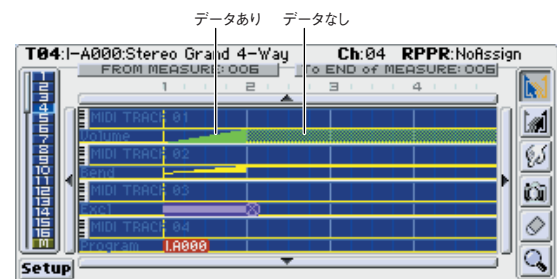
緑: コントロール・チェンジ、Poly After、After Touch

イベントがあるところは、実線または面塗りで表示し、効果が継続している部分は網目で表示します。網目の表示は、イベントがある部分がトラック・ビュー・エリアに表示されていない場合は表示しません。

黄色線: Pitch Bend

システム・エクスクルーシブ・メッセージ

赤: プログラム・チェンジ



Time Scale

[Close, Wide]

トラック・ビュー・エリアの時間軸方向のスケールを設定します。

Close: 例えば、4/4 拍子のときは 4 ~ 5 小節を表示します。

Wide: 例えば、4/4 拍子のときは 8 ~ 9 小節を表示します。

Play Scroll

[Sweep, Crawl]

プレイバック時のトラック・ビュー・エリアの切り替わり方を設定します。

Sweep: ロケーション・バー (黄色縦線) が、トラック・ビュー・エリアの最後に到達した時点で、次の小節とロケーション・バーが左側に移動します。

Crawl: 1 小節ごとに移動します。ロケーション・バーの位置は固定です。

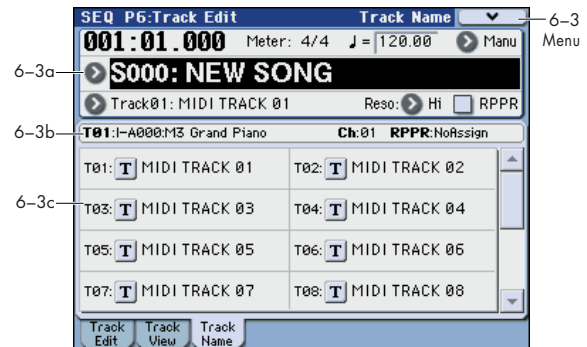
Note: エディット時に、左右方向の表示スクロール・ボタンを押したときの表示の仕方もここでの設定に従います。

▼ 6-2: Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Step Recording 参照 p.286
- 4: Event Edit 参照 p.287
- 5: Piano Roll 参照 p.289
- 6: Set Song Length 参照 p.294
- 7: Erase Track 参照 p.294
- 8: Copy Track 参照 p.294
- 9: Bounce Track 参照 p.295
- 10: Erase Measure 参照 p.295
- 11: Delete Measure 参照 p.295
- 12: Insert Measure 参照 p.296
- 13: Repeat Measure 参照 p.296
- 14: Copy Measure 参照 p.297
- 15: Move Measure 参照 p.297
- 16: Create Control Data 参照 p.298
- 17: Erase Control Data 参照 p.298
- 18: Quantize 参照 p.299
- 19: Shift/Erase Note 参照 p.300
- 20: Modify Velocity 参照 p.300
- 21: FF/REW Speed 参照 p.280
- 22: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照 p.280
- 23: Create Exclusive Data 参照 p.301
- 24: Erase Exclusive Data 参照 p.301

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

6-3: Track Name



各トラックに名前をつけます。

6-3a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR

6-3b: Track Info

(参照 : p.197 “0-1-1(2)a”)

6-3c: Track Names

T01...T16

[Track name]

MIDI トラックをリネームします。

テキスト・エディット・ボタンを押してダイアログを表示し、文字を入力します。24 文字まで入力が可能です。リネームの方法は OG p.191 を参照してください。

▼ 6-3: Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Step Recording 参照 p.286
- 4: Event Edit 参照 p.287
- 5: Piano Roll 参照 p.289
- 6: Set Song Length 参照 p.294
- 7: Erase Track 参照 p.294
- 8: Copy Track 参照 p.294
- 9: Bounce Track 参照 p.295
- 10: Erase Measure 参照 p.295
- 11: Delete Measure 参照 p.295
- 12: Insert Measure 参照 p.296
- 13: Repeat Measure 参照 p.296
- 14: Copy Measure 参照 p.297
- 15: Move Measure 参照 p.297
- 16: Create Control Data 参照 p.298
- 17: Erase Control Data 参照 p.298
- 18: Quantize 参照 p.299
- 19: Shift/Erase Note 参照 p.300
- 20: Modify Velocity 参照 p.300
- 21: FF/REW Speed 参照 p.280
- 22: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照 p.280
- 23: Create Exclusive Data 参照 p.301
- 24: Erase Exclusive Data 参照 p.301


(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P7: KARMA

Sequencer モードでの KARMA 機能に関する設定をします。Sequencer モードでは、4 つの KARMA モジュール (モジュール [A]、[B]、[C]、[D]) が使用できます。

Sequencer モードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングに KARMA 機能を使用することができます。KARMA モジュールによるノート・データや MIDI コントロール・データをトラックやパターンのイベントとしてレコーディングできます。このときは、CONTROL ASSIGN [KARMA] 選択時、スライダー [1] ~ [8]、スイッチ [1] ~ [8] 等でフレーズやパターンをリアルタイムにコントロールしながらレコーディングすることもできます。

また、ソングやパターンを再生しながら鍵盤、KARMA 機能、RPPR 機能を組み合わせたリアルタイム演奏等が可能です。


 トラックにレコーディングされているデータを KARMA モジュールへ入力することはできません。また、トラックにレコーディングされているノート・データをトリガーにして KARMA モジュールによるフレーズ等を生成することはできません。

KARMA [ON/OFF] スイッチ、[LATCH] スイッチ、SCENE [1/5] ~ [4/8]、CONTROL ASSIGN [KARMA] 選択時のスライダー [1] ~ [8]、スイッチ [1] ~ [8] の状態は、ソングごとに保存することができます。


メニュー・コマンド “Copy KARMA Module” を使用すると、プログラムやコンビネーションでの KARMA モジュールの設定を簡単にコピーできます。Program モードでの KARMA モジュールによるフレーズやパターンをソング・トラックにレコーディングする場合に使用します。

メニュー・コマンド “Copy From Combi” を使用すると、コンビネーションの全設定をそのままコピーして、KARMA 機能を使った演奏をリアルタイム・レコーディング (Multi REC) することが可能です。

また、オート・ソング・セット・アップ機能を使用することによってプログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングへセット・アップし、[START/STOP] スイッチを押すだけで即座にレコーディングを開始できます。KARMA 機能を使用中に、ふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。オート・ソング・セット・アップ機能によってプログラムとコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合します。(☞ 参照 : p.195 「Tips: Auto Song Setup」)

 ソングと KARMA 機能のテンポは、個別に設定できません。“MIDI Clock” (Global 1-1b) を Internal にすると、ソングのスタート・タイミングで、KARMA モジュールを同期させることができます。

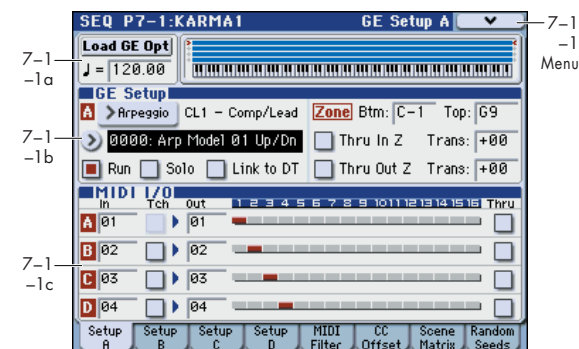
- KARMA 機能の動作中に [START/STOP] スイッチを押すと、KARMA 機能がソングのタイミングに同期します。
- さらに [START/STOP] スイッチを押すと、ソングとともに KARMA 機能による演奏も停止します。KARMA 機能のみ停止させる場合は、KARMA [ON/OFF] スイッチを押します。

 “MIDI Clock” (Global 1-1b) を External MIDI、External USB または Auto にすると、接続した外部 MIDI 機器からの MIDI リアルタイム・クロック・コマンドにより同様にコントロールできます。

(☞ 参照 : OG p.177 「KARMA 機能の同期について」)

SEQ P7-1: KARMA 1

7-1-1: GE Setup A



各 KARMA モジュールで使用する GE (Generated Effect) の選択、KARMA モジュールのキー・ゾーンや MIDI 入出力チャンネル等を設定します。

GE Setup A ページでは、KARMA モジュール A について設定します。MIDI 入出力チャンネルについては、各モジュールについて設定します。

7-1-1a: Load GE Options, Tempo

Load GE Options

GE を選択したときに KARMA Slider [1] ~ [8]、KARMA Switch [1] ~ [8] 等のコントローラーの設定を自動的に行うか、初期化するか、または保持するかを設定します。

(☞ 参照 : p.4 “Load GE Options”)

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(☞ 参照 : p.197 “♪ (Tempo)”)

7-1-1b: GE Setup

A (Module A):

GE Select [Preset 0000...2175, USER-A 000...127, ..., USER-H 000...127]

GE Bank Select [Preset...USER-H]

GE Category Select [Arpeggio...Real-Time]

RTC Model

(☞ 参照 : p.5 “0-5c: GE Select”)

Run [Off, On]

(☞ 参照 : p.127 “Run”)

Solo [Off, On]

(参照 : p.127 “Solo”)

Link to DT (Link to Drum Track) [Off, On]

(参照 : p.128 「Link to DT (Link to Drum Track)」)

Zone:

KARMA モジュールをコントロールするノート・データの範囲 (キー・ゾーン) を設定します。

Note: Sequencer モードでは、KARMA モジュールへの MIDI データは、モジュールごとの “In (Input Channel)” と “Out (Output Channel)” (7-1-1c) で送受信します。

これらのパラメーターの詳細は「Zone:」(p.77) を参照してください。

Btm (Key Zone Bottom) [C-1...G9]

Top (Key Zone Top) [C-1...G9]

Thru In Z (Thru In Zone) [Off, On]

Trans (Transpose In Zone) [-36...+36]

Thru Out Z (Thru Out Zone) [Off, On]

Trans (Transpose Out Zone) [-36...+36]

Module Zone Display:



各 KARMA モジュールの “Btm ” と “Top” で設定したキーゾーンを青色の実線で表示します。

実線内の鍵盤や MIDI IN 端子からの情報が KARMA モジュールへ入力されます。

7-1-1c: MIDI I/O

Sequencer モードのソングで使用する4つの KARMA モジュールの MIDI 入出力チャンネルを設定します。

Note: ここでの設定によって複数の KARMA モジュールを使用して、MIDI チャンネルの異なる複数のトラックを同時に演奏することができます。この演奏をリアルタイム・レコーディングする場合は、マルチトラック・レコーディング・モード (0-1-8b: Multi REC) を使用してください。

A, B, C, D (Module A, B, C, D):

In (Input Channel) [01...16, Tch]

各 KARMA モジュールの MIDI 入力チャンネルを設定します。鍵盤や MIDI IN 端子から送信された MIDI データのうち、ここで設定した MIDI チャンネルと一致した MIDI データが KARMA モジュールに入力されます。

(次項「KARMA - MIDI Input/Output Channel」参照)

Tch: “Track Select” (SEQ 0-1-1(2)a) で選択しているトラックの MIDI チャンネル (Seq 3-1(2)c) に MIDI チャンネルを自動的に一致させます。

Tch (Tch Also) [Off, On]

“In (Input Channel)” で設定した MIDI チャンネルに加えて、“Track Select” で選ばれている MIDI トラックの MIDI チャンネルも MIDI 入力チャンネルとして使用するかどうかを設定します。

Off (チェックしない): “In (Input Channel)” で設定した MIDI チャンネルのみが KARMA モジュールへの MIDI 入力チャンネルとなります。

On (チェックする): “In (Input Channel)” で設定した MIDI チャンネルと “Track Select” で選ばれている MIDI トラックの MIDI チャンネルが KARMA モジュールへの MIDI 入力チャンネルとなります。

“Tch Also” をチェックすると、鍵盤 (“Track Select” で選ばれている MIDI トラックの MIDI チャンネルで送信) からも KARMA モジュールをコントロールすることができます。

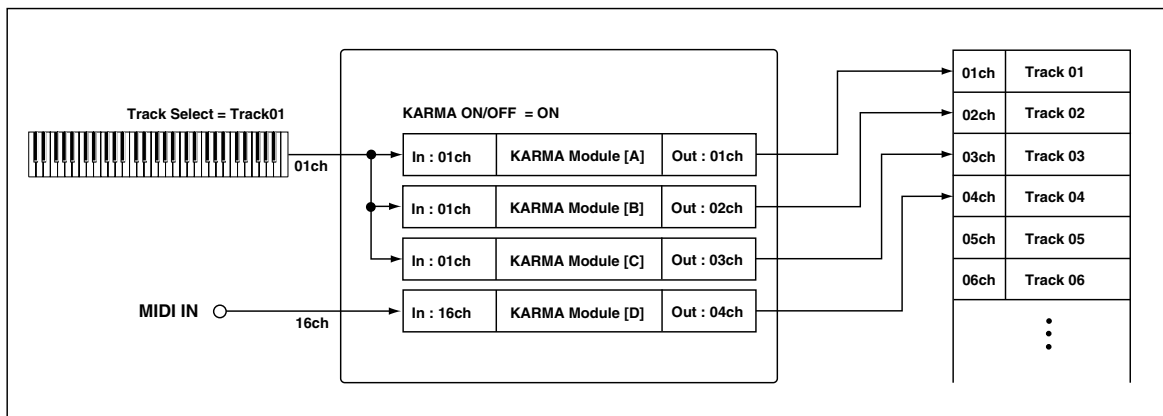
Note: “Track Select” で Master Track が選ばれている場合は、“Selected Track Info:” に表示されている MIDI トラックの MIDI チャンネルが対象となります。

⚠ “In (Input Channel)” を Tch、または “Track Select” で選ばれている MIDI トラックと同じ MIDI チャンネルに設定した場合は、“Tch Also” は設定できません

Out (Output Channel) [01...16, Tch]

KARMA モジュールの MIDI 出力チャンネルを設定します。

KARMA - MIDI Input / Output Channel



KARMA モジュールから送信した MIDI データのうち、ここで設定した MIDI チャンネルと一致したトラックが発音します。また、リアルタイム・レコーディング時には一致したトラックにレコーディングされます。(上図「KARMA - MIDI Input/Output Channel」参照)

Tch: “Track Select” (0-1-1(2)a) で選択しているトラックの MIDI チャンネル (Seq 3-1(2)c) に MIDI チャンネルを自動的に一致させます。

【設定例 1】

“Track Select” で演奏トラックのプログラムを切り替えると同時に KARMA モジュールを切り替えて、別のフレーズを演奏します。(下図「設定例 1」参照)

- MIDI トラック 1 を以下のように設定します。
“Program Select”: カテゴリーが Guitar のプログラム
“MIDI Channel”: 01
- MIDI トラック 2 を以下のように設定します。
“Program Select”: カテゴリーが Bass のプログラム
“MIDI Channel”: 02
- KARMA モジュール [A] を以下のように設定します。
“GE Select”: GE カテゴリーが Guitar のリフ
“Input Channel”: 01
“Output Channel”: 01
- KARMA モジュール [B] を以下のように設定します。
“GE Select”: GE カテゴリーが Bass のリフ
“Input Channel”: 02
“Output Channel”: 02
- “Track Select” で T01:Track01 を選択し、鍵盤を弾きます。(KARMA 機能オン)
ギターの色で KARMA モジュール [A] によるギターのリフが演奏されます。
- “Track Select” で T02:Track02 を選択し、鍵盤を弾きます。(KARMA 機能オン)
ベースの色で KARMA モジュール [B] によるベースのリフが演奏されます。

【設定例 2】

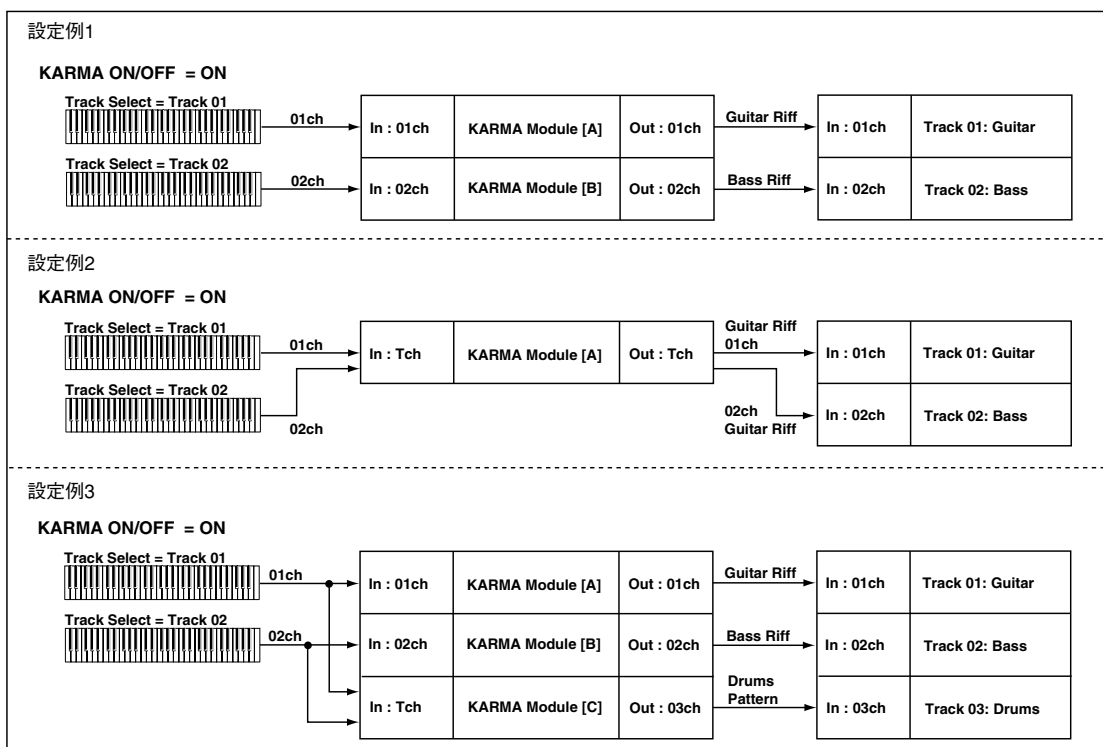
“Track Select” で演奏トラックのプログラムを切り替えても、KARMA モジュールを切り替えず同じフレーズを演奏します。(下図「設定例 2」参照)

- MIDI トラック 1 を以下のように設定します。
“Program Select”: カテゴリーが Guitar のプログラム
“MIDI Channel”: 01
- MIDI トラック 2 を以下のように設定します。
“Program Select”: カテゴリーが Bass のプログラム
“MIDI Channel”: 02
- KARMA モジュール [A] を以下のように設定します。
“GE Select”: GE カテゴリーが Guitar のリフ
“Input Channel”: Tch
“Output Channel”: Tch
- “Track Select” で T01:Track01 を選択し、鍵盤を弾きます。
ギターの色で KARMA モジュール [A] によるギターのリフを演奏します。
- “Track Select” で T02:Track02 を選択し、鍵盤を弾きます。
ベースの色で KARMA モジュール [A] によるギターのリフが演奏されます。

【設定例 3】

“Track Select” で演奏トラックのプログラムを切り替えると同時に、KARMA モジュールを切り替えて、別のフレーズを演奏します。このときにリズム・トラックに対して、どのトラックからでもトリガー等のコントロールができるように設定します。(下図「設定例 3」参照)

- MIDI トラック 1 を以下のように設定します。
“Program Select”: カテゴリーが Guitar のプログラム
“MIDI Channel”: 01
- MIDI トラック 2 を以下のように設定します。
“Program Select”: カテゴリーが Bass のプログラム
“MIDI Channel”: 02
- MIDI トラック 3 を以下のように設定します。



“Program Select”: カテゴリーが Drums のプログラム
 “MIDI Channel”: 03

4. KARMA モジュール [A] を以下のように設定します。
 “GE Select”: GE カテゴリーが Guitar のリフ
 “Input Channel”: 01
 “Output Channel”: 01
5. KARMA モジュール [B] を以下のように設定します。
 “GE Select”: GE カテゴリーが Bass のリフ
 “Input Channel”: 02
 “Output Channel”: 02
6. KARMA モジュール [C] を以下のように設定します。
 “GE Select”: ドラムス・パターン(GE カテゴリーが Drums のパターン)
 “Input Channel”: Tch
 “Output Channel”: 03
7. “Track Select” で T01:Track01 を選択し、鍵盤を弾きます。
 (KARMA 機能オン)
 ギターの音色で KARMA モジュール [A] によるギターのリフが演奏されます。
 同時にドラムの音色で KARMA モジュール [C] によるドラムス・パターンが演奏されます。
8. “Track Select” で T02:Track02 を選択し、鍵盤を弾きます。
 (KARMA 機能オン)
 ベースの音色で KARMA モジュール [B] によるベースのリフが演奏されます。
 同時に KARMA モジュール [C] のドラムス・パターンにトリガーがかかります。

Track Thru (when KARMA Off) [Off, On]

KARMA 機能オフ時に KARMA モジュールへ入力された MIDI データをそのままトラックへ送信する (スルー) かどうかを設定します。

Note: 通常は“Input Channel”と“Output Channel”の設定は、KARMA 機能オン時にのみ有効となります。

On (チェックする): KARMA 機能オフ時、KARMA モジュールへの MIDI データを“Output Channel”で設定した MIDI チャンネルでトラックに送信 (スルー) します。

Off (チェックしない): KARMA 機能オフ時には、KARMA モジュールへの MIDI データはトラックに送信されません。
 使用例は、“Thru (when KARMA Off)” (p.164) を参照してください。

Module – Track MIDI Display

各 KARMA モジュールの MIDI 出力チャンネルと MIDI トラックの MIDI チャンネル (3-1(2)c: “MIDI Channel”) の設定で、各 KARMA モジュールによって発音するトラックを表示します。



▼ 7-1-1: Menu Command

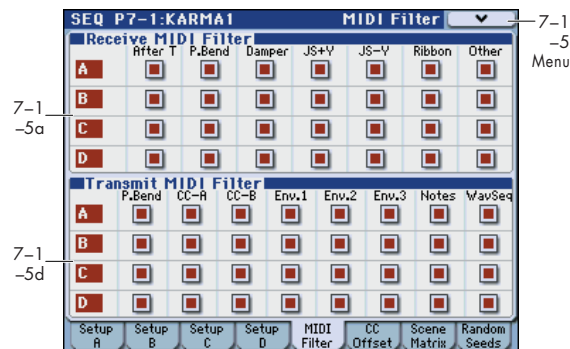
- 0: Memory Status [p.279](#)
- 1: Panel-SW Solo Mode On [p.108](#)
- 2: Exclusive Solo [p.108](#)
- 3: Copy KARMA Module [p.115](#)
- 4: Initialize KARMA Module [p.116](#)
- 5: Copy Scene [p.116](#)
- 6: Swap Scene [p.116](#)
- 7: Capture Random Seed [p.117](#)
- 8: FF/REW Speed [p.280](#)
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) [p.280](#)
- 10: Copy from Program [p.282](#)

([参照](#) : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

7-1-2: GE Setup B, 7-1-3: GE Setup C, 7-1-4: GE Setup D

これらは「7-1-1: GE Setup A」と同様です。「7-1-1: GE Setup A」([p.249](#)) を参照してください。

7-1-5: MIDI Filter



各 KARMA モジュールの MIDI フィルターを設定します。

7-1-5a: Receive MIDI Filter

各 KARMA モジュールが受信した MIDI メッセージを、そのまま音源に送信するかどうかを設定します。

On (チェックする) : その MIDI メッセージは、音源に送信されます。

Off (チェックしない) : その MIDI メッセージは、音源には送信されません。

詳しくは「7-1-3a: Receive MIDI Filter」(p.78) を参照してください。

Aft. T (After Touch)	[Off, On]
P. Bend (Pitch Bend)	[Off, On]
Damper (CC#64)	[Off, On]
JS+Y (CC#01)	[Off, On]
JS-Y (CC#02)	[Off, On]
Ribbon (CC#16)	[Off, On]
Other (Other CC)	[Off, On]

(参照 : p.78 “7-1-3a: Receive MIDI Filter”)

7-1-5b: Transmit MIDI Filter

各 KARMA モジュールの GE で生成した MIDI コントロール・データを音源に送信するかどうかをモジュールごとに設定します。

On (チェックする) : GE で生成した MIDI データは、音源に送信されます。

Off (チェックしない) : GE で生成した MIDI データは、音源には送信されません。

詳しくは「7-1-3b: Transmit MIDI Filter」(p.79) を参照してください。(参照 : p.166 “7-1-5b: Transmit MIDI Filter”)

P. Bend (Pitch Bend)	[Off, On]
CC-A, CC-B	[Off, On]
Env.1-3 (Envelope1-3)	[Off, On]
Notes (GE Notes)	[Off, On]
WavSeq (Wave Sequence)	[Off, On]

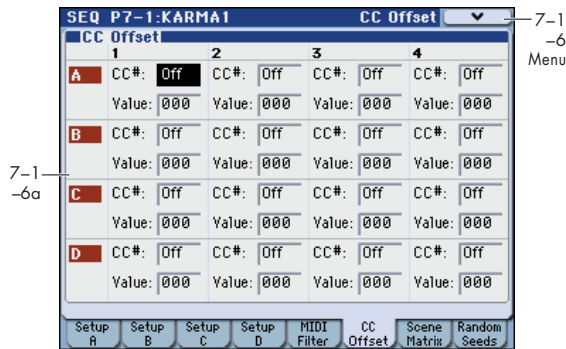
(参照 : p.79 “7-1-3b: Transmit MIDI Filter”)

▼ 7-1-5: Menu Command

- 0: Memory Status (p.279)
- 1: Panel-SW Solo Mode On (p.108)
- 2: Exclusive Solo (p.108)
- 3: Copy KARMA Module (p.115)
- 4: Initialize KARMA Module (p.116)
- 5: Copy Scene (p.116)
- 6: Swap Scene (p.116)
- 7: Capture Random Seed (p.117)
- 8: FF/REW Speed (p.280)
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) (p.280)
- 10: Copy from Program (p.188)

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

7-1-6: CC Offset



KARMA 機能オン時に送信する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ (CC Offset パラメーター) を設定します。

7-1-6a: CC Offset

KARMA [ON/OFF] スイッチを押して KARMA 機能をオンにしたときや KARMA 機能がオンに設定してあるソングを選択したときに、各 KARMA モジュールから音源に送信する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージとメッセージの値を設定します。

KARMA モジュールの “Out (Output Channel)” (7-1-1c) で設定したチャンネルで送信されます。

Note: ここで設定したコントロール・チェンジ・メッセージと同一のメッセージを GE でも生成する場合、GE で生成するコントロール・チェンジ・メッセージの効果が優先されます。

1, 2, 3, 4:

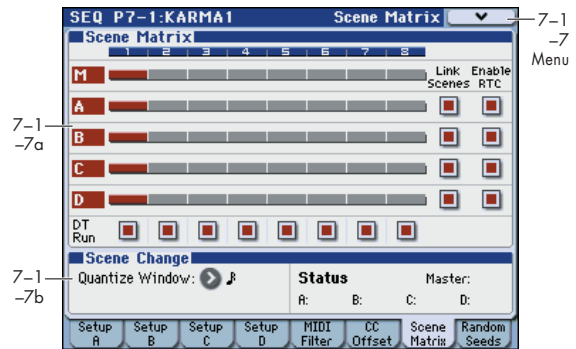
CC# (Number)	[Off, 00...95]
Value	[000...127]
(参照 : p.80 “7-1-4a: CC Offset”)	
(参照 : p.167 “7-1-6a: CC Offset”)	

▼ 7-1-6: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照p.116
- 5: Copy Scene 参照p.116
- 6: Swap Scene 参照p.116
- 7: Capture Random Seed 参照p.117
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: Copy from Program 参照p.188

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

7-1-7: Scene Matrix



7-1-7a: Module Control Scene Matrix

5 つのモジュール・バッファー それぞれで選択されているシーンを、同時に確認したり、エディットすることができます。

シーン・マトリックスは、各モジュール・バッファーの列で構成され、一番上の列はマスター・バッファーに対応しています。各列の 8 つのボタンは、フロント・パネルの KARMA SCENES [1/5] ~ [4/8] スイッチにリンクしています。ここでは、フロント・パネルの [MODULE CONTROL] スイッチの設定に影響されずに、各バッファに対してシーンを選ぶことができます。

M	[1...8]
A	[1...8]
B	[1...8]
C	[1...8]
D	[1...8]

Link Scenes (Link Scenes To Master):

A	[Off, On]
B	[Off, On]
C	[Off, On]
D	[Off, On]

Enable RTC (Enable RTC By Master):

A	[Off, On]
B	[Off, On]
C	[Off, On]
D	[Off, On]

DT Run (Drum Track Run) 1...8 [Off, On]

(参照 : p.167 「7-1-7: Scene Matrix」)

7-1-7b: Scene Change

シーンが切り替わるタイミングは、“Quantize Window” で設定します。実際に次のシーンが切り替わるタイミングは “Status” で確認することができます。

Quantize Window  1 Bar...4 Bars

Status

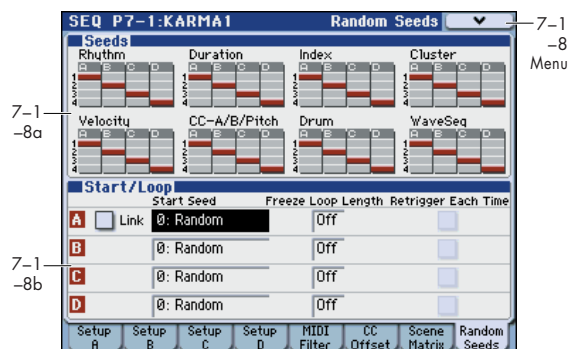
(参照 : p.168 “7-1-7b: Scene Change”)

▼ 7-1-7: Menu Command

- 0: Memory Status [p.279](#)
- 1: Panel-SW Solo Mode On [p.108](#)
- 2: Exclusive Solo [p.108](#)
- 3: Copy KARMA Module [p.115](#)
- 4: Initialize KARMA Module [p.116](#)
- 5: Copy Scene [p.116](#)
- 6: Swap Scene [p.116](#)
- 7: Capture Random Seed [p.117](#)
- 8: FF/REW Speed [p.280](#)
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) [p.280](#)
- 10: Copy from Program [p.188](#)

([参照](#) : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

7-1-8: Random Seeds



Random Seeds ページでは、各 KARMA モジュールで使用している GE のランダム化のキャラクターをコントロールします。異なる KARMA モジュール同士で同じ GE を選択し、同じスタート・シード値を共有させることによって、各モジュールで生成するフレーズに同じキャラクターを持たせることができます。

7-1-8a: Seed

Rhythm, Duration, Index, Cluster, Velocity, CC-A/B, Drum, WaveSeq:

A	[1, 2, 3, 4]
B	[1, 2, 3, 4]
C	[1, 2, 3, 4]
D	[1, 2, 3, 4]

([参照](#) : p.169 "7-1-8a: Seed")

7-1-8b: Start/Loop

Link (Link to Start Seed) [Off, On]

Start Seed

[-2147483648...0: Random...+2147483647]

Freeze Loop Length [Off, 01...32]

Retrigger Each Time [Off, On]

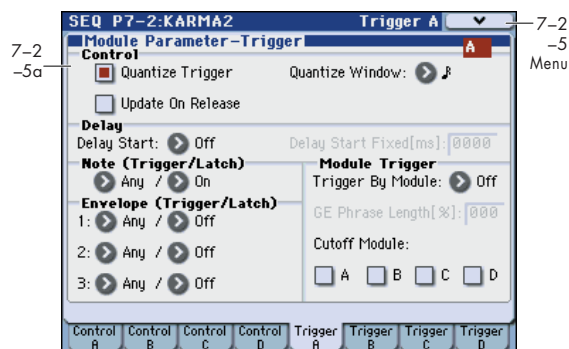
([参照](#) : p.170 "7-1-8b: Start/Loop")

▼ 7-1-8: Menu Command

- 0: Memory Status [p.279](#)
- 1: Panel-SW Solo Mode On [p.108](#)
- 2: Exclusive Solo [p.108](#)
- 3: Copy KARMA Module [p.115](#)
- 4: Initialize KARMA Module [p.116](#)
- 5: Copy Scene [p.116](#)
- 6: Swap Scene [p.116](#)
- 7: Capture Random Seed [p.117](#)
- 8: FF/REW Speed [p.280](#)
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) [p.280](#)
- 10: Copy from Program [p.188](#)

([参照](#) : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

7-2-5: Trigger A



KARMA トリガー・パラメーターを設定するページです。以下の設定があります。

- トリガーをかけるタイミングの補正やラッチ動作等。
- GE に内蔵されているエンベロープ・ジェネレーターの設定。

7-2-5a: Module Parameter-Trigger

Control:

Quantize Trigger	[Off, On]
Quantize Window	[♪...♪]
Update On Release	[Off, On]

(参照 : p.89 “Control:”)

Delay:

Delay Start	[Off, Fixed, 64T ...4x1]
Delay Start Fixed	[0000ms...5000ms]

(参照 : p.89 “Delay:”)

Note (Trigger/Latch):

Note Trigger	[Any, AKR, 1st, Dyn]
Note Latch	[Off, On]

Note: Sequencer モードでは、KARMA モジュールごとにオン／オフを設定します。ここで On (チェックする) に設定した KARMA モジュールが [LATCH] スイッチ・オン (LED 点灯) のときにラッチ・オンとなります。

(参照 : p.89 “Note (Trigger/Latch):”)

Envelope (Trigger/Latch):

Envelope1, Envelope2, Envelope3:

Envelope Trigger	[Any, AKR, 1st, Dyn]
Envelope Latch	[Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

(参照 : p.90 “Envelope (Trigger/Latch):”)

Module Trigger:

Trigger By Module	[Off, A, B, C, D]
GE Phrase Length	[000...100%]
Cutoff Module A, B, C, D	[Off, On]

(参照 : p.172 “Module Trigger:”)

▼ 7-2-5: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照p.116
- 5: Copy Scene 参照p.116
- 6: Swap Scene 参照p.116
- 7: Capture Random Seed 参照p.117
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: Copy from Program 参照p.188

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

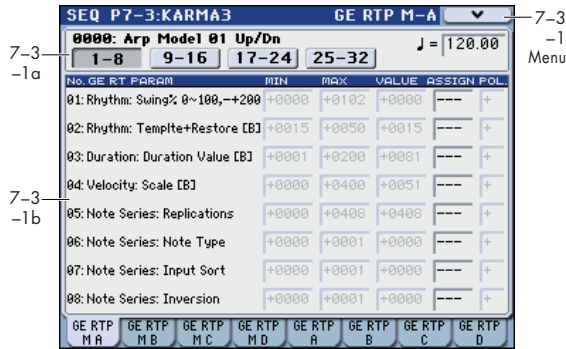
7-2-6: Trigger B, 7-2-7: Trigger C, 7-2-8: Trigger D

各 KARMA モジュール B、C、D のトリガー・パラメーターを設定するページです。

(参照 : p.172 「7-2-5: Trigger A」)

SEQ P7-3: KARMA 3

7-3-1: GE RTP M-A (GE Real-Time Parameters Master A)



KARMA モジュール A の Module Control=Master で選択した GE のパラメーターをエディットします。GE のパラメーターを KARMA Slider [1] ~ [8] や KARMA Switch [1] ~ [8] 等へアサインすると、演奏中にフレーズやパターンをリアルタイムにコントロールすることができます。

7-3-1a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo

GE Number & Name

GE RTC Select [1-8, 9-16, 17-24, 25-32]

(参照 : p.173 “7-3-1a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo”)

♪ (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照 : p.197 “♪ (Tempo)”)

7-3-1b: GE Real-Time Parameters for Module Control = Master

GE RT Parm 1-8, 9-16, 17-24, 25-32:

GE RT PARAM (GE Real-time Parameter)

MIN (GE Real-time Parameter Minimum Value)
[-5000...+5000]

MAX (GE Real-time Parameter Maximum Value)
[-5000...+5000]

VALUE (GE Real-time Parameter Value)
[-5000...+5000]

ASSIGN (GE Real-time Parameter Assign)
[---, SL1...8, SL1s...8s, SW1...8, Dyn1...8]

POL (GE Real-time Parameter Polarity) [+ , -]

(参照 : p.173 “GE RT Parm 1-8, 9-16, 17-24, 25-32:”)

Note: 通常、各モジュールごとに存在する “MIN”、“MAX”、“VALUE”、“POL” パラメーターは、各 Module A、B、C、D で設定します。Master A、B、C、D では、“ASSIGN” を設定することで、これらのパラメーターが設定が可能になります。

例えば、Module A、B、C、D の GE REAL-TIME PARAMETER No.01 を Module Control = Master 時に Slider1 でコントロールする場合は、各 Master、A、B、C、D の GE REAL-TIME PARAMETER No.01 の “ASSIGN” を Slider1 に設定します。“ASSIGN” を設定すると、各 Master、A、B、C、D の “MIN”、“MAX”、“VALUE”、“POL” パラメーターが設定できます。

このように、GE リアルタイム・パラメーターの設定を Module A、B、C、D とは独立して設定することができます。

7-3-1: Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照 p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照 p.116
- 5: Copy Scene 参照 p.116
- 6: Swap Scene 参照 p.116
- 7: Capture Random Seed 参照 p.117
- 8: FF/REW Speed 参照 p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照 p.280
- 10: Copy from Program 参照 p.188

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

7-3-2: GE RTP M-B, 7-3-3: GE RTP M-C, 7-3-4: GE RTP M-D (GE Real-Time Parameters Master B, C, D)

各 KARMA モジュール B、C、D の Module Control=Master で選択した GE のパラメーターをエディットします。

(参照 : p.258 “7-3-1: GE RTP M-A”)

7-3-5: GE RTP A (GE Real-Time Parameters A)

No.	GE RT PARAM	MIN	MAX	VALUE	ASSIGN	POL
01	Rhythm: Swing% 0~100,-+200	+0000	+0102	+0050	SL1	+
02	Rhythm: Tempte+Restore [B]	+0015	+0050	+0032	SL2	+
03	Duration: Duration Value [B]	+0001	+0200	+0100	SL3	+
04	Velocity: Scale [B]	+0000	+0400	+0200	SL4	-
05	Note Series: Replications	+0000	+0408	+0200	SL5	+
06	Note Series: Note Type	+0000	+0001	+0000	SW2	+
07	Note Series: Input Sort	+0000	+0001	+0000	SW3	+
08	Note Series: Inversion	+0000	+0001	+0000	SW3	+

KARMA モジュール A では、独立して KARMA モジュールに設定された GE リアルタイム・パラメーターをコントロールします。

- 6: Swap Scene 参照 p.116
- 7: Capture Random Seed 参照 p.117
- 8: FF/REW Speed 参照 p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照 p.280
- 10: Copy from Program 参照 p.188

(参照 : p.277 [Sequencer: Menu Command])

7-3-6: GE RTP B, 7-3-7: GE RTP C, 7-3-8: GE RTP D (GE Real-Time Parameters B, C, D)

各 KARMA モジュール B, C, D では、独立して KARMA モジュールに設定された GE リアルタイム・パラメーターをコントロールします。(参照 : p.259 "7-3-5: GE RTP A")

7-3-5a: GE No. & Name, GE RTC Select, Tempo

GE Number & Name

GE RTC Select [1-8, 9-16, 17-24, 25-32]

J (Tempo) [040.00...300.00, EXT]

(参照 : p.173 [7-3-1a: GE Number & Name, GE RTC Select, Tempo])

7-3-5b: GE Real-Time Parameters for Module Control = A, B, C, D

GE RTParm 01...32:

GE PARAM (GE Real-time Parameter)

MIN (GE Real-time Parameter Minimum Value)
[-5000...+5000]

MAX (GE Real-time Parameter Maximum Value)
[-5000...+5000]

VALUE (GE Real-time Parameter Value)
[-5000...+5000]

ASSIGN (GE Real-time Parameter Assign)
[---, SL1...8, SL1s...8s, SW1...8, Dyn1...8]

POL (GE Real-time Parameter Polarity) [+, -]

(参照 : p.91 "7-2-1b: GE Real-Time Parameters")

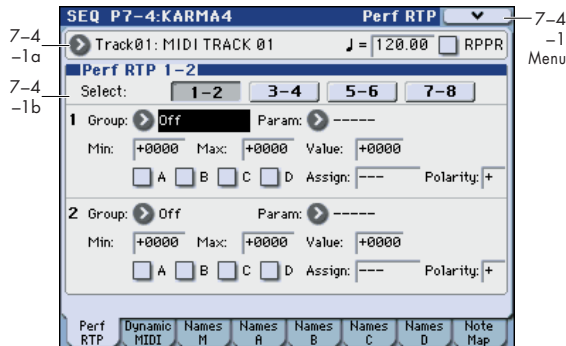
(参照 : p.258 "7-3-1b: GE Real-Time Parameters for Module Control = Master")

▼ 7-3-5: Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照 p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照 p.116
- 5: Copy Scene 参照 p.116

SEQ P7-4: KARMA 4

7-4-1: Perf RTP (Perf Real-Time Parameters)



各 KARMA モジュールのキーゾーン・パラメーター、モジュール・パラメーターなどの GE リアルタイム・パラメーター以外のパラメーターをコントローラー等にアサインします。

KARMA Slider [1] ~ [8] や KARMA Switch [1] ~ [8] 等にアサインすると、演奏中にパラメーターをコントロールすることができます。

▲ “Group”、“Param” (Global 7-4-1b) で選択して “A/B/C/D” をオンにしたパラメーターは、KARMA キーゾーン・パラメーター、KARMA モジュール・パラメーターなどのページでエディットできなくなります。

7-4-1a: Track Select, Tempo, RPPR

(参照 : p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

7-4-1b: Perf Real-Time Parameters

Select (Perf RTP Select) [1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

Perf Real-Time Parameters

Group

[Off, PE, Mix, Control, Trigger, Key Zones, Random Seeds]

Param (Parameter)

[---, Time Signature... Retrigger Each Time]

Min (Min Value) [-8192...+8191]

Max (Max Value) [-8192...+8191]

Value [-8192...+8191]

A/B/C/D [Off, On]

Assign

[---, SL1...8, SL1s...8s, SW1...8, Dyn1...8]

Polarity [+,-]

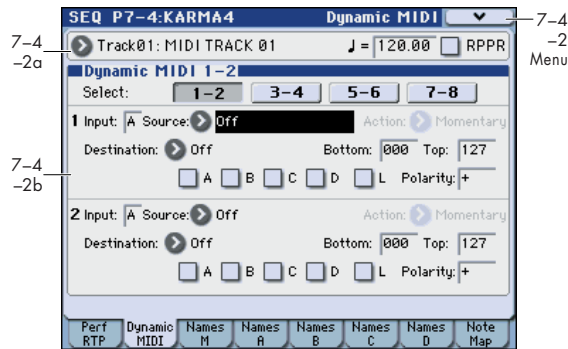
(参照 : p.175 “7-4-1b: Perf Real-Time Parameters”)

▼ 7-4-1: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照p.116
- 5: Copy Scene 参照p.116
- 6: Swap Scene 参照p.116
- 7: Capture Random Seed 参照p.117
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: Copy from Program 参照p.188

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

7-4-2: Dynamic MIDI



Dynamic MIDI は、本機のコントローラーや MIDI コントローラー・メッセージ等を使用して KARMA の特定の機能をコントロールします。

(☞ 参照 : p.96 “7-2-3: Dynamic MIDI”)

7-4-2a: Track Select, Tempo, RPPR

(☞ 参照 : p.227 “2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16”)

7-4-2b: Dynamic MIDI

Select (Perf RTP Select) [1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

Input (Dynamic MIDI Input Module) [A...D]

Source (Dynamic MIDI Source)
[Off, JS+Y (CC#01)...Velocity Outside Zone]

Bottom (Dynamic MIDI Range Bottom) [000...127]

Top (Dynamic MIDI Range Top) [000...127]

Action (Dynamic MIDI Range Action)
[Momentary, Toggle, Continuous]

Destination (Dynamic MIDI Destination)
[Off, RT Params Control...Buffer Latch]

A/B/C/D [Off, On]

L (Last Triggered) [Off, On]

Polarity (Dynamic MIDI Polarity) [+ , - , +/- , -/+]

(☞ 参照 : p.96 “7-2-3b: Dynamic MIDI”)

(☞ 参照 : p.627 “Dynamic MIDI Sources & Destinations”)

▼ 7-4-2: Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 5: Copy Scene ☞p.116
- 6: Swap Scene ☞p.116
- 7: Capture Random Seed ☞p.117
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: Copy from Program ☞p.188

(☞ 参照 : p.277 [Sequencer: Menu Command])

7-4-3: Names Master



マスターの KARMA Slider と Switch の名前の選択と設定をします。

7-4-3a: KARMA RTC Name

Select Real-Time Controls [Slider, Switch]

(☞ 参照 : p.177 “Select Real-Time Controls”)

7-4-3b: CAT., Names

Slider:

CAT. (Category)

Slider1...Slider8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

Switch1...8

[000 (no name)...571: Waveform Select [16]]

(☞ 参照 : p.177 “7-4-3b: CAT., Names”)

▼ 7-4-3: Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy KARMA Module ☞p.115
- 4: Initialize KARMA Module ☞p.116
- 5: Copy Scene ☞p.116
- 6: Swap Scene ☞p.116
- 7: Capture Random Seed ☞p.117
- 8: FF/REW Speed ☞p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 10: Copy from Program ☞p.188

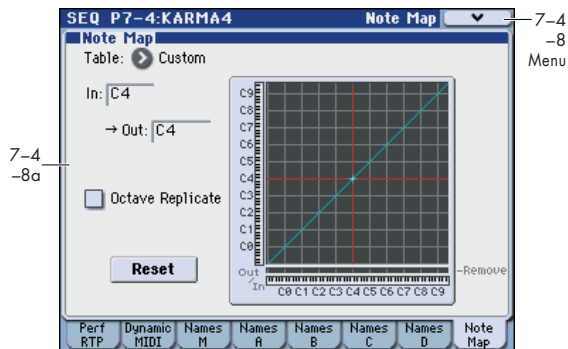
(☞ 参照 : p.277 [Sequencer: Menu Command])

7-4-4: Name Map A, 7-4-5: Name Map B, 7-4-6: Name Map C, 7-4-7: Name Map D

各モジュール A、B、C の KARMA Slider と Switch の名前の選択と設定をします。

(参照 : p.261 “7-4-3: Names Master”)

7-4-8: Note Map



ノート・マップ・テーブルの Custom テーブル (ユーザー・テーブル) を設定します。

7-4-8a: Note Map (Custom)

Table [Custom, sidestick/rides1 ... maj7 -> oct]

In (Note In) [C-1...G9]

Out (Note Out) [Remove, C-1...G9]

Table Grid

Octave Replicate [Off, On]

Reset

(参照 : p.98 “7-2-8a: Note Map”)

▼ 7-4-8: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy KARMA Module 参照p.115
- 4: Initialize KARMA Module 参照p.116
- 5: Copy Scene 参照p.116
- 6: Swap Scene 参照p.116
- 7: Capture Random Seed 参照p.117
- 8: FF/REW Speed 参照p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 10: Copy from Program 参照p.188

(参照 : p.277 [Sequencer: Menu Command])

SEQ P8: IFX (Insert Effect)

MIDIトラック1～16のバスと、インサート・エフェクトを設定します。おもに以下について設定します。

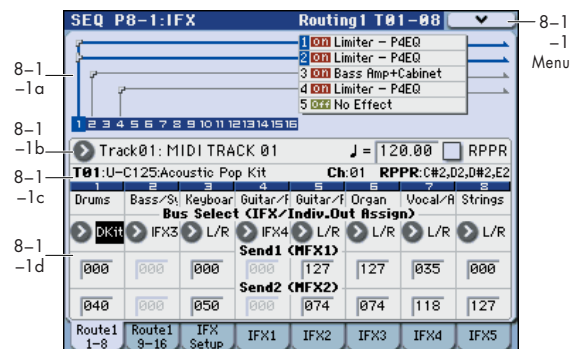
- トラック出力をインサート・エフェクトへ入力する。
- インサート・エフェクトのルーティングを設定する。

- インサート・エフェクトを設定する。
- エフェクト用コモン LFO を設定する。

(☞ 参照 : p.441 「Effect Guide」)

SEQ P8-1: IFX

8-1-1: Routing1 T01-08, 8-1-2: Routing1 T09-16



MIDIトラック1～8、9～16で使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。

Off: L/Rバス、IFX1～5バス、Individual1～4バスへ出力しません。トラックの出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときにOffに設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)”でセンド・レベルを設定します。

Tips: トラックごとの“Bus Select”、インサート・エフェクト通過後の“Chain to”、“Chain” (8-1-3b) の設定によって様々なルーティングが可能です。設定例は p.179 を参照してください。

DKit: トラックのプログラムがドラムス・プログラム (“Oscillator Mode” Drums) の場合にのみ選択できます。

DKit を選ぶと、ドラムキットの各キーごとの“Bus Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-4b) の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけたり、個別にAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) へ出力するときにチェックします。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ“Bus Select”が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

このルーティングを再設定するときは、メニュー・コマンド “Drum Kit IFX Patch” を使用します。(☞ 参照 : p.192 「Drum Kit IFX Patch」)

Send1 (MFX1)

[000...127]

Send2 (MFX2)

[000...127]

トラックのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“Bus Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。IFX1～5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルは、IFXページのIFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

“Bus Select”を1、2、3、4、1/2、3/4に設定している場合はここでの設定は無効です。

ここで設定するセンド1、2は、ソングの先頭からのプレイバック/レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時にはセンド量が変わります。プレイバック中に設定を変えることもできます。ただし、センド1、2データがレコーディングされている場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status” (Seq 3-1(2)c) がINT、BTHのとき、CC#93、CC#91の受信でそれぞれセンド1、2をコントロールでき、値が変わります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき “Status” がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。“MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値 (“Send1”、“Send2” Prog 8-1d) とのかけ算になります。

8-1-1(2)a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトのルーティング (Bus Select)、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定は「8-1-3: Insert FX Setup」以降で行います。

8-1-1(2)b: Track Select, Tempo, RPPR

8-1-1(2)c: Track Info

(☞ 参照 : p.226 「2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16」)

8-1-1(2)d: Routing1

Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)

[DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

トラックのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態は Routing Map で確認できます。このパラメーターは P8-2-1 MIDI Routing2 ページでも設定できます。

L/R: L/Rバスへ出力します。

IFX1...5: IFX1～5バスへ出力します。

1、2、3、4: トラックはモノラルで AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1、2、3、4にそれぞれ出力します。

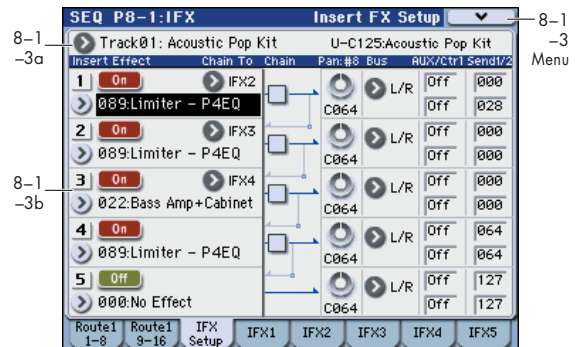
1/2、3/4: トラックのパン設定で AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1と2、3と4にステレオで出力します。

▼ 8-1-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status 参考p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参考p.108
- 2: Exclusive Solo 参考p.108
- 3: Copy Insert Effect 参考p.118
- 4: Swap Scene 参考p.116
- 5: Drum Kit IFX Patch 参考p.192
- 6: FF/REW Speed 参考p.280
- 7: Set Location (Set Location for Locate Key) 参考p.280
- 8: Put Effect Setting to Track 参考p.302

(参考 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

8-1-3: Insert FX Setup



8-1-3a: Track Select

(参考 参照 : p.226 「2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16」)

8-1-3b: Insert Effect

インサート・エフェクト1～5の種類、オン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音 (Dry) が常にステレオ入出力になります。エフェクト音 (Wet) は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。p.446 を参照してください。

以下のパラメーターは Program モードと同様です。(参考 参照 : p.100 「8-2: Insert FX Setup」)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)、インサート・エフェクト通過後の “Pan: #8”、“Send 1”、“Send 2” をコントロールする MIDI チャンネルが Program モードとは異なり、“Ch” (8-1-4(5)(6)(7)(8)a) の MIDI チャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは Program モードと同じです。

ここで設定するパン (CC#8)、センド 1、2 は、ソングの先頭からのプレイバック/レコーディングで使用されます。MIDIトラックのレコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされ、プレイバック時には、それらに従って設定が変わります。プレイバック中に設定を変えることもできません。ただしパン (CC#8)、センド1、2 データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status” (Seq 3-1(2)c) が INT、BTH のとき、CC#8、CC#93、CC#91 の受信でそれぞれインサート・エフェクト通過後のパン、センド 1、2 をコントロールし、値が変わります。ソングを変えたときやソングの先頭に戻ったとき “Status” が BTH、EXT、EX2 のトラックは、ここでの設定を MIDI で送信します。IFX1～5(8-1-4(5)(6)(7)(8)a) のそれぞれの MIDI チャンネルで送受信します。

(参考 参照 : p.379 「Track MIDI Out」)

Insert Effect:

IFX1...4	[000...170]
IFX5	[000...153]
IFX1...5: IFX On/Off	[Off, On]

Chain:

IFX1: Chain to	[IFX2...IFX5]
IFX2: Chain to	[IFX3...IFX5]
IFX3: Chain to	[IFX4...IFX5]
IFX1: Chain	[Off, On]
IFX2: Chain	[Off, On]
IFX3: Chain	[Off, On]
IFX4: Chain	[Off, On]

Pan:#8:

Pan: #8 (Post IFX PanCC#8)	[L000...C064...R127]
----------------------------	----------------------

Bus:

Bus (Bus Select)	[Off, L/R, 1...4, 1/2, 3/4]
------------------	-----------------------------

AUX/Ctrl:

AUX (AUX Bus)	[Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]
Ctrl (FX Control Bus)	[Off, 1, 2]

Send1/2:

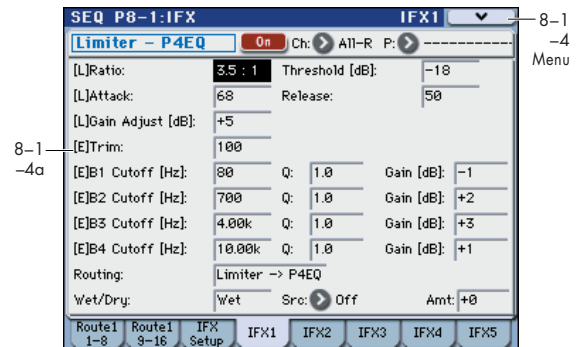
Send1	[000...127]
Send2	[000...127]

(☞ 参照 : p.100 「8-2: Insert FX Setup」)

▼ 8-1-3: Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy Insert Effect ☞p.118
- 4: Swap Scene ☞p.116
- 5: FF/REW Speed ☞p.280
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 7: Put Effect Setting to Track ☞p.302

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

8-1-4: IFX1

P8-1: IFX- Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクト1のエフェクト・パラメーターを設定します。

8-1-4a: Insert Effect 1 (IFX1)**IFX On/Off [Off, On]**

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。P8-1: IFX- Insert FX Setup ページのオン/オフとリンクします。
Note: “Control Assign” RT Control のとき、IFX 1 ~ 5 On/Off はスイッチ [1] ~ [5] で切り替えることができます。

Ch (Control Channel) [Ch01...16, All-R]

インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。
Ch01...Ch16: 設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

All-R: ルーティングしているトラックのチャンネルすべてでコントロールが可能です (ルーティングしているトラックのチャンネルには「*」を表示します)。

🔍 ドラムス・プログラムを選択したトラックの “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)” (8-1-1(2)d) で DKit を選択したときは、ドラムキットの “Bus Select” (Global 5-4b)、メニュー・コマンド “Drum Kit IFX Patch” での設定にかかわらず、トラックの MIDI チャンネルは IFX1 ~ 5 どれも All-R にすることによって有効となります。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能

M3 は、001: Stereo Compressor ~ 170: Early Refrctions のエフェクトごとにパラメーター設定をインターナル・メモリーに記憶することができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、ソングごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のコンビネーションやモードで簡単に呼び出すことができます。

エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Init. Set (Initial Set): Insert FX Setup ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: プリセット・データです。(☞ 参照 : 「Voice Nmae List」)

自分で作成した設定は、U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、他のソングの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。----- を選んでも設定は変化しません。

使用方法は「エフェクト・プリセットを使用する」(※p.102)を参照してください。

IFX1 Parameters:

IFX Parameters

P8-1-3: Insert FX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

インサート・エフェクトの詳細については、「Effect Guide」(※p.441)を参照してください。

▼ 8-1-4: Menu Command

- 0: Memory Status ※p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ※p.108
- 2: Exclusive Solo ※p.108
- 3: Copy Insert Effect ※p.118
- 4: Swap Scene ※p.116
- 5: Drum Kit IFX Patch ※p.192
- 6: FF/REW Speed ※p.280
- 7: Set Location (Set Location for Locate Key) ※p.280
- 8: Put Effect Setting to Track ※p.302

(※ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

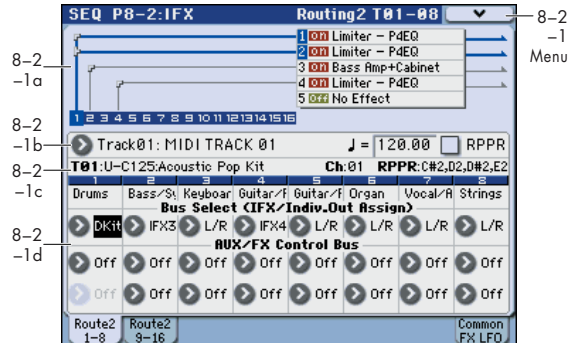
8-1-5: IFX2, 8-1-6: IFX3, 8-1-7: IFX4, 8-1-8: IFX5

Insert FX Setup ページで選択した各インサート・エフェクト2 ~ 5 のエフェクト・パラメーターを設定します。

(※ 参照 : p.265 「8-1-4: IFX1」)

SEQ P8-2: IFX Route 2

8-2-1: Routing2 T01-08, 8-2-2: Routing2 T09-16



トラック 1～8、9～16 の出力バス、エフェクト・コントロール・バス、AUXバスを設定します。

8-2-1(2)a: Routing Map

8-2-1(2)b: Track Select, Tempo, RPPR

8-2-1(2)c: Track Info

(参照 : p.263 「8-1-1(2)a: Routing Map」)

(参照 : p.226 「2-1: Trim T01-08, 2-2: Trim T09-16」)

8-2-1(2)d: Routing2

IFX/Indiv.Out Bus Select

[L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

トラックのプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。8-1: IFX-Routing1 T01-08、T09-16 ページのパラメーターと同じものです。

(参照 : p.263 “Bus Select (IFX/Indiv. Out Assign)”)

AUX Bus

[Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

トラックの出力を、AUX バス (モノ・4 チャンネル : 1、2、3、4) へ送ります。

Sequencer モードでは、プレイバックしたソングを USB ストレージ・デバイス (ハードディスクなど) にリサンプリング (= ミックスダウン) して、ステレオ WAVE ファイルを作成したり、AUDIO INPUT から入力した外部オーディオ信号を RAM にサンプリングする (In-Track Sampling 機能) 等が行えます。

サンプリング/リサンプリングするトラックや Audio Input を “AUX Bus” で AUX バスへ送り、“Source Bus” (0-1-7b) で AUX 1/2 に設定することで、サンプリングが可能となります。

Off: AUX バスへ送りません。通常オフに設定します。

1, 2, 3, 4: トラックの出力を AUX バスへ送ります。トラックごとの “Pan” (0-1b) の設定は無効となりモノラルで送ります。

1/2, 3/4: トラックの出力をステレオで AUX バスへ送ります。トラックごとの “Pan” (0-1b) の設定で 1 と 2、または 3 と 4 にステレオで送ります。

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

トラックの出力を、FX Control バス (モノ 2 チャンネル FX Ctrl1、2) へ送ります。

FX Control バスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統 (モノ 2 チャンネル) の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(参照 : p.443 「FX Control Bus」)

▼ 8-2-1(2): Menu Command

- 0: Memory Status 参照 p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.108
- 2: Exclusive Solo 参照 p.108
- 3: Copy Insert Effect 参照 p.118
- 4: Swap Scene 参照 p.116
- 5: FF/REW Speed 参照 p.280
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照 p.280
- 7: Put Effect Setting to Track 参照 p.302

(参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

8-2-8: Common FX LFO



モジュレーション系の各種エフェクトで使用できる Common FX LFO1、2 を設定します。

各エフェクトの“LFO Type” (Individual、Common1、Common2) パラメーターで、Common1、Common2 を選ぶと、エフェクトごとの個別 LFO の代わりに、ここで設定した Common LFO でモジュレーションがかけられます。

ここでは、Common FX LFOのリセット条件とスピードに関する設定を行います。各エフェクトごとで、Common FX LFO をもとに、LFO 波形、位相等は別々に設定できます。複数のモジュレーション系エフェクトや、フランジャー、フェイザー、オートパンなどに1つの Common FX LFOを使用することによって、同位相でコントロールする等が可能になります。また、各エフェクトごとで、LFO 波形、位相オフセット等は別々に設定が可能であるため、複数エフェクトの組み合わせを自在に作り出すことができます。

8-2-8a: Common FX LFO1

Ctrl Ch (Control Channel) [Ch01...Ch16, Gch]

Common LFO1、2 のダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global 1-1a) でコントロールします。通常、Gch にします。

Sync (Reset) [Off, On]

Source (Dmod Source) [List of Dmod Sources]

Frequency [0.02...20.00 (Hz)]

MIDI/Tempo Sync [Off, On]

BPM [MIDI, 40.00...300.00]

Base Note [♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫]

Times [01...32]

これらのパラメーターは Program モードと同様です。(参照: p.103 「8-8a: Common FX LFO1」)

8-2-8b: Common FX LFO2

Common FX LFO1 と同様です。「Common FX LFO1」を参照してください。

▼ 8-2-8: Menu Command

- 0: Memory Status 参照p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照p.108
- 2: Exclusive Solo 参照p.108
- 3: Copy Insert Effect 参照p.118
- 4: Swap Scene 参照p.116
- 5: Drum Kit IFX Patch 参照p.192
- 6: FF/REW Speed 参照p.280
- 7: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照p.280
- 8: Put Effect Setting to Track 参照p.302

(参照 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

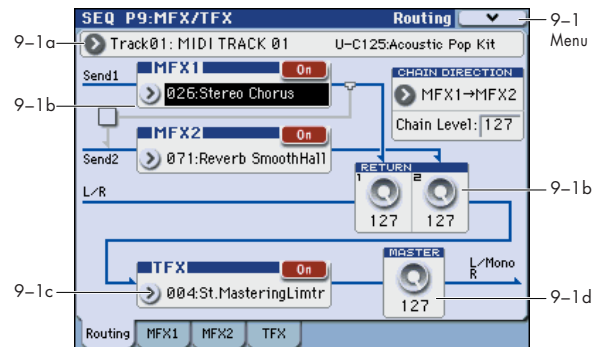
SEQ P9: MFX/TFX (Master/Total Effect)

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを設定するページです。おもに以下について設定します。

- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのルーティングを設定する。
- マスター・エフェクト、トータル・エフェクトを詳細設定する。

(☞ 参照 : p.441 [Effect Guide])

9-1: Routing



- マスター・エフェクトとトータル・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。
- マスター・エフェクトはL/Rバスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rバスにインサートされます。

これらのパラメーターは、Programモードと同様です。(☞ 参照 : p.104 [9-1: Routing])

9-1a: Track Select

(☞ 参照 : p.227 [2-3: EQ T01-08, 2-4: EQ T09-16])

9-1b: MFX1, 2

MFX1:

MFX1 [000...170]

MFX1 On/Off [Off, On]

Return 1 [000...127]

MFX2:

MFX2 [000...153]

MFX2 On/Off [Off, On]

Return 2 [000...127]

Chain:

Chain On/Off [Off, On]

Chain Direction [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Chain Level [000...127]

(☞ 参照 : p.105 [9-2: MFX1])

9-1c: TFX

TFX:

TFX [000...153]

TFX On/Off [Off, On]

(☞ 参照 : p.106 [9-4: TFX])

9-1d: Master Volume

Master Volume [000...127]

(☞ 参照 : p.105 [9-1c: Master Volume])

▼ 9-1: Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Copy MFX/TFX ☞p.119
- 4: Swap MFX/TFX ☞p.119
- 5: FF/REW Speed ☞p.280
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) ☞p.280
- 7: Put Effect Setting to Track ☞p.302

(☞ 参照 : p.277 [Sequencer: Menu Command])

9-2: MFX1



P9: MFX/TFX- MFX1 ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

9-2a: MFX1

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1 のオン/オフを設定します。P9: MFX/TFX- Routing ページのオン/オフとリンクします。

Note: “Control Assign” RT Control のとき、MFX1 On/Off はスイッチ [6] で切り替えることができます。MFX2、TFX はそれぞれスイッチ [7]、[8] で切り替えます。

Ch (Control Channel) [Ch01...16, G ch]

マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

Ch01...Ch16: 設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

G ch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

001: Stereo Dyna Compressor ~ 170: Early Reflections の各エフェクトごとにパラメーター設定をインターナル・メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

各エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Init. Set (Initial Set): P9: MFX/TFX- Routing ページでエフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: プリセット・データです。(参照: [Voice Nmae List])

自分で作成した設定は、U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、他のソングの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。----- を選んでも設定は変化しません。

(参照: p.102 「エフェクト・プリセットを使用する」)

MFX1 Parameters

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

マスター・エフェクトの詳細については、p.441 「Effect Guide」を参照してください。

▼ 9-2: Menu Command

- 0: Memory Status 参照:p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On 参照:p.108
- 2: Exclusive Solo 参照:p.108
- 3: Copy MFX/TFX 参照:p.119
- 4: Swap MFX/TFX 参照:p.119
- 5: FF/REW Speed 参照:p.280
- 6: Set Location (Set Location for Locate Key) 参照:p.280
- 7: Put Effect Setting to Track 参照:p.302

(参照: p.277 「Sequencer: Menu Command」)

9-3: MFX2, 9-4: TFX

P9: MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクト 2、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2、TFX のパラメーターは MFX1 と同様です。

(参照: p.270 「9-2: MFX1」)

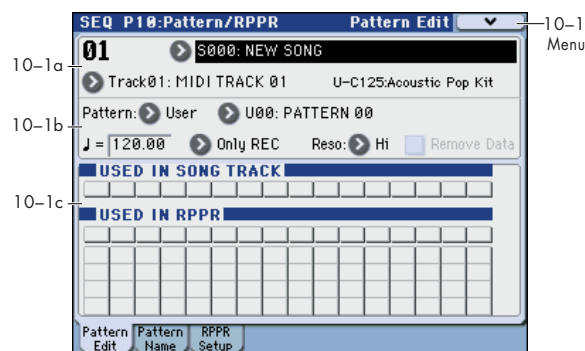
SEQ P10: Pattern/RPPR

パターンのレコーディング、エディット、ソングのトラックへのアサイン、RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) を設定します。また、Program モードなど各モードで使用されるドラムトラック・パターンのコンバートも行います。

- パターンは、P000 ~ 671 のプリセット・パターンと U00 ~ 99 のユーザー・パターンがあります。
プリセット・パターンはドラムス・トラックに適したパターンが用意されており、どのソングからも選ぶことができます。
ユーザー・パターンは 1 ソングごとに 100 個が用意されており、自分で好きなパターンを作り、登録することができます。
- パターンは、メニュー・コマンド “Put To Track” や “Copy To Track” を使用してトラックに配置またはコピーしていき、1 つのトラックの演奏データを作成します。(※ 参照 : p.305)
- RPPR 機能は、各キーにアサインした複数のパターンを鍵盤を押すことでプレイバックさせ、トラックにリアルタイム・レコーディングします。(※ 参照 : p.273 「10-3: RPPR Setup」)
- ユーザー・ドラムトラック・パターンを作成します。
Sequencer モードのユーザー・パターンをメニュー・コマンド “Convert to Drum Trk Pattern” でコンバートします。(※ 参照 : p.306 「Convert to Drum Trk Pattern」)

Note: Sequencer モードのユーザー・パターンは本体に保存されないため USB ストレージ・デバイスへ保存し、電源を再度立ち上げ後に読み込む必要があります。ユーザー・ドラム・トラック・パターンにコンバートすると電源をオフにしても本体に保存されます。そのためプログラムやコンピレーションと一緒に管理することができます。

10-1: Pattern Edit



パターンのレコーディング、エディット、ソングのトラックへのアサイン等を行います。次のことができます。

- ユーザー・パターンは、リアルタイム・レコーディング (KARMA による演奏のレコーディングも可能)、ステップ・レコーディング、ゲット・フロム・トラック (トラックから取り込む)、コピー・パターン (他のパターン・データをコピー) によって作成します。また、プリセット・パターンをユーザー・パターンにコピーしてエディットすることができます。(プリセット・パターンはエディットできません。)
- プリセット・パターン、ユーザー・パターンをトラックへ配置またはコピーします。
- ユーザー・パターンをドラムトラック・パターンへ変換します。

10-1a: Location, Song Select, Track Select

Location [01...99]

選択しているパターンの現在位置を小節単位で表示します。

Song Select [000...127: name]

ソングを選びます。

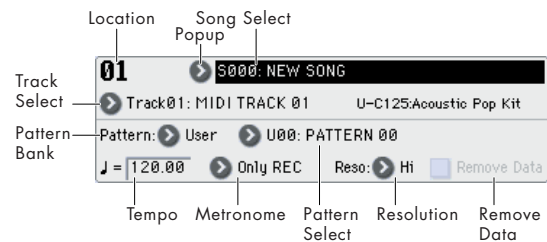
ユーザー・パターンは選択したソングに作成されます。

Track Select [Track01...16, Master Track]

パターン・データをレコーディング/プレイバックするためのトラックを選びます。パターン・データは、選択したトラック設定を使用してレコーディング/プレイバックされます。右側には、選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが表示されます。

Master Track の設定は無効です。最後に選択した Track01 ~ 16 が有効になります。

10-1b: Pattern, Pattern Select, Tempo, Metronome, Reso, Remove Data



ユーザー・パターンのレコーディング

1. ユーザー・パターンを作成するソングを “Song Select” で確認します。
2. レコーディングする音色を “Track Select” で選びます。
レコーディングしたパターンは、“Track Select” に依存して発音します。
3. “Pattern Bank”、“Pattern Select” でユーザー・パターンとパターン・ナンバーを選びます。
4. メニュー・コマンド “Pattern Parameter” を選び、ダイアログでパターンの小節数と拍子を設定します。
5. “J” でテンポを確認します。
6. リアルタイム・レコーディングを行うときは、“Reso” でレゾリューションを設定し、SEQUENCER [REC/WRITE]、[START/STOP] の順でスイッチを押して、レコーディングします。
“Pattern Parameter” で設定した小節までレコーディングが終わると最初の小節に戻り、データを追加しながら、レコーディングを繰り返します。(※ 参照 : p.206 “Loop All Tracks”)
ステップ・レコーディングを行うときは、メニュー・コマンド “Step Recording (Loop Type)” を選び、ダイアログを表示しレコーディングします。(※ 参照 : p.286 「Step Recording」)、(※ 参照 : p.304 「Step Recording (Loop Type)」)
7. レコーディング後、必要に応じてメニュー・コマンドでイベント・エディットや編集を行います。

Pattern (Pattern Bank)**[Preset, User]**

パターンの種類を選びます。

Preset を選んだ場合はレコーディングできません。
メニュー・コマンド “Copy Pattern”、“Bounce Pattern”、“Put To Track”、“Copy To Track” が選択、実行できます。

Pattern Select**[P000...671, U00...U99]**

パターンを選びます。

ユーザー・パターンは P10: Pattern/RPPR- Pattern Name ページでリネームできます。

♪ (Tempo)**[040.00...300.00, EXT]**

パターンの演奏テンポを設定します。(☞ 参照 : p.197 “♪ (Tempo)”)

Metronome**[Only REC, REC & Play, Off]**

レコーディング時、またはプレイバック時にメトロノームを鳴らすかどうかを設定します。(☞ 参照 : p.206 「0-1-8c: Metronome Setup」)

Reso (Realtime REC Quantize Resolution) [Hi, ♪...♪]

パターンのリアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します。(☞ 参照 : p.198 “Reso (Realtime REC Quantize Resolution)”)

Remove Data**[Off, On]**

On (チェックする) : パターンのレコーディング中に、不必要な演奏データを消去します。消去方法は Loop All Tracks での “Remove Data” と同様です。(☞ 参照 : p.206 “Remove Data”)

10-1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR**USED IN SONG TRACK**

選択しているパターンがトラックで使用されている状況を表示します。

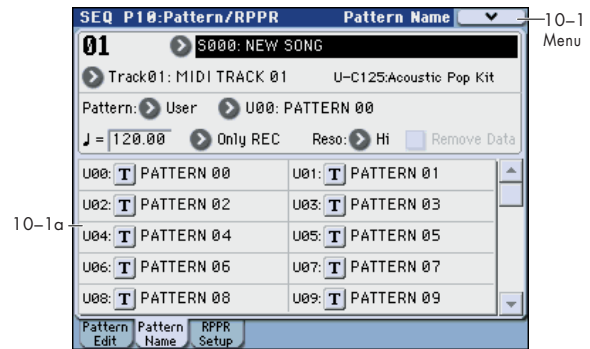
USED IN RPPR

選択しているパターンが RPPR で使用されている状況を表示します。アサインしたキーと、そこで設定しているトラックを表示します。

▼ 10-1: Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Step Recording (Loop Type) ☞p.304
- 4: Event Edit ☞p.304
- 5: Pattern Parameter ☞p.304
- 6: Erase Pattern ☞p.304
- 7: Copy Pattern ☞p.304
- 8: Bounce Pattern ☞p.305
- 9: Get From Track ☞p.305
- 10: Put To Track ☞p.305
- 11: Copy To Track ☞p.305
- 12: Convert to Drum Trk Pattern ☞p.306
- 13: Load Drum Track Pattern ☞p.306
- 14: Erase Drum Track Pattern ☞p.306
- 15: FF/REW Speed ☞p.280

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

10-2: Pattern Name**10-2a: Location, Song Select, Track Select****10-2b: Pattern, Pattern Select, Tempo, Metronome, Reso, Remove Data**

(☞ 参照 : p.271 「10-1a: Location, Song Select, Track Select」)

(☞ 参照 : p.271 「10-1b: Pattern, Pattern Select, Tempo, Metronome, Reso, Remove Data」)

10-2c: User Pattern Names**Pattern name****[U00...U99]**

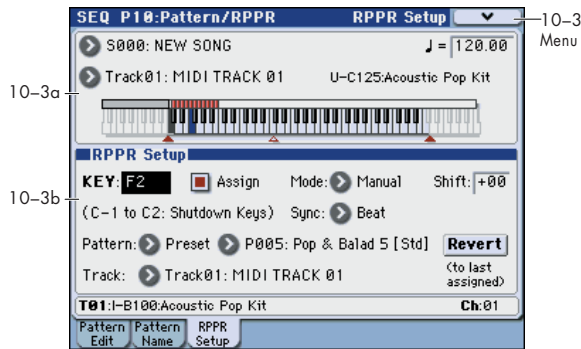
パターンをリネームします。テキスト・エディット・ボタンを押してダイアログを表示し、文字を入力します。24文字まで入力が可能です。リネームの方法は OG p.191 を参照してください。

▼ 10-2: Menu Command

- 0: Memory Status ☞p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On ☞p.108
- 2: Exclusive Solo ☞p.108
- 3: Step Recording (Loop Type) ☞p.304
- 4: Event Edit ☞p.304
- 5: Pattern Parameter ☞p.304
- 6: Erase Pattern ☞p.304
- 7: Copy Pattern ☞p.304
- 8: Bounce Pattern ☞p.305
- 9: Get From Track ☞p.305
- 10: Put To Track ☞p.305
- 11: Copy To Track ☞p.305
- 12: Convert to Drum Trk Pattern ☞p.306
- 13: Load Drum Track Pattern ☞p.306
- 14: Erase Drum Track Pattern ☞p.306
- 15: FF/REW Speed ☞p.280

(☞ 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

10-3: RPPR Setup



RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) 機能を設定します。RPPR は、パターン・データをキーごとに割り当てて、鍵盤を弾くことによってパターン・データをプレイバックさせるものです。この演奏は、リアルタイム・レコーディングすることができます。

ソングごとに C#2 ~ C8 の 72 キーにプリセット・パターンまたはユーザー・パターンをアサインできます。キーごとにパターンとトラック・ナンバー、そのプレイバックのしかたを設定します。

⚠ RPPR によるパターン演奏をしているキーは、KARMA 機能を使用できません。RPPR オン時、パターンをアサインしていないキーは、“Track Select” で選んでいるトラックのプログラムが発音します。このとき、そのトラックに KARMA Module A、B、C または D を設定していて、オンになっていると KARMA は動作します。また KARMA によって展開されたノートには RPPR はかかりません。

MIDI ローカル・コントロール・オフ (“Local Control On” Global 1-1a) のとき、鍵盤では RPPR によるパターン演奏をトリガーしません。MIDI IN からは、“Track Select” で現在選ばれているトラックのチャンネルでトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体 RPPR によるパターン演奏を動作させる場合、ローカル・コントロール・オフにします。

RPPR のノート情報を外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。(参考: p.644 [“Local Control On” の設定])

⚠ RPPR Setup ページでは、RPPR を自動的にオンします。“RPPR” チェック・ボックス (0-1-1(2)a) をチェックした状態と同じになります。

10-3a: Song Select, Track Select, Tempo

Song Select [000...127: name]

ソングを選びます。RPPR は選択したソングに設定されます。

♩(Tempo) [040.00...300.00, EXT]

パターンの演奏テンポを設定します。(0-1-1(2)a)

Track Select

[Track01...16, Master Track]

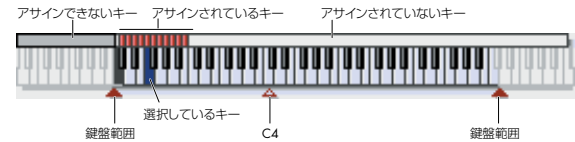
RPPR にアサインしていないキーを弾くと、“Track Select” で選択したトラックの設定で発音します。RPPR と一緒に演奏するトラックを選んだり、アサインするパターンを事前に確認し

たりするときなどに使用します。右側に、選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、名前が表示されます。RPPR の各パターンは、“Track Select” の設定とは関係なく、アサインしたキーを押すとプレイバックを開始します。

⚠ Master Track の設定は無効です。最後に選択した Track01 ~ 16 が有効になります。

Keyboard & Assigned Graphics

選択しているキー、RPPR 機能でパターンをアサインしているキーを表示します。次図を参照してください。



10-3b: RPPR Setup

KEY (Key Select)

[C#2...C8]

RPPR のパターンをアサインするキーを指定します。

以下のパラメーターはここで選択したキーに関する設定になります。

[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことでも選択できます。

Assign

[Off, On]

On (チェックする): “KEY” で指定したキーを弾くと “Pattern” で設定したパターンがプレイバックします。

Off (チェックしない): 通常の Sequencer モードでの状態同様、現在選ばれているトラックがそのキーの音程で発音します。

Mode

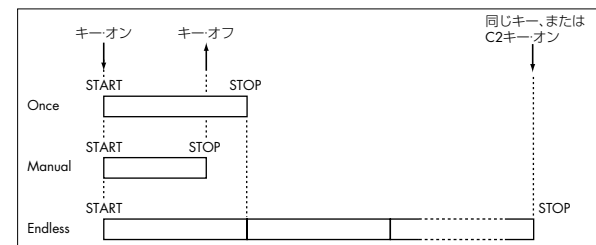
[Once, Manual, Endless]

キーにアサインしたパターンのプレイバックのしかたを設定します。

Once: 鍵盤を押すと、パターンを 1 回だけ最後までプレイバックします。

Manual: 鍵盤を押している間はパターンを繰り返しプレイバックし、離れたときに止まります。

Endless: 鍵盤を離しても、パターンを繰り返しプレイバックします。パターンのプレイバックを止めるときは、C2 より下の鍵盤を押すか、再び同じ鍵盤を押します。



Shift

[−12...+12]

キーに設定したパターンのプレイバック時の音程を、± 1 オクターブの範囲 (半音単位) で調整します。

0 のとき、元のパターンの音程で演奏されます。

Sync

[Off, Beat, Measure, SEQ]

キーに設定したパターンをプレイバックするときの、同期のとりかた (プレイバックのタイミングを何に合わせるか) を設定します。

Off: 鍵盤を押さえたときにパターン演奏がスタートします。

Beat: ファースト・キー（すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたキー）でスタートしたパターン演奏の拍に合わせます。ユニゾンなどのフレーズ・パターンに向いています。

Measure: ファースト・キーでスタートしたパターン演奏の小節に合わせます。リズム・ベースやドラム・パターンに向いています。

SEQ: シーケンサーのソングの小節に合わせます。

Syncの設定

キーオン キー2オン キーオフ

ソング

パターン1と2のModelはManualでSyncの設定は同じ

Sync: Off
パターン1
パターン2

Sync: Beat
パターン1
パターン2

Sync: Measure
パターン1
パターン2

Sync: SEQ
パターン1
パターン2

- Beat、Measure では、ファースト・キーを弾いたときにパターン演奏がスタートします。2 番目以降に弾いたキーのパターンは、ファースト・キーで演奏しているパターンに同期しますが、Beat のときは拍単位で、Measure のときは小節単位で同期します。
- SEQ の場合、パターンはシーケンサーのソングの小節に合わせてプレイバックされます。演奏中のソングに同期しますので、ソングをスタートさせてから弾いてください。
- Beat、Measure、SEQ のときは、それぞれ拍や小節の位置から $\frac{1}{4}$ 以内のタイミングで弾くと同時にスタートしますが、それを越えたときは拍や小節単位で遅れてスタートします。
- 動作中の KARMA 機能に RPPR によるパターン演奏を同期させるときは SEQ に設定します。

Pattern Bank [Preset, User]

Pattern [P000...671, U00...99]

“KEY” で指定したキーに、RPPR のパターンを設定します。設定したユーザー・パターンに演奏データがない場合は、そのキーを弾いても発音しません。

Track [Track 01...16]

“KEY” で指定したキーに、RPPR で使用するトラックを設定します。キーを弾いたとき、ここで選択したトラックの設定に従ってパターンがプレイバックされます。トラックの設定は、P0:Play/REC ~ P5: MIDI Filter の各ページで設定します。

RPPR 機能をオンの状態でリアルタイム・レコーディングを行うと、ここで設定したトラックにレコーディングされます。OG p.94 を参照してください。

“Information” に “Track” で設定しているプログラム・バンク、ナンバー：ネームを表示します。

Information

トラックで選択しているプログラムのバンク、ナンバー、ネームを表示します。

RPPR でのパターン・プレイの停止について

C2 より下のいずれかの鍵盤を押すと、RPPR でのパターン・プレイバックを途中で一斉に止めることができます。

“Sync” が Off の鍵盤でのパターン・プレイはすぐに止まりますが、それ以外の鍵盤でのパターン・プレイは拍や小節の頭の位置で止まります。“Sync” が On の鍵盤でのパターン・プレイは、C2 より下の鍵盤を2回すばやく押すとすぐに止めることができます。

Revert

直前にエディットしていた “Assign” にチェックがついた “KEY” の “Pattern (Pattern Bank)”、“Pattern Select”、“Track” 設定を、現在選択している “KEY” の上記パラメーターにコピーします。

例) プリセット・パターン P001、P002、P003 を “KEY” に割り当てる場合

トラック 1 にはあらかじめドラムス・プログラムを設定します。

1. “KEY” に C#2 を選び、“Assign” をチェックします。“Pattern (Pattern Bank)” に Preset を、“Pattern Select” に P001 を、“Track” に Track01 を設定します。



2. “KEY” で D2 を選び、Revert ボタンを押します。
手順 1 で設定した “Pattern (Pattern Bank)”、“Pattern Select”、“Track” の各値が自動的にコピーされます。
3. “Pattern Select” だけを変更します。“Pattern Select” を選び、[Δ] キーを押し、P002: Pop & Balad 2 [Std] を選びます。
4. “KEY” で D#2 を選び、Revert ボタンを押します。
手順 3 で設定した “Pattern Select” P002: Pop & Balad 2 [Std] と、“Pattern (Pattern Bank)”、“Track” が自動的にコピーされます。
5. 手順 3 の要領で “Pattern Select” を P003: Pop & Balad 3 [Std] に設定します。

このように “Revert” を使用することによって、RPPR 設定時に “KEY” への “Pattern (Pattern Bank)”、“Pattern Select”、“Track” のアサインが効率よく行えます。特に上の例のように、キーにアサインするパターンが、連続した番号や近い番号で、同じトラックで使用するときなどに便利です。

▼ 10-3: Menu Command

- 0: Memory Status p.279
 - 1: Panel-SW Solo Mode On p.108
 - 2: Exclusive Solo p.108
- (p.277 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

SEQ P11: Cue List

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイバックします。各ソングでは繰り返す回数を指定することができます。

本機では 20 個のキュー・リストが作成でき、1 つのキュー・リストには最大 99 個までのソングを任意につなげることができます。

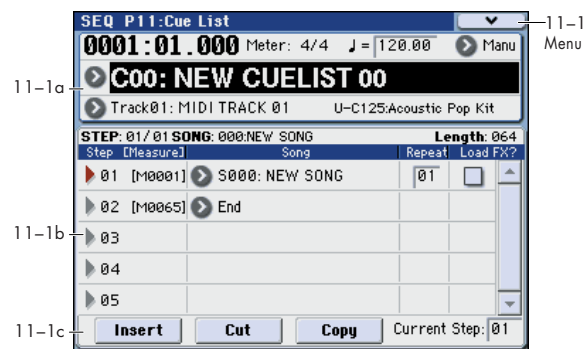
キュー・リストを構成する単位をステップといい、1 つのステップにソング・ナンバー、リピート（繰り返す回数）を指定します。

例えば、イントロ、A メロディー、B メロディー、サビ、ソロ・バック、エンディングなどの 1 曲を構成する単位を、それぞれソングごとに作成し、キュー・リストでイントロを 2 回、A メロディーを 4 回、B メロディーを 4 回、サビを 2 回、A メロディーを 4 回、・・・などと組み合わせて 1 曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどに、このキュー・リストで効率よく作業することができます。

また、メニュー・コマンド“Convert to Song”で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを 1 つのソングにコンバートすることができます。

バックをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。

11-1: Cue List



11-1a: Location, Meter, ♩, Tempo Mode, Cue List Select, Track Select

Location [0001:01.000...9999:16.191]

選ばれているキュー・リストの現在位置を表示します。

左から、小節 (Location Measure)、拍 (Location Beat)、クロック (Location Tick) を表示します。それぞれを個別に設定でき、キュー・リストの現在位置が移動します。

拍とクロックの可変範囲は、該当するソングに設定している拍子によって異なります。

MIDI “MIDI Clock” (Global 1-1a) が Internal のとき、このページでキュー・リストのロケーションを変えると、そのたびにソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。

また、External MIDI または External USB のときは、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが切り替わります。

Meter (Time Signature) [1/4...16/16]

再生しているソングの拍子を表示します。

♩ (Tempo) [040.00...300.00]

キュー・リストでソングをプレイバックするときのテンポを設定します。(「0-1a: Tempo」)

Tempo Mode [Auto, Manu]

Auto: 現在選ばれているソングで設定しているテンポに従ってプレイバックします。プレイバック中は、“♩ (Tempo)” の設定、変更はできません。

Manu (Manual): ソングで設定しているテンポを無視して、上記“♩ (Tempo)”での設定でプレイバックします。

Cue List Select [C00...C19: name]

プレイバックするキュー・リストを選びます。

キュー・リストでソングをプレイバックするときは、あらかじめ USB ストレージ・メディアからデータをロードしたり、外部 MIDI シーケンサーから MIDI ダンプ・データ受信して、必要なデータをインターナル・メモリーに取り込んでください。

MIDI このページでキュー・リストを選ぶと、そのたびにソング・セレクト (キュー・リスト・ナンバーに対応) とソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、指定ソースからのソング・セレクト・メッセージを受信すると、キュー・リストが切り替わります。

Track Select [Track01...Track16: name]

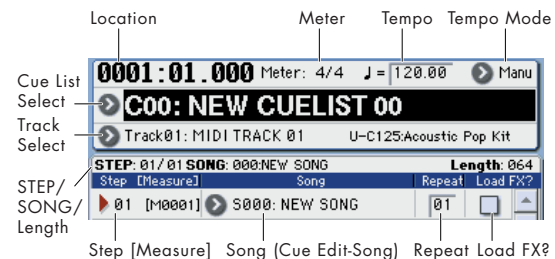
プレイバックに合わせて鍵盤で演奏するトラックを選びます。

キュー・リストは、“Step” (11-1b) で選んだソングのトラック設定と演奏データに従って、プレイバックします。

ここで選ばれるトラックはソングごとに設定できます。

ソングを連続してプレイバックするときに、同じプログラムで鍵盤による演奏をしたい場合は、“Step”のソングごとに“Track Select” (0-1-1(2)a) で、同じトラック、プログラムを設定してください。

右側には、“Track Select”で選択したトラックのプログラム・バンク・ナンバー/プログラム・ナンバー/ネームが表示されます。



11-1b: Cue List

Selected Step Information

現在選択、またはプレイバックしている“Step”の情報を表示します。

Step [01...99/01...99]

左側に選択されているステップ・ナンバー、右側に総ステップ数 (最後のステップは含みません) を表示します。

Song [000...127]

選択されているステップのソング・ナンバー/ネームを表示します。

Length [000...999]

選択されているステップのソングの小節数を表示します。

Step, Song, Repeat, Load FX?**Step [Measure]** [01...100 (M0001...M9999)]

ステップ・ナンバーとその開始小節を表示します。

“Step” に各ステップ・ナンバーを示します。マークが付いた“Step” が現在選択またはプレイバックされているステップです。“Song” (11-1b) または“Current Step” (11-1c) で直接選ぶことができます。停止時、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、このステップよりプレイバックします。

“Measure” に各ステップの開始小節を表示します。エディットはできません。

Song (Cue Edit-Song)**[S000...S127:name/End, Continue to Step01]**

S000...S127: ステップにソングを設定します。プレイバック中は設定できません。

End と Continue to Step 01 は、キュー・リストの一番最後のステップにのみ設定可能です。

End: キュー・リストの一番最後のステップでプレイバックを終了します。

Continue to Step 01: キュー・リストの一番最後のステップで“Step” 01 に戻り、キュー・リストをエンドレスでプレイバックします。終了する場合はSEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。

Repeat [01...64, FS]

ステップのソングを何回繰り返すかを設定します。


FS: リア・パネルに接続したフット・スイッチでリピートを終了するタイミングをコントロールできます。フット・スイッチを踏むと、そのソングの終わりまで、リピートせずに次のステップへ移行します。“Foot Switch Assign” (Global 2-1a) を Cue Repeat Control に設定します。

Load FX? (Cue Edit-Load Fx) [Off, On]

ステップに設定したソングのエフェクトを使用するかを設定します。

On (チェックする): ステップに設定したソングのエフェクトが有効になります。ステップが切り替わるとき、エフェクトの設定も同時に切り替わります。

Off (チェックしない): エフェクトの設定は切り替わりません。

 エフェクトの設定によっては、エフェクトが切り替わるまでにある程度の時間がかかります。この場合、ソングからソングへのつなぎめがスムーズに再生できません。

ソングからソングのつなぎめをスムーズに行うには、“Step” 01 で“Load FX?” をチェックします。残りのステップでは“Load FX?” をチェックしません。

この設定では、再生スタート前にエフェクトが設定されるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。

エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能や MIDI コントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用して、あるソングではリバーブを深くかけ、あるソングでは LFO のスピードを上げるなど、エフェクトを

コントロールできます。

キュー・リストを使用して 1 つの曲を作成するときは、この方法をおすすめします。メニュー・コマンド“Convert to Song”の実行にも、“Step” 01 のソングのエフェクト設定が、コンバート先のソングに設定されます。

“Load FX?” にチェックしていない場合でも、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつなぎめでのタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“Convert to Song” で 1 つのソングにコンバートしてソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

11-1c: Insert, Cut, Copy, Current Step**Insert**

Copy ボタンや Cut ボタンでバッファーに一時的に保存したステップ・データを、Insert ボタンを押して“Current Step” に挿入します (コピーやカットを実行する前は初期データを挿入します)。

Cut

Cut ボタンを押すと“Current Step” のデータをカットして、削除したデータをバッファーに一時的に保存します。カットした直後に Insert を行うと、カット前の状態に戻ります。

Copy

Copy ボタンを押すと“Current Step” のデータをバッファーに一時的に保存します。

Insert ボタンを押してコピーしたステップのデータを“Current Step” に挿入します。











Current Step [01...100]

インサート、カット、コピーを実行するステップを選びます。

また、途中のステップより再生する場合は、ここでそのステップを選び、SEQUENCER [START/STOP] キーを押します。

キュー・リストの作成と編集方法については、OG p.97 を参照してください。

▼ 11-1: Menu Command

- 0: Memory Status  p.279
- 1: Panel-SW Solo Mode On  p.108
- 2: Exclusive Solo  p.108
- 3: Rename Cue List  p.306
- 4: Delete Cue List  p.306
- 5: Copy Cue List  p.307
- 6: Convert to Song (Convert Cue List to Song)  p.307
- 7: Copy Song  p.308
- 8: FF/REW Speed  p.280
- 9: Set Location (Set Location for Locate Key)  p.280

( 参照 : p.277 「Sequencer: Menu Command」)

Page	P7-1 ~ P7-4: KARMA																P8-1: IFX P8-2: IFX		P9: MFX/ TFX		P10: Patern/ RPPR			P11: Cue List			
	1-4	5	6	7	8	1-4	5-8	1-4	5-8	1	2	3-7	8	1-2	3	4-8	1-2	8	1	2	3	4	1	2	3	1	
Exp.	GE Setup A, B, C, D	MIDI Filter	CC Offset	Scene Matrix	Random Seeds	Control A, B, C, D	Trigger A, B, C, D	GE RTP M-A, B, C, D	GE RTP A, B, C, D	Perf RTP	Dynamic MIDI	Names Master, A, B, C, D	Note Map	Routing1 T01-8, T09-16	Insert FX Setup	IFX1-5	Routing2 T01-8, T09-16	Common FX LFO	Routing	MFX1, 2	TFX	Pattern Edit	Pattern Name	RPPR Setup	Cue List		
Memory Status	279	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Panel-SW Solo Mode On	108	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Exclusive Solo	108	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
Rename Song	279																										
Delete Song	279																										
Copy From Song	279																										
Load Template Song	279																										
Save Template Song	280																										
FF/REW Speed	280	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	6	5	6	6	6	5	5	5	15	15			8		
Set Location	280	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	7	6	7	7	7	6	6	6					9		
GM Initialize	281																										
Copy from Combi	282																										
Copy from Program	282	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10														
Copy KARMA Module	302	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3														
Initialize KARMA Module	302	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4														
Copy Scene	116	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5														
Swap Scene	116	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6														
Capture Random Seed	117	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7														
Auto Assign KARMA RTC Name	118																										
Copy Insert Effect	118												3	3	3	3											
Swap Insert Effect	118												4	4	4	4											
Drum Kit IFX Patch	192												5		5												
Copy MFX/TFX	119																	3	3	3							
Swap MFX/TFX	119																	4	4	4							
Write FX Preset	119													5				5	5	5							
Put Effect Setting To Track	302												8	7	8	8	8	7	8	8							
Step Recording (Loop Type)	304																				3	3					
Event Edit	304																					4	4				
Pattern Parameter	304																					5	5				
Erase Pattern	304																					6	6				
Copy Pattern	304																					7	7				
Bounce Pattern	305																					8	8				
Get From Track	305																					9	9				
Put To Track	305																					10	10				
Copy To Track	305																						11	11			
Convert to Drum Trk Pattern	306																						12	12			
Load Drum Track Pattern	306																						13	13			
Erase Drum Track Pattern	306																						14	14			
Rename Cue List	306																									3	
Delete Cue List	306																										4
Copy Cue List	307																										5
Convert to Song	307																										6
Copy Song	308																										7

*: TONE ADJUST のみ

^: KARMA のみ

Tips: 各ページでの表示順の 10 番目までのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによってコマンドを表示 (またはオン/オフ) することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

Memory Status

シーケンサー・メモリーの残り容量を表示します。



Panel-SW Solo Mode On

“Panel-SW Solo Mode On” を選択し、メニューにチェックを入れると、MIX PALY/MUTE スイッチがソロ・オン/オフを切り替える機能となります。

(☞ 参照：p.108 「Panel-SW Solo Mode On」)

Exclusive Solo

ソロ機能の動作を設定します。“Exclusive Solo” を選択するたびに、マルチプル・ソロとエクスクルーシブ・ソロの機能が切り替わります。(☞ 参照：p.108 「Exclusive Solo」)

Rename Song

選択しているソングをリネームします。24 文字まで入力が可能です。(☞ 参照：OG p.191 「名前を付ける (リネーム)」)



Delete Song

現在選ばれているソングを削除します。

1. “Delete Song” を選び、ダイアログを表示します。



2. デリート・ソングを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、ユーザー・パターンを削除し、そのソング用に確保していたメモリー領域が開放されます。

Copy From Song

現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データと演奏データをコピーします。

1. “Copy From Song” を選び、ダイアログを表示します。



2. “From” でコピー元のソング・ナンバーを指定します。
3. コピーするデータを選びます。
All: すべての設定データと演奏データ (トラック・イベント、パターンなど) をコピーします。
Without Track/Pattern Events: Play Loop と RPPR 以外のソングの設定データのみをコピーします。
4. コピー・ソングを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
All を実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データをそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。
Without Track/Pattern Events で実行すると、Play Loop と RPPR 以外のソングの設定データをそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。

Load Template Song

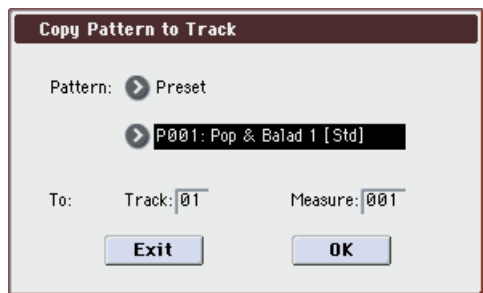
ソング用のテンプレートをソングにロードします。

内蔵シーケンサーは、音楽ジャンル別に適切なプログラムやエフェクトをあらかじめ設定したプリセット・テンプレート・ソング (P00 ~ 15 の 16 種類) を持ちます。また、よく使用するプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の各設定を自分で作成し、使用できるユーザー・テンプレート・ソング (U00 ~ 15 の 16 種類) があります。(☞ 参照：p.280 「Save Template Song (Save as User Template Song)」)

1. “Load Template Song” を選び、ダイアログを表示します。



2. “From” でロードするテンプレート・ソングを選びます。
3. “Copy Pattern to Track too?” をチェックすると “Load Template Song” を実行後に、パターン をコピーするダイアログが自動的に表示されます。
チェックしないで実行すると、手順 2 で選んだテンプレート・ソングのみがロードされます。
4. テンプレート・ソングのロードを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
実行すると、PlayLoop と RPPR 以外のソングの設定データがコピーされます。
手順 3 で “Copy Pattern to Track too?” にチェックし、OK ボタンを押したときは、“Copy Pattern To Track” ダイアログが表示されます。



このダイアログは、メニュー・コマンド“Copy To Track”と同様のものです。

- To “Track” でコピー先のトラックを選びます。
“Measure” でコピー先の先頭の小節を設定します。
Note: 16 種類のプリセット・テンプレート・ソングのトラック 1 には、すべてドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。
671 種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームの後ろには、最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。
これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラム・トラックを効率よくセットアップすることができます。
- 実行するときは OK ボタンを押します。
実行すると“Measure” が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときは Exit ボタンを押します。
ソングにプリセット・テンプレート・ソングとプリセット・パターンをコピーする例は、OG p.82 を参照してください。

Save Template Song (Save as User Template Song)

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・ソング U00 ~ 15 にセーブします。

- “Save Template Song” を選び、ダイアログを表示します。

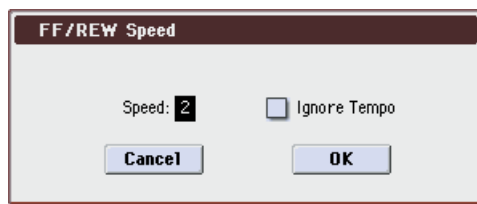


- “To” でセーブする先のユーザー・テンプレート・ソング (U00 ~ 15) を選びます。
- セーブを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
実行するとセーブ先の User Template Song の設定データをすべて削除し、書き替えます。
Note: Play Loop、RPPR の設定はセーブされません。これらの設定やユーザー・パターン等をセーブするときは、Media モードで“Save SEQ”を実行し、外部 USB ストレージ・デバイスにセーブしてください。

FF/REW Speed

[FF] スイッチまたは [REW] スイッチを押したときの、早送りと巻戻しのスピードを設定します。

- “FF/REW Speed” を選び、ダイアログを表示します。



- “Speed” で早送りと巻戻しのスピードを設定します。
再生テンポが基準になります。1 は再生テンポと同じ速度です。2 ~ 4 は、それぞれ再生テンポの 2 倍、3 倍、4 倍の速度になります。
Note: ただし、演奏データが密集している部分では、早送り、巻戻しのスピードが落ちることがあります。演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。
- “Ignore Tempo” にチェックすると、再生テンポや音符の長さ等を無視し、最高スピードで早送りと巻戻しをします。
演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。
チェックしないときは、“Speed” で設定したスピードで早送りと巻戻しをします。
- 実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Set Location (Set Location for Locate Key)

[LOCATE] スイッチを押したときに移動するロケーションを設定します。

- “Set Location” を選び、ダイアログを表示します。

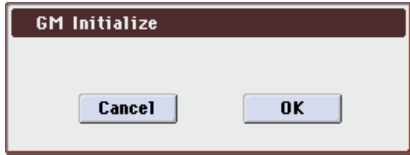


- “Location” で [LOCATE] スイッチを押したときに移動するロケーションを設定します。
左から、小節 Measure (001 ~ 999)、拍 Beat (01 ~ 16)、クロック Tick (000 ~ 479) です。
001:01.000 に設定し、[LOCATE] スイッチを押すとソングの先頭に戻ります。
- 実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
Note: このダイアログが開いていない状態で、[ENTER] スイッチを押しながら [LOCATE] スイッチを押すと、現在のロケーションを“Set Location”の値として設定できます。

GM Initialize

GM システム・オン・メッセージを Sequencer モードに送り、各 MIDI トラックを GM 用の設定にリセットします（「GM Initialize List」参照）。

1. “GM Initialize” を選び、ダイアログを表示します。



2. 実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

GM Initialize List

	Page	Parameter	Track 1-9, 11-16	Track 10	
P0	Program T01-08, T09-16	Program Select	G001	g(d)001	
		Play/Mute, Solo	-	-	設定値のまま変化しない
	Mixer T01-08, 09-16	Pan	C064	C064	
P2	EQ Trim T01-08, T09-16	Volume	100	100	
		Auto Load Prog EQ	On	On	
		Bypass	Off	Off	
	EQ Gain T01-08, T09-16	Input Trim	99	99	
		High Gain [dB]	+00.0	+00.0	
		Mid Frequency [Hz]	3.20k	3.20k	
		Mid Gain [dB]	+00.0	+00.0	
Low Gain [dB]	+00.0	+00.0			
P3	MIDI T01-08, T09-16	Status	-	-	設定値のまま変化しない
		MIDI Channel	-	-	設定値のまま変化しない
		Bank Select MSB/LSB	000	000	
	OSC T01-08, T09-16	Force OSC Mode	-	-	設定値のまま変化しない
		OSC Select	-	-	設定値のまま変化しない
	Pitch T01-08, T09-16	Portamento	Off	Off	
		Transpose	+00	+00	
		Detune	+0000	+0000	
	Other T01-08, T09-16	Bend Range	+02	+02	
		KARMA Track Off Control	Nrm	Nrm	
P4	Key Z T01-08, T09-16	Use Program's Scale	-	-	設定値のまま変化しない
			C-1...G9 (Slope=000)	C-1...G9	
	Vel Z T01-08, T09-16		001...127 (Slope=000)	001...127	
P5	MIDI Filter 1, 2	MIDI Tempo Sync.	Off	Off	
		Time	0000	0000	
P7	KARMA	各種パラメーター			設定値のまま変化しない
P8	Routing1 T01-08, T09-16	Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)	L/R	L/R	
		Send1 (MFX1)	0	0	
		Send2 (MFX2)	40	40	
	Insert FX Setup	IFX1...5	-	-	設定値のまま変化しない
		Pan: #8	-	-	設定値のまま変化しない
		AUX Bus	-	-	設定値のまま変化しない
		FX Control Bus	-	-	設定値のまま変化しない
		Send1/2	-	-	設定値のまま変化しない
	Routing2 T01-08, T09-16	その他のパラメーター	-	-	設定値のまま変化しない
		FX Control Bus	Off	Off	
AUX Bus		Off	Off		
Common FX LFO	All parameters	-	-	設定値のまま変化しない	
P9	Routing	MFX1	-	-	Stereo Chorus
		MFX2	-	-	Reverb Smooth Hall
		Chain	-	-	Off
		Chain Direction	-	-	1->2
		Level	-	-	127
		Return1	-	-	127
		Return 2	-	-	50
	その他のMFXパラメーター	-	-	設定値のまま変化しない	
	TFX	-	-	設定値のまま変化しない	
	Master Level	-	-	設定値のまま変化しない	

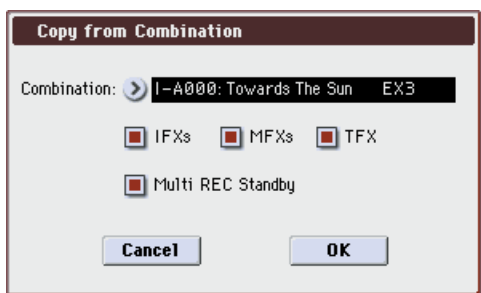
MIDI Sequencer モードで、外部から GM システム・オン・メッセージを受信したときや、シーケンス・データに GM システム・オン・メッセージが記録されているときは、このコマンドを実行したときと同様に GM 用の設定にリセットされます。ただし、これらの場合では、P9:MFX/TFX の各パラメーターはリセットされません。

Copy From Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションの設定を、現在選ばれているソングの設定としてコピーします。

Note: コンビネーションで使用しているティンバーのみをコピーします。コンビネーションの“Status”がOffのティンバーはコピーされません。また、Muteのティンバーは、ソングのトラックに“Status”Offが設定されます。

1. “Copy From Combi”を選び、ダイアログを表示します。



2. “Combination”でコピー元のコンビネーションを選びます。
3. “IFXs”、“MFXs”、“TFX”にチェックをつけてコンビネーションのエフェクトの設定を同時にコピーするかを設定します。

IFXs: コピー元のコンビネーションのインサート・エフェクト全体の設定 (IFX ページの内容および IFX1 ~ 5 のエフェクト・パラメーター) をコピーします。

MFXs: コピー元のコンビネーションのマスター・エフェクト全体の設定をコピーします。

TFX: コピー元のコンビネーションのトータル・エフェクト全体の設定をコピーします。

4. “Multi REC Standby”を設定します。

On: コピー元のコンビネーションで有効なティンバーに対応するMIDIトラックの“Status”をRecに自動設定します。また、“Multi REC” (0-1-8b) をオンに、“Recording Setup” (0-1-8b) をOverwriteに自動設定します。

5. コピーを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy from Program

指定したプログラムの設定を現在選ばれているソングのトラックにコピーします。

Combinationモードの“Copy From Program”と同様の機能です。(☞ 参照 : p.188 「Copy from Program」)

SequencerモードのこのコマンドがCombinationモードと異なる点は、コピー先のトラックの“MIDI Channel”が“with KARMA”の設定に関わらず、ソングのトラックに設定されているチャンネルに保たれます。(手順4 参照)

Copy X-Y Motion

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、またSamplingモードのX-Yモーションの設定をコピーします。

(☞ 参照 : p.109 「Copy X-Y Motion」)

Optimize RAM

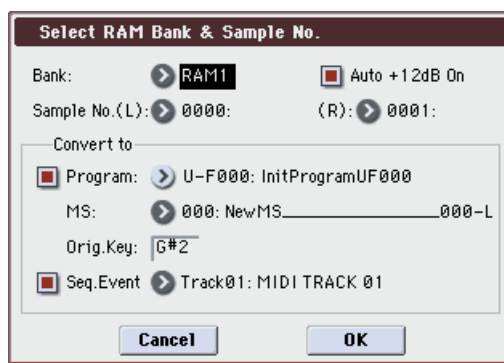
RAMメモリーを最適化 (最適化) します。最適化を行うことによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。(☞ 参照 : p.109 「Optimize RAM」)

Select Bank & Sample No.

サンプリングの書き込み先となるサンプル・ナンバーを設定します。また、サンプリング後、自動的にプログラムへコンバートを実行するか設定します。

Note: “Select Bank & Sample No.”は、“Save to” (0-1-7b) でRAMを選んでいるときに選択できます。

1. “Select Bank & Sample No.”を選び、ダイアログを表示します。



2. “Bank”で書き込み先のRAMバンクを設定します。EXB-M256装着時、RAM2が選択できます。
3. “Sample No.”で書き込み先のサンプル・ナンバーを設定します。

初期値として空のサンプル・ナンバーの最小の番号が設定されます。——:——No Assign——や、すでにデータの入っているサンプル・ナンバーを選んだ場合は、空で最小のサンプル・ナンバーへ自動的にサンプリングされます。また、ステレオでサンプリングするときは“Sample No.(L)”、“Sample No.(R)”を設定します。

4. “Auto + 12dB On”を設定します。

“Auto + 12dB On”をチェックすると、サンプリングするサンプルは、自動的に“+ 12dB” (Sampling 2-1d) がオンに設定されます。“+ 12dB”がオンのサンプルは、オフのレベルを基準に約+ 12dB 大きなレベルで再生されます。

Program、Combination、Sequencerの各モードでの演奏をリサンプリングするとき、クリップしない最適なレコーディング・レベルを設定するには、通常“Recording Level”を+0.0 (dB) 程度に設定します。リサンプリングするとサンプル・データとしては最適なレベルでレコーディングされますが、再生時のレベルはリサンプリング時より小さくなります (“+ 12dB” (Sampling 2-1d) がオフの場合)。このようにときに“Auto + 12dB On”をチェックしてリサンプリングすると、“+ 12dB” (Sampling 2-1d) が自動的にオンになり、リサンプリング時と同じレベルで再生されます。

これらのモードでは、電源オン時の初期設定は、“Recording Level”が+0.0 (dB)、“Auto + 12dB On”がオンに設定されています。この状態で各モードでの演奏をリサンプリングすると、リサンプリング時と同じレベルでサンプルが再生されます。

Program、Combination、Sequencer各モードでの演奏をモニターしながら、AUDIO INPUT等からの外部オーディオ

信号のみをサンプリングする場合は、“Recording Level” を + 0.0 (dB) 程度、“Auto + 12dB On” をオフにしてサンプリングするとよいでしょう。

“Auto + 12dB On” の設定は、Program、Combination、Sequencer、Sampling の各モードごとに設定します。

- Convert to では、サンプリングした後、自動的にプログラムへコンバートを実行するか設定します。また、サンプリングと同時にノート・イベントを作成するかを設定します。

“Program” をチェックすると自動的にプログラムにコンバートします。

右側の“Program”と“MS”にコンバート先のプログラム・ナンバーとマルチサンプル・ナンバーを設定します。

“Original Key” (Sampling 0-1b) にオリジナル・キーの位置を設定します。マルチサンプルはこのキーを “Top Key” (Sampling 0-1b) として “Index” (Sampling 0-1a) を作成します。“Orig.Key” はサンプリング後に 1 増加し、次のサンプリング時には 1 つ上の鍵盤にアサインされます。

“Seq.Event” をチェックすると、“Track” で設定されたトラックにノート・イベントを自動的に作成します (In-Track Sampling 機能)。サンプリングがスタートした位置でノート・オンし、ストップした位置でノート・オフします。ノート・イベントは “Recording Setup” Overdub (すでにあるイベントは消さずに追加) で作成されます。ソングの演奏を止めずに何度もサンプリングした場合には、ソングの演奏を止めた時点で、イベントを自動的に作成します。“Track” で作成されたトラックの “Program Select” (0-1-1(2)b) は “Program” で設定したプログラムに自動的に変わります。

“Seq.Event” は “Program” をチェックしているときのみ有効です。

“Convert to” で Seq.Event をチェックしてサンプリングしたときは、マルチサンプルとサンプルはコンペアの対象となります。サンプリングをやり直したいときに [COMPARE] スイッチを押すと、マルチサンプルとサンプルがサンプリングする前の状態に戻り、必要のないサンプルが残ることがありません。プログラムはコンペアの対象とはならず、元に戻りません。

- 変更した設定にするとときは OK ボタンを、ダイアログに入る前の状態に戻るとときは Cancel ボタンを押します。

Select Directory

サンプリングによって作成される WAVE ファイルのセーブ先ディスクとそのディレクトリ、ファイル名を設定します。

また、ディスクにセーブした WAVE ファイルの音声を聞くときにこの “Select Directory” を選びます。

“Select Directory” は、“Save to” (0-1-7b) で MEDIA を選んでいるときに選択できます。(☞ 参照 : p.110 「Select Directory」)

Auto Sampling Setup

サンプリング/リサンプリング (イントラック・サンプリング等)、またはオーディオ CD を作成するための 2 チャンネル・ミックス等をするために必要な諸設定を自動的に行います。ソングをリサンプリングするときや、外部オーディオサンプリングするときにガイドとして使用すると便利な機能です。

- 一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に変更されます。[COMPARE] スイッチによるコンペア操作はできません。自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的的操作に合わせて、各項目を参考に各種パラメーターを調整してください。

- “Auto Sampling Setup” を選び、ダイアログを表示します。



- 以下の自動設定したい項目をラジオ・ボタンで選びます。

Initialize: サンプリングに関するパラメーターを初期値に設定します。

Resample SEQ Play: Sequencer モードでの鍵盤による演奏をリサンプリングするための設定にします。

In-Track Sampling: イントラック・サンプリング機能を使って、外部オーディオ信号のみをサンプリングするための設定にします。

2ch Mix to Media: 完成したソングをリサンプリングし、ステレオ 2 チャンネルの WAVE ファイルを外部の USB ストレージ・デバイス (ハードディスクなど) へ作成するための設定にします。(WAVE ファイル作成後、Media モード Make AudioCD ページで外部の USB CD-R/RW ドライブでオーディオ CD にする場合などに使用します。)

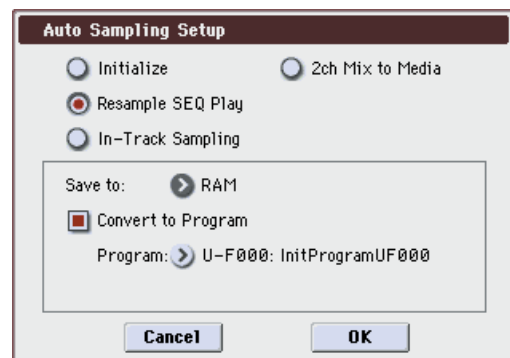
- 以降は操作は、手順 2 で選ぶ内容によって設定が異なります。(各設定方法は以降を参照してください。)

Initialize 選択時 :

- “Auto Sampling Setup” の手順 1、2 を参照して、Initialize を選びます。
- このコマンドを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。(設定されるパラメーターと設定値については p.285 を参照してください。)

Resample SEQ Play 選択時 :

- “Auto Sampling Setup” の手順 1、2 を参照して、Resample SEQ Play を選びます。



- “Save to” でリサンプリングしたデータの書き込み先を RAM または MEDIA から選びます。RAM では RAM メモリーに書き込みます。MEDIA ではサンプリングしたデータで WAVE ファイルを作成し、外部の USB ストレージ・デバイス (ハードディスクなど) に保存します。(☞ 参照 : p.12 “Save to”)
- “Save to” で RAM 設定時は、リサンプリング後、自動的に指定したプログラムにコンバートするかどうかを設定します。

コンバートする場合は“Convert to Program”をチェックし、“Program”でコンバート先のプログラムを指定します。

- このコマンドを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
(設定されるパラメーターと設定値については p.285 を参照してください。)

コマンドを実行後、リサンプリングする

- SAMPLING [REC]、SAMPLING [START/STOP] の順にスイッチを押し、鍵盤等で演奏します。
“Trigger” (0-8c) が Note On に設定されるため、最初のノート・オンでサンプリングが始まります。

- 演奏後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、リサンプリングが終了します。

Note: “Save to”で RAM、“Convert to Program”をチェックして Resample SEQ Play を実行した場合、設定を変えずに、続けてサンプリングすると、自動的に C#2、D2・・・にサンプルがアサインされます。再び “Resample SEQ Play” を実行し、サンプリングすると新規マルチサンプルが作成されます。

サンプリングしたデータを確認する

- “Save to”で RAM を設定し “Convert to Program” をチェックして実行した場合は、コンバート先に設定したプログラムを選び、鍵盤 C2 を弾いて確認します。
“Convert to Program” をチェックしていない場合は、Sampling モードでサンプルを選び、確認します。
- “Save to”で MEDIA を選んだ実行した場合は、メニュー・コマンド “Select Directory” で確認します。

Note: サンプリングするサンプル・ナンバーを変更するときは (“Save to” RAM 時)、メニュー・コマンド “Select Bank & Sample No.” で変更します。

書き込み先を変更する

WAVE ファイルのセーブ先を変更するときは (“Save to” MEDIA 時)、メニュー・コマンド “Select Directory” で設定します。

サンプリングを開始する方法を変更する

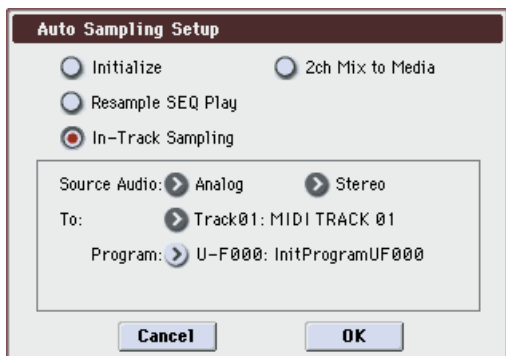
サンプリングを開始する方法を変えるときは “Trigger” (0-1-7b) の設定を変更します。

複数のソースを同時にサンプリングする

AUDIO INPUT 等からの外部オーディオと、プログラムの演奏を同時にサンプリングする場合は、Sampling/Audio In ページ Input1、2 の “Bus Select” を L/R、“Source Bus” を L/R に設定します。

In-Track Sampling 選択時:

- “Auto Sampling Setup” の手順 1、2 を参照して、In-Track Sampling を選びます。



- “Source Audio”で外部オーディオの入力ソースを選びます。
Analog は、AUDIO INPUT1、2 端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。
S/P DIF は、S/P DIF IN 端子に接続した楽器、DAT などのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。(0-1-7a “Audio Input”)

Note: FireWire (別売 EXB-FW 装着時) は、FireWire 端子に接続したコンピューターなどのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。

- “Mono-L/Mono-R/Stereo”で入力ソースとサンプリングするチャンネルをモノラルかステレオで設定します。
Mono-L: Analog のときは Input1、また S/P DIF のときは S/P DIF L からの入力を、L-MONO にサンプリングするように設定されます。

Mono-R: Analog のときは Input2、また S/P DIF のときは S/P DIF R からの入力を、R-MONO にサンプリングするように設定されます。

Stereo: Analog、S/P DIF をステレオでサンプリングするように設定されます。

- “To”でイントラック・サンプリング用の MIDI トラックを選びます。
選択したトラックへ自動的にノート・データを書き出します。

- “Program”でコンバート先のプログラムを指定します。
サンプリングが終了すると、新規マルチサンプル作成からプログラムへのコンバート、トラックへのプログラムのアサインを自動的に行います。

- このコマンドを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。(設定されるパラメーターと設定値については p.285 を参照してください。)

コマンドを実行後、イントラック・サンプリングをする

- “Location”でソングをプレイバックする位置を設定します。
- SAMPLING [REC] スイッチを押してサンプリング・スタンバイにします。
- SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押してプレイバックします。
- サンプリングを開始するタイミングで SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。イントラック・サンプリングが始まります。
- “Source Audio”で選択した AUDIO INPUT 端子に接続した楽器等で演奏します。
- 演奏後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、サンプリングのみが終了します。また SEQUENCE [START/STOP] スイッチを押すと、サンプリングとソングのプレイバックが終了します。

Note: イントラック・サンプリングを実行した後、続けてサンプリングすると自動的に C#2、D2・・・のようにサンプルがマルチサンプルにアサインされます。ただし、Auto Sampling Setup を再び実行し、サンプリングすると新規マルチサンプルにサンプルが作成されます。

サンプリングしたデータを確認する

- “Location”を戻してから SEQUENCER [START/STOP] スイッチ押し、ソングをプレイバックします。
または、“To” (ダイアログ) で設定したトラックを “Track Select” (0-1-1(2)a) で選び、鍵盤の C2 を弾きます。

設定変更例

- 入力ソースにインサート・エフェクトをかけるときは、SEQ P0-1: Play/REC- Sampling/Audio In ページの “Bus Select” で IFX1 ~ IFX5 を選択します。使用したインサー

ト・エフェクト通過後の“AUX”を 1/2 に、“Source Bus”を AUX 1/2 に設定します。

- サンプリングを開始する方法を変える場合は“Trigger”の設定を変更してください。Threshold に設定すると、入力レベルが設定値を越えたと同時にリサンプリングを開始します。
- サンプリング先のサンプルは、メニュー・コマンド“Select Bank & Sample No.”で設定します。
- “Source Audio”で S/P DIF を選んだ場合は、“System Clock”（Global 0-2a）を変更します。

2ch MIX to Media 選択時:

1. “Auto Sampling Setup”の手順 1、2 を参照して、2ch MIX to Media を選びます。



自動設定されるパラメーターと設定値

		[Initialize]	[Resample SEQ Play]	[In-Track Sampling]	[2ch Mix to Media]
Input (Input Source)*1		Analog	Analog	[Source Audio]*2	Analog
		S/P DIF	S/P DIF		S/P DIF
		FireWire	FireWire		FireWire
Input1	Bus Select	Off	Off	Off	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off	Off
	Aux Bus	Off	Off	1/2	Off
	Send1/2	000	000	000	000
	Pan	L000	L000	L000	L000
	Level	127	127	127	127
Input2	Bus Select	Off	Off	Off	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off	Off
	Aux Bus	Off	Off	1/2	Off
	Send1/2	000	000	000	000
	Pan	R127	R127	R127	R127
	Level	127	127	127	127
Sampling Setup	Source Bus	L/R	L/R	AUX1/2	L/R
	Trigger	Note On	Note On	Sampling START SW	Sequencer START SW
	Metronome Precount	(N/A)	(N/A)	-	(N/A)
	Save to	RAM	[Save to]	[Save to]	MEDIA
	Mode	Stereo	Stereo	[Source Audio]*3	Stereo
	Sample Time(RAM)	最大	-	-	(N/A)
	Sample Time(MEDIA)	4 min 59.999 sec	-	-	-
	Rec Level	+0.0	+0.0	+0.0	+0.0
Select Sample	Auto +12dB On	On	On*4	On*4	-
	Convert to Program	Off	[Convert to Program]*5	[Convert to Program]*5	-
	Program	-	[Program]*5	[Program]*5	-
	MS	-	(新規作成)*5	(新規作成)*5	-
	Original Key	-	(C2)*5	(C2)*5	-
	Seq. Event	-	-	On*5	-
	MIDI Track	-	-	[To]*5	-
Select Directly	-	-	-	-	-
Insert FX	Bus Select (Post IFX)	-	-	-	-

— : 自動設定しない

[] : ダイアログ中のパラメーター設定によって自動設定されません。

*1: [] User Global Setting: Edit Song Parameters
[x] User Global Setting: Edit Global Parameters

*2: Source Audio で指定した入力ソースが設定されます。

2. このコマンドを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。(設定されるパラメーターと設定値については p.285 を参照してください。)

コマンドを実行後、ソングを 2ch (Stereo) の WAVE ファイルにする

1. リサンプリングするソングを選びます。
2. SAMPLING [REC]、[START/STOP] スイッチを順番に押します (スタンバイ)。
3. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押します。ソングがプレイバックされ、同時にリサンプリングが始まります。
4. ソングのプレイバックが終わると、リサンプリングが終了し、WAVE ファイルが作成されます。プレイバック中でも SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すことによって、プレイバックとリサンプリングを終了し、WAVE ファイルが作成されます。

作成した WAVE ファイルを確認する

- メニュー・コマンド“Select Directory”で確認します。

Note: 作成される WAVE ファイルのセーブ先は、メニュー・コマンド“Select Directory”で設定します。

*3: Source Audio が、Mono-L のとき L-Mono、Mono-R のとき R-Mono、Stereo のとき Stereo を設定します。

*4: Save to が RAM のとき

*5: Save to が RAM のとき、Convert to Program が On のとき。

Note: In-Track Sampling では To の MIDI Track の Starts が BTH に設定されます。

Copy Tone Adjust

(☞ 参照 : p.112 「Copy Tone Adjust」)

Reset Tone Adjust

(☞ 参照 : p.189 「Reset Tone Adjust」)

Copy Drum Track

任意のプログラム、コンビネーション・ティンバー、ソングのドラムトラック設定をコピーします。(☞ 参照 : p.113 「Copy Drum Track」)

Erase Drum Track Pattern

任意のドラムトラック・パターンを削除します。(☞ 参照 : p.113 「Erase Drum Track Pattern」)

Copy Pad Setup

(☞ 参照 : p.114 「Copy Pad Setup」)

Detune BPM Adjust

Sampling モード等で BPM を合わせて作成(または Media モードでロード)したフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを、トラックのプログラムで使用しているときに、その BPM を変更します。“Detune BPM Adjust” はピッチを変えることによってフレーズやリズムの BPM を変化させます。

トラックの “Detune” にエディット・セルがあるとき、そのトラックに対して有効となります。実行すると、選択している “Detune” 値が設定されます。

(☞ 参照 : p.190 「Detune BPM Adjust」)

Step Recording

ステップ・レコーディングは、各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤で MIDI データとして入力する方法です。休符やタイはダイアログの Rest ボタン、Tie ボタンで入力します。

すでに演奏データが入力されているトラックにステップ・レコーディングでデータを入力すると、“From Measure” に指定した小節以降のデータがすべて消去されます。入力後、入力前のデータに戻す場合は、コンペアしてください。

ピッチ・バンドのように連続的に値が変化するデータのときはメニュー・コマンド “Create Control Data” で入力し、プログラム・チェンジのようにデータが 1 つのときはメニュー・コマンド “Event Edit” で入力するとよいでしょう。

1. データ入力する MIDI トラックを “Track Select” で選び、入力を開始する小節を “From Measure”(6-1c)で指定します。
2. “Step Recording” を選び、ダイアログを表示します。



3. “Meter” で拍子を設定します。
その小節にすでに設定されている拍子が表示されます。拍子の設定を変えると、レコーディングする小節の拍子のデータが変わり、その小節ではすべてのトラックが変更した拍子になります。
4. “Step Time” で入力の基本となる 1 ステップの長さを音符単位で設定します。
左側のポップアップ・メニューで、音符の長さを。(全音符) ~ ♪ (32 分音符) から選びます。
左側で選んだ音符を付点音符または三連符にする場合は、右側のポップアップ・メニューで、付点音符 [. (Dot)]、三連符 [3 (Triplet)] を選びます。左側で設定した音符の長さのままにする場合は [- (Normal)] にします。
“Step Time” の設定とクロックの関係は、下表のとおりです。

♪ (0:060)	♪ (0:120)	♪ (0:240)	♪ (1:000)	♪ (2:000)	♪ (4:000)
♪ (0:090)	♪ (0:180)	♪ (0:360)	♪ (1:240)	♪ (3:000)	♪ (6:000)
♪ (0:040)	♪ (0:080)	♪ (0:160)	♪ (0:320)	♪ (1:160)	♪ (2:320)

5. “Note Duration” で、“Step Time” の設定に対する実際の音の長さを指定します。目安としては 100% でテヌート、85% で通常、50% でスタッカートになります。
6. “Note Velocity” で、ノート・データのベロシティ値 (鍵盤を弾く強さ) を指定します。[PAUSE] スイッチを押した状態では、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことで、ベロシティ値を指定できます。Key にすると、鍵盤を実際に弾いたときの強さで入力されます。
7. 鍵盤、またはダイアログ下の各ボタンを押して、次のようにノート・イベントを入力します。

• 音符の入力

鍵盤を押すとそのノート・ナンバーが手順 4 で指定した長さの音符で入力できます。

鍵盤を和音で押すと、そのノート・ナンバーが手順 4 で指定した長さの和音で入力できます。すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・ナンバーは同じロケーションに入力できるので、鍵盤を押すタイミングが違っていても和音が入力できます。

鍵盤を押すたびに、手順 4 で指定した長さ分のロケーションが進みます。

● 休符の入力

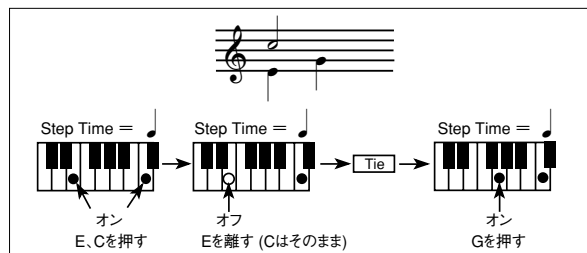
Rest ボタンを押すと、手順 4 で指定した長さの休符を入力します。

● タイの入力

鍵盤を押さずに Tie ボタンを押すと、直前に入力した音符がタイになり手順 4 で指定した長さだけ長くなります。

また、鍵盤を押しながら Tie ボタンを押すと、押している音符がタイになり、手順 4 で指定した長さだけ長くなります。

次のような音符の入力もできます。



● 音符、休符の削除

音符または休符を削除するときは、StepBack ボタンを押します。手順 4 で指定した長さ分のロケーションが戻り、その間のデータを削除します。

● 次に入力する音符の確認

次に入力する音符を確認したいときは、[PAUSE] スイッチを押します (LED 点灯)。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度 [PAUSE] スイッチを押す (LED 消灯) と待機状態を解除し、入力が行えます。

- ステップ・レコーディングが終わったら Done ボタンを押します。[COMPARE] スイッチを押すとステップ・レコーディングする前の状態に戻ります。

Event Edit

入力した MIDI データをイベント単位でエディットします。

- エディットするトラックを "Track Select" で選び、エディットする先頭の小節を "From Measure" (6-1c) で指定します。"Event Edit" を選ぶと、Set Event Filters ダイアログが表示されます。"Track Select" で Master Track を選択したときは、このダイアログは表示されません。



- Set Event Filters ダイアログでは、イベント・エディットの画面に表示、およびエディットするイベント (演奏データ) の種類を選びます。"Note" では、"Bottom"、"Top" の設定でノートの範囲を指定します。通常は C-1、G9 にします。"Control Change" では、コントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。通常は All にします。

その他、表示する各イベント ("Pitch Bend"、"Program Change"、"After Touch"、"Poly After Touch"、"Exclusive") をオンにします。

- OK ボタンを押して、イベント・エディット・ダイアログを表示します。



- ダイアログの上段の "Measure" と "Index" で、エディットする小節とその小節内のインデックス・ナンバーのイベントをダイアログの先頭に表示します。右端のスクロール・バーに触れて、エディットするイベントまで移動させることもできます。
- エディットするイベントを選び、VALUE コントローラーで値を入力します。
 - 小節内のロケーション "Beat Tick" では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。
 - イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。ノート・イベントを選ぶと発音します。
 - EXCL では、システム・エクスクルーシブ・メッセージをエディットします。パラメーター名とその値を表示します (参照: p.634)。値はエディットできます。また、Binary Editor を使って、システム・エクスクルーシブ・メッセージを、16 進数でエディットできます。(参照: 下記「システム・エクスクルーシブ・メッセージのエディット」参照)
- ダイアログ下の各ボタンを押して、イベントをエディットします。
 - イベントの挿入**
イベントを挿入するロケーション "Beat Tick" を選び Insert ボタンを押して、イベントを挿入します。
 - イベントの削除**
削除するイベントを選び、Cut ボタンを押してイベントを削除します。
 - イベントの移動**
Cut ボタンと Insert ボタンで、イベントが移動できます。(イベントのカット&ペースト)。Cut ボタンで移動するイベントを削除し、Insert ボタンで移動先に挿入します。また、"Beat Tick" を変更しても、イベントが移動します。
 - イベントのコピー**
コピー元のイベントを選び、Copy ボタンを押してコピー先を選び Insert ボタンを押すと、その位置にイベントを挿入します。
 - イベントのプレイバック**
Play ボタンを押すと、ダイアログが開き、ソングのプレイバックが始まります。Event Edit でエディットした内容を確認するときに使用します。



- “Measure” で設定した小節からプレイバックします。
- 各トラックは、P0 の Program T01-08、T09-T16 の Play/Mute、Solo の設定に従ってプレイバックします。Piano Roll Edit Play ダイアログの 16 個の Solo ボタンでも、ソロ・トラックを切り替えられます。上段左からトラック 1～8、下段左からトラック 9～16 をコントロールします。エディット中のトラックは、青色の四角を表示します。
- Excl. Solo ボタンを押すと、エクスルーシブ・ソロがオンになります。
 オフ: マルチプル・ソロ (Multiple Solo) 動作
 ソロ・ボタンを押すたびにソロ・オン/オフが切り替わります。複数トラックのソロをオンにできます。
 オン: エクスルーシブ・ソロ (Exclusive Solo) 動作
 16 トラックの内、1 つのトラックだけがソロ・オンになります。
 メニュー・コマンド “Exclusive Solo” とリンクして動作します。
- “Meter” をエディットした場合は、Event Edit を終了するまではプレイバックに反応しません。
- Exit ボタンを押すと再生が停止し、Event Edit ダイアログに戻ります。

- システム・エクスルーシブ・メッセージのエディット
 M3 パラメーター・チェンジ・メッセージ、ユニバーサル・システム・エクスルーシブ・メッセージをエディットします。

対象となるパラメーターは p.634 表を参照してください。

Dump/Ext は、以下の場合に表示します。

- エクスルーシブ・ダンブ・データ
- 外部 MIDI 機器等のパラメーター・チェンジ・メッセージで、M3 で対応しないメッセージ
- Sequencer モード以外のパラメーター・チェンジ・メッセージ
- M3 では使用していない KRAMA 関連エクスルーシブ・メッセージ

Unavailable は、以下の場合に表示します。

- M3 パラメーター・チェンジ・メッセージで、MIDI Channel、Status、Key/Vel Zone 等、本体でリアルタイム・レコーディングできないパラメーター(※p.634 表に入っていない)パラメーターが該当します。本体でパラメーターを動かしてリアルタイム・レコーディングできないが、MIDI 経由で入ってきたときはレコーディングできるので、このような場合があります。)
- M3 パラメーター・チェンジ・メッセージだが、入力ミス等が原因で、対応するパラメータがない場合

Note:

- KARMA GE RTP パラメーター (各 KARMA Module A, B, C, D ごとに 32 個)
- IFX1, 2, 3, 4, 5, MFX1, MFX2, TFX エフェクト・パラメーター

• Tone Adjust

これらの、パラメーター名および値表示は、現在選択されている GE や Effect に対応するパラメーター名および値を表示します。(エフェクト・パラメーターで、Parameter71 などの “Parameter” と “数字” を組み合わせたものは、現在選択されているエフェクトでは使用されていないパラメーターです。)

GE やエフェクトの種類を、パラメーター・チェンジ・メッセージをレコーディングして切り替えている場合、本来ソング・プレイバック時に選択される GE やエフェクトに対応したパラメーター名でなく、現在選択している GE やエフェクトに対応したパラメーターを表示します。GE やエフェクトを切り替えと、それらのパラメーターのコントロールを行う場合は注意してください。

BinEdit ボタンは、エクスルーシブ・メッセージを選択しているときに有効になり、このボタン押すと Binary Editor ダイアログが開きます。

F0 で始まる、システム・エクスルーシブ・メッセージを、16 進数でエディットできます。外部機器のシステム・エクスルーシブ・メッセージを入力してエディットする場合等に使用します。



本機のシステム・エクスルーシブ・メッセージのフォーマット

- F0: エクスルーシブ・ステータス
- 42: コルグ ID
- 3n: n=0...F グローバル MIDI チャンネル
- 75: M3 series ID
- ff: ファンクション ID
- ([41][04]: Sequencer モード・パラメーター・チェンジ)
- ...
- F7: エンド・オブ・エクスルーシブ

- Test ボタンを押すと、エディット中のシステム・エクスルーシブ・メッセージを、MIDI OUT 端子、USB MIDI 端子、EX-FW 端子 (オプション装着時) から送信します。外部機器の動作を確認する場合などに使用します。
- インフォメーション・ボックスの Index [D] は、選択しているデータが、先頭から、何番目のバイトかを表示します。先頭の F0 をゼロとして、1、2、3... と 10 進で表示します。Size [D] は、エディット中のシステム・エクスルーシブ・メッセージのバイト数を 10 進表記で表示します。16[D] は 16 バイトを示します。
- OK ボタンを押すと設定が有効になります。
- データ入力ボタンで、16 進表記でのデータ入力をします。8、9、A、B、C、D、E、F は、入力が無効な下桁入力時のみ有効です。
- Insert ボタンと Cut ボタンで、バイト・データの挿入と削除ができます。
- OK ボタンを押すと設定が有効になり、イベント・エディットのページに戻ります。

- 7. イベント・エディットが終了したら Done ボタンを押します。

[COMPARE] スイッチを押すとイベント・エディットでエディットする前の状態に戻ります。

“Event Edit” でエディットできる演奏データの種類と設定できる値は下表のとおりです。

BAR (表示のみ) (小節線)		Meter: : 1/4...16/16 *1 (拍子)
C-1...G9 *2 (ノート・データ)	V: 1...127 *2 (ベロシティ)	L:000.000...15984.000 (レンジス: 拍、クロック)
PAFT (ポリ・アフタータッチ)	C-1...G9 (ノート・ナンバー)	0...127 (バリュー)
CTRL (コントロール・チェンジ)	C: 0...119 (コントロール・チェンジ・ナンバー)	0...127 (バリュー)
PROG (プログラム・チェンジ)	Bank:I-A...I-F 000...127, G, g(1)..g(9) g(d), —, U- A..U-G (プログラム・バンク)	P: 0...127, 1...128 (G, g(1)..g(d) のとき) (プログラム・ナンバー)
AFTT (アフタータッチ)	0...127 (バリュー)	
BEND (ビッチ・ベンド)	-8192... + 8191 (バリュー)	
EXCL *3 (エクスクルーシブ)		

▲ *1: 拍子は、マスター・トラックにレコーディングされるため、いずれかのトラックで変更しても、すべてのトラックの同じ小節にも影響を与え、その拍子で演奏されるので注意してください。


*2: ノート・データとベロシティの値は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。


*3: エクスクルーシブ・イベントは、ノート・イベントやコントロール・チェンジなどの他のイベントに変更することができません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

パターンをプット (配置) している部分にはパターン・ナンバーを表示します。また、トラックの最後には、Track End を表示します。

Piano Roll

ピアノ・ロール・ダイアログは、ノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のイベント情報を詳細にグラフィック表示します。そして、これらのイベントを変更、消去、または作成します。

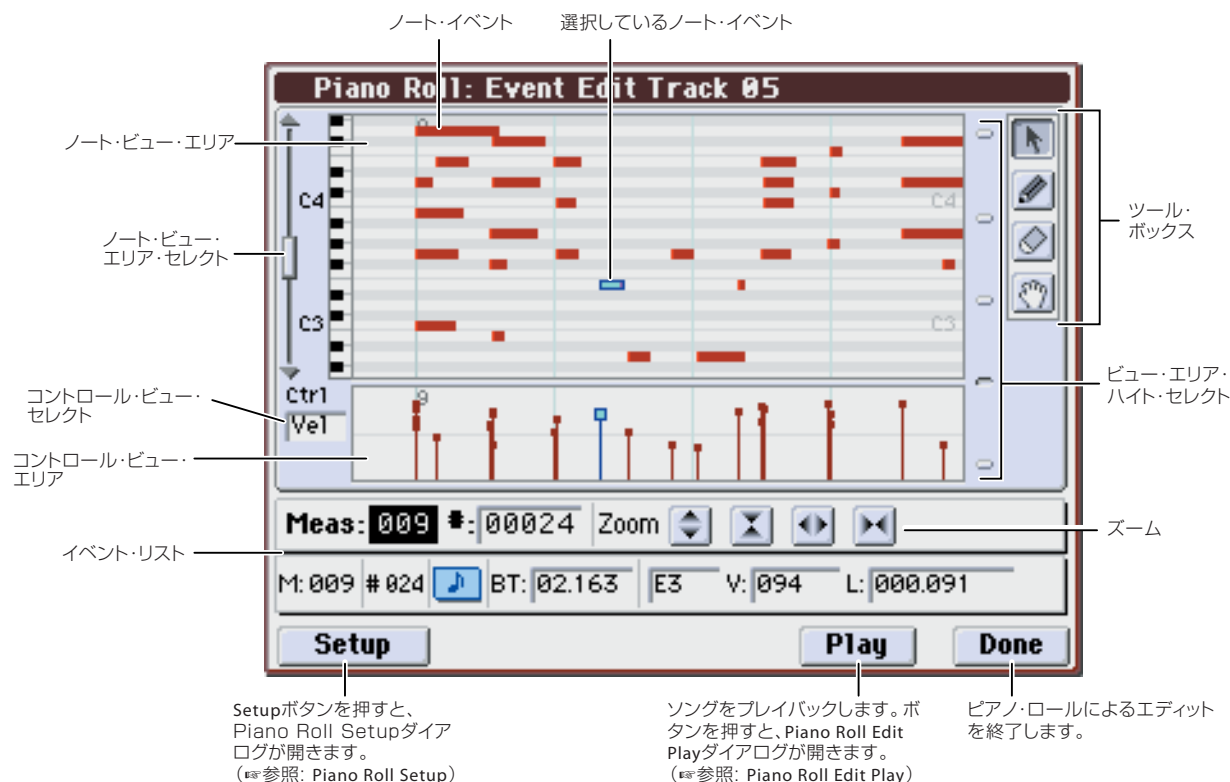
1. エディットするトラックを “Track Select” で選び、エディットする先頭の小節を “From Measure” (6-1c) で指定します。または、Track View ページ (6-2) でエディットするトラック、小節を指定します。
 2. メニュー・コマンドから “Piano Roll” を選択する、または Track View ページの  ツールを選び、ピアノ・ロール・ウィンドウを表示します。(※ 下図参照)
 3. ダイアログ上段のノート・ビュー・エリア、または下段のコントロール・ビュー・エリアにエディットするイベントを表示します。
- 次のいずれかの方法で表示します。詳しくは各項目をご覧ください。

- ノート・ビュー・エリア・セレクトを押し、VALUE コントローラーを操作します。
-  ツールを選び、ドラッグします。
- イベント・リストで “Meas”、“#” を入力します。
- Zoom ボタンで拡大 / 縮小します。
- View Area Height Select を切り替えます。

4. ツール・ボックスでエディットに必要なツールを選び、エディットします。詳しくは、「ノートのエディット」、「コントロール・データのエディット」をご覧ください。

Note: 操作を取り消したいときは、一旦、Done ボタンを押して終了し、[COMPARE] スイッチを押してください。ピアノ・ロール・ダイアログを開く前の状態に戻ります。

5. イベントをプレイバックするときは Play ボタンを押します。ダイアログが開き、ソングのプレイバックが始まります。エディットした内容を確認するときに使用します。
6. Done ボタンを押して、エディットを終了します。



ノート・ビュー・エリア

ノート・イベントを修正、削除、追加します。

グリッドの縦方向はピッチ、横方向は（小節の）ロケーションです。横方向のグリッド数は、Piano Roll Setup の “Grid Resolution” 設定します。

ノート・イベントは、音の高さを縦方向で示し、音の長さは棒の横の長さで示します。イベントが始まるロケーションは左端になります。

パターンがプットされている小節は、紫色の網目で表示されます。

ノート・ビュー・エリア・セレクト

表示する音域を変更します。

このオブジェクトを押して、VALUE コントローラー ([VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアルや [Δ][▽] スイッチ等) を操作すると、表示する音域が移動します。またバーの上で上下にドラッグしても移動できます。

イベント・リスト項目、またはコントロール・ビュー・セレクトを選択すると解除されます。

コントロール・ビュー・エリア

ベロシティやコントロール・データを表示し、これらのデータを修正、削除、追加します。

コントロール・ビュー・エリア・セレクト

コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。以下から選択します。

Vel: ベロシティ

PAft: ポリ・アフタータッチ

CC#000...119: コントロール・チェンジ 000 ~ 119

Aft: アフタータッチ

Bnd: ピッチベンド

ノート・ビュー・エリアでノートを選択すると、自動的にベロシティを表示します。

* プログラム・チェンジ、エクスクルーシブ・イベントは表示しません。

ツール・ボックス



セレクト・イベント・ツール

ノート・ビュー・エリア、コントロール・ビュー・エリアでイベントを選択します。イベントを押しながらドラッグすると、移動などのエディットができます。



プット・イベント・ツール

イベントを作成します。

ノート・ビュー・エリア内を押すと、ノートが追加できます。入力されるノートの長さは、Piano Roll Setup の “Grid Resolution” 設定に従います。ベロシティは、100 で入力されます。

コントロール・ビュー・エリア内を押すと、コントロール・ビュー・セレクト “Ctrl” で設定されたコントロール・イベントが作成されます。ドラッグすると、連続したデータが作成できます。ただし、PAft (ポリ・アフタータッチ・イベント) は作成できません。

また、すでにパターンがプットされている小節はイベントには作成できません。



イレース・イベント・ツール

イベントを消去します。

ノート・ビュー・エリアのノートを押すと、ノートが消去されます。

コントロール・ビュー・エリアのコントロール・データを押すと、データが消去されます。ベロシティを表示したときは、一緒にノート・イベントも消去されます。

イレースに限り、複数のイベントを一括して消去することができます。消去したいイベントをドラッグして囲み、青色にして、離すと、範囲指定したイベントが削除されます。ただし、PAft (ポリ・アフタータッチ・イベント) は消去できません。



グラブ・ツール

ノート・ビュー・エリア、コントロール・ビュー・エリアでドラッグすると、表示範囲が移動します。

Zoom

ノート・ビュー・エリア、コントロール・ビュー・エリア内の表示を拡大、縮小します。

左から順に、縦方向ズーム・イン (拡大)、縦方向ズーム・アウト (縮小)、横方向ズーム・イン (拡大)、横方向ズーム・アウト (縮小) です。

縦方向ズーム・イン/アウトは、選択されているイベントを中心に拡大/縮小します。

横方向ズーム・イン/アウトは、一番左に表示された小節を起点に拡大/縮小します。

ビュー・エリア・ハイト・セレクト

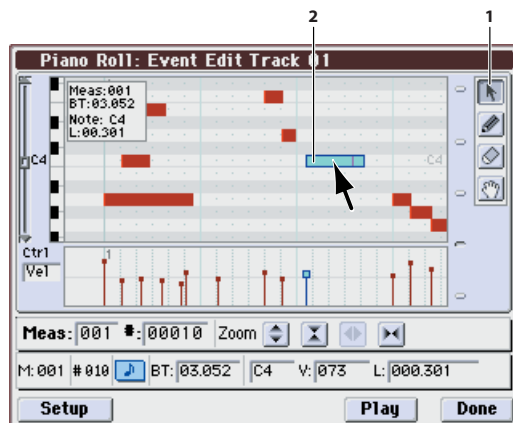
各ボタンを押すと、ノート・ビュー・エリアとコントロール・ビュー・エリアの表示サイズが変わります。

ノートのエディット

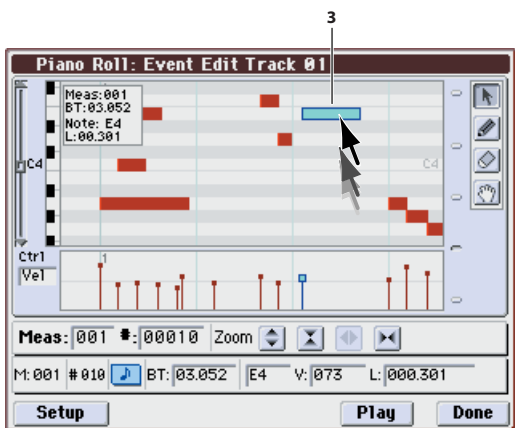
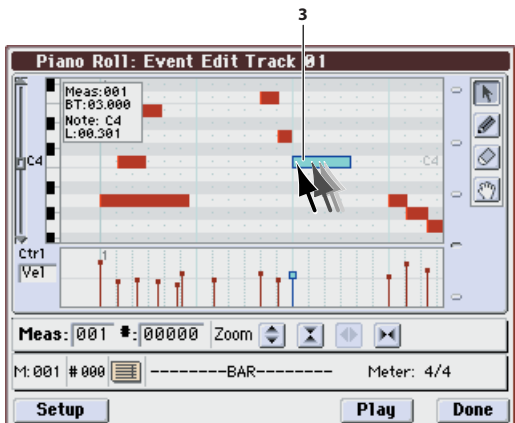
Note: 操作を取り消したいときは、一旦、Done ボタンを押して終了し、[COMPARE] スイッチを押してください。ピアノ・ロール・ダイアログを開く前の状態に戻ります。

ノートを移動する

1. ツールを押します。
2. 移動するノート・イベントを押します。
表示が水色になります。押し続けると、左上 (または右上) にイベント情報が表示されます。



3. 押したまま、上下左右にドラッグします。
縦方向に移動するとピッチが変わり、横方向へ移動するとロケーションが変わります。



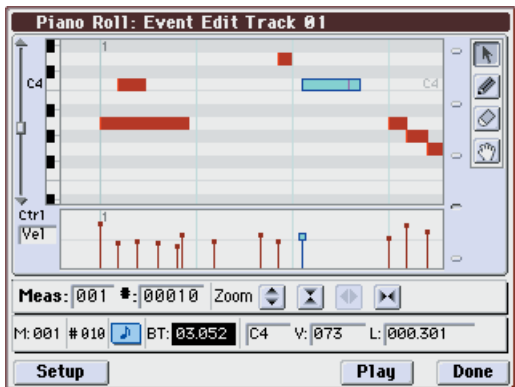
ジャストな位置に合わせたいときは

- Piano Roll Setup の “Snap to Grid” や、“Move Note Resolution” を使用することによって簡単に位置合わせができます。例えば、♪♪などのタイムにジャストな位置に移動するときには、“Grid Resolution” で単位を設定し、“Snap to Grid” をオンにします。ノート・イベントをドラッグするとグリッドに吸着します。(※ 参照 [Piano Roll Setup ダイアログ])

イベント・リストで値を変更

- ツールを選び、移動するノート・イベントを押します。下段のイベント・リストで値を VALUE コントローラーで入力します。

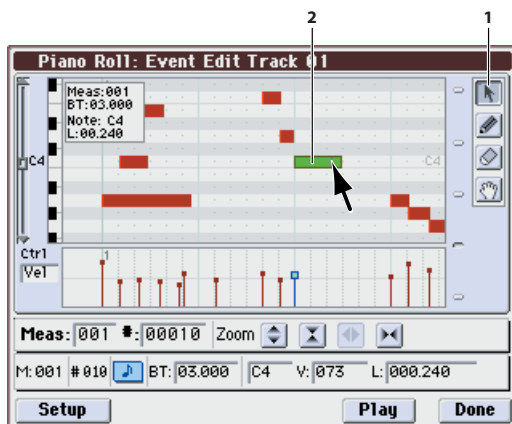
ノート・データとベロシティの値は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。



ノートの長さを変更する

1. ツールを押します。
2. ノートの長さを変更するノート・イベントの右端付近を押します。

表示が緑色になります。押し続けると、左上（または右上）にイベント情報が表示されます。

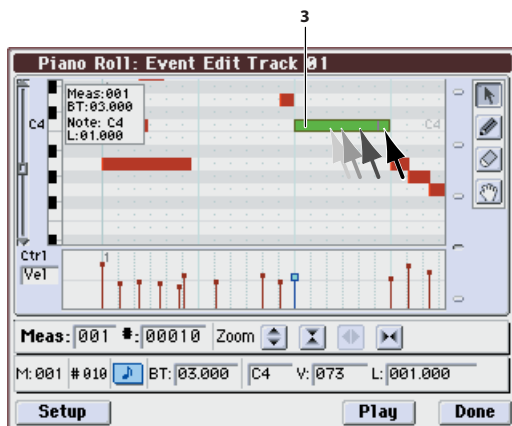


Note: ノート・イベントを選び水色にしたとき、右側に四角が表示されます。この四角の中を押すと、緑色に変わります。



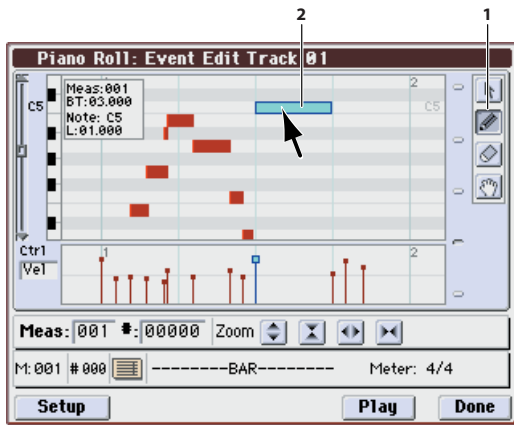
3. 押したまま、左右にドラッグします。
ノートの長さが変わります。

Piano Roll Setup の “Snap to Grid” をオンにすると、ドラッグ時に、“Grid Resolution” の単位で長さが変化します。



ノートを入力する

1. ツールを押します。
2. ノートを入力する位置を押します。
 - ノートが入力されます。押し続けると、左上にイベント情報が表示されますので、ドラッグして目的の位置に移動することもできます。ベロシティ値は 100 で入力されます。
 - 入力するノートの長さを設定する場合は、Piano Roll Setup ダイアログで “Grid Resolution” を設定します。
 - ジャストな位置に合わせたいときは、Piano Roll Setup ダイアログで “Grid Resolution” をレゾリューションを設定し、“Snap to Grid” をオンにします。



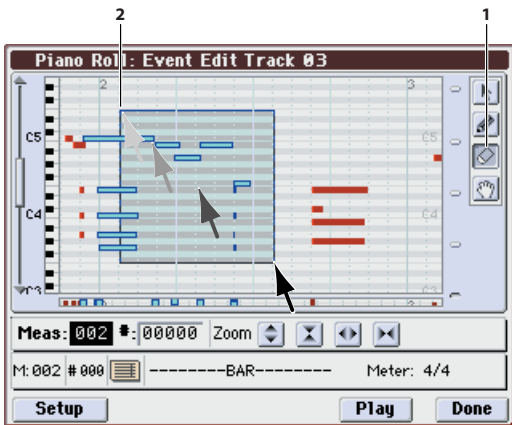
1つのノートを消去する

1. ツールを押します。
2. 消去するノートの上を押します。データが消去されます。

複数のノートを消去する

イレースに限り、複数のイベントが選択でき、そして消去することができます。

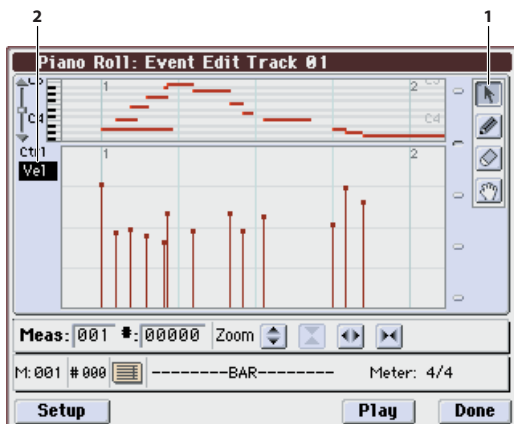
1. ツールを押します。
2. 消去するノートを囲むようにドラッグします。消去の対象となるノートが青色で表示されます。離すと、データが消去されます。



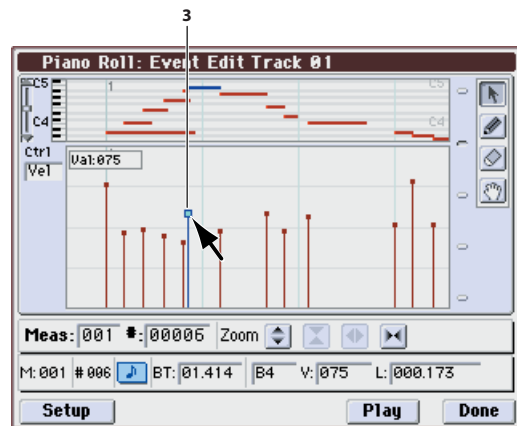
コントロール・データの編集

データの値を変更する

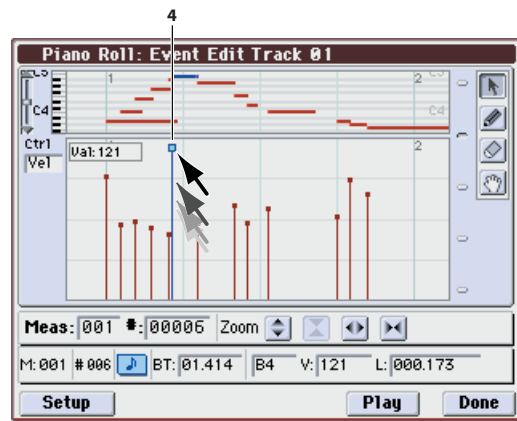
1. ツールを押します。
2. コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。ノート・イベントを選ぶと、ベロシティが設定されます。



3. 値を変更するデータの上部の四角を押します。表示が水色になります。押し続けると、左上にイベント情報が表示されます。

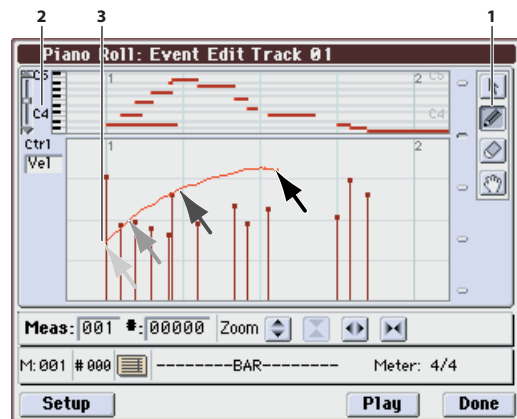


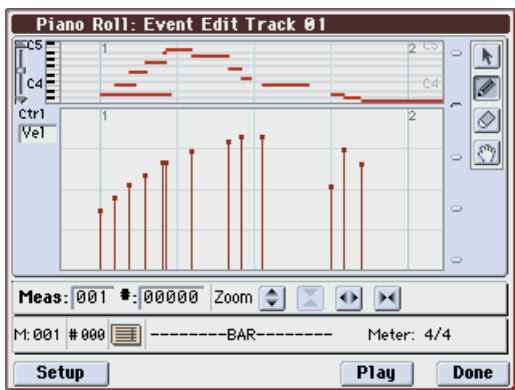
4. 上下方向へドラッグして、値を変更します。またはイベント・リストで値を入力します。



データの値を連続的に変化させる

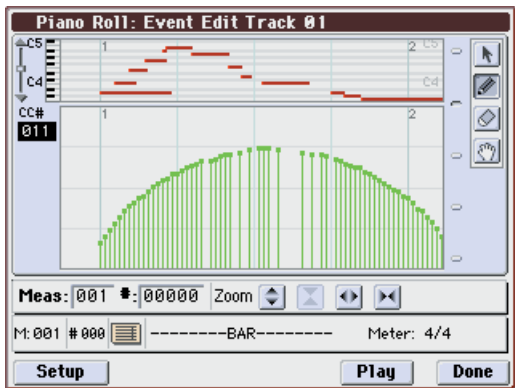
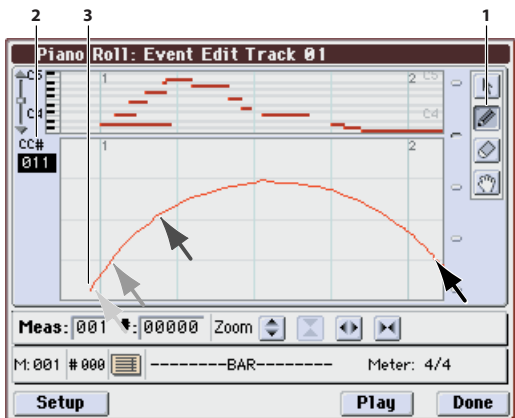
1. ツールを押します。
2. コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。
3. 値を変更する範囲をドラッグします。ドラッグした軌跡が線で表示されます。離すと、その線に沿って値が変化します。





データを入力する

1. ツールを押します。
2. コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。
3. 入力する範囲をドラッグします。ドラッグした軌跡が線で表示されます。離すと、その線に沿って値が入力されます。



データを消去する

1. ツールを押します。
2. コントロール・ビュー・エリアに表示するデータを選びます。
3. 削除するデータの上を押すか、消去する範囲をドラッグします。離すとデータが消去されます。

イベント・リスト

“Meas” (Measure) と “#” (Index) で、エディットする小節とその小節内のインデックス・ナンバーのイベントを表示します。“#” を変えて、下段に AFTT や CC#01 等のコントロール・データを選択すると、コントロール・ビュー・エリア・セレクトの値も切り替わり、その値をコントロール・ビュー・エリアに表示します。

ノート/コントロール・ビュー・エリアでイベントを選択するとイベントが水色になり、イベント・リストにその値を表示します。“#” で他のイベントを選択すると、選ばれたイベントは濃い青色で表示し、水色表示のイベントは赤色になります。

エディットするイベントを選び、VALUE コントローラーで各値を入力します。

- 小節内のロケーション “BT” (Beat Tick) では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。
- イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。ノート・イベントを選ぶと発音します。

“Piano Roll: Event Edit” でデータの種類と設定できる値は下表のとおりです。

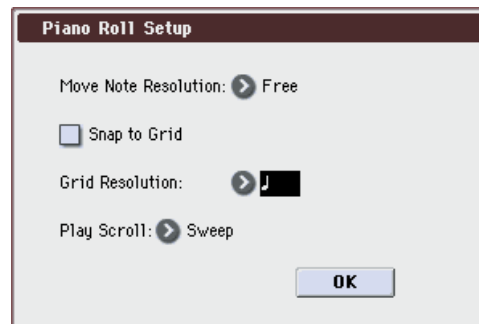
C-1...G9 * (ノート・データ)	V: 1...127 * (ベロシティ)	L:000.000...15984.000 (レンジ: 拍, クロック)
PAFT (ポリ・アフタータッチ)	C-1...G9 (ノート・ナンバー)	0...127 (バリュウ)
CTRL (コントロール・チェンジ)	C: 0...119 (コントロール・チェンジ・ナンバー)	0...127 (バリュウ)
AFTT (アフタータッチ)	0...127 (バリュウ)	
BEND (ピッチ・バンド)	-8192... +8191 (バリュウ)	

* ノート・データとベロシティの値は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

Setup ボタン

Setup ボタンを押すと、ノート・ビュー・エリアのエディット時のレゾリューション等を設定する Piano Roll Setup ダイアログを表示します。

Piano Roll Setup ダイアログ



Move Note Resolution [Free, ♩, ♪, ♫, ♮]

ノート・イベントを横方向へドラッグしたとき、設定したレゾリューションの単位で移動します。例えば、♪ に設定すると、ロケーションが BT:1.001 のイベントは、右にドラッグして移動すると、2.001, 3.001, 4.001 で移動します。Free は補正は行われません。

“Snap to Grid” が Off のときに有効です。

Snap to Grid [Off, On]

On: ノート・イベントを横方向へドラッグすると、“Grid Resolution” で設定したレゾリューションに吸着します。例えば、“Grid Resolution” を ♩ に設定すると、ロケーションが BT:1.001 のイベントを右にドラッグして移動すると、2.000, 3.000, 4.000 で移動します。移動できるロケーションは、4 分音符ジャストの位置に限定されます。

ノート/コントロール・ビュー・エリアに、“Grid Resolution” の設定に従って、点線で Grid を表示します。

Off: 吸着動作はしません。“Move Note Resolution” で設定したレゾリューションで移動します。

Grid Resolution



グリッドのレゾリューションを設定します。“Snap To Grid”が On のとき、ここで設定したレゾリューションで吸着します。

また、プット・イベント・ツールで作成されるノート・イベントのレゾリューションと長さは、ここでの設定に従って作成されます。

Play Scroll

[Sweep, Crawl]

プレイバック時のノート / コントロール・ビュー・エリアの切り替わり方を設定します。

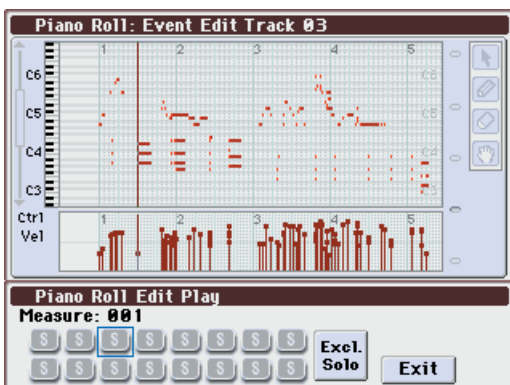
Sweep: ロケーション・バーが、ビュー・エリアの最後に到達した時点で、次の小節とロケーション・バーが左側に移動します。

Crawl: 1 小節ごとに移動します。ロケーション・バーの位置は固定です。

Play ボタン

Play ボタンを押すと、ダイアログが開き、ソングのプレイバックが始まります。

- ノート / コントロール・ビュー・エリアに表示されている小節の先頭からプレイバックが始まります。
- 各トラックは、P0 の Program T01-08、T09-T16 の Play/Mute、Solo の設定に従ってプレイバックします。Piano Roll Edit Play ダイアログの 16 個の Solo ボタンでも、ソロ・トラックを切り替えられます。上段左からトラック 1～8、下段左からトラック 9～16 をコントロールします。エディット中のトラックは、青色の四角を表示します。
- Excl. Solo ボタンを押すと、エクスルーシブ・ソロがオンになります。
 オフ：マルチプル・ソロ（Multiple Solo）動作
 ソロ・ボタンを押すたびにソロ・オン / オフが切り替わります。複数トラックのソロをオンにできます。
 オン：エクスルーシブ・ソロ（Exclusive Solo）動作
 16 トラックの内、1 つのトラックだけがソロ・オンになります。
 メニュー・コマンド“Exclusive Solo”とリンクして動作します。
- Exit ボタンを押すと再生が停止し、Piano Roll ダイアログに戻ります。



Set Song Length

ソングの長さ（小節数）を変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。

1. “Set Song Length” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Length” でソングの長さを設定します。
3. セット・ソング・レングスを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

▲ “Length” で設定した小節の後のデータは削除されます。

Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。マスター・トラックだけを消去することはできません。

1. “Track Select” で消去するトラックを選びます。
2. “Erase Track” を選び、ダイアログを表示します。



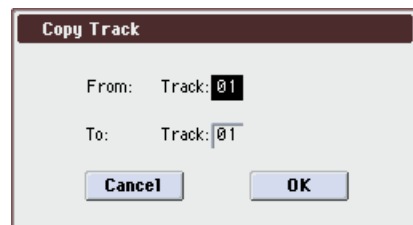
3. データを消去するトラックを設定します。
 “All Tracks” をチェックしないときは、“Track Select” で選択したトラックの演奏データだけが消去されます。
 “All Tracks” をチェックすると、すべてのトラックの演奏データが消去されます。
4. “Erase Track” を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy Track

コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。

コピー・トラックを実行すると、コピー先の元のトラック・データは消去されますので、十分に注意してください。

1. “Track Select” でコピーする MIDI トラック (Track01～16) を選びます。
2. “Copy Track” を選び、ダイアログを表示します。



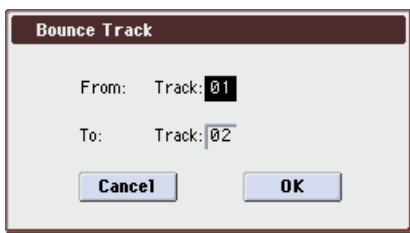
3. “From” でコピー元のトラックを、“To” でコピー先を選びます。（“From”には“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。）
4. コマンドを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Bounce Track

バウンス元とバウンス先にある MIDI トラックの演奏データを 1 つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。

バウンス元のトラックとバウンス先のトラックに MIDI コントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。そのようなときはあらかじめ 2 つのトラックの MIDI コントロール・データを、メニュー・コマンド“Event Edit”、“Erase Control Data”で整理するとよいでしょう。

1. “Track Select” でバウンスする MIDI トラック (Track01 ~ 16) を選びます。
2. “Bounce Track” を選び、ダイアログを表示します。

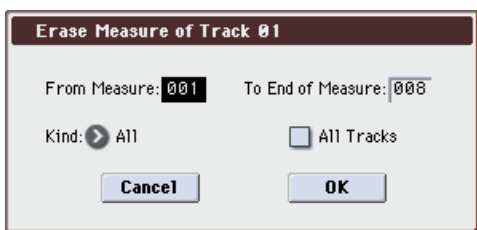


3. “From” でバウンス元のトラックを、“To” でバウンス先のトラックを選びます。(“From”には“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。)
4. コマンドを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
“Bounce Track” の場合、バウンス元トラックのデータは「ゼロ」になります。

Erase Measure

指定した小節の演奏データを含む各種データを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

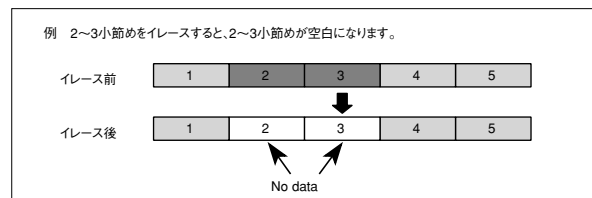
1. “Track Select” でデータを消去する小節を含む MIDI トラック (Track01 ~ 16)、マスター・トラックを選びます。
2. “Erase Measure” を選び、ダイアログを表示します。



3. “From Measure” でイレースする先頭の小節を、“To End of Measure” でイレースする最後の小節を選びます。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
4. 消去するデータの種類を“Kind”で選びます。
All: そのトラック内のすべての種類のデータを消去。
Note: ノート・データを消去。
Control Change: コントロール・チェンジ・データを消去。
After Touch: チャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータを消去。
Pitch Bend: ピッチ・バンド・データを消去。

Program Change: プログラム・チェンジ・データを消去。
Exclusive: エクスクルーシブを消去。

5. コマンドを実行するトラックを設定します。
“All Tracks” をチェックしないで実行すると、“Track Select” で選択したトラックだけの“Kind”データを消去します。
“All Tracks” をチェックすると、すべてのトラックの“Kind”データを消去します。
6. イレース・メジャーを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。



⚠ コントロール・データが、消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。

⚠ 数小節にまたがって持続するノート・データは、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されますので注意してください。

Note: ノート・データの消去はメニュー・コマンド“Shift/Erase Note”でも実行できます。消去するノートの範囲や“Beat.Tick” (拍、クロック) 単位の範囲を指定して消去するときに使用してください。

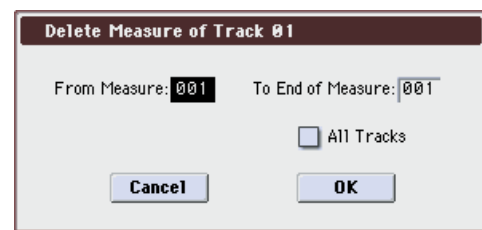
Note: コントロール・チェンジの消去はメニュー・コマンド“Erase Control Data”でも実行できます。消去するコントロール・チェンジの種類や、“Beat.Tick” 単位での範囲を指定して消去するときに使用してください。

Delete Measure

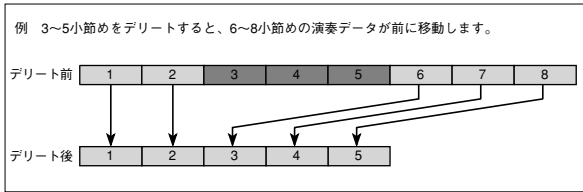
指定した小節を削除します。

デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

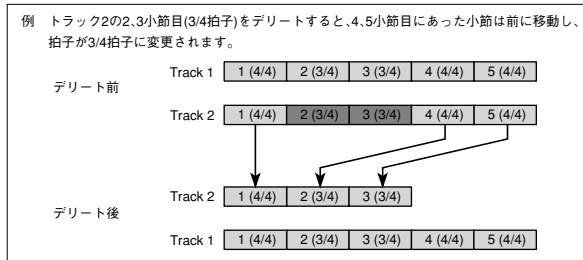
1. “Track Select” で、削除する小節を含む MIDI トラック (Track01 ~ 16) を選びます。
2. “Delete Measure” を選び、ダイアログを表示します。



3. “From Measure” でデリートする先頭の小節を、“To End of Measure” でデリートする最後の小節を選びます。(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
4. コマンドを実行するトラックを設定します。
“All Tracks” をチェックしないで実行すると、“Track Select” で選択したトラックで設定した小節間のデータだけを削除します。
“All Tracks” をチェックすると、すべてのトラックで設定した小節間のデータを削除します。
5. デリート・メジャーを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。



手順4で“All Tracks”をチェックしないで実行したときは、マスター・トラックは削除されません。拍子やテンポのデータはそのまま残り、デリートによって前に移動した小節の拍子やテンポが変わります。



手順4で“All Tracks”をチェックして実行すると、指定した小節からマスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データが削除され、拍子やテンポもデリートした小節分だけ前へ移行します。削除する範囲の中と外にデータがまたがっているときは、範囲内のデータだけを削除します。

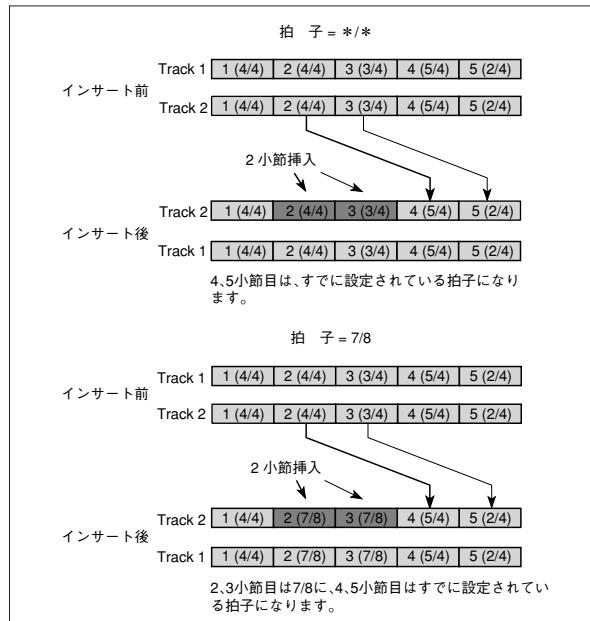
数小節にまたがって持続するノート・データの途中の小節を削除すると、それ以降の小節のノート・データも削除します。

6. コマンドを実行するトラックを設定します。

“All Tracks” をチェックしないで実行すると、“Track Select” で指定したトラックに挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは、挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

“All Tracks” をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックに小節を挿入します。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏されます。

7. インサート・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

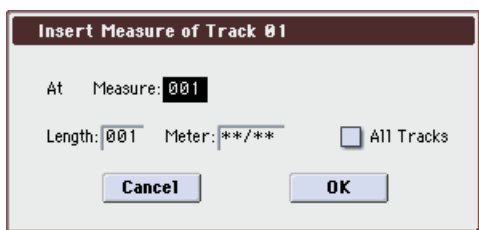


Insert Measure

指定した数の小節を、指定したトラックにインサート（挿入）します。

インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。タイでつながれているノート・データの途中に演奏データを挿入すると、挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分を消去します。

1. “Track Select” でインサートする MIDI トラック (Track01 ~ 16) を指定します。
2. “Insert Measure” を選び、ダイアログを表示します。



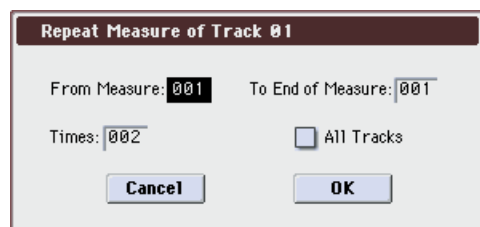
3. “At Measure” で挿入する小節位置を指定します。(Track Edit ページ “From Measure” で指定した小節が初期状態としてセットされます。)
4. “Length” で挿入する小節数を設定します。
5. “Meter” で挿入する小節の拍子を設定します。

インサートする小節の拍子をすでに設定されている拍子に合わせるときは、**/*** に設定します。**/*** 以外に設定すると、挿入される小節の拍子が変わり、その小節でのすべてのトラックが、設定した拍子になります。

Repeat Measure

指定したトラックの演奏データを、小節単位で回数を指定して繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、“To End of Measure” の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。“Track Play Loop” (P0-1-5(6)) をオンにして再生していたソングを、演奏データとして展開する場合などに利用するとよいでしょう。

1. “Track Select” でインサートする MIDI トラック (Track01 ~ 16) を指定します。
2. “Repeat Measure” を選び、ダイアログを表示します。



3. “From Measure” と “To End of Measure” でリピートさせる小節範囲を指定します。(“From Measure” と “To End of Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
4. “Times” でリピートする回数を設定します。

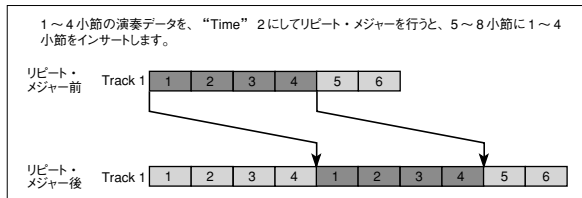
例えば “From Measure” を 001、“To End of Measure” を 004、“Times” を 2 に設定すると、5 ~ 8 小節に 1 ~ 4 小節の演奏データを挿入し、結果 1 ~ 4 小節を 2 回繰り返します。

5. コマンドを実行するトラックを設定します。

“All Tracks” のチェックをはずして実行すると、“Track Select” で指定したトラックに演奏データを挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

“All Tracks” をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックに演奏データを挿入します。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏されます。

6. リピート・メジャーを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。



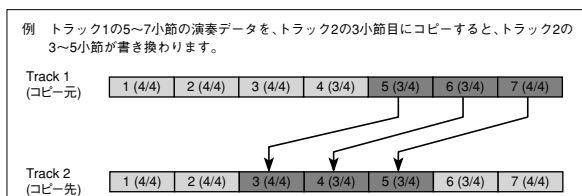
Copy Measure

コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを上書きします。

1. コピー元のソングを選びます。
2. “Copy Measure” を選び、ダイアログを表示します。



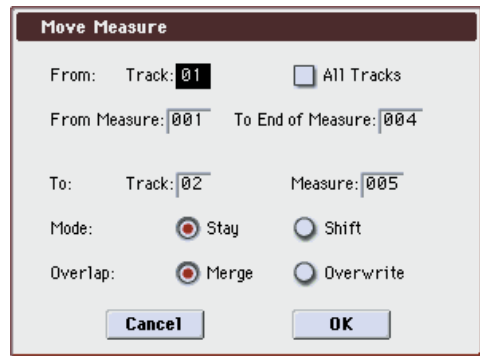
3. From: “Track” でコピー元のトラックを選びます。（“Track Select” のトラックが初期状態としてセットされます。）
“All Tracks” のチェックをはずして実行すると、“Track Select” で指定したトラックの演奏データをコピーします。このときコピーする小節の演奏データは上書きされますが、拍子とテンポは上書きしないので注意してください。
“All Tracks” をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データをコピーします。
4. “From Measure” と “To End of Measure” でコピー元の小節の範囲を指定します。（“From Measure” と “To End of Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）
5. To: “Song” でコピー先のソングを、“Track” (“All Tracks” をチェックしていない場合) でコピー先のトラックを、“Measure” でコピーを挿入する先頭の小節を設定します。
6. コピー・メジャーを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。



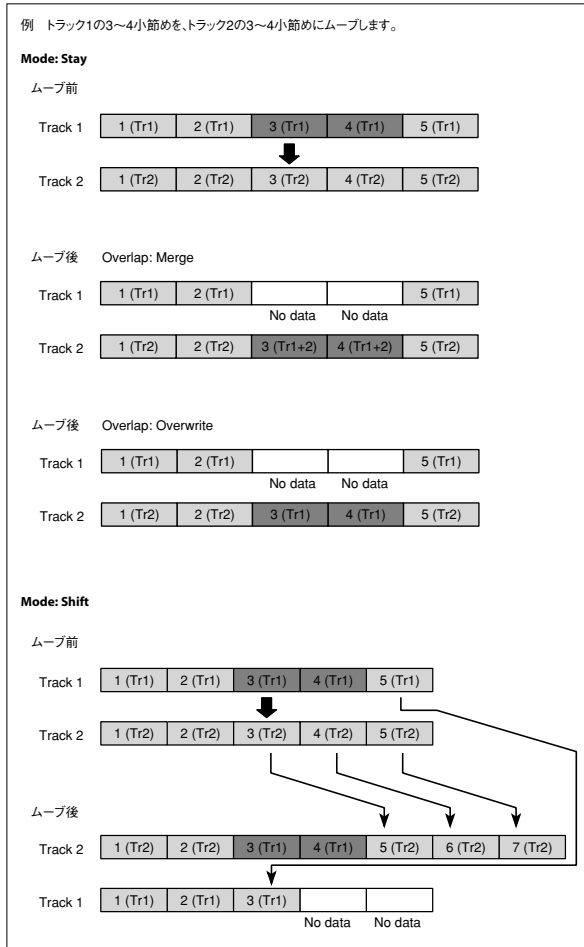
Move Measure

演奏データの数小節を指定した小節へ移動します。

1. “Move Measure” を選び、ダイアログを表示します。



2. From: “Track” で移動元のトラックを選びます。（“Track Select” のトラックが初期状態としてセットされます。）
“All Tracks” のチェックをはずして実行すると、“Track Select” で指定したトラックの演奏データを移動します。
“All Tracks” をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データが移動します。
3. “From Measure” と “To End of Measure” で移動元の小節の範囲を指定します。（“From Measure” と “To End of Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）
4. To: “Track” (“All Tracks” をチェックしない場合) で、移動する先のトラックを、“Measure” で挿入する先頭の小節を設定します。
“Mode” Stay を設定して実行すると、移動元の小節より後ろにある演奏データと、移動先の小節より後ろにある演奏データは、それぞれ移動せずに留まります。
“Mode” Shift を設定して実行すると、移動元の小節より後ろにある演奏データは、移動した小節数だけ前へ移動します。移動先の小節より後ろにある演奏データは、移動させた小節数だけ後ろへ下がります。
5. “Mode” Stay を設定したとき、移動先の小節にデータがある場合の扱いを “Overlap” で設定します。Merge は、移動元と移動先のデータがまとめられます。Overwrite は、移動元のデータに上書きします。
拍子とテンポは移動しないので注意してください。
6. ムーブ・メジャーを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。



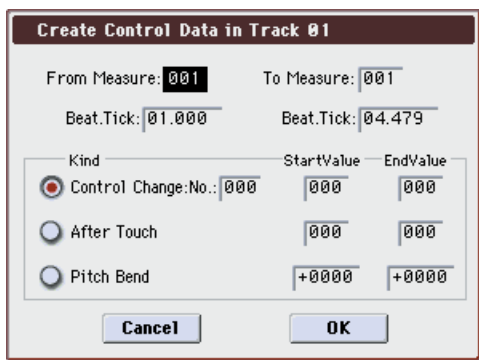
Create Control Data

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを MIDI トラック、マスター・トラックの指定した範囲に作成します。

1. “Track Select” でクリエイト・コントロール・データを行う MIDI トラックを指定します。

テンポ・データを変化させるときは、トラックを Master Track に設定します。そのとき手順 4 の “Kind” が Tempo になります。

2. “Create Ctrl Data” を選び、ダイアログを表示します。



3. コントロール・データを挿入する範囲を指定します。

“From Measure” と “To Measure” で小節を、“Beat.Tick” で拍とクロックを指定します。（“From Measure” と “To Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）

4. “Kind” でクリエイトする演奏データ（イベント）の種類を選びます。

Control Change: コントロール・チェンジのデータを挿入します。このときコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。

After Touch: アフタータッチのデータを挿入します。

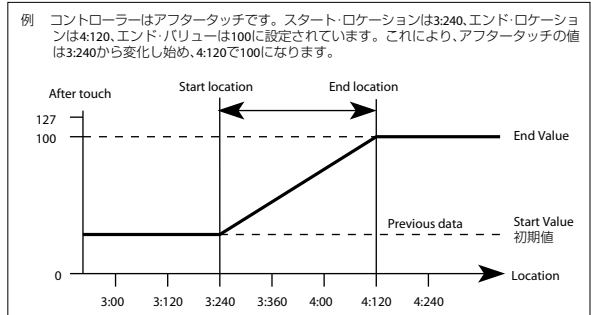
Pitch Bend: ピッチ・ベンドのデータを挿入します。

Tempo: テンポ・データを挿入します。（マスター・トラック選択時）

5. “Start Value” でコントロール・データのスタート位置の値を、“End Value” でエンド位置の値を設定します。

“Start Value” には初期状態としてスタート位置での値がセットされます。スタート位置でのバリューから、スムーズに変化するコントロール・データを作成するときは、“Start Value” はそのまま、“End Value” を設定するとよいでしょう。

6. クリエイト・コントロール・データを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。



- ▲ クリエイト・コントロール・データを実行すると、多量のシーケンス・メモリーを消費します。従って、メモリーの残量が少ないときは、クリエイトできないことがあります。このようなときは、あらかじめメニュー・コマンド “Quantize” でクオンタイズを行い、不用なコントロール・データを削除しておいてください。また、クリエイト・コントロール・データで挿入したデータにクオンタイズをかける方法もあります。

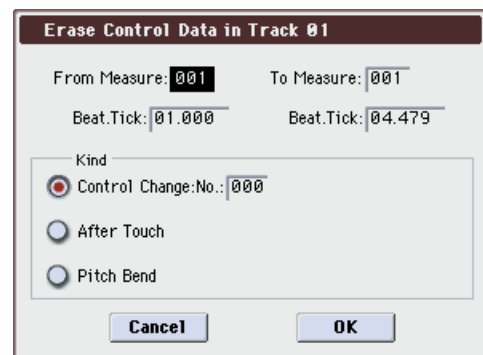
Erase Control Data

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを指定した範囲でイレース（消去）します。

1. “Track Select” でイレース・コントロール・データを行う MIDI トラックを指定します。

テンポ・データを消去するときは、トラックを Master Track に設定します。そのとき手順 4 の “Kind” が Tempo になります。

2. “Erase Ctrl Data” を選び、ダイアログを表示します。



3. コントロール・データを消去する範囲を指定します。
“From Measure”と“To Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。(“From Measure”と“To Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)
4. “Kind”で消去する演奏データ(イベント)の種類を選びます。
Control Change: コントロール・チェンジのデータを消去します。このときコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します。
After Touch: アフタータッチのデータを消去します。
Pitch Bend: ピッチ・バンドのデータを消去します。
Tempo: テンポ・データを消去します。(マスター・トラック選択時)
5. イレース・コントロール・データを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
Note: ある小節範囲のコントロール・チェンジをまとめて消去するには、“Erase Measure”で“Kind”にControl Changeを選択することで行えますが、ここでは“Beat.Tick”で範囲を指定したり、特定のコントロール・チェンジ・データのみを消去することができます。

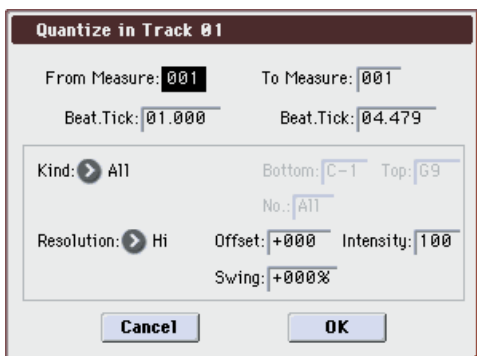
Quantize

入力した MIDI データ (ノート・データ、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・バンド、プログラム・チェンジ等) のタイミングを補正します。

クオンタイズを実行すると、演奏データは以下のようになります。

- ノート・データにクオンタイズを実行するとノート・オンのタイミングは補正されますが、レングス(音符の長さ)は変わりません。
 - クオンタイズのレゾリューションを Hi にすると、ベース・レゾリューション(♩/480)のタイミングで補正しますので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。
- また、同じコントロール・データが同じタイミングに含まれていると、それらが1つにまとまりインターナル・メモリーが節約できます。

1. “Track Select”でクオンタイズを行うトラックを指定します。
2. “Quantize”を選び、ダイアログを表示します。



3. クオンタイズを行う範囲を指定します。
“From Measure”と“To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。(“From

Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。)

4. クオンタイズをかける演奏データ(イベント)の種類を“Kind”で選びます。

All: すべての MIDI データにクオンタイズをかけます。

Note: ノート・データにクオンタイズをかけます。ノートの範囲を“Bottom”、“Top”で設定します。“Bottom”で Note の下限を、“Top”で Note の上限を設定します。特定のノートのみ(例えばドラムス・トラックでのスネア音のみ)にクオンタイズをかけるときなどに利用できます。また、すべてのノートにクオンタイズをかけるときは C-1、G9 に設定します。

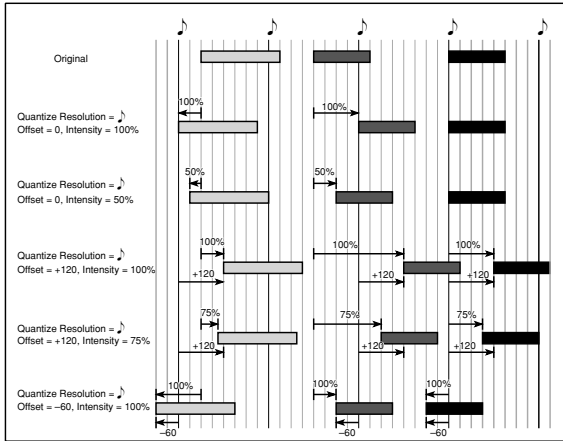
Control Change: コントロール・チェンジにクオンタイズをかけます。コントロール・チェンジの種類を限定するときは、ナンバー(“No.”)を指定します。すべてのコントロール・チェンジにクオンタイズをかけるときは All を設定します。

After Touch: チャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータをクオンタイズします。

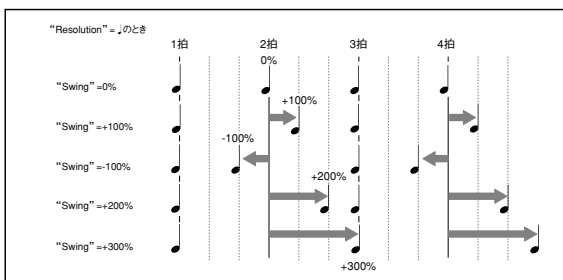
Pitch Bend: ピッチ・バンドのデータにクオンタイズをかけます。

Program Change: プログラム・チェンジのデータにクオンタイズをかけます。

5. “Resolution”では、補正時の分解能を指定します。
レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。
 6. “Offset”では、基準のタイミングからどの方向へどの位ずらすかをクロック単位で指定します。
240 にすると ♩、120 にすると ♩です。+のときは前へずれ、-のときは後ろへずれます。これで、前ノリや後ノリが再現できます。
 7. “Intensity”では、補正時の感度(手順5と6の指定へどのくらい近づけるか)を指定します。
0では補正しません。100で手順5、6の設定どおりに補正します。
 8. “Swing”で、リズムにスイング感をつけます。例えば、スクエアな16ビートを絶妙なシャッフル・グループに簡単に交換できます。
0%以外に設定すると、“Resolution”で設定した分解能に対して偶数拍の音符の位置をずらして、リズムにスイング感をつけます。
+100%に設定すると、“Resolution”で設定した分解能に対して1/3の位置に移動します。+300%に設定すると、偶数拍の音符は次の奇数拍の音符の位置まで移動します。
 9. クオンタイズを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
- * “Offset”、“Intensity”の設定によって、次のようなクオンタイズの結果が得られます。



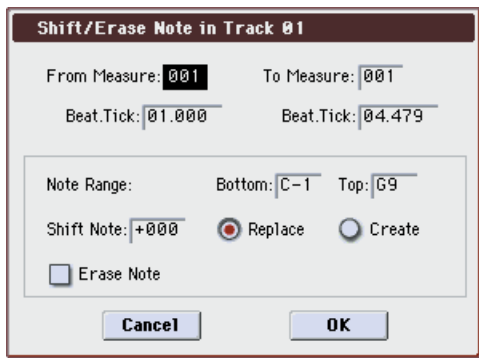
* “Swing” の設定によって、次のような結果が得られます。



Shift/Erase Note

指定した MIDI トラック、小節範囲での、任意のノート・ナンバーを、シフト（移動）またはイレース（消去）します。

1. “Track Select” でシフト/イレース・ノートを実行する MIDI トラックを指定します。
2. “Shift/Erase Note” を選び、ダイアログを表示します。



3. ノート・ナンバーをシフト（移動）またはイレース（消去）する範囲を指定します。
“From Measure” と “To End of Measure” で小節を、“Beat.Tick” で拍とクロックを指定します。（“From Measure” と “To End of Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）
4. シフト/イレース・ノートを実行するノートの範囲を設定します。
Note Range: “Bottom” で下限を、“Top” で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とする場合は、“Bottom” を C-1 に、“Top” を G9 に設定します。

- ノートをシフトする場合
5. “Shift Note” では、ノートを移動させる量を設定します。

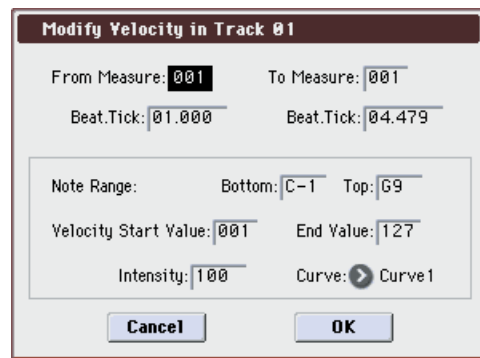
シフト量は半音単位で、-127～+ 127の範囲で設定できます。+ 1 で半音上がります。

6. “Replace” でノート・ナンバーを移動するか、“Create” で新しく追加するかを指定します。
例えば、ドラムス・プログラムをトラックに設定している場合、“Replace” は、あるスネア音を別のスネア音に入れ替えるなどに利用でき、“Create” は、あるスネア音に効果音を重ねる場合などに利用できます。また、ギターのリズムにオクターブ下のノートを加えたりするときにも利用できます。
7. シフト・ノートを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
 - ノートをイレースする場合
8. “Erase Note” をチェックします。
ある小節範囲のノート・データをまとめて消去するにはメニュー・コマンド “Erase Measure” で “Kind” に Note を選ぶことを行えますが、ここでは “Beat.Tick” で範囲を指定したり、特定のノート・データのみを消去できます。
9. イレース・ノートを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Modify Velocity

指定した範囲内のノート・データのペロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

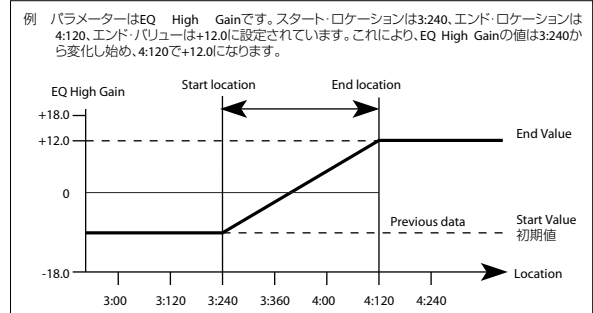
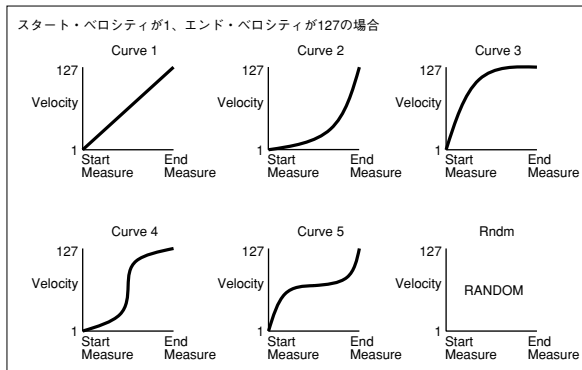
1. “Track Select” でモディファイ・ペロシティを行うトラックを指定します。
2. “Modify Velocity” を選び、ダイアログを表示します。



3. ペロシティを変更する範囲を指定します。
“From Measure” と “To End of Measure” で小節を、“Beat.Tick” で拍とクロックを指定します。（“From Measure” と “To End of Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）
4. モディファイ・ペロシティを実行するノートの範囲を設定します。
Note Range: “Bottom” で下限を、“Top” で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とするときは、“Bottom” を C-1 に、“Top” を G9 に設定します。
5. “Velocity Start Value” でスタート位置でのペロシティ値を、“End Value” でエンド位置でのペロシティ値を設定します。
6. “Intensity” で手順 7 で指定するカーブへどれくらい近づけるかを設定します。
0 [%] にするとペロシティは変わらず、100 [%] にすると設定したカーブにそったペロシティになります。
7. “Curve” では、ペロシティが時間の経過とともに変化するときのカーブ（6 種類）を指定します。

8. モディファイ・ペロシティを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

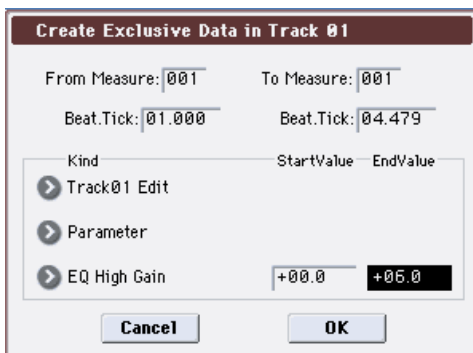
* 6種類のカーブ “Curve” は次のとおりです。



Create Exclusive Data

ユニバーサル・システム・エクスクリューシブ・メッセージ、M3パラメーター・チェンジ・メッセージの各データをMIDIトラックの指定した範囲で作成します。

1. “Track Select” でクリエイト・エクスクリューシブ・データを行うMIDIトラックを指定します。
2. “Create Excl Data” を選び、ダイアログを表示します。



3. ユニバーサル・システム・エクスクリューシブ・メッセージ、M3パラメーター・チェンジ・メッセージを挿入する範囲を指定します。

“From Measure” と “To Measure” で小節を、“Beat.Tick” で拍とクロックを指定します。（“From Measure” と “To Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）

4. “Kind” でユニバーサル・システム・エクスクリューシブ・メッセージ、M3パラメーター・チェンジ・メッセージの種類を選びます。

☞ p.634 表を参照してください。

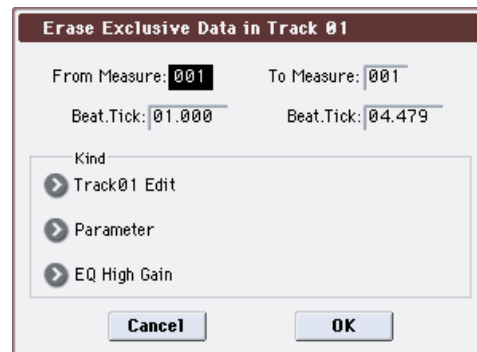
5. “Start Value” でユニバーサル・システム・エクスクリューシブ・メッセージまたは M3 パラメーター・チェンジ・メッセージのスタート位置の値を、“End Value” でエンド位置の値を設定します。

6. クリエイト・エクスクリューシブ・データを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Erase Exclusive Data

ユニバーサル・システム・エクスクリューシブ・メッセージ、M3パラメーター・チェンジ・メッセージの各データを指定した範囲でイレース（消去）します。

1. “Track Select” でイレース・エクスクリューシブ・データを行うMIDIトラックを指定します。
2. “Erase Excl Data” を選び、ダイアログを表示します。



3. ユニバーサル・システム・エクスクリューシブ・メッセージ、M3パラメーター・チェンジ・メッセージを消去する範囲を指定します。

“From Measure” と “To Measure” で小節を、“Beat.Tick” で拍とクロックを指定します。（“From Measure” と “To Measure” には Track Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。）

4. “Kind” で消去する演奏データ（イベント）の種類を選びます。
- ☞ p.634 表を参照してください。

5. イレース・エクスクリューシブ・データを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Note: ある小節範囲のユニバーサル・システム・エクスクリューシブ・メッセージ、M3パラメーター・チェンジ・メッセージをまとめて消去するには、“Erase Measure” で “Kind” に Exclusive を選択することで行えますが、ここでは “Beat.Tick” で範囲を指定して消去することができます。

Copy KARMA Module

(参照 : p.115 「Copy KARMA Module」)

Initialize KARMA Module

(参照 : p.116 「Initialize KARMA Module」)

Copy Scene

(参照 : p.116 「Copy Scene」)

Swap Scene

(参照 : p.116 「Swap Scene」)

Capture Random Seed

(参照 : p.117 「Capture Random Seed」)

Auto Assign RTC Name

(参照 : p.118 「Auto Assign RTC Name」)

Copy Insert Effect

(参照 : p.118 「Copy Insert Effect」)

ただし、IFX1 ~ 5 ページの “Ctrl Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Insert Effect

(参照 : p.118 「Swap Insert Effect」)

ただし、IFX1 ~ 5 ページの “Ctrl Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはスワップされません。

Drum Kit IFX Patch

(参照 : p.192 「Drum Kit IFX Patch」)

Copy MFX/TFX

(参照 : p.119 「Copy MFX/TFX」)

ただし、MFX1 ~ TFX ページの “Ctrl Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはコピーしません。

Swap MFX/TFX

(参照 : p.119 「Swap MFX/TFX」)

ただし、MFX1 ~ TFX ページの “Ctrl Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはスワップしません。

Write FX Preset

(参照 : p.119 「Write FX Preset」)

Put Effect Setting to Track

エフェクトの設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラックに挿入します。曲の途中でエフェクトの設定を変更したい場合等に使用します。

▲ MIDI パラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージでエフェクトの設定を変更する場合、エフェクトの切り替えに、ある程度の時間を必要とします。また、発音中であれば音色がスムーズに切り替わらない場合があります。演奏データのタイミングを考慮し、システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入するロケーションを調節してください。

Note: エフェクトを途中で切り替える場合は、切り替える前のエフェクトもこのコマンドでトラックの小節のはじめ (“Measure”001, “Beat.Tick”01.000) に挿入してください。

1. 挿入するエフェクト (IFX1 ~ 5, MFX1、2, TFX) を P8-1: IFX、P8-2: IFX または P9: MFX/TFX で調整し、エクスクルーシブ・イベントを挿入するソング、トラック、小節、拍とクロックを確認します。

例えば下図のようにトラック 2 で使用している IFX4 を 9 小節の出だしで変更するとします。



2. “Put Effect Setting to Track” を選び、ダイアログを表示します。(ダイアログの値は、手順 1 の例にするための設定です。)



3. “Effect” で対象となるエフェクトを選びます。
4. To “Song” で挿入先のソング、“Track” で挿入先トラック、“Measure” でイベント挿入先小節、“Beat.Tick” でイベント挿入の拍とクロックを設定します。
5. “Put Effect Setting to Track” を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

▲ 挿入できるイベントは、エフェクトの種類とエフェクトのパラメーターのみです。エフェクトのオン/オフやパス等の設定は、リアルタイム・レコーディングしてください。

Note: Location を戻してソングをプレイバックすることによって、エフェクトが切り替わるのを確認することができます。また、P6: Track Edit ページのメニュー・コマンド “Event Edit” でパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージ (Exclusive) が挿入されているのが確認できます。

Note: 挿入先にパターンが挿入されていた場合は、そのパターンはノート・データに展開されます。

例：“Put Effect Setting to Track”によるエフェクトの切り替え

メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”は、エフェクト設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラック上に挿入します。2通りの方法を例として説明します。

1) 曲の先頭と途中でエフェクト設定を挿入する

MIDIトラック2にインサート・エフェクト(IFX3)を、1小節から8小節まで035: Stereo Phaserを使用し、9小節目からは032: Stereo Flangerに切り替わるように設定します。

メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”でMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入します。

1. P0-1: Play/REC- Program T01-08で、MIDIトラック3に任意のプログラムを選びます。
“Track Select”でTrack02を選択するとモニターすることができます。
2. P8-1: IFX- Routing1 T01-08で、MIDIトラック3をIFX3に送ります。
3. 1小節目から使用するエフェクトを設定します。
P8-1: IFX- Insert FX Setup で、IFX3に035: Stereo Phaserを選び、Effect On/Offボタンを押します。
P8-1: IFX- IFX3でパラメーターを任意に設定します。



4. “Track Select”でTrack03を選んでいないことを確認して、任意にレコーディングします。
5. P8-1: IFXページでメニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”を選び、ダイアログを表示します。
6. エフェクトのエクスクルーシブ・メッセージの挿入先を設定します。
“Effect”: IFX3
To: “Song”: 000
“Track”: 03
“Measure”: 001
“Beat.Tick”: 01.000
7. OKボタンを押します。
8. 9小節目から使用するエフェクトを設定します。
P8-1: IFX- Insert FX Setup で、IFX3に032: Stereo Flangerを選びます。
P8-1: IFX- IFX3でパラメーターを任意に設定します。
9. P8-1: IFXでメニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”を選び、ダイアログを表示します。
10. エフェクトのエクスクルーシブ・メッセージの挿入先を設定します。
“Effect”: IFX3
To: “Song”: 000
“Track”: 03

“Measure”: 009
“Beat.Tick”: 01.000

11. OKボタンを押します。
12. 実行後プレイバックすると、トラック3のエフェクト035: Stereo Phaserが9小節目から032: Stereo Flangerに変わります。
13. [COMPARE]スイッチを押して(スイッチが点灯)プレイバックさせると、“Put Effect Setting to Track”実行前の状態が確認できます。
14. P6: Track Edit- Track Edit ページで“Track Select”をTrack03にして、メニュー・コマンド“Event Edit”を選び、イベント・エディットの画面を表示します。(Set Event Filtersダイアログの“Exclusive”をチェック)
トラック3の先頭と9小節目にMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。

2) 曲の先頭からはソング自体に設定されているエフェクトを使用し、曲の途中から別のソングで設定したエフェクトを挿入する

MIDIトラック3で使用されているインサート・エフェクト(IFX3)において、曲の先頭からは035: Stereo Phaserを使用し、9小節目からは別のソングで設定した032: Stereo Flangerを使用するように、MIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入します。

1. MIDIトラック3に任意のプログラムを選び、IFX3に送ってください。
MIDIトラック3について以下のように設定します。
“Track Select”: Track03 (P0)
“Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)”: IFX3 (P8)
P0-1: Play/REC- Program T01-08ページでトラック3にプログラムをアサインし、P8: Insert Effectページで、トラック3にエフェクトをルーティングし、エフェクトを設定してください。
2. “Track Select”でTrack03を選んでいないことを確認して、レコーディングします。
3. 変更するエフェクトの設定を、コピーした別のソングで設定します。
1)ソングS001を作成します。
2)メニュー・コマンド“Copy From Song”でコピー元をS000にしてコピーを実行します。
ソング001上で9小節目から使用するエフェクトを設定します。P8-1: IFX-Insert FX Setupで、IFX3に032: Stereo Flangerを選びます。
P8-1: IFX-IFX3でパラメーターを任意に設定します。
4. メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”を選び、ダイアログを表示します。
5. ソング001で設定したエフェクト設定をソング000に挿入します。
“Effect”: IFX3
To: “Song”: 000
“Track”: 03
“Measure”: 009
“Beat.Tick”: 01.000
6. OKボタンを押して、実行します。
7. 実行後、ソング000を選びプレイバックさせると、トラック3のエフェクトが9小節目から032: Stereo Flangerに変わります。
8. ソング000で[COMPARE]スイッチを押して(スイッチが点灯)プレイバックさせると、“Put Effect Setting to Track”実行前のものを確認できます。

実行前と実行後のトラックを比較したいときに [COMPARE] スイッチを使用します。

Note: ソング 000 の P6: Track Edit-Track Edit ページで “Track Select” を Track03 にして、メニュー・コマンド “Event Edit” を選び、イベント・エディットの画面を表示します。(Set Event Filtersダイアログの “Exclusive” をチェック)

トラック 3 の 9 小節目に MIDI パラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。

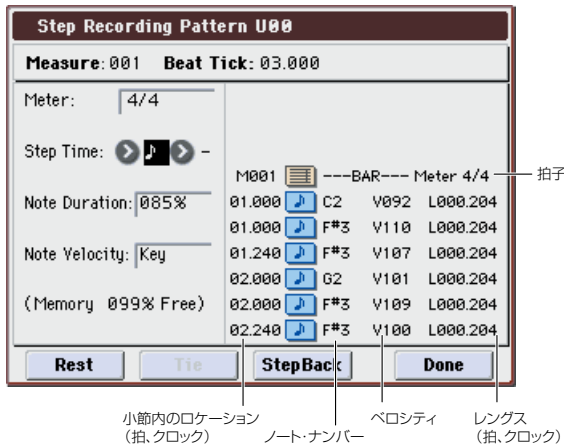
Step Recording (Loop Type)

パターンをステップ・レコーディングします。
ユーザー・パターンのとにき有効です。

1. “Pattern”、“Pattern Select” でレコーディングするパターンを選びます。

初期状態ではパターンの長さは 1 小節です。パターンの小節数を変更するときはメニュー・コマンド “Pattern Parameter” で設定します。

2. “Step Recording (Loop Type)” を選び、ダイアログを表示します。



3. 以降の操作はトラックのステップ・レコーディングと同様です。メニュー・コマンド “Step Recording” (☞p.286) の手順 3 からの操作を参照してください。ただし、パターンでのステップ・レコーディングはトラックのステップ・レコーディングと異なり、パターンの最後まで行くと先頭に戻り、繰り返しレコーディングしてデータを追加していきます。

Event Edit

入力したパターンの演奏データをイベント単位でエディットします。

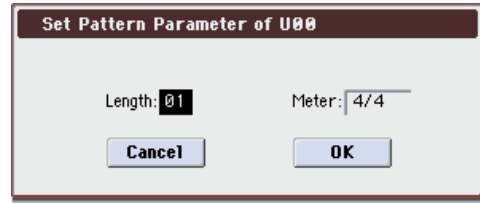
エディットするパターンを “Pattern”、“Pattern Select” で選びます。そしてこのコマンドを選びます。

その後の操作は、トラックのイベント・エディットでの MIDI トラックに対するエディットと同じです。メニュー・コマンド “Event Edit” (☞p.287) を参照してください。

Pattern Parameter

指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

1. “Pattern”、“Pattern Select” でパターンを選びます。
2. “Pattern Parameter” を選び、ダイアログを表示します。

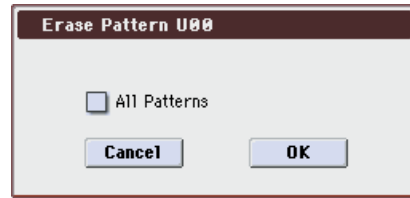


3. “Length” でパターンの小節数を設定します。
4. “Meter” でパターンの拍子を設定します。
ただし、ここで設定した拍子で作成したパターンは、ソングのトラックにブットまたはコピーすると、ソングの小節に設定した拍子で演奏されます。
5. パターン・パラメーターを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Erase Pattern

指定したパターンの演奏データを消去します。

1. “Pattern”、“Pattern Select” でパターンを選びます。
2. “Erase Pattern” を選び、ダイアログを表示します。



3. “All Patterns” にチェックすると、ソング内のすべてのユーザー・パターンを消去します。
チェックしないときは、手順 1 で指定したパターンを消去します。
4. イレース・パターンを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy Pattern

指定したパターンの設定と演奏データを他のパターンへコピーします。

ユーザー・パターンはソングに付属していますが、コピー・パターンによって、他のソングでも使用できます。

またプリセット・パターンはエディットはできませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによってユーザー・パターンとしてエディット、セーブができます。コピー・パターンを実行すると、コピー先のパターンの設定、演奏データを消去しますので注意してください。

1. “Copy Pattern” を選び、ダイアログを表示します。



2. From (Song ***): “Pattern” でコピー元のパターンを選びます。(Pattern Edit ページで選んでいるソング、パターンが初期状態としてセットされます。)
3. To: “Song”、“Pattern” でコピー先のソング、パターンを選びます。“Pattern” には U00 ~ U99 のユーザー・パターン

が選べます。

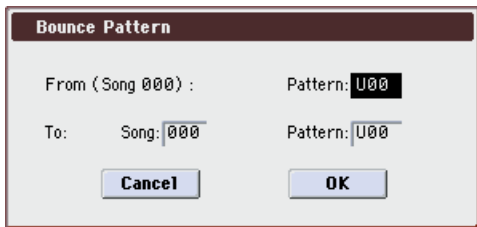
4. コピー・パターンを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Bounce Pattern

バウンス元のパターンとバウンス先のパターンの演奏データを 1 つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。実行後のパターンの拍子と長さは、バウンス先の設定に従います。トラックのバウンスと異なり、バウンス元の演奏データは消去しません。

選択しているパターンとバウンス先のパターンに MIDI コントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。あらかじめ 2 つのパターンの MIDI コントロール・データを、メニュー・コマンド [Event Edit] (※p.287) で整理してください。

1. “Pattern”、“Pattern Select” でバウンス元になるパターンを選びます。
2. “Bounce Pattern” を選び、ダイアログを表示します。



3. From (Song ***) : “Pattern” でバウンス元のパターンを選びます。(Pattern Edit ページで選んでいるソング、パターンが初期状態としてセットされます。)
4. To: “Song”、“Pattern” でバウンス先のソングとパターンを選びます。“Pattern” には U00～U99 のユーザー・パターンが選べます。
5. バウンス・パターンを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Get From Track

MIDI トラックの演奏データを指定したパターンへ取り込みます。

1. “Pattern”、“Pattern Select” で取り込み先を選びます。
2. メニュー・コマンド “Pattern Parameter” で、取り込み先のパターンの長さを設定します。
3. “Get From Track” を選び、ダイアログを表示します。



4. “Song” で取り込み元のソングを選びます。
5. “Track” で取り込み元の MIDI トラックを選びます。
6. “Measure” で取り込み元の先頭の小節を設定します。
7. ゲット・フロム・トラックを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Put To Track

パターンを MIDI トラックに配置します。

メニュー・コマンド “Copy To Track” とは異なり、パターン・ナンバーのみをソングに配置してプレイバック時にパターンを呼び出します。パターンの演奏データはトラック上に存在しません。

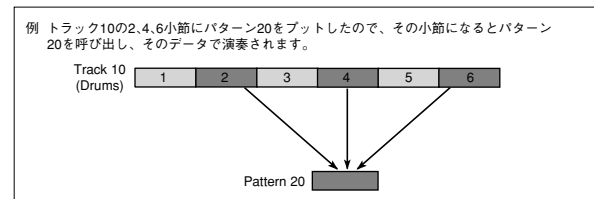
繰り返し使用することの多いフレーズや、ドラム・パターン等をパターンとして用意しておき、それをトラック上に配置することで、メモリーを大幅に節約できます。

また、パターンを修正すると、それを配置してあるソングの演奏に影響を与えます。

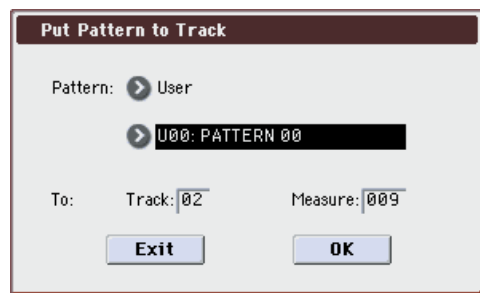
プット・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- プット先にすでにある演奏データを消去します。
- プットしたパターンは、プット先の小節で設定している拍子に従います。
- トラックにすでにあるピッチ・バンド等のコントロール・データは、パターンをプットした小節の直前でリセットします。(パターンがプットされる小節でピッチ・バンド等のコントロールを行うときは、あらかじめパターンに書き込む必要があります。)(※参照：OG p.91 「パターン・レコーディングでのコントロール・データ処理」)

- 1 度トラックに配置したパターンを取り消したい場合は、メニュー・コマンド “Erase Measure” でパターンをプットした範囲を指定し、“Kind” を All にして実行してください。



1. “Put To Track” を選び、ダイアログを表示します。



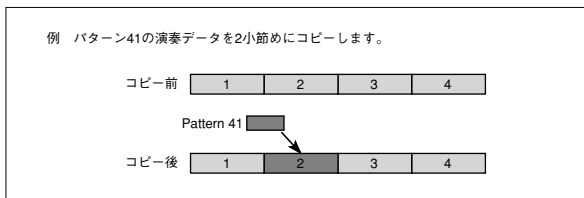
2. “Pattern”、“Pattern Select” でプット元のパターンを選びます。(Pattern Edit ページで選んでいるパターンが初期状態としてセットされます。)
3. To: “Track” でプット先の MIDI トラックを選びます。
4. “Measure” でプット先の先頭の小節を設定します。
5. プット・トゥ・トラックを実行するときは OK ボタンを押します。実行すると、“Measure” が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをプットすることができます。コマンドを終了するときは、Exit ボタンを押します。

Copy To Track

指定したパターンの内容 (演奏データ) を MIDI トラックの演奏データとしてコピーします。

プット・トゥ・トラックとは異なり、MIDIトラックに演奏データ自体を入力するので、コピーしたトラックをソング上でエディットすることができます。またコピー元のパターンをエディットしてもソングの演奏データには影響がありません。コピー・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- コピー先の小節にすでにあった演奏データを消去します。
- コピーした演奏データは、コピー先の小節で設定している拍子に従います。



操作はプット・トゥ・トラックと同じです。メニュー・コマンド“Put To Track”を参照してください。

Convert to Drum Trk Pattern

ユーザー・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートします。コンバートすることによって、ユーザー・パターンは各モードのドラム・トラックで使用することができます。このコンバートしたドラムトラック・パターンは電源をオフにしても本体に保存されます。そのためプログラムやコンピネーションと一緒に管理することができます。

1. “Pattern”、“Pattern Select”でコンバート元のパターンを選びます。
2. “Convert to Drum Trk Pattern”を選び、ダイアログを表示します。



3. To “Drum Track Paterm Select” で、コピー先のユーザー・ドラムトラック・パターン・ナンバーを設定します。実行するとコピー先のナンバーに上書きされます。
 4. “All Patterns available in Song ***” をチェックすると、ソング内のノート・イベントを持つすべてのパターンが、手順3で指定したナンバーを先頭にしてコピーされます。
 5. “Note Only” をチェックして実行すると、ノート・イベントだけをコピーします。
 6. コンバート・トゥ・ドラムトラック・パターンを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
- ⚠ ドラムパターンのメモリー容量が足りないとき、またはパターン・スロットが足りないときは、エラー・メッセージ “Not enough Drum Track pattern memory”、“Not enough Drum Track pattern locations available” を表示してコマンドは実行されません。

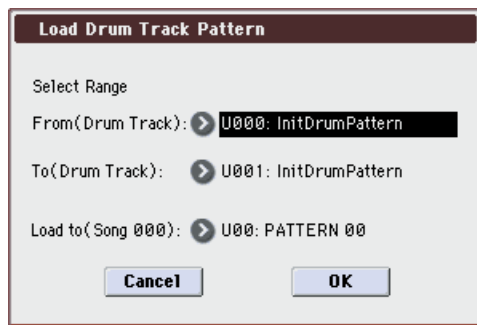
Tips: よく使用するドラム・パターンをコンバートしてもよいでしょう。“Load Drum Track Pattern”で読み込みます。

Load Drum Track Pattern

ユーザー・ドラムトラック・パターンをユーザー・パターンに読み込みます。

ユーザー・ドラムトラック・パターンをエディットするときは、一端、ソングのパターンに読み込んで、エディットします。エディット後は “Convert to Drum Trk Pattern” で任意のユーザー・ドラムトラック・パターンとして保存します。

1. “Load Drum Track Pattern” を選び、ダイアログを表示します。



2. Slect Range “From (Drum Track)” と “To (Drum Track)” で、コピー元のユーザー・ドラムトラック・パターンを設定します。

From から To までのユーザー・ドラムトラック・パターンがロードの対象になります。1パターンだけをロードするときは、From と To を同じナンバーにします。

実行するとコピー先のナンバーに上書きされます。

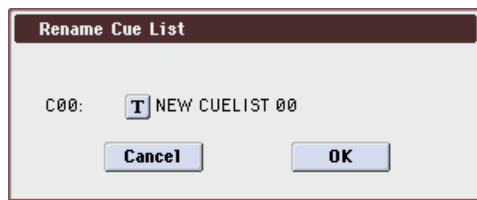
3. “Load to (Song ***)” でロード先のユーザー・パターン・ナンバーを設定します。
4. ロード・ドラムトラック・パターンを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Erase Drum Track Pattern

任意のドラムトラック・パターンを削除します。
(☞ 参照 : p.113 “Erase Drum Track Pattern”)

Rename Cue List

選択しているキュー・リストをリネームします。24文字まで入力が可能です。(☞OG p.191)



Delete Cue List

現在選ばれているキュー・リストを削除します。

1. “Delete Cue List” を選び、ダイアログを表示します。



2. デリット・キュー・リストを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。実行すると、現在選ばれているキュー・リストの設定データを削除します。

Copy Cue List

現在選ばれているキュー・リストに、別のキュー・リストの設定をコピーします。

1. “Copy Cue List” を選び、ダイアログを表示します。



2. “From” でコピー元のキュー・リストを指定します。
3. コピー・キュー・リストを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
実行すると選択されているキュー・リストの設定データを削除し、コピー元のデータに書き替えます。

Convert to Song (Convert Cue List to Song)

複数のソングで構成しているキュー・リストを、1 つのソングにコンバートします。キュー・リストではトラックの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、空いたトラックにソロ演奏などをレコーディングすることが可能になります。

また USB ストレージ・デバイスに SMF で書き出すときにもソングにコンバートする必要があります。コンバートを実行すると、“Step”01 に選択したソングのトラックやエフェクトの設定がコンバート先のソングにコピーされ、それ以降のソングのトラックやエフェクトの設定は、すべて “Step”01 のソングを基準にコンバートされます。

1. ソングにコンバートするキュー・リスト (C00 ~ C19) を選びます。
2. “Convert to Song” を選び、ダイアログを表示します。



3. “To Song” でコンバート先のソング・ナンバーを指定します。
新規にソングを選ぶと、確認のダイアログが表示されます。OK ボタンを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコンバートします。

4. コンバートを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。


すでに設定、演奏データがあるソングを選択し、実行するとそのソングのデータを消去し、キュー・リストからコンバートしたデータに書き替えますので、実行前に注意してください。

実行した後、[COMPARE] キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。

“Convert to Song” では、キュー・リストの以下の内容がソングへコンバートされます。

- “Step”01 の Song/Track パラメーター設定

Song/Track パラメーター設定は “Step”01 の設定が使用されます。

-  **トラックの MIDI チャンネルは “Step”01 のソングの設定が使用されます。** “Step”02 以降のソングで異なる設定をしていた場合、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。キュー・リストで作成する曲に使用するソングは、再度ソングにコンバートすることを考慮して、トラックの MIDI チャンネルはあらかじめそろえておくことを心がけてください。

以下のトラック・パラメーターはコンバートに反映されません。MIDI チャンネル同様にキュー・リストで使用するソングでは設定をそろえておくことをおすすめします。


SOLO ON/OFF, Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status = EX2), Force OSC Mode, OSC Select, KARMA Track Off Control, Use Programs Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Delay, X-Y コントロール各種設定, トラック EQ 各種設定

- **トラック・イベントにコンバートされる Song/Track パラメーター**

“Step”01 のソングの 2 回目以降のリピート、“Step”02 以降のソングの設定は、すべてトラック・イベント (演奏データ) にコンバートされます。コンバートされる内容は次のとおりです。

Track 1~16	Program Select, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range
Master Track	Tempo, Meter

“Pan” (0-1-3(4)b) が RND のとき C064 にコンバートされます。“Portamento” (3-3(4)c) が PRG、“Bend Range” (3-5(6)c) が PRG または - 値のとき、コンバートに反映されません。

-  “Detune” (3-5(6)c) は、RPN ファイン・チューニングとコース・チューニングに分けて、イベントにコンバートされます。

例えば、“Detune” の設定が + 600 のとき、ファイン・チューニングが 00、コース・チューニングが 6 になります。ファイン・チューニングでは、再生ピッチを変化 (Detune) させます。コース・チューニングでは、再生するノートを変化 (Transpose) させます。このため、ドラムス・プログラムなど、プログラムによっては、キュー・リストでの再生状態をソングで再現できない場合があります。

- “PLAY/MUTE” (P0-1-1(2): Program T01-08, T09-16 “Play/Rec/Mute”)

トラック・パラメーター “Play/Mute” がソングに反映されます。“Solo On/Off” は反映されません。

- “Track Play Loop” (P0-1-5(6): PlyLoop T01-08, T09-16 ページ)

“Track Play Loop” がオンになっている場合、“Loop Start” から “Loop End” までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

例えば、“Track Play Loop” が M005 ~ M008、マスター・トラックの小節が 10 までであった場合、トラックの先頭から M005, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6 と展開します。

- “Play Intro” (P0-1~5(6): PlyLoop T01-08, T09-16 ページ))

“Track Play Loop” がオンになっている場合、Play Loop の設定に従ってマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

“Play Intro” をチェックしている場合、トラックの先頭から “Loop End” までを展開し、その後 “Loop Start” から “Loop End” までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

“Play Intro” をチェックしていない場合、“Loop Start” から “Loop End” までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

例えば、“Track Play Loop” が M005 ~ M008、マスター・トラックの小節が 10 までであった場合、“Play Intro” をチェックしているときは、トラックの先頭から M001, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6 と展開します。

“Play Intro” をチェックしていない場合は、“Track Play Loop” の例を参照してください。

- **パターン**

“Step”01 のソングのパターンがコンバート先のソングのパターンにコピーされます。

“Step”01 の 2 回目以降のリピート、“Step”02 以降のソングのトラックにパターンがある場合は、トラック・イベント (演奏データ) に展開されます。

- **“Transpose”**

“Step”02 以降のソングの各トラックの “Transpose” (3-5(6)c) が “Step”01 のソングの設定と異なる場合、ノート・データのノート・ナンバーがシフトされます。

例えば、“Step”01 の “Transpose” が +1 で、“Step”02 の “Transpose” が -1 の場合、“Step”02 のトラックのノート・ナンバーが 2 下がります。

- **“Repeat”FS (Foot Switch) → “Repeat”1**

“Repeat” を FS (Foot Switch) に設定している場合、“Repeat”1 にコンバートされます。

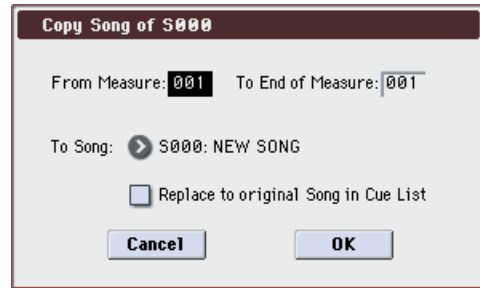
“Convert to Song” を実行して、キュー・リストをソングにコンバートするとき、キュー・リストでのリピートの設定、キュー・リストで使用しているソングのパターン、トラック・プレイ・ループの設定は、すべてノート・データ等のイベントとしてコンバートされます。そのためデータ量が増え、インターナル・メモリーの残量によってはコンバートできない場合があります。特に長いソングをキュー・リストで使用している場合や、リピートを多く設定している場合、またソングでパターンを多く使用している場合などは、“Convert to Song” をキュー・リスト作成中に試して、メモリー残量を確認しながら作成してください。

999 小節を超えるキュー・リストはソングにコンバートできません。

例えば、8 小節のソングの中の 5 ~ 8 小節を繰り返したいときなどに、その区間を “Copy Song” で 4 小節のソングとして作成します。

そして、作成したソングを “Step” に配置して、その区間をリピートさせるというような使い方ができます。

1. “Current Step” または “Song” で数小節をコピーしたいソングを選びます。
2. “Copy Song” を選び、ダイアログを表示します。



3. コピーしたい区間の小節を指定します。
“From Measure” で始めの小節を、“To End of Measure” で終わりの小節を指定します。
4. “To Song” で、コピー先のソングを指定します。新規にソングを選ぶと、確認のダイアログが表示されます。OK ボタンを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコピーされます。すでに設定や演奏データがあるソングを選び、実行すると、そのソングのデータは消去され、コピー元のデータに書き替えられますので、実行前に注意してください。
5. “Replace to original Song in Cue List” をチェックして実行すると、“Current Step” のソングが新たに作られたソングに入れ替わります。
チェックしないで実行すると入れ替わりは行われません。実行後、キュー・リストのステップにそのソングを選択することができます。
6. コピー・ソングを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy Song

“Step” に設定されたソングの一部 (数小節) をコピーし、1 つのソングにします。キュー・リストでの曲の構成や展開を変更したいときに便利です。

Sequencer モードで対応するエクスクルーシブ・イベント

システム・エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング / ブレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックのエディットが可能です。

リアルタイム・レコーディングでレコーディング対象となるエクスクルーシブ・メッセージ


以下が対象となるエクスクルーシブ・メッセージです。


- 外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージ
- Sequencer モードでのパラメーター・チェンジ (下表参照)
- フット・ペダル、スライダー等々にアサインされた Master Volume のユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ


Sequencer モードでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーター・チェンジ

フロント・パネル / ページ	パラメーター	
フロント・パネル	KARMA	[ON/OFF], [LATCH], [MODULE CONTROL] スイッチ
	Control Surface	[CONTROL ASSIGN], [PAD MODE] スイッチ
P0: Play/REC	Program, Mixer	Program Select, Pan, Volume, PLAY/MUTE, Solo On/Off *1
	Sampling/Audio In	[Audio Input] のすべてのパラメーター
	Control Surface	[MIXER], [RT Control], [KARMA SCENE], [KARMA Switch], [KARMA Slider] のすべてのパラメーター, [TONE ADJ.]-Assign, Value
P1: DT/XY/Ctrls	X-Y Vol	[X-Y Volume Control] のすべてのパラメーター, X-Y Assign, Center Volume, Enable Program X-Y Volume
	X-Y CC	[X-Y CC Control] のすべてのパラメーター, Enable Seq X-Y CC, Enable Program X-Y CC
	Controllers Setup	[Panel Switch Assign], [Realtime Control Slider Assign] のすべてのパラメーター
	Pads Setup	[Pads Chord] のすべてのパラメーター
P2: EQ/Option	EQ Trim	Auto Load Prog EQ, Bypass, Input Trim, High Gain, Mid Frequency, Mid Gain, Low Gain
P3: Track Param	MIDI	
	OSC	Force OSC Mode, OSC Select, Portamento
	Pitch	Transpose, Detune, Bend Range, Other
P4: Zone/Delay	Delay	Mode, Time, Base Note, Times
P7: KARMA	GESetup	Load GEOptions
	Note Map	Octave Replicate を除くすべてのパラメーター
P8: IFX	Routing1/2	Bus Select, Send1, Send2, FX Control Bus, AUX Bus
	Insert FX Setup	IFX, IFX On/Off, Chain to, Chain, Pan, Bus Sel, AUX Bus, Ctrl Bus, Send1, Send2
	IFX 1-5	エフェクトのパラメーターすべて
	Common FX LFO	[Common FX LFO 1, 2] のすべてのパラメーター
P9: MFX/TFX	Routing	MFX, MFX On/Off, Chain, Chain Direction, Chain Level, Return 1, Return 2, TFX, TFX On/Off, Master Volume
	MFX 1/2	エフェクトのパラメーターすべて
	TFX	エフェクトのパラメーターすべて

*1: そのトラックのプレイ / ミュートの状態にかかわらず、“Solo On/Off” は常にトラック上のイベントに従ってコントロールされます。

 一度にレコーディングできるエクスクルーシブ・メッセージのサイズは最大約 320 キロバイトです。このサイズは同一小節内にほかのイベントが存在すると、その分減少します。

 外部 MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージとエディット時のパラメーター・チェンジを同時にレコーディングすることはできません。

 Global P1: MIDI- MIDI Basic の SEQ Mode “Param. MIDI Out” の設定により、レコーディングされるイベントがコントロールされます。Control Change ではコントロール・チェンジ・メッセージのみがレコーディングされます。SysEX-Param Change ではパラメーター・チェンジ、エクスクルーシブ・メッセージのみがレコーディングされず。(※参照: p.379 “Param. MIDI Out”)

Sampling モード

Sampling Overview

オープン・サンプリング・システム (Open Sampling System) を採用し、Sampling モードをはじめ、Program、Combination、Sequencerモードで各モードに特化したサンプリング/リサンプリングが行えます。

- 48kHz、16bit リニア、モノ/ステレオ・サンプリングが行えます。
- 最大 1000 マルチサンプル、4000 サンプル作成できます。

USB ストレージ・デバイスにサンプリングをするとき (Sampling Setup “Save to” で MEDIA 設定時)、SAMPLING [REC] スイッチが点灯または点滅している最中は、保存先の USB ストレージ・デバイスを本機から抜かないでください。メディアのファイルやフォーマットが壊れることがあります。

RAM へのサンプリング

本機は RAM メモリーを標準装備しており、この RAM メモリーにユーザー・サンプリングや EX-USB-PCM シリーズをロードするために使用します。使用できるメモリー容量は 64Mbyte になります。別売の EXB-M256 サンプリング・メモリー・エクスパンションを増設することで、256Mbyte のメモリー容量を拡張でき、合計約 320Mbyte になります。

サンプリングが可能な時間の目安は、次のようになります。

RAM メモリー容量とサンプリング時間

メモリー容量	サンプリング周波数 48kHz のサンプリング時間	
	モノ	ステレオ
64Mbyte	約 11 分 39 秒	約 5 分 49 秒
256Mbyte	約 46 分 36 秒	約 23 分 18 秒

Sampling モードや、Program、Combination、Sequencer モードで RAM メモリーにサンプリング/リサンプリングしたサンプルは、音源波形としてプログラムやドラム・キットで使用したり、オーディオ・ループやボーカルのトラックとして

シーケンサーで使用できます。

別売の EXB-M256 の装着

別売の EXB-M256 を装着する方法は、OG p.196 を参照してください。

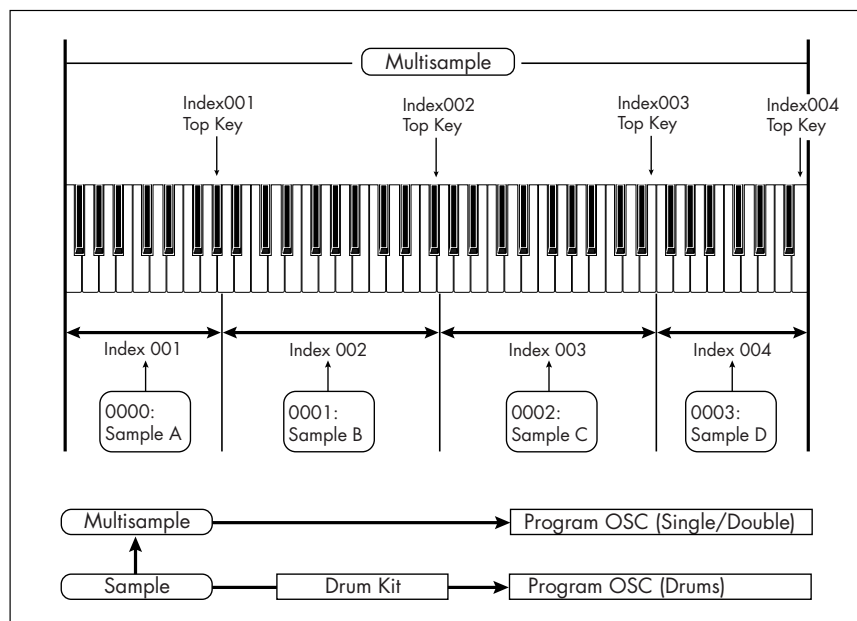
ハードディスクへのサンプリング

USB A 端子に接続したハードディスクなどのメディアにサンプリングすることが可能です。1 つのサンプル・ファイルにおいて、モノ、ステレオ共に最大で 80 分 (モノ: 約 440Mbyte、ステレオ: 約 879 Mbyte 使用) のユーザー・サンプリングができます。サンプリングしたデータは、メディアに WAVE ファイルとして作られます。

Sampling モードや、Program、Combination、Sequencer モードでメディアにサンプリング/リサンプリングした WAVE ファイルは、RAM メモリーへロードすることによって、音源波形、オーディオ・ループやボーカルのトラックとして使用できます。また、USB A 端子に接続した CD-R/RW ドライブに書き込んで、オーディオ CD を作成することが可能です。(※参照: OG p.146 「オーディオ CD の作成」)

M3 のサンプリング機能


- Media モードで、各メディアからマルチサンプル/サンプル・データがロードできます。
- コルグ・フォーマットや AKAI (S1000/3000) フォーマットのサンプル・データ、AIFF や WAVE フォーマット、SoundFont 2.0 フォーマットなどのサンプル・ファイルがロードできます (本体ロード後はすべてコルグ・フォーマットのサンプル・データとして扱われます)。
- 作成したサンプル・データを AIFF や WAVE フォーマットのサンプル・ファイルとしてエクスポート (書き出す) することができます。



- サンプリングする外部入力音にコンプレッサー、EQ、ローファイ系エフェクトなど 5 系統インサート・エフェクト、2 系統のマスター・エフェクト、1 系統のトータル・エフェクトが使用できます。エフェクトの LFO 周期や、ディレイを BPM 値で指定でき、フレーズ・ループ等をサンプリングするときなどに効果的です。
- SAMPLING [START/STOP] スイッチ、ノート・オン、スレッシュールド、SEQUENCER [START/STOP] スイッチによるサンプリングが行えます（選べる方法はモードによって異なります）。スレッシュールドではスレッシュールド・レベルを設定し、設定した入力レベルを超えるとレコーディングが自動的にスタートします。Sampling モードではプリ・トリガーの設定が可能です。
- アナログ・オーディオ入力はマイク、ラインの信号レベルに対応しています。S/P DIF IN 経由のデジタル・オーディオ入力は 48kHz のサンプル・レートに対応しています。
- USB A 端子に接続した CD-R/RW ドライブのオーディオ CD からオーディオ信号をデジタルでサンプリングします（リッピング機能）。
- サンプリングしたデータは、簡単な操作でプログラムにコンバートすることができます。プログラムにコンバートすることによってマルチサンプル／サンプルは、フィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。そのプログラムは Combination モードや Sequencer モードでも使用できます。
- サンプルはドラムキットのドラムサンプルとして使用することができます。
-  電源をオフにすると、RAM メモリーに記録したマルチサンプル、サンプルのデータはすべて消えます。必要なデータは電源オフする前に USB ストレージ・デバイスに保存（セーブ）してください。電源オン直後はマルチサンプル、サンプル・データは入っていませんので、あらかじめ保存していたデータなどをロードして、再生やエディットをしてください。
-  “Auto Optimize RAM” (Global 0-2a) がオンで、サンプリング・データの書き込み先が RAM のとき、データ書き込み後、RAM メモリーを自動的に最適化（最適化）します。初期設定ではオンですが、使用条件によって、On/Off を使い分けてください。（メニュー・コマンド “Optimize RAM”）

Sampling モードでのエディット

- Sampling モードでは、各モードでサンプリングしたり、メディアから読み込んだサンプル・データ（WAVE や AIFF 等を含む）を、インデックス（ゾーン）にアサインして、マルチサンプルを作成します。
- ディスプレイに波形を表示し、豊富な波形編集コマンド（メニュー・コマンド）やループ設定などのエディットが可能です。
レート・コンバート（ダウン・サンプリング効果）、リバーブ等のエディットが可能です。
- サンプル単位でのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスが設定できます。ループ・チューン、リバーブ再生の設定、ループ・ロック機能が使用できます。
- Use Zero 機能で、ゼロ・クロス・ポイントを自動検出し、波形の先頭や後、またサンプルの再生時にノイズが発生しにくい部分を簡単に探せます。
- グリッド機能で、波形表示に BPM ベースのグリッドを表示し、BPM に合わせたループ作成や波形編集が簡単に行えます。このときサンプルの再生に合わせて [TAP TEMPO] を叩くとそのタイミングを BPM 値として設定できます。

- マルチサンプルは最大 128 インデックスが作成できます。それぞれのインデックスは、サンプルのアサイン、発音ゾーン、オリジナル・キー、再生ピッチ、レベル等が設定できます。
- “Keyboard & Index” 表示で、サンプルのアサインやゾーンを確認しながらマルチサンプル編集ができます。
- 24 文字までのサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームがつけられます。Media モードでもサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームで確認できます。（ 参照：p.416 “Translation”）
- タイム・スライス（Time Slice）機能で、リズム・ループ・サンプル（ドラムス等のパターンをループさせたサンプル）のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを複数に分割できます。分割したサンプルに対応するパターンやトラックの演奏データも自動的に作成できますので、即座に Sequencer モードで音のピッチを変えずにテンポを変えて再生することができます。また、スネアのピッチのみを変えたり別のサンプルと差し替えたり、シーケンサーでの再生のタイミングを変えたりして、素材のリズム・ループを元に新しいリズム・ループが作成できます。（ステレオ・サンプル対応）
- タイム・ストレッチ（Time Stretch）機能で、サンプルのピッチを変えないでテンポを変更することができます。ストリングスやボーカル等の持続音系のフレーズ・ループ等に向く Sustaining またはドラムス類などの減衰音のリズム・ループ等に向く Slice を選び、タイム・ストレッチを行うことができます。（ステレオ・サンプル対応）
- 弦・管などの音程付楽器音サンプルをループさせて音を持続させたときに、ループ部分が不自然に再生されることがあります。クロスフェード・ループ（Crossfade Loop）機能を実行することによって、このような状態を解消し、自然なループ再生を得ることができます。
- リンク（Link: Crossfade 付）機能は、2 つのサンプルをつなぎ合わせて、1 つのサンプルにすることができます。このとき、サンプルの接続部分の音量を徐々に変えて、自然に音が切り替わる効果を得るクロスフェードも可能です。
- インデックスごとの再生ピッチは、BPM アジャスト機能（再生ピッチ・アジャスト）により、ループの周期を任意の BPM 値へ合わせることができます。
- サンプルにエフェクトをかけて自動的に別サンプルを作成するリサンプリング（オート）が可能です。
- 作成したマルチサンプルは簡単にプログラムにコンバートできます（「Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)」）。
- Sampling モードでは、選択しているマルチサンプル、サンプルはどのページでも鍵盤を弾くと発音し、それぞれのページでエディットした内容を聞くことができます。

Program、Combination、Sequencer モードでのサンプリング

- Program、Combination、Sequencer モードでの演奏を内部的にデジタル領域でのリサンプリングが可能です。本機のフィルター、エフェクト、KARMA、シーケンサー等の機能を使った演奏をリサンプリングできます。
- 各入力端子から外部入力音をサンプリングできます。このとき本機での演奏と各入力端子等からの外部入力音をミックスしてサンプリングしたり、本体の演奏をモニターしながら入力端子等からの外部入力音のみをサンプリングすることができます。
- Sequencer モードでは、ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオをサンプリングすると、トラックにノート・

データを自動的に作成することができます。このイントラック・サンプリング機能によってシーケンサーを走らせながら、ボイスやギターをサンプリングできます。

- Sequencer モードのソング演奏を、USB A 端子に接続した USB ストレージ・デバイス（ハードディスクなど）へリサンプリングします。そして Media モードで曲順を編集して、USB 端子に接続した CD-R/RW ドライブでオーディオ CD が作成できます。

Note: キーボード、パッドによるベロシティ変化

Sampling モードでは、キーボードやパッド ([PAD MODE] VELOCITY SENSITIVE) によるベロシティで音の強弱をコントロールできません。Dmod Source に Velocity を使用することによってエフェクトによるコントロールが可能になります。

例えば、以下のように設定します。

“Bus (IFX/ Output) Select” : IFX1 (P8 IFX: Routing)

IFX1: 002: Stereo Limiter, On (P8 IFX: IFX)

Stereo Limiter:

“Ratio” 1.0 : 1

“Gain Adjust [dB]” -Inf

“Source” Velocity または Exp Velocity

“Amt (Amount)” +40

またユーザー・マルチサンプルをプログラムにコンバートして Program モードで使用する場合 “PROG P4: Amp/EQ” の “Velocity Intensity” の値を適宜上げることによってコントロールが可能になります。

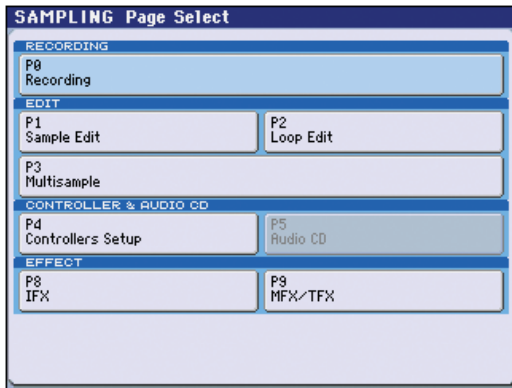
Sampling Page Select

- Sampling モードを選択するには、MODE [SAMPLING] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

- [PAGE SELECT] スイッチを押して “Page Select” を表示します。

“Page Select” には各ページの省略名が表記されています。
[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として水色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

その他の選択方法

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー[0]～[9]でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。

例えば、P3: Multisample ページを表示したいときは、[PAGE SELECT] スイッチを押しながら、テン・キー [3] を押します。

Note: P0-1、P0-2 や P8-1、P8-2 など複数に分けられた Page Select では最初の Page Select (P0-1 または P8-1) のページが選ばれます。

- [EXIT] スイッチを押すと、最後に選択した P0: Recoding ページへ移動します。もう一度、[EXIT] スイッチを押すと Main ページへ移動します。

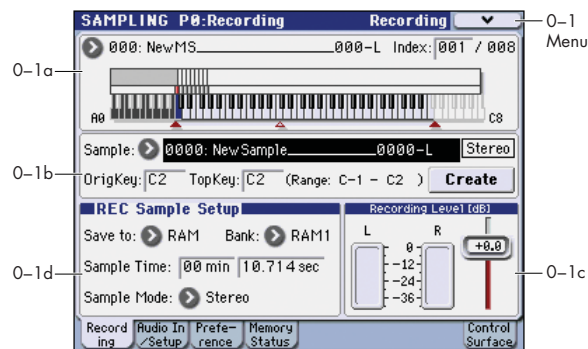
	ページ	おもな内容
RECORDING	P0: Recoding	サンプルのレコーディング (サンプリング)。レコーディングするサンプルやマルチサンプルの選択、レコーディングの各種設定、AUDIO INPUT の設定、メモリーの表示。(※p.315)
	P1: Sample Edit	サンプリングしたり、Media モードでロードしてインターナル・メモリーに取り込んだサンプルの波形編集などのエディット。(※p.328)
EDIT	P2: Loop Edit	サンプルの再生パラメーターの設定。スタート、ループ・スタート、エンド・アドレスの設定、ループやリバース再生のオン/オフ。Time Slice、Time Stretch 等の編集。(※p.330)
	P3: Multisample	マルチサンプルのエディット。サンプルのアサイン、ゾーン、オリジナル・キーなどの設定、編集。(※p.332)
CONTROLLER & AUDIO CD	P4: Controllers Setup	コントローラーの設定。(※p.334)
	P5: Audio CD	オーディオ CD の再生とリッピング。(※p.336)
EFFECT	P8: IFX	Bus とマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(※p.338)
	P9: MFX/TFX	マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの選択と設定。(※p.342)

Sampling P0: Recording

レコーディング（サンプリング）の基本設定をするページです。おもに次の設定をします。

- マルチサンプル、インデックスの作成、編集
- レコーディングするサンプルの書き込み先や、モノまたはステレオのサンプルにするかを設定
- サンプリングする時間や、ループ設定、+12dB等の設定
- 外部オーディオ入力の出力先を設定
- サンプリングするソースの選択
- レコーディング・レベルの設定

0-1: Recording



マルチサンプル、インデックスを作成し、レコーディングするサンプルの書き込み先や、サンプルをモノまたはステレオにするかを設定します。サンプリングする時間や、ループ設定、+12dB等の設定も行います。また入力信号の最終段でのレベルを調整します。

Note: 通常、このページ（Recording）または、P1: Audio In/Setupでサンプリングします。

Note: オーディオ・インプット設定が済んでいない場合は、P1: Audio In/Setupページで、先に設定をしてください。

0-1a: Multisample Select (MS)

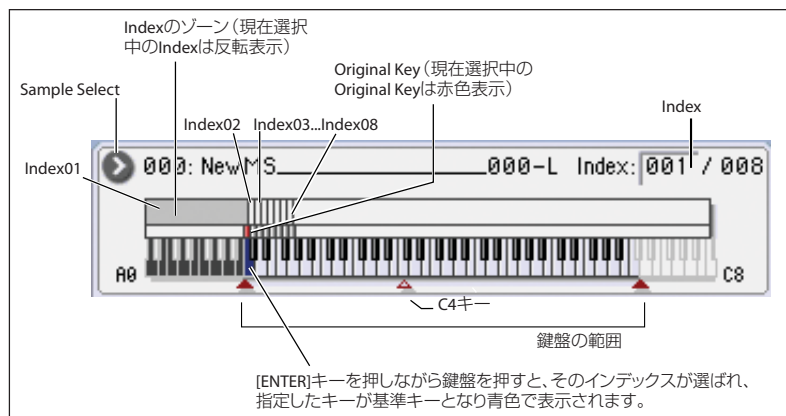
Multisample Select (MS) [000...999]

マルチサンプル（Multisample）を選びます。

1つのマルチサンプルは、複数のインデックス“Index”（キーの範囲＝ゾーン）ごとのサンプルで構成されています。

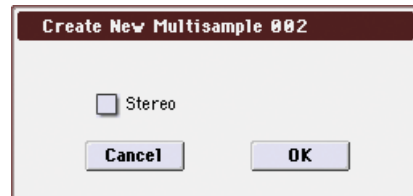
このパラメーターは、P1～P3でも設定できます。

Keyboard & Index



新規にマルチサンプルを作成するときは、

1. “Multisample Select” のポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示し、マルチサンプル・ネームが空白のナンバーを選びます。
また、テン・キー[0]～[9]で新規マルチサンプル・ナンバーを指定して[ENTER]スイッチを押します。
新規のマルチサンプル・ナンバーを選ぶと“Create New Multisample”ダイアログが表示されます。



2. ステレオのマルチサンプルを作成するときは、“Stereo”をチェックします。
3. マルチサンプルを作成するときはOKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

次のようなマルチサンプルが作成されます（例）。

モノ	001: NewMS_-----001
ステレオ	001: NewMS_-----001-L
	002: NewMS_-----001-R

Keyboard & Index

Keyboard: マルチサンプルのインデックスのゾーン、オリジナル・キー、基準キーの位置を表示します。赤色の三角は鍵盤の範囲、白色の三角はC4キーを示します。

Note: **基準キー**（青色に表示されているキー）

- P1: Sample EditでSAMPLING [START/STOP]スイッチを押すと、選択されている“Index”のサンプルが“Start”～“End”間をワンショットで発音します。このとき基準キーのピッチで発音します。
- P1、P2でのグリッド表示は、基準キーの再生ピッチ、設定テンポBPM / レゾリューション（P1、P2で設定）を基準に表示されます。
- メニュー・コマンド“Pitch BPM Adjust”機能は、基準キーの再生ピッチを基準とします。

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

サンプリングするインデックスを選びます。

1つのマルチサンプルにおけるゾーンをインデックスと呼びます。例えば61鍵盤の場合、1つのマルチサンプルを1オクターブ

ブ (12 鍵盤) ずつのゾーンに分けると、6 つのゾーンができます。このゾーン 1 つ 1 つをインデックスと呼びます。このインデックスにサンプルをアサインします。

xxx: 選択しているインデックスです。インデックスを選びます。

yyy: マルチサンプルの総インデックス数を表示します。

Note: インデックスの選択は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤またはパッドを押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。指定したキーは基準キーとなり、“Keyboard & Index” で青色表示されます。(“Keyboard & Index”)

このパラメーターは、P1 ~ P3 でも設定できます。ここで選んだインデックスは、それぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。

電源オン直後は 001/008 になります。これは 8 つのインデックスがあり、現在 1 つめのインデックスが選ばれていることを示します。インデックスを増やすときは、このページでは“Create”を使用します。Create ボタンを押すと、左端のゾーンから順番に番号が自動的に加えられます。(Create ボタンを押したとき、作成されるインデックスのポジション、ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置は Create Zone Preference (0-3a、3-2a) で設定します。ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置は、後で設定し直すこともできます。)

選択しているインデックスのサンプル、オリジナル・キー、範囲を設定します。

0-1b: Sample Select, Original Key, Top Key, Create

Sample Select [----: ---No Assign----, 0000...3999]

サンプリングしたサンプルや、Media モードでロードしたサンプルを選びます。インデックスの範囲で鍵盤を押すと、そのサンプルが発音します。ここで選択したサンプルは、それぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。このパラメーターは P1 ~ P3 でも設定できます。

----: ---No Assign----: インデックスにサンプルが割り当てられてません。鍵盤を押しても発音しません。

サンプリングする場合は、0000: など空のサンプルを選びます。サンプリングすると、選んだサンプルにデータが書き込まれます。同時にナンバーの隣にサンプル・ネーム (NewSample_0000 など) が表示されます。このサンプル・ネームはメニュー・コマンド“Rename Sample”でリネームできます。

----: ---No Assign---- のときでもサンプリングすることができます。この場合、自動的にサンプル・ナンバーが選ばれます。

また、データが入っているサンプルを選びサンプリングしても、選択しているサンプルには上書きせずに、自動的に空のサンプルにデータが書き込まれます。インデックスには、新規にデータが書き込まれたサンプルが置き換えられます。サンプルを削除したいときは、メニュー・コマンド“Delete Sample”を実行してください。

OrigKey (Original Key) [C-1...G9]

サンプリングしたときのピッチで、サンプルを発音させるキーを設定します。オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。

例えば、“OrigKey”を F2 に設定してサンプリングします。インデックスのゾーンが C2 ~ B2 のとき、F2 の鍵盤を押すと、サンプリングした音をそのままのピッチで再生します。F#2 を弾くと半音高く発音します。E2 を弾くと半音低く発音します。こ

のサンプリングした音は、F2 を中心に上は B2 まで、下は C2 まで、半音単位でピッチが変化して発音します。

オリジナル・キーの位置は、“Keyboard & Index”でも確認できます。

Note: “Constant Pitch” (3-1b) をチェックすると、ゾーンの範囲すべてがオリジナル・キーのピッチで発音します。

Top Key [C-1...G9]

インデックスのゾーンの上限キーを設定します。ゾーンはこの“Top Key”によって決定します。

例えば、インデックス 001/002 の“Top Key”を B2、インデックス 002/002 の“Top Key”を B3 に設定すると、ゾーンはインデックス 001 が B2 以下に、インデックス 002 が C3 ~ B3 になります。

Range

“Top Key”の設定によって決定したゾーン (範囲) を表示します。

この範囲で“Sample Select”で選んだサンプルが発音します。インデックスのゾーンは“Keyboard & Index”でも確認できます。

Create

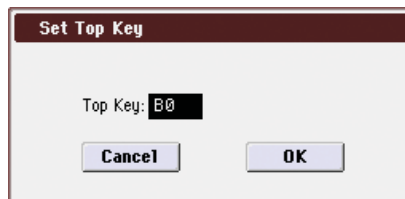
インデックスを作成します。マルチサンプルにサンプルを追加するときに使用します。

Create ボタンを押すと、Create Zone Preference (0-3a、3-2a) の“Position”、“Zone Range”、“Original Key Position”の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。

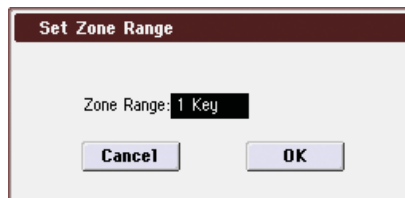
作成したインデックスを削除したり、入れ替えたりする場合は P3: Multisample Edit で行います。

▲ “Create” (0-1b、3-1b)、“Insert” (3-1b) を実行するとき、Create Zone Preference (0-3a、3-2a) の設定条件で新しいインデックスが作成できない場合など、下記のようなダイアログが表示されます。新しいインデックスを作成する場合は、下記の操作を行ってください。

- **Set Top Key:** “Index” 001 を選び、“Position” (0-3a、3-2a) を Left (to Selected Index) に設定して、“Create”、“Insert”を実行するとダイアログが表示されます。インデックス 1 の左に新規インデックスを作成するために、その条件となる“Top Key”を再設定して、OK ボタンを押します。



- **Set Zone Range:** Create Zone Preference の設定条件で新規インデックスが作成できないときに“Create”を実行するとダイアログが表示されます。“Insert”実行時も同様に“Cut”、“Copy” (3-1b) した内容で新規インデックスが作成できないときにダイアログが表示されます。“Zone Range” (0-3a、3-2a) を再設定して、OK ボタンを押します。



Stereo

ステレオのマルチサンプルおよびサンプルを選んだときや、“Sample Mode” (0-1d) を Stereo にしてサンプリングしたときに、[Stereo]マークが表示されます。

ステレオ・マルチサンプル、ステレオ・サンプルについて

ステレオ・マルチサンプル：次の条件のとき、2つのマルチサンプルをステレオのマルチサンプルとして扱います。

- マルチサンプルを新規作成時 (“Multisample Select” 0-1a で新規のマルチサンプルを選択)、ダイアログの “Stereo” チェック・ボックスをチェックして実行したとき
- メニュー・コマンド “MS Mono To Stereo” を実行したとき
- “Sample Mode” (0-1d) を Stereo にしてサンプリングしたとき

上記の操作を行うと、自動的に次の条件を満たすステレオ・マルチサンプルになります。

- 1) 2つのマルチサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ -L と -R で、その前までのネームが同じである
- 2) 2つのマルチサンプルのインデックス数、およびそのゾーン設定が同じである

ステレオ・サンプル：次の条件のとき、2つのサンプルをステレオのサンプルとして扱います。

- “Sample Mode” (0-1d) を Stereo にしてサンプリングしたとき
- メニュー・コマンド “Sample Mono To Stereo” を実行したとき

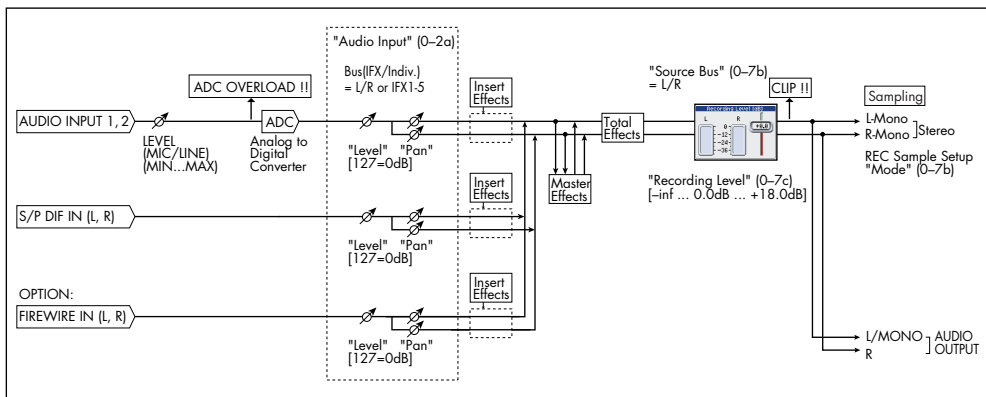
上記の操作を行うと、自動的に次の条件を満たすステレオ・サンプルとなります。

- 1) 2つのサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ -L と -R で、その前までのネームが同じである
- 2) ステレオ・マルチサンプルで1) を満たす2つのサンプルを選択したとき

▲ ステレオのマルチサンプルとサンプルは、マルチサンプル名、サンプル名によって内部的に判別します。メニュー・コマンド “Rename MS (Rename Multisample)”、“Rename Sample” 等で、マルチサンプル名、サンプル名を変更する場合は、上記の条件に気をつけてください。

▲ ステレオ・サンプルの条件として、サンプリング周波数が同じである必要があります。メニュー・コマンド “Rate Convert” で、そのサンプルのサンプリング周波数が確認できます。“Rate Convert” で -L、-R をそれぞれ別のサンプリング周波数にコンバートすると、ステレオ・サンプルとして扱われません。

オーディオ入出力



ADC OVERLOAD !

AUDIO INPUT 1、2 からの信号レベルが、過入力の際に「ADC OVERLOAD !」を表示します。[MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブ、または外部音源の出力レベルを調整してください。

0-1c: Recording Level [dB]

Recording Level [-Inf, -72.0...+0.0 ... +18.0]

Level Meter

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。P0:Recording- Audio In/Setup ページでも設定できます。

SAMPLING [REC] スイッチを押すとサンプリング・スタンバイ状態となり、スライダーで信号レベルが調整できます。最初は 0.0 に設定して、バー表示のレベルが 0dB を超えない範囲で大きくなるように調整してください。

▲ “Recording Level” を下げても信号が歪んでいる場合は、アナログ入力の際、AUDIO INPUT の入力段が内部エフェクトの設定によって歪んでいる可能性があります。

AUDIO INPUT 入力段の信号レベルの過入力は、P0:Recording- Audio In/Setup ページで確認できます。“Recording Level” のバー表示の上に「ADC OVERLOAD !」が表示される場合は AUDIO INPUT 入力段で過入力のために歪んでいます。[MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブで、この表示が出ないように調整してください。

[LEVEL] ノブを下げても歪む場合は、内部エフェクトの設定による歪みの可能性があります。(Input1 ~ 4) “Level” (0-2a) を下げるか、エフェクトの設定を調整してください。

CLIP !

0dB を超えると「CLIP !」を表示します。サンプリングする信号レベルがオーバーしていますので、スライダーでレベルを調整してください。

Note: AUDIO INPUT 1、2 端子から入力するとき、最もダイナミック・レンジの広いサンプリングを行うには、「ADC OVERLOAD !」が表示されない最大レベルになるように [MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブを調整します。さらに、“Level” (0-2a) を 127 にし、「CLIP !」が表示されない最大レベルになるように “Recording Level” (0-1c) を調整してください。

Note: 入力が低い状態でサンプリングしてしまったときは、メニュー・コマンド “Normalize/Level Adj.” の Normalize を実行すると、クリップしない範囲で最大限にレベルを増幅することができます。

0-1d: REC Sample Setup


Save to [RAM, MEDIA]

サンプリング時のデータの書き込み先を設定します。

RAM: RAM メモリーにサンプリングします。

RAM メモリーに書き込んだデータは、Sampling モードですぐにサンプルした音を聞くことができます。


Note: ユーザー・サンプリング用に使用できる RAM 容量は、Free Sample Memory (0-4a) で確認してください。


 RAM メモリーのデータは、電源をオフにすると消えますので、必要なデータはセーブする必要があります。

MEDIA: USB A 端子に接続した外部ハードディスク等にサンプリングします。

サンプリングするとメディアに WAVE ファイルが作成されます。書き込み先のメディアおよびディレクトリは、メニュー・コマンド “Select Directory” で設定します。

サンプリングした結果を聞くときは、Media モードで RAM メモリーにロードするか、“Select Directory” 等でファイルを選び、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。

 USB デバイスを USB A 端子に接続したときは、メニュー・コマンド “Scan USB device” (※p.440) でデバイスをマウントしてください。

 メディアのサンプル (WAVE ファイル) は、1 つのサンプル・ファイルにおいて RAM メモリーの容量を超えるデータはロードすることができません。


Sample Time [min sec]

サンプリングする時間を設定します。0.001 秒単位で設定できます。

サンプリングをすると ([REC] → [START] → [STOP])、自動的に変化した残量時間が表示されます。

書き込み先 (“Save to”) が MEDIA の場合、最大値は “Select Directory” で設定しているメディアの残り容量から計算されます。

Tips: RAM メモリーに余裕がある場合は、“Sample Time” を多めにとり、サンプリング実行後、不必要な部分をメニュー・コマンド “Truncate (for Sample Edit)”、“Truncate (for Loop Edit)” で削除して、必要最小限の容量にするとよいでしょう。サンプリング中に必要な部分を書き込んだ後に、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すことによって録音を終了することもできます。サンプリングの方法は OG p.108 を参照してください。

 書き込み先 (“Save to”) に RAM を設定時、「Optimize RAM」(※p.109) をチェックしないでサンプリングを続けるとデータに無駄な領域ができ、RAM メモリーが減ることがあります。その場合はメニュー・コマンド “Optimize RAM” を実行して無駄な領域をなくしてください。

Note: RAM の残り容量は Free Sample Memory (0-4a) で確認できます。

Bank (RAM Bank) [[RAM1, RAM2]

サンプリング時の書き込み先 RAM のバンクを設定します。“Save to” RAM を選択時に設定できます。

EXB-M256 を増設することで、最大 320 Mbyte までメモリーが拡張できます。

[RAM メモリー容量とサンプリング時間]を参照してください。

Sample Mode [L-Mono, R-Mono, Stereo]

サンプリングするチャンネルを指定し、作成するサンプルをモノまたはステレオにするかを設定します。

“Source Bus” (0-2b) で設定したバスの L、R チャンネルをサンプリングします。

L-Mono: “Source Bus” で設定したバスの L チャンネルをモノでサンプリングします。

R-Mono: “Source Bus” で設定したバスの R チャンネルをモノでサンプリングします。

Stereo: “Source Bus” で設定したバスの L、R チャンネルをステレオでサンプリングします。サンプリングすると、ステレオのマルチサンプル、サンプルが作成されます。

例 1) AUDIO INPUT 1 に接続したモノ・ソースを本体エフェクトをかけないでサンプリングする

Audio Input を使用する場合：

“Source Bus” : Analog Input1/2 (0-2b)

“Resample” : Manual (0-2b)

“Recording Level [dB]” : 任意のレベル (0-1c)

“Sample Mode” : L-Mono (0-1d)

(※参照 : p.11 “Source Bus = Audio Input 1/2”)

L/R Bus を使用する場合：

Analog Input1 “Bus Select” : L/R (0-2a)

Analog Input1 “Pan” : L000 (0-2a)

Analog Input1 “Level” : 127 (0-2a)

“Source Bus” : L/R (0-2b)

“Resample” : Manual (0-2b)

“Recording Level [dB]” : 任意のレベル (0-1c)

“Sample Mode” : L-Mono (0-1d)

(※参照 : p.11 “Source Bus = L/R”)

例 2) AUDIO INPUT 1 に接続したモノ・ソースを本体インサート・エフェクト IFX1 70: Reverb Hall をかけてステレオでサンプリングする

Analog Input1 “Bus Select” : IFX1 (0-2a)

Analog Input1 “Pan” : C064 (0-2a)

Analog Input1 “Level” : 127 (0-2a)

“Source Bus” : L/R (0-2b)

“Resample” : Manual (0-2b)

IFX1: 70: Reverb Hall を設定 (P8)

“Recording Level [dB]” : 任意のレベル (0-1c)

“Sample Mode” : Stereo (0-1d)

(※参照 : p.11 “Source Bus = L/R”)

例 3) AUDIO INPUT 1、2 に接続したステレオ・ソースを本体エフェクトをかけないでサンプリングする

Audio Input を使用する場合：

“Source Bus” : Analog Input1/2 (0-2b)

“Resample” : Manual (0-2b)

“Recording Level [dB]” : 任意のレベル (0-1c)

“Sample Mode” : Stereo (0-1d)

(※参照 : p.11 “Source Bus = Audio Input 1/2”)

L/R Bus を使用する場合：

Analog Input1 “Bus Select” : L/R (0-2a)

Analog Input1 “Pan” : L000 (0-2a)

Analog Input1 “Level” : 127 (0-2a)

Analog Input2 “Bus Select” : L/R (0-2a)

Analog Input2 “Pan” : R127 (0-2a)

Analog Input2 “Level” : 127 (0-2a)

“Source Bus” : L/R (0-2b)

“Resample” : Manual (0-2b)

“Recording Level [dB]” : 任意のレベル (0-1c)

“Sample Mode” : Stereo (0-1d)

(※参照 : p.11 “Source Bus = L/R”)

例 4) AUDIO INPUT 1、2 に接続したステレオ・ソースを本体インサート・エフェクト IFX1 007: St.Graphic 7EQ をかけてステレオでサンプリングする

- Input1 “Bus Select ” : IFX1 (0-2a)
- Input1 “Pan” : L000 (0-2a)
- Input1 “Level” : 127 (0-2a)
- Input2 “Bus Select ” : IFX1 (0-2a)
- Input2 “Pan” : R127 (0-2a)
- Input2 “Level” : 127 (0-2a)
- “Source Bus” : L/R (0-2b)
- “Resample” : Manual (0-2b)
- IFX1: 007: St.Graphic 7EQ を設定 (P8)
- “Recording Level [dB]” : 任意のレベル (0-1c)
- “Sample Mode” : Stereo (0-1d)

(☞ 参照 : p.11 “Source Bus = L/R”)

例 5) S/P DIF に接続したデジタル・ソースを本体エフェクトをかけないでサンプリングする

- “Source Bus” : S/P DIF IN L/R (0-2b)
- “Resample” : Manual (0-2b)
- “Recording Level [dB]” : 任意のレベル (0-1c)
- “Sample Mode” : Stereo (0-1d)

(☞ 参照 : p.11 “Source Bus = S/P DIF IN L/R”)

Note: 前述の AUDIO INPUT 1、2 に接続したアナログ・ソースをサンプリングする各設定例を、S/P DIF IN に接続したデジタル・ソースに対して行う場合は、「0-2a: Input」に S/P DIF を選び Input1, 2 の各パラメーターを設定します。

Note: リサンプリングに関する設定は “0-2b: Sampling Setup” (☞p.320) の “Resample” を参照してください。

▼ 0-1: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Delete Sample ☞p.345
- 3: Copy Sample ☞p.345
- 4: Rename Sample ☞p.346
- 5: Move Sample ☞p.346
- 6: Sample Mono To Stereo ☞p.347
- 7: Delete MS ☞p.347
- 8: Copy MS ☞p.347
- 9: Rename MS ☞p.347
- 10: Move MS ☞p.348
- 11: Convert MS To Program ☞p.348
- 12: MS Mono To Stereo ☞p.349
- 12: MS Stereo To Mono ☞p.349
- 13: Optimize RAM ☞p.349
- 14: Select Directory ☞p.349
- 15: Keyboard Display ☞p.350
- 16: Auto Sampling Setup ☞p.350

(☞ 参照 : p.344 「Sampling: Menu Command」)

0-2: Audio In/Setup



INPUT 端子に入力する外部オーディオ信号の出力先と、入力レベル等を設定します。また、サンプリングするソースを設定したり、サンプリングを開始する方法を設定します。その他、サンプリングを開始するときにメトロノームでカウント・ダウンするかを設定します。

コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定

Audio Input の “PLAY/MUTE”、“SOLO On/Off”、“Level” はコントロール・サーフェスが使用できます。(☞ 参照 : p.14 「0-8: Control Surface」)

0-2a: Input

📌 ここでの設定は、Sampling モードでのみ有効です。また Sampling モードより Global モードへ移動したときも、ここでの設定が有効です。

各パラメーターについては、“0-7a: Audio Input” (☞p.9) を参照してください。

Input [Analog, S/P DIF, (FireWire)]

Input 1, Input 2:

PLAY/MUTE	[PLAY, MUTE]
SOLO On/Off	[Off, On]
Level	[000...127]
Pan	[L000...C064...R127]
Bus Select	[L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]
FX Bus (FX Control Bus)	[Off, 1, 2]
AUX Bus	[Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]
Send1	[000...127]
Send2	[000...127]

ADC OVERLOAD !

(☞ 参照 : p.8 「コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定」)

0-2b: Sampling Setup

Source Bus

[Analog Input1/2, S/P DIF IN L/R, FireWire IN L/R, AUX1/2, AUX3/4, Individ.1/2, Individ.3/4]

(※ 参照：p.8 「コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定」)

Trigger [Sampling START SW, Note On, Threshold]

サンプリングを開始する方法を設定します。

Sampling START SW: SAMPLING [REC] スイッチを押すとサンプリング・スタンバイ状態になり、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングが始まります。

1. SAMPLING [REC] スイッチを押して、サンプリング・スタンバイ状態にします。
 2. “Recording Level [dB]” スライダーでサンプリングするレベルを調整します。
-  モニターの音量レベルの変化に注意してください。(※ 参照：p.317 “Recording Level”)
3. SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、サンプリングが始まります。“Metronome Precount”の機能を使用すると、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとメトロノーム音によるカウント・ダウン後にサンプリングがスタートします。Metronome Setup の “Bus (Output) Select” (0-3c) を L/R に設定するとサンプリング開始と同時にメトロノーム音は止まります。)
 4. サンプリングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッチを押します。また “Sample Time” (0-1d) での設定値までサンプリングが続いたときは自動的に終了します。

すでにあるサンプルにエフェクト等をかけて新しいサンプルを自動的に作る時は(リサンプリング)、“Trigger” を Sampling START SW に設定し、“Resample” (0-2b) を Auto に設定します。

Note On: SAMPLING [REC] スイッチを押して、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリング・スタンバイ状態になります。鍵盤を弾くとサンプリングが始まります。

 鍵盤を弾くかわりに MIDI ノート・オンを受信してもサンプリングが始まります。

1. 前述の手順 1、2 を行います。
2. SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。
3. 鍵盤を弾くか、MIDI ノート・オンを受信すると自動的にサンプリングが始まります。
4. サンプリングを終了するときは前述の手順 4 を行います。

Threshold: 入力レベルが “Level” の設定値を超えると、自動的にサンプリングが始まります。

1. SAMPLING [REC] スイッチを押して、サンプリング・スタンバイ状態にします。
 2. “Recording Level [dB]” のスライダーでサンプリングするレベルを調整します。
-  モニターの音量レベルの変化に注意してください。(※ 参照：p.317 “Recording Level”)
3. “Level” の値を調整します。“Recording Level [dB]” のレベル・バー表示の両脇に赤い三角で “Level” の値が確認できます。通常、ノイズ音によりサンプリングがスタートしない範囲で、なるべく低いレベルに設定します。
 4. SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。入力レベルが “Level” の設定値を超えたとき自動的にサンプリングが始まります。
 5. サンプリングを終了するときは、再度 [START/STOP] スイッ

チを押します。

また “Sample Time” (0-1d) での設定値までサンプリングが続いたときは自動的に終了します。

Metronome Precount

[Off, 4, 8, 3, 6]

メトロノーム音によるカウント・ダウン後、サンプリングを開始するかを設定します。“Trigger” が Sampling START SW のときのみ設定できます。

Off: レコーディング・スタンバイの状態から SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと同時にサンプリングが始まります。

4, 8, 3, 6: レコーディング・スタンバイの状態から SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、“♪” (Tempo) のテンポで、指定した数をカウントした後、サンプリングが始まります。4 に設定した場合、4-3-2-1-0 の 0 のタイミングでサンプリングが始まります。

メトロノーム音のテンポ、出力先とレベルは、“0-3c: Metronome Setup” で設定します。“Bus(Output) Select” を L/R に設定したときは、サンプリング開始と同時にメトロノームが発音しなくなります。

Resample

[Manual, Auto]

リサンプリング方法を設定します。

“Trigger” が Sampling START SW のときのみ設定できます。


サンプルを再度サンプリングすることをリサンプリングといいます。

サンプルにエフェクトをかけて再度サンプリングしたり、サンプルによる演奏を再度サンプリングするなどの、リサンプリングが可能です。

Manual: 通常のサンプリングです。外部入力音をサンプリングするときに選びます。すでにサンプルがアサインされている場合に、鍵盤で演奏するとアサインされているサンプル音も一緒にリサンプリングされます。

Auto: インデックスにアサインされているサンプルを自動的にリサンプリングします。サンプルにエフェクトをかけてリサンプリングする場合に使用します。

1. リサンプリングするサンプルがアサインされている鍵盤位置を “Key” で設定します。

 サンプルがアサインされてない鍵盤を設定するとサンプリングできません。

2. インサート・エフェクトをかけるときは、P8:IFX- Routing ページで “Bus Select” (8-1b) を IFX1 ~ 5 に設定し、使用するインサート・エフェクトを設定します。

マスター・エフェクトをかけるときは、P8:IFX- Routing ページ、(OSC MFX Send) “Send1”、“Send2”、P9: MFX/TFX で使用するマスター・エフェクトを設定します。トータル・エフェクトをかけるときは、P9: MFX/TFX で使用するトータル・エフェクトを設定します。

3. “Source Bus” (0-2b) を L/R に設定します。
 4. SAMPLING [REC] スイッチを押して、レコーディング待機状態にします。
 5. SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと自動的にサンプルが再生し、リサンプリングが始まります。
- このとき、鍵盤で演奏するとそのサンプル音も一緒にリサンプリングされます。
6. “Key” の鍵盤にアサインされているサンプルを再生すると自動的にリサンプリングが終了します。

また、再度 SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すことによってもリサンプリングは終了します。

Note: リサンプリングを終了すると “Bus Select” (8-1b) の設定は自動的に L/R が選ばれます。同様に “MFX1 On/Off”、 “MFX2 On/Off”、 “TFX On/Off ([9-1: Routing])” の設定は自動的にオフが選ばれます。これはエフェクトを使用してリサンプリングしたサンプルを再生するときに、2 重にエフェクトがかからないようにするために、自動的に設定されます。再度リサンプリングするときは注意が必要です。新しく作成されたサンプルの Sample Parameter は、再生させたときにサンプル元と同じになるように自動的に設定されます。

Key [C-1...G9]

“Resample” Auto 時、リサンプリングするサンプルがアサインされている鍵盤位置を指定します。

“Trigger” が Sampling START SW のときのみ設定できます。

リサンプリングの操作方法は “Resample” Auto を参照してください。

Threshold Level [-63dB...0dB]


“Trigger” Threshold でのサンプリング時に、サンプリングを開始するレベルを設定します。“Trigger” が Threshold のときのみ設定できます。“Trigger” Threshold の手順 3 を参照してください。

Pre Trigger REC [000...500ms]

サンプリング開始時の直前の音もサンプリングする場合に、その時間を設定します。

“Trigger” Threshold でのサンプリング時、入力信号がスレッシュホールド・レベル “Level” を超えたときにサンプリングを開始しますが、“Level” の設定によっては、アタック音が欠けてしまう場合があります。このようなときに “Pre Trigger REC” を設定します。

また、“Trigger” Sampling START SW でのサンプリング時に、“Metronome Precount” で楽器演奏などをイン・テンポでサンプリングするときに使用するとよいでしょう。演奏のタイミングがイン・テンポより早めになってしまったときなどに、出だしの音が欠けることなくサンプリングできます。

 この値を上げておくと常に余分にサンプリングすることになります。通常、000ms に設定して、必要なときに最小限の長さを設定するとよいでしょう。

- 10: Move MS [p.348](#)
- 11: Convert MS To Program [p.348](#)
- 12: MS Mono To Stereo [p.349](#)
- 12: MS Stereo To Mono [p.349](#)
- 13: Optimize RAM [p.349](#)
- 14: Select Directory [p.349](#)
- 15: Keyboard Display [p.350](#)
- 16: Auto Sampling Setup [p.350](#)

([参照](#) : p.344 [Sampling: Menu Command])

0-2c: Recording Level [dB]

Recording Level [-Inf, -72... +0.0 ... +18.0]

Level Meter

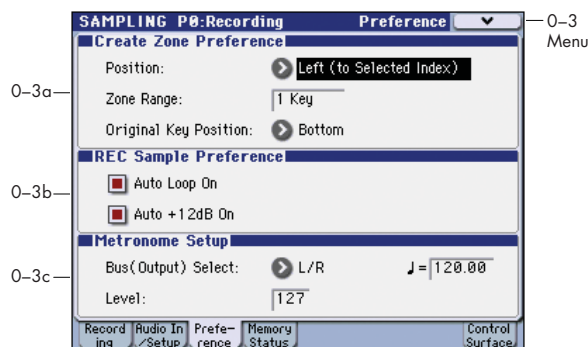
CLIP!

([参照](#) : p.317 [0-1c: Recording Level [dB]])

▼ 0-2: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On [p.345](#)
- 1: Exclusive Solo [p.345](#)
- 2: Delete Sample [p.345](#)
- 3: Copy Sample [p.345](#)
- 4: Rename Sample [p.346](#)
- 5: Move Sample [p.346](#)
- 6: Sample Mono To Stereo [p.347](#)
- 7: Delete MS [p.347](#)
- 8: Copy MS [p.347](#)
- 9: Rename MS [p.347](#)

0-3: Preference



0-3a: Create Zone Preference

Create ボタン (0-1b、3-1b) を押したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されますが、作成後、設定を変えることもできます。

Position [Right (to Selected Index), Left (to Selected Index)]

新規に作成するインデックスを、選択しているインデックスの左右のどちらにするかを設定します。

Right (to Selected Index): 選択しているインデックスの右側に新規インデックスを作成します。

Left (to Selected Index): 選択しているインデックスの左側に新規インデックスを作成します。

Zone Range [1 Key...127 Keys]

作成する新規インデックスのゾーン幅を設定します。

1 Key: (鍵盤の) 1 キーがインデックスになります。インデックスのサンプルはオリジナル・キーで発音します。

2 Keys...127 Keys: 設定したキー数のインデックスになります。インデックスのサンプルはオリジナル・キー "Orig. Key" (3-1b) を中心にピッチが上下に半音単位で変化します。"Constant Pitch" (3-1b) をチェックするとピッチは変化しません。

Original Key Position [Bottom, Center, Top]

作成する新規インデックスのオリジナル・キーの位置を設定します。

Bottom: ゾーン ("Zone Range" で設定) の範囲で、一番低いキーがオリジナル・キーになります。

Center: ゾーンの範囲で、真ん中のキーがオリジナル・キーになります。

Top: ゾーンの範囲で、一番高いキーがオリジナル・キーになります。

0-3b: REC Sample Preference

Auto Loop On [Off, On]

On (チェックする): サンプリングしたサンプルは、自動的にループ・オン "Loop" (2-1d) に設定されます。再生すると、そのサンプルがループします。

Auto +12dB On [Off, On]

"Save to" (0-1d) を RAM に設定して、RAM メモリーにサンプリングした場合に有効です。MEDIA に設定したときは無効になります。

On (チェックする): サンプリングしたサンプルは、"+12dB" (2-1d) の設定が自動的にオンになります。"+12dB" がオンのサンプルは、"+12dB" がオフのときのレベルを基準にして、約 +12dB 大きなレベルで再生します。

Sampling モードで外部からのオーディオ信号をサンプリングしたり、サンプリングしたサンプルにインサート・エフェクトをかけてリサンプリングする場合は、通常 On (チェックする) にします。(Sampling モードでは、電源オン時の初期設定はオンです。)

外部からの複数のオーディオ・ソースや鍵盤演奏をミックスしてサンプリングするときに、クリップしない最適なレコーディング・レベルを得るには、"Recording Level" を 0.0 (dB) 程度にします。サンプリングすると、サンプル・データとしては最適なレベルでレコーディングされますが、再生時のレベルはサンプリング時より小さくなります。このような場合に、"Auto +12dB On" をチェックしてリサンプリングすると、自動的に "+12dB" (2-1d) がオンに設定され、サンプリング時と同じレベルで再生することができます。

Note: "Auto +12dB On" の設定は、Program、Combination、Sequencer、Sampling の各モードごとに設定します。(☞ 参照: p.109、p.189、p.282)

0-3c: Metronome Setup

Bus(Output) Select [L, R, 1...4]

"Metronome Precount" (0-2b) によるメトロノーム音の出力先を設定します。

L/R: OUTPUT (MAIN) L/Mono, R, S/P DIF OUT, およびヘッドホンへ出力します。

Indiv.1...4: それぞれ OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4 へ出力します。

J (Tempo) [040.00...300.00]

"Metronome Precount" (0-2b) のカウント・ダウンのテンポを設定します。

ここでのテンポは、Sampling モードでのエフェクトの LFO やディレイ・タイムを MIDI/Tempo Sync 機能でコントロールする値になります。[TEMPO] ノブまたは [TAP TENPO] スイッチ (タップ・コントロール) でも設定できます。

Level [000...127]

"Metronome Precount" (0-2b) によるメトロノーム音の音量を設定します。

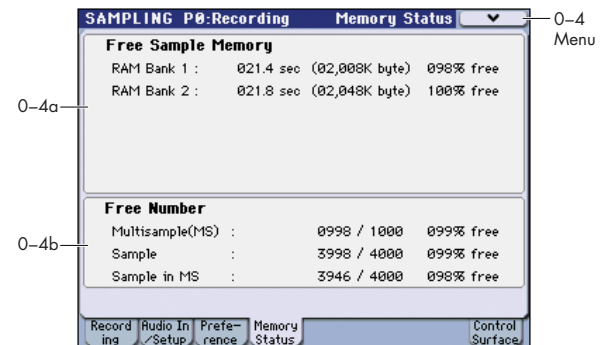
▼ 0-3: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Delete Sample ☞p.345
- 3: Copy Sample ☞p.345
- 4: Rename Sample ☞p.346
- 5: Move Sample ☞p.346
- 6: Sample Mono To Stereo ☞p.347
- 7: Delete MS ☞p.347
- 8: Copy MS ☞p.347
- 9: Rename MS ☞p.347

- 10: Move MS 参照p.348
- 11: Convert MS To Program 参照p.348
- 12: MS Mono To Stereo 参照p.349
- 12: MS Stereo To Mono 参照p.349
- 13: Optimize RAM 参照p.349
- 14: Select Directory 参照p.349
- 15: Keyboard Display 参照p.350
- 16: Auto Sampling Setup 参照p.350

(参照 : p.344 「Sampling: Menu Command」)

0-4: Memory Status



0-4a: Free Sample Memory

RAM [000.0...999.9 sec]

RAM メモリー残容量 (サンプリングできる時間、Media モードでサンプル・ファイルをロードできるサイズ、エディット等で使用できるサイズ) を秒単位、バイト単位、%、それぞれで表示します。表示はインストールされているメモリーの容量によって異なります。

メモリー残容量は下記の条件によって異なります。

- インストールしているメモリー容量。
- ロードしているマルチサンプル、サンプルの容量。
- ステレオ・サンプルとモノ・サンプルの場合。“Sample Mode” (0-1d) を Stereo にすると “Sample Time” の最大値が半分になります。
- “Pre Trigger REC” (0-2b: サンプリング開始以前の音も自動的にサンプリングさせる機能) の設定時間、設定時間分を実際のメモリー残容量から引いた値になります。

0-4b: Free Number

Multisample(MS) [0000...0999/1000]

Samples [0000...4000/4000]

Samples in MS [0000...3999/4000]

扱えるマルチサンプルとサンプル、マルチサンプルで使用できるサンプルの最大数を表示します。その最大数に対する残数、% を表示します。

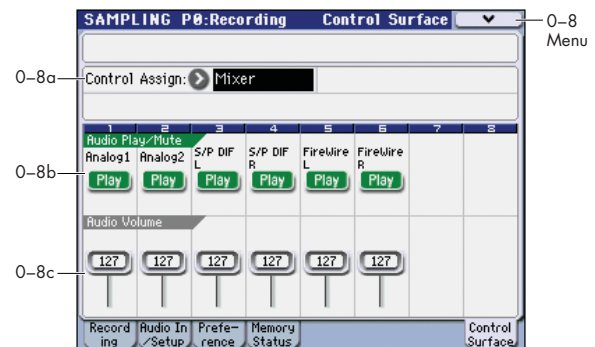
▼ 0-4: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On 参照p.345
- 1: Exclusive Solo 参照p.345
- 2: Delete Sample 参照p.345
- 3: Copy Sample 参照p.345
- 4: Rename Sample 参照p.346
- 5: Move Sample 参照p.346
- 6: Sample Mono To Stereo 参照p.347
- 7: Delete MS 参照p.347
- 8: Copy MS 参照p.347
- 9: Rename MS 参照p.347
- 10: Move MS 参照p.348
- 11: Convert MS To Program 参照p.348
- 12: MS Mono To Stereo 参照p.349
- 12: MS Stereo To Mono 参照p.349

- 13: Optimize RAM 参照p.349
- 14: Select Directory 参照p.349
- 15: Keyboard Display 参照p.350
- 16: Auto Sampling Setup 参照p.350

(参照 参照 : p.344 「Sampling: Menu Command」)

0-8: Control Surface



コントロール・サーフェスとは、ディスプレイ左側にあるパネル上のスライダー8本、スイッチ8個です。通常のみキサー動作に加えて、サウンドをエディットしたり、KARMA 操作や、MIDI メッセージを外部機器へ送信したりするなど、さまざまなことができます。

このページは、各スライダー、スイッチが何をコントロールしているかという情報と、現在値を表示します。

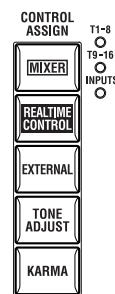
例えば、以下の操作ができます。

- オシレーター（マルチサンプル）とオーディオ入力の音量を調整する。
- スライダー、スイッチを使ってサウンドやエフェクトを変化させる。
- スライダーやスイッチを使って外部 MIDI 機器をコントロールする。

CONTROL ASSIGN スイッチとパラメーター

ディスプレイの“Control Assign”、またはフロント・パネルの CONTROL ASSIGN の各スイッチで、コントロール・サーフェスの機能を切り替えることができます。ディスプレイとフロント・パネルのスイッチ類はそれぞれリンクしているため、片方を変更するともう片方も変わります。

CONTROL ASSIGN スイッチ



Sampling モードでは、次の4つの機能より選べます。

MIXER (Mixer): オシレーター（マルチサンプル）の音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

MIXER (Mixer Input): アナログ入力、S/P DIF と FireWire (EXB-FW 搭載時) オーディオ入力の音量調整と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

REALTIME CONTROL (RT Control): スライダーでサウンドやエフェクトを変化させます。スイッチでエフェクトのオン/オフ切り替えます。

EXTERNAL: MIDI メッセージを外部 MIDI 機器に送信します。機能は Global P1: MIDI- External Mode 1/2 ページで設定します。

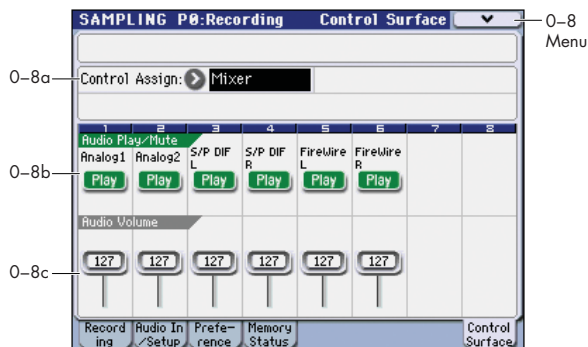
0-8a: Control Assign

Control Assign [Mixer, Mixer Input, RT Control, External]

コントロール・サーフェスによってコントロールする項目を選択します。これらは、CONTROL ASSIGN の各スイッチを押すことによって選ぶこともできます。

各項目については以下をご覧ください。

Mixer



0-8b: Mixer

オシレーター（マルチサンプル）の音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

OSC Play/Mute:

MIX PLAY/MUTE [1] スイッチ

MIX PLAY/MUTE [1] スイッチでオシレーターをミュートします。

プレイ時はスイッチのLEDが点灯し、ミュート時はスイッチのLEDが消灯します。

OSC Play/Mute [Play, Mute]

Play: オシレーター 1 が発音する状態です。

Mute: オシレーター 1 がミュート（消音）になります。

OSC Solo:

Panel-Switch Solo Mode On と MIX PLAY/MUTE [1] スイッチ

MIX PLAY/MUTE [1] スイッチが、Play/Mute または Solo On/Off をコントロールするのかわ、メニュー・コマンド “Panel-Switch Solo Mode On” で切り替えます。“Panel-Switch Solo Mode On” を On（チェックする）にすると Solo On/Off がコントロールできます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながらテン・キー [0] を押すことによって、“Panel-Switch Solo Mode On” のオン/オフが切り替わります。

OSC Solo [Off, On]

オシレーター 1 の Solo On/Off を設定します。

Note: Solo はオシレーター 1 およびオーディオ・インプットを対象とします。

Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

Exclusive Solo

メニュー・コマンド “Exclusive Solo” の設定は、ソロ機能に影響します。“Exclusive Solo” を Off（チェックしない）にすると、マルチプル・ソロ（Multiple Solo）になり、オシレーターとオーディオ・インプットの複数をソロ・オンにできます。ソロ・ボタンを押す度にソロ・オン/オフが切り替わります。

“Exclusive Solo” を On（チェックする）にすると、一度にソロ・オンにできるのは、各ソロ対象の中から 1 つのみになります。SOLO ボタンを押すと、それまでソロだったものが自動的に解除されます。

Tips: [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [1] を押すと、Exclusive Solo の On/Off が切り替わります。

OSC Volume:

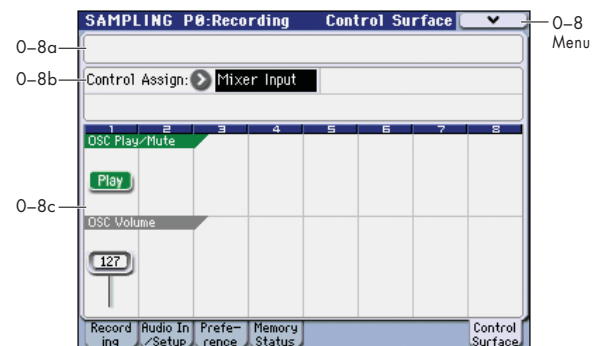
MIX VOLUMES スライダー [1]

オシレーターの出力レベルを設定します。

OSC Volume [000...127]

オシレーターの音量を調整します。

Mixer Input



Mixer Input は、Analog Input 1, 2, S/P DIF IN L, R の 4 系統のオーディオ入力の音量調節と、Play/Mute、Solo On/Off を切り替えます。

Note: 別売の EXB-FireWire を搭載すると、FireWire L, R が使用できます。

Other Audio Input settings

各 AUDIO INPUT は次の 3 つのバスへ送ることができます。

- Output/IFX バス
- FX Control バス
- AUX バス

Prog P0: Play- Sampling/Audio In ページでこれらのバスを設定します。（参照：p.8 [0-7: Sampling/Audio In]）

0-8c: Mixer Input

Audio Play/Mute:

MIX PLAY/MUTE [1]...[4] スイッチ

任意オーディオ入力のプレイ/ミュートを切り替えます。プレイ時はスイッチのLEDが点灯し、ミュート時はスイッチのLEDが消灯します。

Audio Play/Mute 1...4

[Play, Mute]

Play: 入力が有効になります。
Mute: 入力がミュートされます。

Audio Solo:

Panel-Switch Solo Mode On と MIX PLAY/MUTE [1] ~ [4] スイッチ

Solo はオシレーターおよびオーディオ・インプットを対象とします。“OSC Solo:” (※p.325) を参照してください。

Exclusive Solo

これらについては“OSC Solo:” (※p.325) を参照してください。

Audio Solo 1...4

[Play, Mute]

各オーディオ入力の Solo On/Off を設定します。
Note: Solo On/Off 設定は、ライト時に保存されません。

Audio Volume:

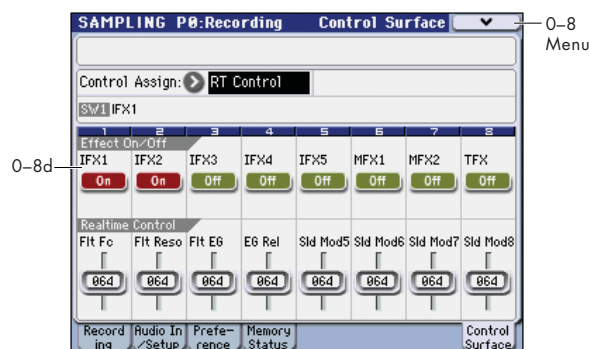
MIX VOLUMES スライダー [1]...[4]

Audio Volume 1...4

[000...127]

各オーディオ入力レベルを調節します。

RT Control (Realtime Control)



リアルタイム・コントロールは、8 つのスライダーでオシレーターやエフェクトのパラメーターを変化させます。スイッチはエフェクトのオン/オフをコントロールします。

0-8d: RT Control AMSource

Selected Parameter information

最後に選択または操作したパラメーターの情報を表示します。

Effect On/Off:

Effect On/Off スイッチ [1]...[8]

各エフェクトのオン/オフを切り替えます。オン (LED 点灯) にすると、エフェクトが有効になります。

IFX1...5, MFX1, 2, TFX

[Off, On]

各エフェクトのオン/オフを設定します。

Realtime Control:

MIDI グローバル MIDI チャンネルのティンバーをコントロールします。

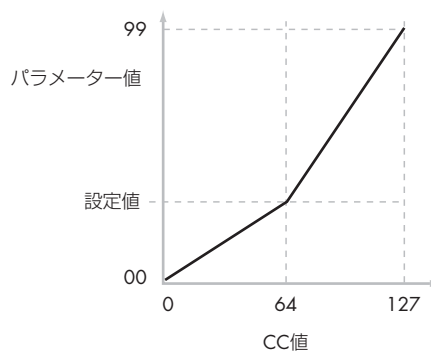
Realtime Control スライダー [1]...[8]

スライダー [1] ~ [4] の機能は固定です。スライダー [5] ~ [8] は、さまざまな機能に割り当てることができます。それぞれの機能には MIDI コントロール・チェンジが設定されています。

スライダーを操作すると、対応する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

この機能のほとんどは、オシレーターの各設定を調整 (スケーリング) します。ここで言う「調整 (スケーリング)」とは、コントローラーが 64 のとき、パラメーター値があらかじめ設定した値になり、コントローラーが 0 のときはパラメーター値は最小値に、コントローラーが 127 のときはパラメーター値は最大値になる、ということです。例として以下の図を参照してください。

パラメーターの CC 調整



MIDI

(以下では MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを CC# で表記します。)

Slider 1: Flt Fc (Cut Off)

[000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数を調整し、MIDI CC#74 を送受信します。

Slider 2: Flt Reso (Resonance)

[000...127]

フィルター A と B のレゾナンスを調整し、MIDI CC#71 を送受信します。

Slider 3: Flt EG (Filter EG Intensity)

[000...127]

フィルター A と B のカットオフ周波数におけるフィルター EG の効果を調整し、MIDI CC#79 を送受信します。

Slider 4: EG Rel (EG Release)

[000...127]

フィルター EG とアンプ EG のリリース・タイムを調整し、MIDI CC#72 を送受信します。

Slider 5-8

[000...127]

スライダーの現在値と該当機能 (MIDI CC) です。

スライダー [5] ~ [8] は、P4: Controllers- Setup ページで、さまざまなモジュレーション機能を割り当てます。

該当機能のすべてが MIDI メッセージ (通常はコントロール・チェンジ) に対応しています。

External



このエクスターナル・コントロールは、MIDI メッセージを外部機器に送信します。各スライダー、スイッチは、個々に割り当てられた MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。パッドも同様に割り当てられたノート、または MIDI CC# を MIDI チャンネルで出力します。Program モードの (☞ 参照 : p.18 「External」) を参照してください。

0-8e: External

Setup [000...127]

スイッチ [1]...[8]

MIDI Channel [01...16, G]

CC# Assign [Off, 000...119]

Switch On/Off [Off, On]

スライダー [1] ~ [8]

MIDI Channel [01...16, G]

CC# Assign [Off, 000...119]

Value [000...127]

(☞ 参照 : p.18 「External」)

▼ 0-8: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Delete Sample ☞p.345
- 3: Copy Sample ☞p.345
- 4: Rename Sample ☞p.346
- 5: Move Sample ☞p.346
- 6: Sample Mono To Stereo ☞p.347
- 7: Delete MS ☞p.347
- 8: Copy MS ☞p.347
- 9: Rename MS ☞p.347
- 10: Move MS ☞p.348
- 11: Convert MS To Program ☞p.348
- 12: MS Mono To Stereo ☞p.349
- 12: MS Stereo To Mono ☞p.349
- 13: Optimize RAM ☞p.349
- 14: Select Directory ☞p.349
- 15: Keyboard Display ☞p.350
- 16: Auto Sampling Setup ☞p.350

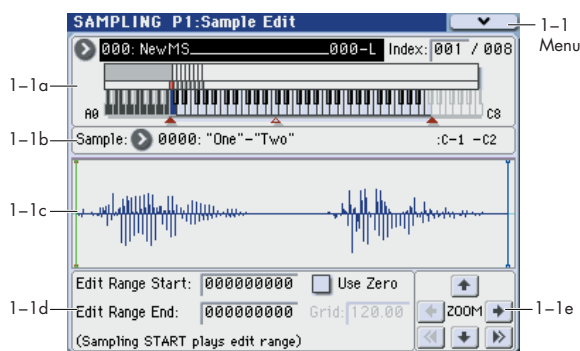
(☞ 参照 : p.344 「Sampling: Menu Command」)

Sampling P1: Sample Edit

サンプル・データ（波形データ）を編集するページです。“サンプル波形ディスプレイ”を見ながら、詳細な編集作業ができます。おもに次のことをします。

- トランケート（不要な部分を削除）、コピー、ペースト、移動、ノーマライズ（歪まない範囲でレベルを増幅する）、レート・コンバート（サンプリング周波数を下げる）、リバース（逆再生）、リンク（2つのサンプルをつなぎ合わせる）
- 上記の編集時に、ゼロ・クロスを自動的に検出させたり、グリッド（縦線）を表示し、BPM 値、ビートをベースとした編集が可能。

1-1: Sample Edit



1-1a: Multisample Select (MS)

Multisample Select [000...999]

エディットするサンプルを含むマルチサンプルを選びます。

Keyboard & Index

(※ 参照 : p.315 [0-1a: Multisample Select (MS)])

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

サンプルをエディットするインデックスを選びます。ここで選んだインデックスに設定されているサンプルがエディットの対象となり、波形が“サンプル波形ディスプレイ”に表示されます。(0-1a)

Note: インデックスの選択は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤やパッドを押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。指定したキーは、基準キーとなり、“Keyboard & Index” で青色表示されます。(0-1a)

1-1b: Sample Select, Range

Sample Select [----: ---No Assign----, 0000...3999]

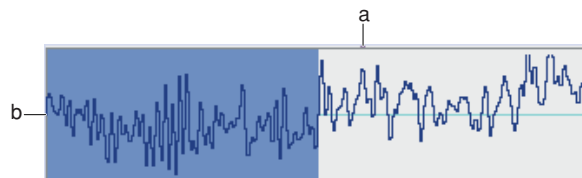
Range [C-1...B9 — C-1...B9]

選択しているインデックスのサンプルを選びます。“Sample Select”を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます。また、右側にはインデックスの範囲が表示されます。

1-1c: サンプル波形ディスプレイ

サンプル波形ディスプレイ

選んでいるサンプルの波形を表示します。横軸がサンプル・アドレス（時間軸）、縦軸がサンプル・レベルです。



次図に示す a はサンプル波形全体のどの範囲を b で表示しているかを示します。時間軸に対してズーム・インしていくと、拡大している部分が全体のどこにあたるかを確認できます。b は ZOOM ボタンの操作で波形表示が拡大（ズーム・イン）／縮小（ズーム・アウト）します。

ステレオのマルチサンプルおよびサンプルを選んでいるときは、マルチサンプルの L チャンネル、R チャンネルのサンプル・データが上下に表示されます。

1-1d: Edit Range

Edit Range Start [000000000...]

Edit Range End [000000000...]

メニュー・コマンドでエディットする範囲（スタート・アドレスとエンド・アドレス）を設定します（単位はサンプル・アドレスです）。

ここで設定した範囲は“サンプル波形ディスプレイ”で反転表示されます。

設定した範囲の音を確認するときは SAMPLING [START/STOP] スイッチを押してください。“Edit Range Start”、“Edit Range End” で設定した範囲のサンプルが現在選ばれている基準キー（青色表示）のピッチで発音します。（“Keyboard & Index” 0-1a）

Use Zero [Off, On]

On (チェックする)：“Edit Range Start”、“Edit Range End” を設定時、波形レベルが ± 0 (“サンプル波形ディスプレイ”のセンター線) をまたぐ（ゼロ・クロス）アドレスのみが選択できます。[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル、[Δ][▽] スイッチを操作すると、前後のゼロ・クロスのアドレスをサーチして自動的に（ゼロ・クロスの）アドレスを選択します。テンキー [0] ~ [9] では入力した値に近いゼロ・クロスのアドレスをサーチします。

Off (チェックしない)：“Edit Range Start”、“Edit Range End” を 1 単位で設定します。通常の動作です。

Grid [040.00...600.00]

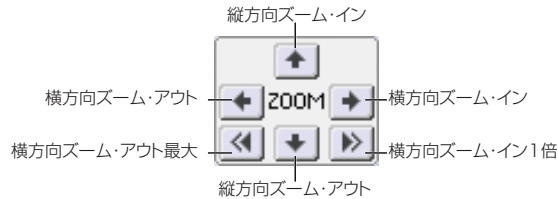
グリッドの間隔を設定します。グリッドはここで設定した BPM 値とメニュー・コマンドの“Grid”の“Resolution”で決定します。(※ 参照 : p.358 “Grid”)

Tips: テンポのわからないサンプルは、プレイバックに合わせて [TAP TEMPO] スイッチを数回押すことによってテンポを設定できます。

1-1e: ZOOM

ZOOM


サンプル波形ディスプレイ”の波形を、横軸方向（サンプル・アドレス）、波形表示の縦軸方向（サンプル・レベル）にそれぞれズーム・イン、ズーム・アウトします。



横方向は、全体表示からズーム・インしていき、最初に波形が実線で表示されるところを1倍として、2倍、4倍までズーム・インできます。(1倍表示のとき、ディスプレイの表示レゾリューションが、サンプル・アドレスのレゾリューションと同じになります。例えばサンプル・アドレスを1単位で変更するとディスプレイのサンプル・アドレスを示す縦線も1ピクセルずつ移動します。)

縦軸方向は、1倍（フル・レンジ表示）から512倍（ステレオ表示の場合1024倍）までズーム・インできます。

そのとき選ばれている“Edit Range Start”または“Edit Range End”のポイントを起点にズーム・イン／アウトします。（ズーム・イン／アウトするときに別のパラメーターが選ばれているときは、最後に選ばれていたポイントを起点にズーム・イン／アウトします。またズーム・イン／アウトした状態で“Edit Range Start”または“Edit Range End”を選び直すと、選ばれたポイントを表示するように表示範囲が変わります。）

 ズーム倍率が低い（1倍以下の）とき、“サンプル波形ディスプレイ”に表示される波形が、編集前と編集後で微妙に異なる場合があります。しかし再生音への影響はありません。この場合、倍率を上げていくことで正確な波形を表示させることができます。

- 22: Normalize/Level Adjust [p.355](#)
- 23: Volume Ramp [p.356](#)
- 24: Rate Convert [p.356](#)
- 25: Reverse [p.356](#)
- 26: Link [p.357](#)
- 27: Grid [p.358](#)
- 28: Select Directory [p.349](#)
- 29: Keyboard Display [p.350](#)

([参照](#) : p.344 「Sampling: Menu Command」)

▼ 1-1: Menu Command

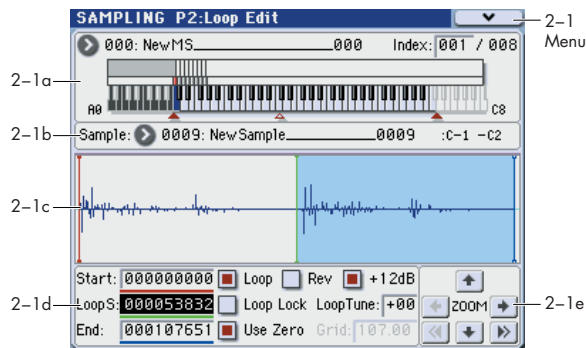
- 0: Panel-SW Solo Mode On [p.345](#)
- 1: Exclusive Solo [p.345](#)
- 2: Delete Sample [p.345](#)
- 3: Copy Sample [p.345](#)
- 4: Rename Sample [p.346](#)
- 5: Move Sample [p.346](#)
- 6: Sample Mono To Stereo [p.347](#)
- 7: Delete MS [p.347](#)
- 8: Copy MS [p.347](#)
- 9: Rename MS [p.347](#)
- 10: Move MS [p.348](#)
- 11: Convert MS To Program [p.348](#)
- 12: MS Mono To Stereo [p.349](#)
- 12: MS Stereo To Mono [p.349](#)
- 13: Optimize RAM [p.349](#)
- 14: Truncate [p.351](#)
- 15: Cut [p.353](#)
- 16: Clear [p.353](#)
- 17: Copy [p.353](#)
- 18: Insert [p.353](#)
- 19: Mix [p.354](#)
- 20: Paste [p.354](#)
- 21: Insert Zero [p.355](#)

Sampling P2: Loop Edit

サンプルを再生する範囲やループさせる部分等を編集します。サンプル波形ディスプレイ”を見ながら、サンプル単位の詳細なエディットが可能です。おもに次のことをします。

- ループさせる位置 (スタート・アドレス、ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレス) を設定
- トランケート (不要な部分を削除)、コピー、ペースト、移動
- 上記の編集時に、ゼロ・クロスを自動的に検出させたり、グリッド (縦線) を表示し、BPM 値、ビートをベースとした編集が可能
- リバース (逆再生) 設定
- タイム・スライスやタイム・ストレッチを使用して、自動的にサンプルを BPM 値やビートをベースとした編集が可能

2-1: Loop Edit



2-1a: Multisample Select (MS)

Multisample Select [000...999]

エディットするマルチサンプルを選びます。

Keyboard & Index

(参照 : p.315 “0-1a: Multisample Select (MS)”)

Index [xxx (001...127)/yyy (001...127)]

ループなどのサンプル・パラメーターをエディットするインデックスを選びます。ここで選んだインデックスに設定されているサンプルがエディットの対象となり、波形が “サンプル波形ディスプレイ” に表示されます。(0-1a)

インデックスの選択は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤やパッドを押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。指定したキーは、基準キーとなり、“Keyboard & Index” で青色表示されます。(“Keyboard & Index” 0-1a)

2-1b: Sample Select, Range

Sample Select [----: ---No Assign----, 0000...3999] Range (C-1...G9 — C-1...G9)

選択しているインデックスのサンプルを選びます。“Sample Select” を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます。ここで選んだサンプルが “サンプル波形ディスプレイ” に表示されます。

また、右側にはインデックスの範囲が表示されます。

2-1c: サンプル波形ディスプレイ

サンプル波形ディスプレイ

“Sample Select” に設定したサンプルの波形を表示します。(参照 : p.328 “1-1c: サンプル波形ディスプレイ”)

2-1d: Sample Setup

Start (Start Address) [000000000...]

サンプル再生のスタート・アドレスを設定します。数字の単位はサンプル・アドレスです。

Loop S (Loop S Address) [000000000...]

サンプル再生のループ・スタート・アドレスを設定します。ループ・オン時に有効です。数字の単位はサンプル・アドレスです。“Loop S” は “Start” 未満、および “End” を越える値には設定できません。(参照 : p.38 “Ofs (Start Offset)”)

End (End Address) [000000000...]

サンプル再生のエンド・アドレスを設定します。数字の単位はサンプル・アドレスです。

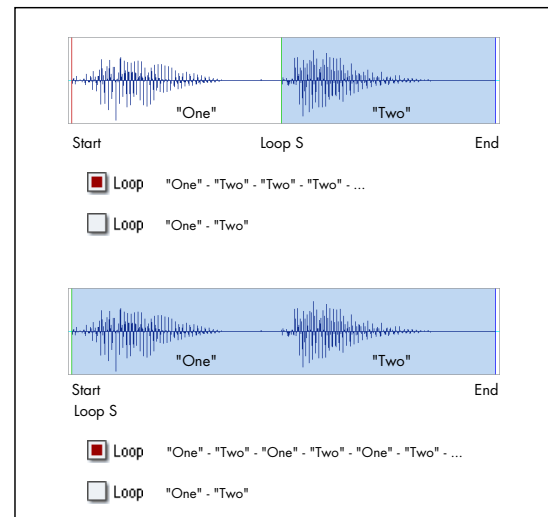
Loop (Loop On) [Off, On]

サンプルをループさせるかどうかを設定します。

On (チェックする) : サンプルは、“Start” → “End” → “Loop S” → “End” → “Loop S” → ... というように “Loop S” から “End” 間を繰り返し再生します。

Off (チェックしない) : サンプルは、“Start” → “End” を 1 回 (ワンショット) 再生します。

“Auto Loop On” (0-3b) をチェックして、サンプリングすると、この設定は自動的にオンになります。



Rev (Reverse) [Off, On]

On (チェックする) : サンプルを “End” (エンド・アドレス) から “Loop S” (ループ・スタート・アドレス) へと逆再生します。


+12dB [Off, On]

On (チェックする) : サンプルの再生レベルが、Off (チェックしない) 時の基準レベルと比較して、約 +12dB 大きくなります。

Off (チェックしない) : 通常の基準レベルで再生します。ROM マルチ・サンプル、ドラムサンプルの再生レベルと同じ基準レベルです。

オン／オフの設定を変えても、サンプル波形ディスプレイに表示されるサンプル・データには変化がありません。

“Auto + 12dB On” (☞参照: p.109, p.189, p.282) をチェックして、サンプリングすると、ここの設定が自動的にオンになります。

 コルグ・フォーマットのサンプル・ファイル (.KSC、.KMP、.KSF) としてセーブした場合はこの設定が保存されます。ただし、OASYS、TRITON Extreme と TRITON STUDIO 以外のコルグ・フォーマット対応機器 TRITON、TRITON-Rack、TRITON Le、TRINITY 等ではこの設定を無視します (2007 年 2 月現在)。

Media モードで、AKAI、Soundfont、AIFF、WAVE フォーマットのサンプルをロードすると、“+ 12dB” はオフに設定されます。

Media Save のメニュー・コマンド “Export Samples as AIF/WAV” で、AIFF、WAVE フォーマットのサンプル・ファイルとしてエクスポートすると、このパラメーターを無視します。

- 8: Copy MS ☞p.347
- 9: Rename MS ☞p.347
- 10: Move MS ☞p.348
- 11: Convert MS To Program ☞p.348
- 12: MS Mono To Stereo ☞p.349
- 12: MS Stereo To Mono ☞p.349
- 13: Optimize RAM ☞p.349
- 14: Truncate ☞p.358
- 15: Time Slice ☞p.359
- 16: Time Stretch ☞p.362
- 17: Crossfade Loop ☞p.366
- 18: Grid ☞p.358
- 19: Select Directory ☞p.349
- 20: Keyboard Display ☞p.350

(☞参照: p.344 「Sampling: Menu Command」)

Loop Lock [Off, On]

エディット中にループの長さを固定するかどうかを設定します。

On (チェックする): “Loop S” または “End” のアドレスを変更したときに、“Loop S” から “End” までのアドレスの長さ (ループの長さ) が変わらないように、“End” または “Loop S” を自動的に変更します。テンポに合ったリズム・ループを設定するときなどに使用するとよいでしょう。

Loop Tune [-99...+99]

ループ・オン (“Loop On”) のとき、“Loop S” から “End” のループ再生ピッチを ± 99 セントの範囲で調整します。楽器音などサンプル・データをループさせたとき、ループ部分のピッチがうまくつながらないことがあります。そのようなときに使用します。

Use Zero [Off, On]

On (チェックする): “Start”、“End”、“Loop S” は波形のレベルが ± 0 (波形表示のセンター線) をまたぐ (ゼロ・クロス) アドレスのみが設定できます。(1-1d)

Off (チェックしない): “Start”、“End”、“Loop S” を 1 単位で設定します。通常の動作です。

Grid [040.00...600.00]

(☞参照: p.328 「1-1d: Edit Range」)

2-1e: ZOOM

ZOOM

“サンプル波形ディスプレイ” の波形表示の縦、横軸方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(1-1e)

▼ 2-1: Menu Command

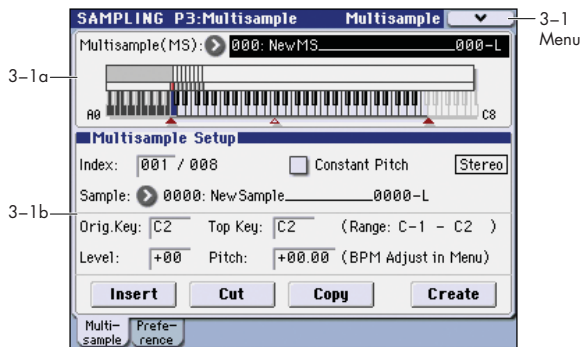
- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Delete Sample ☞p.345
- 3: Copy Sample ☞p.345
- 4: Rename Sample ☞p.346
- 5: Move Sample ☞p.346
- 6: Sample Mono To Stereo ☞p.347
- 7: Delete MS ☞p.347

Sampling P3: Multisample Edit

マルチサンプルを編集します。インデックスを作成したり、削除、コピー、ペーストしたり、インデックスにサンプルをアサインします。インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットが可能です。おもに次のことをします。

- マルチサンプル、インデックスを作成、編集
- サンプルの再生レベルとピッチを設定
- インデックスの削除、コピー、ペースト

3-1: Multisample Edit



3-1a: Multisample Select (MS)

Multisample Select (MS) [000...999]

エディットを行うマルチサンプルを選びます。

Keyboard & Index

(☞ 参照 : p.315 “0-1a: Multisample Select (MS)”)

3-1b: Multisample Setup

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

エディットするインデックスを選びます。(0-1a)

インデックスの選択は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤やパッドを押すことによっても行えます。そのキーを含むインデックスが選ばれます。指定したキーは、基準キーとなり、“Keyboard & Index” で青色表示されます。

Constant Pitch

On (チェックする) : インデックスのゾーン範囲で、すべてオリジナル・キーのピッチで発音します。ドラム音やリズム・ループ音などをサンプリングして、音程をつけずに、常にオリジナル・ピッチで演奏するときに設定します。

Off (チェックしない) : オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。楽器音等をサンプリングして、通常の鍵盤での演奏をするときに設定します。

Sample (Sample Select) [----: ---No Assign----, 0000...3999]

選択したインデックスにセットしているサンプル・ナンバー、サンプル・ネームを表示します。ここでサンプルを選ぶことも可能です。(0-1b)

Stereo

ステレオのマルチサンプルおよびサンプルを選んだときや、“Sample Mode” (0-1d) をにしてサンプリングしたとき、ここに「Stereo」が表示されます。(0-1b)

Orig.Key (Original Key) [C-1...G9]

サンプルのオリジナル・キーを設定します。(0-1b)

Top Key [C-1...G9]

インデックスのゾーンの上限のキーを設定します。ゾーンはこの“Top Key”によって決定します。(0-1b)

Range [C-1...G9]

“Top Key” の設定によって決定したゾーンの範囲を表示します。この範囲で選択したサンプル・データを再生できます。インデックスのゾーンの範囲は、“Keyboard & Index” (0-1a) でも確認できます。

Level [-99...+99]

サンプルの再生レベルを調整します。マルチサンプルでのサンプル間のレベルをそろえたいときなどに使用します。

0: ユニティー・レベルです。

-: レベルが下がります。

+: レベルが上がります。

▲ Sampling モードでは、通常、再生ユニティー・レベルは最大レベルとなっているため + 側は効きません。ASSIGNABLE PEDAL やスライダーの機能に Volume (CC#07) や Expression (CC#11) を設定してコントロールしたり、これらの MIDI メッセージを受信して、再生ユニティー・レベルが下がっている場合、+ 側が有効となります。(☞ 参照 : p.114 “Sample Parameters” Level)

Note: 再生レベルは、“+ 12dB” (2-1d) の設定によっても変化します。“+ 12dB” がオンのとき、約 + 12dB 大きなレベルで再生されます。

Pitch (BPM Adjust In Menu) [-64.00...+63.00]

サンプルの再生ピッチをセント単位で調整します。

0: オリジナル・キーを弾いたとき、オリジナルのピッチで発音します。

-: ピッチが下がります。-12.00 で 1 オクターブ・ダウンします。

+: ピッチが上がります。+ 12.00 で 1 オクターブ・アップします。

リズム・ループの長さをそろえるときなどにも“Pitch”を調整することで対応できます。例えば、+ 12.00 に設定すると再生スピードが 2 倍となりループの再生時間は 1/2 となります。

(☞ 参照 : p.114 “Sample Parameters” Pitch)

Note: メニュー・コマンド“Pitch BPM Adjust”により、BPM 値を基準として再生時間を設定することができます。

Insert

インデックスを作成します。Insert ボタンを押すと“Position” (0-3a、3-2a) の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。このとき、“Cut”、“Copy”によってカットまたはコピーしたインデックスの内容(サンプルの“Zone Range”、“Original Key Position”、“Level”、“Pitch”)を同時にセットします(サンプルは自動的に別のナンバーにコピーおよびセットされます)。

▲ “Create”、“Insert”を実行するとき、新しいインデックスが作成できない場合にダイアログが開きます。このような場合は“Create” (0-1b) を参照してください。

電源オン直後などの“Cut”、“Copy”実行前では、“Create”同様に Create Zone Preference (0-3a、3-2a) の“Position”、“Zone Range”、“Original Key Position”の設定に従って、新規インデックスが作成されます。

Cut

選択しているインデックスを削除します。同時に“Insert”用バッファーに削除するインデックスの内容をコピーします。

Copy

“Insert”用バッファーに選択しているインデックスの内容をコピーします。

Create

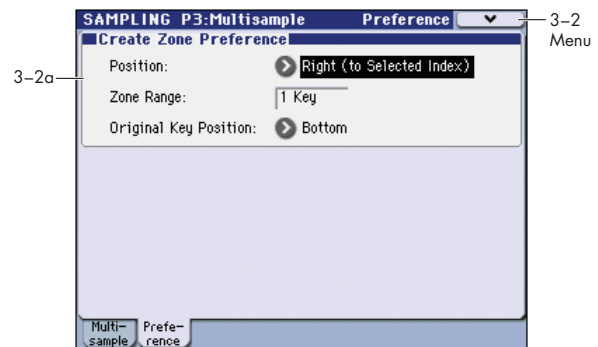
インデックスを作成します。Createボタンを押すと“Position”、“Zone Range”、“Original Key Position” (3-2a、0-3a) の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。(0-1a)

▼ 3-1: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Delete Sample ☞p.345
- 3: Copy Sample ☞p.345
- 4: Rename Sample ☞p.346
- 5: Move Sample ☞p.346
- 6: Sample Mono To Stereo ☞p.347
- 7: Delete MS ☞p.347
- 8: Copy MS ☞p.347
- 9: Rename MS ☞p.347
- 10: Move MS ☞p.348
- 11: Convert MS To Program ☞p.348
- 12: MS Mono To Stereo ☞p.349
- 12: MS Stereo To Mono ☞p.349
- 13: Optimize RAM ☞p.349
- 14: Pitch BPM Adjust ☞p.367
- 15: Select Directory ☞p.349
- 16: Keyboard Display ☞p.350

(☞ 参照 : p.344 [Sampling: Menu Command])

3-2: Preference



3-2a: Create Zone Preference

Position [Right (to Selected Index), Left (to Selected Index)]

Zone Range [1 Key...127 Keys]

Original Key Position [Bottom, Center, Top]

“Create” (3-1b、0-1b) を実行したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されます。インデックスの設定は後で変更することができます。また“Insert” (3-1b) 実行時、ここでの“Position”の設定値が使用されます。(参照 : p.322 [0-3a: Create Zone Preference])

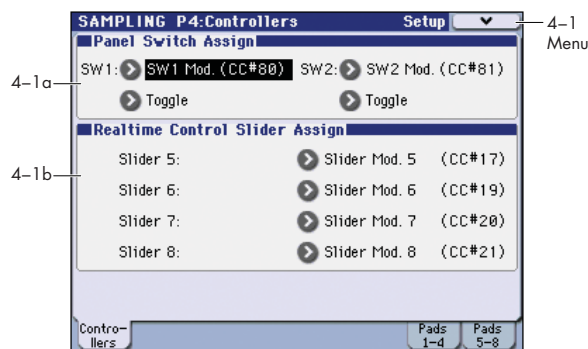
▼ 3-2: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Delete Sample ☞p.345
- 3: Copy Sample ☞p.345
- 4: Rename Sample ☞p.346
- 5: Move Sample ☞p.346
- 6: Sample Mono To Stereo ☞p.347
- 7: Delete MS ☞p.347
- 8: Copy MS ☞p.347
- 9: Rename MS ☞p.347
- 10: Move MS ☞p.348
- 11: Convert MS To Program ☞p.348
- 12: MS Mono To Stereo ☞p.349
- 12: MS Stereo To Mono ☞p.349
- 13: Optimize RAM ☞p.349
- 14: Pitch BPM Adjust ☞p.367
- 15: Select Directory ☞p.349
- 16: Keyboard Display ☞p.350

(☞ 参照 : p.344 [Sampling: Menu Command])

Sampling P4: Controllers

4-1: Setup



Sampling モードでの SW1、SW2、および Control Assign REALTIME CONTROL 選択時の [5] ~ [8] スライダーの機能を設定します。

Note: SW1、SW2 は、[SW1][SW2] スイッチでコントロールできます。

Sampling モードでは、AMS によるパラメーターのコントロールはできません。

4-1a: Panel Switch Assign

SW1 (SW1 Assign) [Off, ..., After Touch Lock]

SW1 の機能をアサインします。(参照: p.623 [SW1, SW2 Assign List])

Mode (SW1 Mode) [Toggle, Momentary]

[SW1] スイッチを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: [SW1] スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: [SW1] スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 (SW2 Assign) [Off, ..., After Touch Lock]

Mode (SW2 Mode) [Toggle, Momentary]

SW2 の機能をアサインします。SW2 にアサインできる機能は、SW1 の SW1 Mod.(CC#80) に変わり SW2 Mod.(CC#81) です。それ以外は SW1 と同じです。

4-1b: Realtime Control Slider Assign

Control Assign REALTIME CONTROL 選択時の [5] ~ [8] スライダーに機能 (おもにコントロール・チェンジの種類) をアサインします。(参照: p.35 [1-6b: Realtime Control Slider Assign])

ここで設定した機能は、CONTROL ASSIGN [REALTIME CONTROL] を選択し、[5] ~ [8] スライダーを操作したときに有効です。

Slider 5 [Off, ..., MIDI CC#95]

Slider 6 [Off, ..., MIDI CC#95]

Slider 7 [Off, ..., MIDI CC#95]

Slider 8 [Off, ..., MIDI CC#95]

設定例

IFX1 に設定した 056: Stereo/Cross Delay の "Wet/Dry" パラメータをスライダー [5] で、IFX 通過後の "Pan" をスライダー [6] で、リアルタイムでコントロールしながら、外部からのオーディオ信号をサンプリングします。

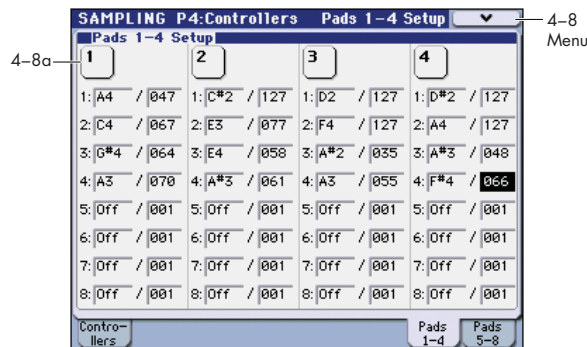
1. "Bus Select" (0-2a) を IFX1 に設定します。
2. "IFX1" に 056: Stereo/CrossDelay を選びます。
3. IFX1 ページの "Wet/Dry" を Dry、"Src(Source)" を Slider M5 [+], "Amt" を +50 に設定します。
4. Realtime Control Slider Assign の "Slider 5" を Slider Mod.5 (CC#17) に、"Slider 6" を Post IFX Pan (CC#08) に設定します。
5. スライダー [5]、[6] を動かすとディレイ・レベルとディレイの定位が変化します。その音をサンプリングすることができます。

4-1: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On 参照 p.345
- 1: Exclusive Solo 参照 p.345
- 2: Delete Sample 参照 p.345
- 3: Copy Sample 参照 p.345
- 4: Rename Sample 参照 p.346
- 5: Move Sample 参照 p.346
- 6: Sample Mono To Stereo 参照 p.347
- 7: Delete MS 参照 p.347
- 8: Copy MS 参照 p.347
- 9: Rename MS 参照 p.347
- 10: Move MS 参照 p.348
- 11: Convert MS To Program 参照 p.348
- 12: MS Mono To Stereo 参照 p.349
- 12: MS Stereo To Mono 参照 p.349
- 13: Optimize RAM 参照 p.349
- 14: Select Directory 参照 p.349
- 15: Keyboard Display 参照 p.350
- 16: Auto Sampling Setup 参照 p.350

(参照: p.344 [Sampling: Menu Command])

4-7: Pads 1-4 Setup, 4-8: Pads 5-8 Setup



- 13: Optimize RAM 参考p.349
- 14: Select Directory 参考p.349
- 15: Keyboard Display 参考p.350
- 16: Auto Sampling Setup 参考p.350

(参考：p.344 「Sampling: Menu Command」)

Sampling モードでのパッド [1] ~ [8] で発音させるノート・ナンバーとベロシティを設定します。1 つのパッドそれぞれに最大 8 個までのノート・ナンバーおよびベロシティをアサインします。

4-7(8)a: Pads 1

1	[Off, C-1...G9 / 001...127]
2	[Off, C-1...G9 / 001...127]
3	[Off, C-1...G9 / 001...127]
4	[Off, C-1...G9 / 001...127]
5	[Off, C-1...G9 / 001...127]
6	[Off, C-1...G9 / 001...127]
7	[Off, C-1...G9 / 001...127]
8	[Off, C-1...G9 / 001...127]

Off: ノートを鳴らさないときに設定します。

C-1...G9: 発音させるノート・ナンバーを設定します。

001...127: ベロシティ値を設定します。

設定および演奏方法については、p.36 「1-7: Pads 1-4 Setup, 1-8: Pads 5-8 Setup」、p.313 「Note: キーボード、パッドによるベロシティ変化」を参照してください。

4-7(8)b: Pads 2...8

Pads1 と同様です。「4-7(8)a: Pads 1」を参照してください。

▼ 4-7(8): Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On 参考p.345
- 1: Exclusive Solo 参考p.345
- 2: Delete Sample 参考p.345
- 3: Copy Sample 参考p.345
- 4: Rename Sample 参考p.346
- 5: Move Sample 参考p.346
- 6: Sample Mono To Stereo 参考p.347
- 7: Delete MS 参考p.347
- 8: Copy MS 参考p.347
- 9: Rename MS 参考p.347
- 10: Move MS 参考p.348
- 11: Convert MS To Program 参考p.348
- 12: MS Mono To Stereo 参考p.349
- 12: MS Stereo To Mono 参考p.349

Sampling P5: Audio CD

USB A 端子に接続した CD-R/RW ドライブのオーディオ CD を再生したり、オーディオ CD のオーディオ信号をリッピングします。

オーディオ CD からサンプリングするには次の 2 つの方法があります。

- 音声をモニターするときは、CD-R/RW ドライブのオーディオ・アウトプット端子（またはヘッドホン端子）と、本機の AUDIO INPUT 1、2 を接続してください。または、CD-R/RW ドライブの S/P DIF OUT 端子と、本機の S/P DIF IN 端子とを接続しても、音声をモニターすることができます。
サンプリング方法は、通常の AUDIO INPUT 端子に接続したアナログ音声をサンプリングするのと同様です。“Input”Analog(0-2a) の設定に従い、本機で再生されます。Input1(L チャンネル)、Input2 (R チャンネル)の “Level”、“Pan”、“BUS(IFX/Indv.) Select”(通常 L/R に設定)を設定してください。
- オーディオ CD のオーディオ信号をデジタル・データのままサンプリングします (リッピング機能)。リッピングは、メニュー・コマンド “Destination”(5-1) で実行します。

⚠ CD-R/RW ドライブによっては、リッピングを対応していないものがあります (CD-DA のデータ読み出しに対応していない CD-R/RW ドライブ)。この場合、「Error in reading from medium」と表示されます。

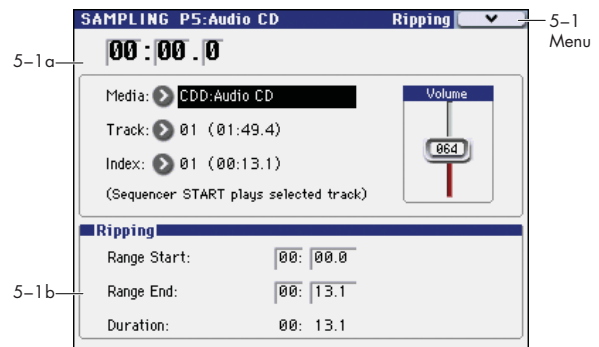
⚠ オーディオ・アウトプット端子、ヘッドホン端子、または S/P DIF OUT 端子が付いていないドライブでは、音声をモニターすることはできません。

オーディオ CD は、SEQUENCER の各スイッチでコントロールします。

[START/STOP] スイッチ	再生/停止
[FF>>] スイッチ	早送り
[<<REW] スイッチ	巻き戻し
[PAUSE] スイッチ	一時停止
[LOCATE] スイッチ	トラックの先頭に戻る

CD を再生する範囲は、“Range Start” または “Range End” にカーソルが置かれているときは “Range Start” から “Range End” までです。

5-1: Ripping



5-1a: Audio CD Play

Location [00:00.0...]

再生しているトラック (“Track”) の現在の位置を分：秒で表示します。また、停止時には再生を開始する位置を設定します。“Track” や “Index” を選び直すと 00:00.0 になります。

Media (Media Select) [CDD: Name]

再生やサンプリングするオーディオ CD の入った CD-R/RW ドライブを選びます。

⚠ ここでは CD-R/RW ドライブ以外は選べません。

⚠ USB デバイスを USB A 端子に接続したときは、メニュー・コマンド “Scan USB device” (※p.440) でデバイスをマウントしてください。

Track (Track Select) [01...]

再生やサンプリングするオーディオ CD のトラックを選びます。

Index [01...]

再生やサンプリングするオーディオ CD のインデックスを選びます。

インデックス情報を持ったトラックを選んだ場合のみ選ぶことができます。

CD-R/RW ドライブによってはインデックス情報が取得できないものがあります。

Volume [0...127]

CD-R/RW ドライブから出力されるオーディオ信号の音量を調節します。

CD-R/RW ドライブによっては対応していないものもありますので、ここで設定しても音量が変わらない場合があります。

5-1b: Ripping

リッピングでデータを取り込む範囲を設定します。

CD を再生する範囲は、“Range Start” または “Range End” にカーソルが置かれているときは “Range Start” から “Range End” までです。

リッピングはメニュー・コマンド “Destination” で実行します。

Range Start [00:00.0...]

リップングでデータを取り込む開始位置を設定します。

“Track” や “Index” を選び直すと 00:00.0 になります。

Note: “Range Start” または “Range End” のエディット・セルを反転している場合、再生中に [ENTER] スイッチを押すと、押したタイミングで “Range Start” または “Range End” が設定できます。2 回以上押すと最後に押した位置が設定されます。

“Range Start”、“Range End” 以外のエディット・セルを反転している場合、[ENTER] スイッチを 1 回押すと “Range Start” が設定され、もう一度押すと “Range End” が設定されます。3 回以上押すと最後とその 1 回前に押した位置が、それぞれ “Range Start” と “Range End” に設定されます。

Range End [00:00.0...]

リップングでデータを取り込む終了位置を設定します。

“Track” や “Index” を選び直すと各トラックやインデックスの終了時間が表示されます。

Duration [00:00.0...]

“Range Start” から “Range End” までの時間を表示します。

▼ 5-1: Menu Command

- 0: Destination ☞p.367

(☞ 参照 : p.344 「Sampling: Menu Command」)

Sampling P8: IFX (Insert Effect)

Sampling モードのインサート・エフェクトを設定します。

外部オーディオ信号にインサート・エフェクト IFX1 ~ 5 をかけてサンプリングするときは、Input1、2 または S/P DIF L、R の “Bus Select” (0-2a) を IFX1 ~ 5 に設定し、各エフェクトを調整します。

サンプリングまたはロードしたサンプルに、インサート・エフェクトをかけてリサンプリングするときは、“Bus Select (All OSCs to)” (8-1b) を IFX1 ~ 5 に設定し、各エフェクトを調整します。(“Resample”0-2b)

おもに以下について設定します。

- マルチサンプルの出力をインサート・エフェクトへ入力する
- インサート・エフェクトのルーティング
- インサート・エフェクトの詳細設定
- エフェクト用コモン LFO の設定

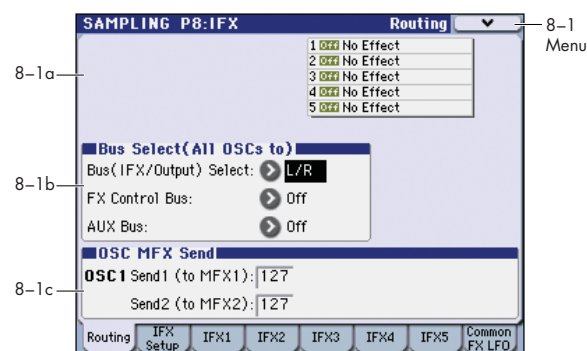
(☞ 参照 : p.441 「Effect Guide」)

⚠ Sampling モードでのインサート・エフェクトの設定は、電源をオフにすると初期化されます。

インサート・エフェクトの設定を保存しておきたいときは、メニュー・コマンド “Copy Insert Effect” を利用してください。プログラムまたはコンビネーションを選び、Sampling モードのインサート・エフェクト設定をコピーし、保存します。プログラム、コンビネーションをライトすることによって、本体メモリーに保存されます。そして Sampling モードで、ライトしたプログラム、コンビネーションのエフェクト設定を、“Copy Insert Effect” で読み込むことによって、その設定を利用します。

また、1 エフェクト単位であれば、メニュー・コマンド “Write FX Preset” を使用することもできます。

8-1: Routing



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。

インサート・エフェクトへの入力バス “Bus Select” (8-1b) や、設定しているエフェクトとそのオン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後の出力バス、それぞれの状態を表示します。

インサート・エフェクトの選択、オン/オフ、チェーンの設定は P8: IFX – Insert FX Setup ページで行います。

8-1b: Bus Select (All OSCs to)

Bus (IFX/Output) Select

[L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

バスを設定します。

サンプリングした、またはロードしたサンプル (マルチサンプル) に、エフェクトをかけてリサンプリングするときは IFX1 ~ 5 を設定します。(“Resample”0-2b)

Note: サンプリングすると “Bus (IFX/Output) Select” の設定は自動的に L/R になります。これは IFX を使用してサンプリングしたサンプルを再生するときに、2 重に IFX がかからないようにするために自動的に設定されます (同様に MFX1、2、TFX On/Off の設定は自動的にオフが選ばれます)。再度サンプリングするときは、注意が必要です。

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

オシレーター (マルチサンプル) の出力を、FX Control バス (モノ・2チャンネル (FX Ctrl1、2) へ送ります。

FX Control バスは、エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統 (モノ 2チャンネル) の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(☞ 参照 : p.319 「FX Bus (FX Control Bus)」)

AUX Bus

[Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

オシレーター (マルチサンプル) の出力を、AUXバス (モノ 4チャンネル、1、2、3、4) へ送ります。AUXバスをリサンプリングで使用するときは、“Source Bus” を AUX1/2、AUX3/4 に設定します。

AUXバスは、各モードでのサンプリング等で使用する内部バスです。

Off: AUXバスへ送りません。通常オフに設定します。

1, 2, 3, 4: オシレーターの出力をモノラルで AUXバスへ送ります。

1/2, 3/4: オシレーターの出力をステレオで AUX バスへ送りません。

8-1c: OSC MFX Send

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX1) [000...127]

オシレーター（マルチサンプル）の出力を、マスター・エフェクトへ送るセンド・レベルを設定します。マスター・エフェクトは L/R バスに送られます。リサンプリングでマスター・エフェクトを使用するときは、“Source Bus” を L/R に設定します。

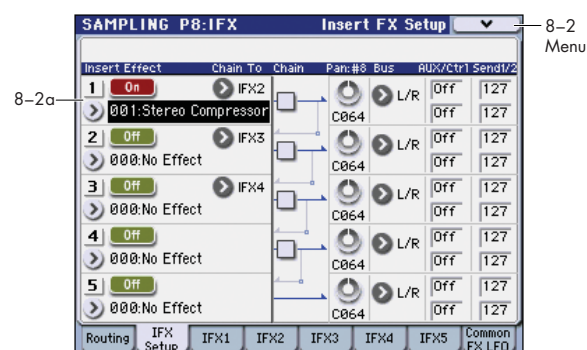
MIDI CC#93 で Send1 レベル、CC#91 で Send2 レベルをコントロールできます。“MIDI Channel”（Global 1-1a）で設定するグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

▼ 8-1: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Copy Insert Effect ☞p.368
- 3: Swap Insert Effect ☞p.368

☞ 参照 : p.344 「Sampling: Menu Command」

8-2: Insert FX Setup



インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーン等を設定します。

8-2a: IFX

インサート・エフェクト1～5の種類、オン/オフ、チェーン、インサート・エフェクト通過後のミキサー等を設定します。インサート・エフェクトは、ダイレクト音（Dry）が常にステレオ入出力になります。エフェクト音（Wet）は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。☞ 参照 : p.446

以下のパラメーターは Program モードと同様です。☞ 参照 : p.100 「8-2a: Insert Effect」

Insert Effect:

- IFX1...4 [000...170]
- IFX5 [000...153]
- IFX1...5: IFX On/Off [Off, On]

Chain:

- IFX1: Chain to [IFX2...IFX5]
- IFX2: Chain to [IFX3...IFX5]
- IFX3: Chain to [IFX4...IFX5]
- IFX1: Chain [Off, On]
- IFX2: Chain [Off, On]
- IFX3: Chain [Off, On]
- IFX4: Chain [Off, On]

- Pan: #8 (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]
- Bus(Bus Select) [L/R, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

AUX/Ctrl:

- AUX (AUX Bus) [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]
- Ctrl (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

Send 1/2:

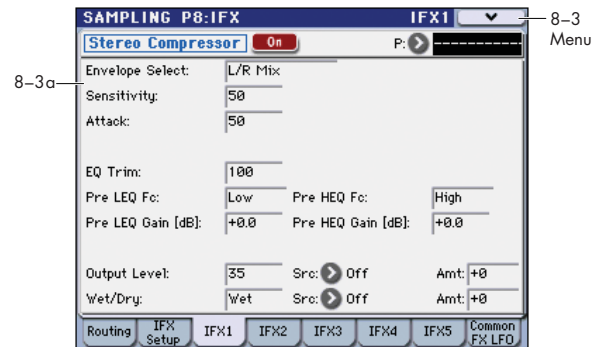
- Send1 [000...127]
- Send2 [000...127]

▼ 8-2: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Copy Insert Effect ☞p.368
- 3: Swap Insert Effect ☞p.368

(☞ 参照 : p.344 「Sampling: Menu Command」)

8-3: IFX1



8-3a: IFX1

P8:IFX- IFX Setup ページで選択したインサート・エフェクト 1 のエフェクト・パラメーターを設定します。

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。(☞ 参照 : p.620 「Dynamic Modulation Source (Dmod)」)

IFX1 On/Off [Off, On]

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。IFX Setup ページのオン/オフとリンクします。

Note: “Control Assign” RT Control のとき、IFX 1 ~ 5 On/Off はスイッチ [1] ~ [5] で切り替えることができます。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

エフェクト・プリセットを選択します。

エフェクト・プリセット機能については、「エフェクト・プリセット機能」(☞p.102) を参照してください。

IFX1 Parameters:

IFX1 Parameters

IFX Setup ページで選択したインサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

(☞ 参照: インサート・エフェクトの詳細 p.463「Effect Guide」)

▼ 8-3: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Copy Insert Effect ☞p.368
- 3: Swap Insert Effect ☞p.368
- 4: Write FX Preset ☞p.368

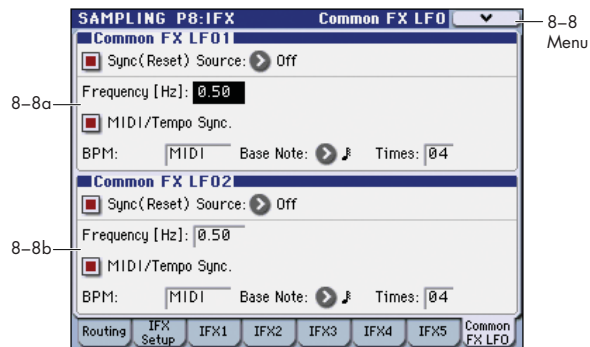
(☞ 参照 : p.344 「Sampling: Menu Command」)

8-4: IFX2, 8-5: IFX3, 8-6: IFX4, 8-7: IFX5

P8:IFX- IFX Setup ページで選択した各インサート・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

(☞ 参照 : p.340 「8-3a: IFX1」)

8-8: Common FX LFO



モジュレーション系エフェクトで使用できる Common FX LFO1、2 を設定します。

各エフェクトの “LFO Type” (Individual、Common1、Common2) パラメーターで、Common1、Common2 を選ぶと、エフェクトごとの個別 LFO の代わりに、ここで設定した Common LFO でモジュレーションがかけられます。

(☞ 参照 : p.103 「8-8: Common FX LFO」)

MIDI Dmod (ダイナミック・モジュレーション) は、Global モード P1 で設定するグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

8-8a: Common FX LFO1

Sync (Reset)	[Off, On]
Source (Dmod Source)	[List of Dmod Sources]
Frequency	[0.02...20.00 (Hz)]
MIDI/Tempo Sync	[Off, On]
BPM	[MIDI, 40.00...300.00]
Base Note	[Musical notation]
Times	[01...32]

これらのパラメーターは Program モードと同様です。(☞ 参照 : p.103 「8-8: Common FX LFO」)

8-8b: Common FX LFO2

Common FX LFO1 と同様です。(☞ 参照 : p.103 「8-8: Common FX LFO」)

▼ 8-8: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Copy Insert Effect ☞p.368
- 3: Swap Insert Effect ☞p.368

(☞ 参照 : p.344 「Sampling: Menu Command」)

Sampling P9: MFX/TFX

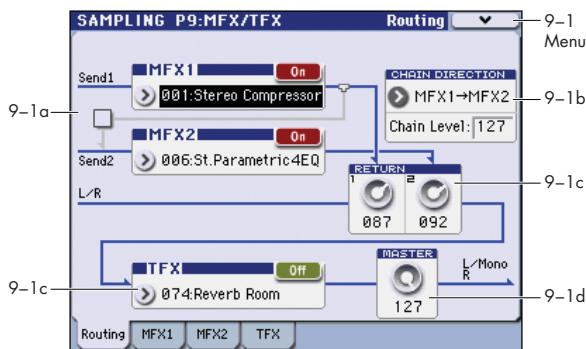
マスター・エフェクトとトータル・エフェクトの種類、オン/オフ等を設定します。

マスター・エフェクトはL/Rバスに出力します。またトータル・エフェクトはL/Rバスにインサートされます。サンプリングで使用するときは、“Source Bus”をL/Rに設定します。

(☞ 参照 : p.441 [Effect Guide])

Note: サンプリングすると“MFX1 On/Off”、“MFX2 On/Off”、“TFX On/Off”の設定は自動的にオフが選ばれます。これはMFX1、2、TFXを使用してサンプリングしたサンプルを再生するときに、2重にMFX1、2、TFXがかからないようにするためです(同様に“Bus Select (All OSCs to)”の設定は自動的にL/Rが選ばれます)。再度、サンプリングするときは、注意が必要です。

9-1: Routing



これらのパラメーターは、Program モードと同様です。(参照 : p.104 [9-1: Routing])

9-1a: MFX

MFX1:

MFX1	[000...170]
MFX1 On/Off	[Off, On]
Return 1	[000...127]

MFX2:

MFX2	[000...153]
MFX2 On/Off	[Off, On]
Return 2	[000...127]

Chain:

Chain On/Off	[Off, On]
Chain Direction	[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]
Chain Level	[000...127]

(☞ 参照 : p.105 [9-2: MFX1])

9-1c: TFX

TFX:

TFX	[000...153]
TFX On/Off	[Off, On]

(☞ 参照 : p.106 [9-4: TFX])

9-1d: Master Volume

Master Volume	[000...127]
----------------------	-------------

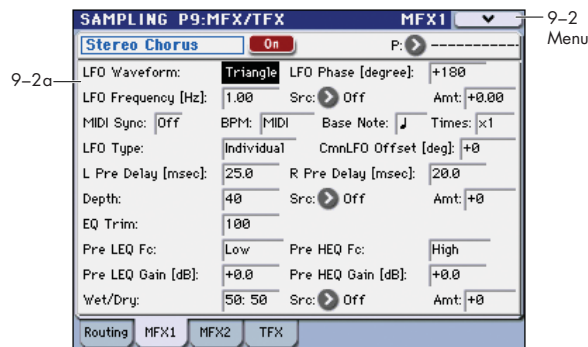
(☞ 参照 : p.105 [9-1c: Master Volume])

▼ 9-1: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ☞p.345
- 1: Exclusive Solo ☞p.345
- 2: Copy MFX/TFX ☞p.368
- 3: Swap MFX/TFX ☞p.368

(☞ 参照 : p.344 [Sampling: Menu Command])

9-2: MFX1



9-2a: MFX1

P9:MFX/TFX- Routing ページで、MFX1 に選んだエフェクトのパラメーターを設定します。

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、グローバルMIDI チャンネル "MIDI Channel" (Global 1-1a) でコントロールします。(※ 参照 : p.620 [Dynamic Modulation Source (Dmod)])

MFX1 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1のオン/オフを設定します。P9:MFX/TFX- Routingページのオン/オフとリンクします。

P (Effect Preset) [P00, P01...15, U00...15, -----]

各エフェクトごとにパラメーター設定をインターナル・メモリーに記憶させることができます。(※ 参照 : p.102 [エフェクト・プリセットを使用する])

MFX1 Parameters

P9:MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。(※ 参照 : p.441 [Effect Guide])

▼ 9-2: Menu Command

- 0: Panel-SW Solo Mode On ※p.345
- 1: Exclusive Solo ※p.345
- 2: Copy MFX/TFX ※p.368
- 3: Swap MFX/TFX ※p.368
- 4: Write FX Preset ※p.368

(※ 参照 : p.344 [Sampling: Menu Command])

9-3: MFX2,

9-4: TFX

P9:MFX/TFX- Routing ページで選択したマスター・エフェクト 2、トータル・エフェクトのエフェクト・パラメーターを設定します。

MFX2、TFXのパラメーターはMFX1と同様です。(※ 参照 : p.343 "9-2: MFX1")

Sampling: Menu Command

Page	P0: Recording					P1: Sample Edit	P2: Loop Edit	P3: Multisample	P4: Controllers				P5: Audio CD	P8: IFX								P9: MFX / TFX			
	1	2	3	4	8				1	1	1	2		1	8	9	1	1	2	3	4	5	6	7	8
※p.	Recording	Input Setup	Preference	Memory Status	Control Surface	Sample Edit	Loop Edit	Multisample	Preference	Controllers	Pads 1-4	Pads 5-8	Audio CD	Routing	I-FX Setup	IFX1	IFX2	IFX3	IFX4	IFX5	Common FX LFO	Routing	MFX1	MFX2	TFX
Panel-SW Solo Mode On	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Exclusive Solo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Delete Sample 345	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Copy Sample 345	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Rename Sample 346	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Move Sample 346	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Sample Mono To Stereo 347	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Delete MS 347	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
Copy MS 347	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
Rename MS 347	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
Move MS 348	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Convert MS To Program 348	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
MS Mono To Stereo/ MS Stereo To Mono 349	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Optimize RAM 109	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Select Directory 110	14	14	14	14	14	28	19	15	15	14	14	14													
Keyboard Display 350	15	15	15	15	15	29	20	16	16	15	15	15													
Auto Sampling Setup 350	16	16	16	16	16					16	16	16													
Truncate (for Sample Edit) 351						14																			
Cut 353						15																			
Clear 353						16																			
Copy 353						17																			
Insert 353						18																			
Mix 354						19																			
Paste 354						20																			
Insert Zero 355						21																			
Normalize/Level Adj. 355						22																			
Volume Ramp 356						23																			
Rate Convert 356						24																			
Reverse 356						25																			
Link 357						26																			
Truncate (for Loop Edit) 358							14																		
Time Slice 359							15																		
Time Stretch 362							16																		
Crossfade Loop 366							17																		
Grid 358						27	18																		
Pitch BPM Adjust 367								14	14																
Destination 367												0													
Copy Insert Effect 118														2	2	2	2	2	2	2	2				
Swap Insert Effect 118														3	3	3	3	3	3	3	3				
Copy MFX/TFX 119																						2	2	2	2
Swap MFX/TFX 119																						3	3	3	3
Write FX Preset 119																4	4	4	4	4	4		4	4	4

Tips: 各ページでの表示順の 10 番目までのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによってコマンドを表示 (またはオン/オフ) することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

[Stereo] ステレオ・サンプルのエディットについて

- ステレオのサンプルでは、L、R チャンネルのサンプルに対して同時にエディットが行われます。このとき、L チャンネルまたはRチャンネルのどちらかのみをエディットしたいときは、モノのマルチサンプルを選び、そこでLチャンネルまたはRチャンネルのサンプルを選択してエディットしてください。
- ステレオのサンプルの場合、“Save to No. (L)”、“(R)”が表示されます。それぞれL、Rチャンネルの書き込み先のサンプル・ナンバーを指定します。
- モノのサンプルを“Copy”を実行してバッファーに取り込み、それをステレオのサンプルに“Insert”、“Mix”、“Paste”を実行すると、L側、R側それぞれのサンプルにインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にステレオのサンプルが作成されます)
ステレオのサンプルを“Copy”を実行してバッファーに取り込み、それをモノのサンプルに“Insert”、“Mix”、“Paste”を実行すると、バッファーにあるL側、R側のサンプルはモノにミックスされインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にモノのサンプルが作成されます)
ステレオのサンプルを、モノにミックスして、モノのサンプルとして使用したい場合にも、これらのコマンドを利用できます。ただし、一度モノにミックスしたサンプルは再びステレオには戻せないの注意してください。

“Start”、“End” 設定

P1: Sample Edit の「Truncate」～「Volume Ramp」、P2: Loop Edit の「Truncate」で、サンプルの波形データをエディットするときは、“Start”、“End”でエディットする範囲を設定してから、メニュー・コマンドを選択し、実行してください。

- ▲ エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。エディット前のサンプルを残しながら、エディットを行う場合は、メニュー・コマンドの各ダイアログ内の“Overwrite”をチェックしないでコマンドを実行してください。

Note: サンプル・データ (波形データ) に対して、再生する“Start” (スタート・アドレス)、“Loop S” (ループ・スタート・アドレス)、“End” (エンド・アドレス) は、P2: Loop Edit で設定します。

エディットによって削除や移動されるサンプル・アドレスの範囲内に、上記のパラメーターがあるときは自動的にそれらのアドレスが移動します。

- ▲ ループスタート・アドレス“Loop S”、エンド・アドレス“End” (2-1d) は 8 アドレス以上間隔をとる必要があります。メニュー・コマンド“Truncate”、“Cut”、“Rate Convert”を実行することによって、ループスタート・アドレス、エンド・アドレス間が 8 アドレス未満になるとき、「Sample length is shorter than minimum」を表示します。“Start”、“End”を設定し直してください。

“Overwrite” について

“Overwrite” をチェックしない: コマンドを実行すると、エディット後のサンプルを別のサンプル・ナンバーに保存します。エディット前のサンプルは変更されずに残ります。

“Overwrite” をチェックする: コマンドを実行すると、エディット後の内容をエディット前のサンプル (・ナンバー) に上書きします。エディット前のサンプルは変更されます。

Note: 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータが保存され、エディット後

のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されません。

Panel-SW Solo Mode On

“Panel-SW Solo Mode On”を選択し、メニューにチェックを入れると、MIX PALY/MUTE (SOLO) スイッチがソロ・オン／オフを切り替える機能となります。

(☞ 参照: p.108 「Panel-SW Solo Mode On」)

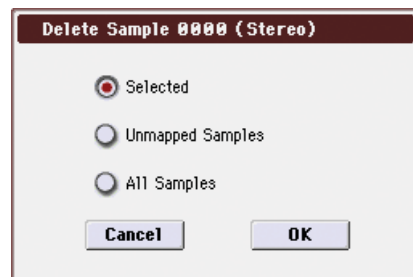
Exclusive Solo

ソロ機能の動作を設定します。“Exclusive Solo”を選択するたびに、マルチプル・ソロとエクスクルーシブ・ソロの機能が切り替わります。(☞ 参照: p.108 「Exclusive Solo」)

Delete Sample

現在選ばれているサンプルや、マルチサンプルにマッピングしていない (使用していない) サンプル、すべてのサンプルを削除します。

1. “Delete Sample”を選び、ダイアログを表示します。



2. ラジオ・ボタンで、削除するサンプルを選びます。

Selected: 現在選択しているサンプルを削除します。インデックス“Index” (0-1a) の“Sample Select” (0-1b) は、—No Assign—になります。

Unmapped Samples: マルチサンプルまたはドラムキットにマッピング (使用) していないサンプルをすべて削除します。

All Samples: メモリー上のすべてのサンプルを削除します。すべてのマルチサンプルのサンプル・アサインが、—No Assign—になります。

3. デリート・サンプルを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

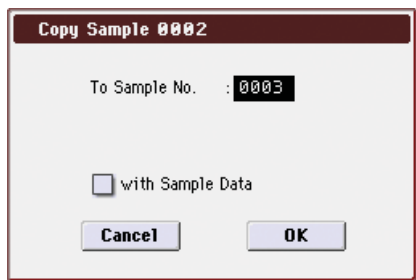
- ▲ 削除するサンプルのサンプル・データ (波形データ) が他のサンプルによって共有されている場合、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

Copy Sample

現在選ばれているサンプルを別のサンプルにコピーします。

Note: サンプル・ネームには、自動的にコピー先のサンプル・ナンバーが含まれます。必要であれば“Rename Sample”でリネームしてください。このとき、他のサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。サンプル・ネームはステレオ・サンプルの判別に使用されます。(☞ 参照: p.317 「ステレオ・マルチサンプル、ステレオ・サンプルについて」)

1. コピー元のサンプルを“Sample Select” (0-1b) で選びます。
2. “Copy Sample”を選び、ダイアログを表示します。

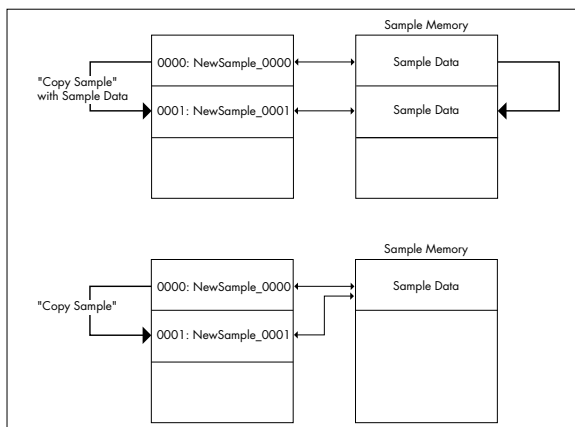


3. コピー先のサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・サンプルをコピーするときは、コピー先のサンプル・ナンバーを L、R チャンネルごとに指定します。

4. “with Sample Data” をチェックする：コピーを実行すると、サンプル・データ（波形データ）も同時にコピーされます。コピー元とコピー先のサンプルは完全に別々のサンプルとして存在します。例えば、P1: Sample Edit で同じサンプル・データを元に別々のエディットを行い複数の種類のサンプルを作成する場合に使用します。

“with Sample Data” をチェックしない：コピーを実行すると、サンプル・データ（波形データ）はコピーされません。新規に作成するサンプルは、コピー元サンプルのサンプル・データを共有します。例えば、P2: Loop Edit で同じサンプル・データを元にループ・アドレスの異なったサンプルを作成する場合などに使用します。サンプル・メモリー領域はコピーすることにより消費しません。P1: Sample Edit でサンプル・データをエディットすると、そのサンプル・データを共有しているサンプルすべてにエディットが反映されます。

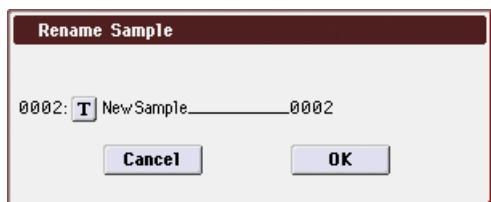


5. コピー・サンプルを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Rename Sample

現在選ばれているサンプルの名前を変更します。

1. 名前を変更するサンプルを “Sample Select” (0-1b) で選びます。
2. “Rename Sample” を選び、ダイアログを表示します。



3. テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、サンプル名を（24 文字まで）入力

します。

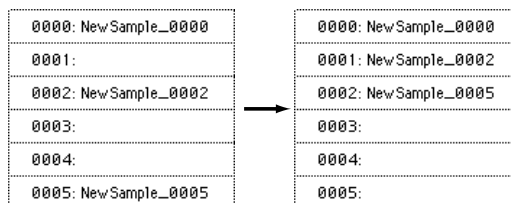
[Stereo] マルチサンプルがステレオで、ステレオのサンプルを選んでいるときは、サンプル名の入力は 22 文字までとなります。最後の 2 文字が -L、-R 用に予約されているためです。L または R チャンネルの一方のサンプル名の 22 文字までをリネームすると、もう一方のサンプル名が自動的にリネームされます。

4. リネーム・サンプルを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

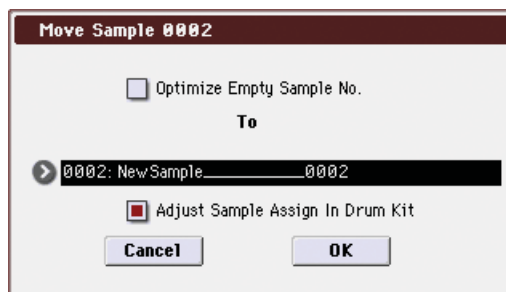
Move Sample

現在選ばれているサンプルを指定したナンバーに移動（サンプル・ナンバーの変更）したり、サンプルを作成 / 編集した結果、サンプルが順番に並ばなくなってしまった場合などに、サンプル・ナンバー 0000 から順番に詰めて並べ直すことができます。（次図）

サンプル・ナンバーをふり直すと同時にこれらのサンプルを使用しているマルチサンプル、ドラムキット（手順 4 設定による）でのサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます。（そのため再度マルチサンプル、ドラムキットで、移動したサンプルをアサインし直す必要はありません。）



1. 移動するサンプルを “Sample Select” (0-1b) で選びます。
2. “Move Sample” を選び、ダイアログを表示します。



3. To “Sample” で移動先のサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・サンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

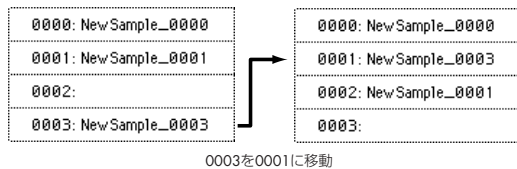
全サンプルを順番に詰めて並べ直すときは “Optimize Empty Sample No.” をチェックします。

4. “Adjust Sample Assign In Drum Kit” をチェックすると、移動したサンプルがドラムキットでマッピング（使用）されている場合、そのサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックします。

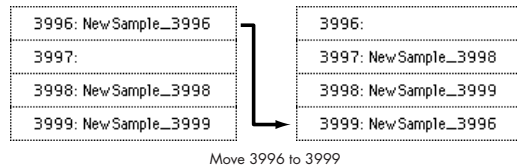
マルチサンプルでマッピング（使用）されているサンプルは、ここでの設定に関わらず自動的に移動した新しいサンプル・ナンバーに変更されます。

5. ムーブ・サンプルを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

例) 移動先のサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、上書きされずに 1 つずつ後ろにずれます。



例) 空のサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。



Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)

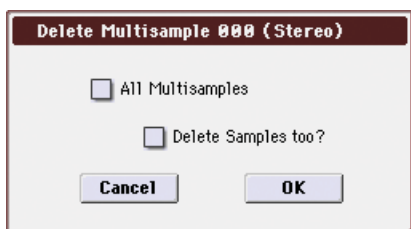
モノのサンプルをステレオにします。選択しているサンプルがモノのとき実行できます。

1. ステレオにするサンプルを“Sample Select” (0-1b) で選びます。
2. “Sample Mono To Stereo” を選び、ダイアログを表示します。
3. チェンジ・サンプル・タイプを実行するときはOK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
実行すると、次のようにサンプルのタイプが変わります。
 - 選択しているサンプルがステレオとなります。サンプル・ネームの最後の2文字に -L を上書きします。
 - サンプル・ネームの最後の2文字が -R でその前の文字が同じサンプルを新たに作成します。
また、選択しているマルチサンプルがモノの場合、ステレオとなります。
 - マルチサンプル・ネームの最後の2文字に -L を上書きします。
 - マルチサンプル・ネームの最後の2文字が -R で、その前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。
 - 作成されたステレオのサンプルが、自動的にアサインされます。

Delete MS (Delete Multisample)

現在選ばれているマルチサンプル、またはすべてのマルチサンプルを削除します。

1. 削除するマルチサンプルを“Multisample Select (MS)” (0-1a) で選びます。
2. “Delete MS” を選び、ダイアログを表示します。



3. All Multisamples: すべてのマルチサンプルを削除する場合にチェックします。
4. Delete Samples too?: 削除するマルチサンプルに含まれ

るサンプルも同時に削除する場合にチェックします。ただし、他のマルチサンプルやドラムキットでマッピング (使用) されているサンプルは削除されません。

5. デリート・マルチサンプルを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

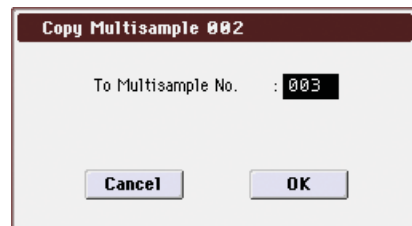
削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合、そのサンプルのサンプル・データ (波形データ) が他のサンプルによって共有されているときは、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

Copy MS (Copy Multisample)

選択しているマルチサンプルを、別のマルチサンプルにコピーします。

Note: コピー先のマルチサンプル・ナンバーが自動的にコピー先のマルチサンプル・ネームに含まれます。必要であればメニュー・コマンド“Rename MS” でリネームしてください。このとき、他のマルチサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。マルチサンプル・ネームはステレオ・マルチサンプルの判別に使用されます。(※参照: p.317「ステレオ・マルチサンプル、ステレオ・サンプルについて」)

1. コピー元のマルチサンプルを“Multisample Select (MS)” (0-1a) で選びます。
2. “Copy MS” を選び、ダイアログを表示します。

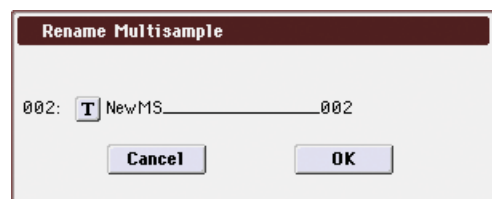


3. コピー先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。
 ステレオ・マルチサンプルをコピーするときは、コピー先のマルチサンプル・ナンバーをL、Rチャンネルごとに指定します。
 4. コピー・マルチサンプルを実行するときはOK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
- マルチサンプルをコピーすると、マルチサンプルにアサインしているサンプルも同時にコピーされます。このとき、空のサンプル・ナンバーに自動的にコピーします。サンプル・データ (波形データ) は、コピー元とコピー先で共有されます (サンプル・メモリー・エリアは消費しません)。

Rename MS (Rename Multisample)

現在選ばれているマルチサンプルの名前を変更します。

1. リネームするマルチサンプルを“Multisample Select (MS)” (0-1a) で選びます。
2. “Rename MS” を選び、ダイアログを表示します。



3. テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、マルチサンプル名を (24 文字まで) 入力します。

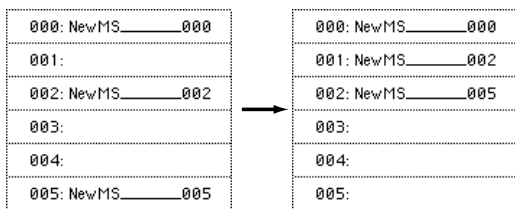
[Stereo] 選択しているマルチサンプルがステレオのときは、マルチサンプル名の入力は 22 文字までとなります。最後の 2 文字が -L、-R 用に予約されているためです。L または R チャンネルの一方のマルチサンプル名の 22 文字までをリネームすると、もう一方のマルチサンプル名を自動的にリネームします。

- リネーム・マルチサンプルを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

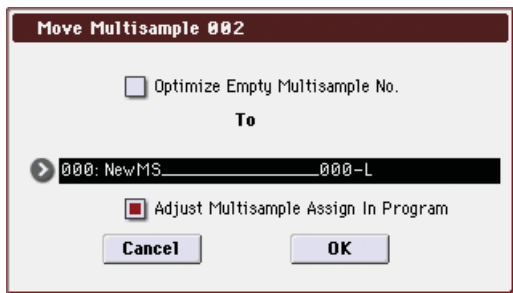
Move MS (Move Multisample)

現在選ばれているマルチサンプルを指定したナンバーに移動 (マルチサンプル・ナンバーの変更) したり、マルチサンプルを作成 / 編集した結果、マルチサンプルが順番に並ばなくなってしまった場合などに、マルチサンプル・ナンバー 000 から順番に詰めて並べ直すことができます。(次図参照)

マルチサンプル・ナンバーをふり直すと、同時にマルチサンプルを使用しているプログラムでのマルチサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます (手順 4 設定による)。(そのため再度 Program モードで移動したマルチサンプルを選択し直す必要はありません。)



- 移動するマルチサンプルを “Multisample Select (MS)” (0-1a) で選びます。
- “Move MS” を選び、ダイアログを表示します。



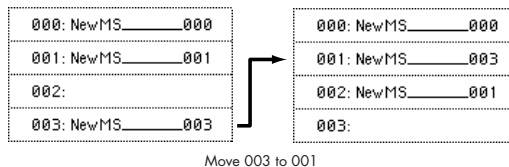
- To “Multisample” で移動先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・マルチサンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

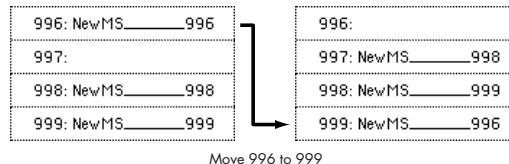
全マルチサンプルを順番に詰めて並べ直すときは “Optimize Empty Multisample No.” をチェックします。

- “Adjust Multisample Assign In Program” をチェックすると、移動したマルチサンプルがプログラムで使われている場合、プログラムのマルチサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックします。
- ムーブ・マルチサンプルを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

例) 移動先のマルチサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、上書きされずに 1 つずつ後ろにずれます。



例) 空のマルチサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。



Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)

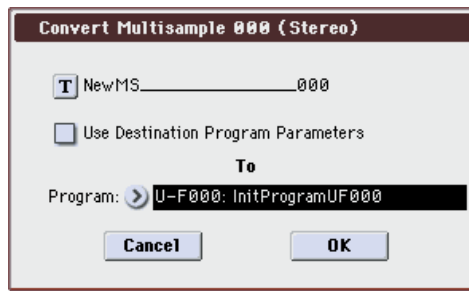
選択しているマルチサンプルをプログラムにコンバートします。

サンプリングしたサンプルや作成したマルチサンプルを Program モード、または Combination、Sequencer モードで演奏するには、そのマルチサンプルをオシレーターに持つプログラムを作成する必要があります。

“Type” (Prog 2-1c) を Multisample に、“Bank” (Prog 2-1c) を RAM Mono または RAM Stereo に設定することによって、Sampling モードで作成したマルチサンプルがプログラムで使用できます。設定するとそのプログラムの各種パラメーター設定で Sampling モードで作成したマルチサンプルが発音します。

この “Convert MS To Program” を実行すると、Program モードで上記のような設定をすることなく Sampling モードでの状態を簡単にプログラムにコンバートできます。

- プログラムにコンバートするマルチサンプルを “Multisample Select (MS)” (0-1a) で選びます。
- “Convert MS To Program” を選び、ダイアログを表示します。




- テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、新規プログラム名を (24 文字まで) 入力します。初期状態としてマルチサンプル名が自動的に設定されます。
- “Use Destination Program Parameters” をチェックしない: 実行すると、コンバート先のプログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定をイニシャライズします。Sampling モードでのサウンドをそのままプログラムで再現します。

“Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Single のプログラムとしてコンバートされます。

“Use Destination Program Parameters” をチェックする:

実行すると、コンバート先のプログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定はイニシャライズしません。プリセット・プログラムなどのパラメーター・セッティングを使用したいときなどに使用します。

 “Use Destination Program Parameters” をチェックする場合、次の点に注意してください。

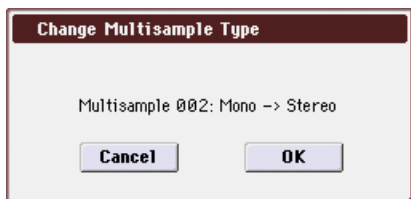
コンバート先のプログラムの “Oscillator Mode” は Single である必要があります。この条件に合わないときに実行しようとする、「Oscillator Mode conflicts」を表示します。コンバート先のプログラムの “Oscillator Mode” の設定を変更してください。

- To “Program” で、コンバート先のプログラムを選びます。バンク・キー、テン・キー [0] ~ [9]、[VALUE] ダイアル、[VALUE] スライダー、[Δ][▽] スイッチで選択します。ポップアップ・ボタンを押すと Program Select メニューが開きます。プログラムをバンク別に表示させ選択することができます。バンク U-F を Sampling モード用のプログラム・バンクとして使用することをお勧めします。
- コンバート・マルチサンプル・トゥ・プログラムを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)

モノのマルチサンプルをステレオに、またステレオのマルチサンプルをモノにします。選択しているマルチサンプルがモノのとき、“MS Mono To Stereo” が選択、実行できます。選択しているマルチサンプルがステレオのとき、“MS Stereo To Mono” が選択、実行できます。

- ステレオまたはモノにするマルチサンプルを “Multisample Select (MS)” (0-1a) で選びます。
- “MS Mono To Stereo” または “MS Stereo To Mono” を選び、ダイアログを表示します。



- チェンジ・マルチサンプル・タイプを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。実行すると、次のようにマルチサンプルのタイプ、サンプルのアサインが変わります。

MS Mono To Stereo

- 選択しているマルチサンプルがステレオとなります。マルチサンプル・ネームの最後の 2 文字に -L を上書きします。
- マルチサンプル・ネームの最後の 2 文字が -R でその前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。
- このマルチサンプルにアサインしているモノのサンプルは、-L と -R のマルチサンプルの両方にアサインします。

- このマルチサンプルにアサインしているサンプルがステレオのサンプルの一方である場合、-L と -R のマルチサンプルに -L と -R のステレオで組となるサンプルをアサインしません。

MS Stereo To Mono

- 選択しているマルチサンプルがモノになります。マルチサンプル・ネームの最後 2 文字の -L または -R を削除します。
- 選択しているマルチサンプルとステレオで組となっているマルチサンプルを削除します。

Optimize RAM

RAM メモリーを最適化 (最適化) します。

最適化をすることによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。

メモリーが不足してきたときに “Optimize RAM” を実行してみてください。

RAM の残り容量は Free Sample Memory (0-4a) で確認できます。

- “Optimize RAM” を選び、ダイアログを表示します。
- 最適化を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Note: “Auto Optimize RAM” (Global 0-2a) をチェックすることによって自動的に RAM を最適化することができます。

Select Directory

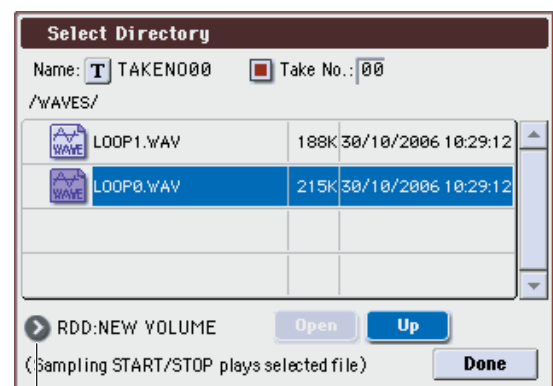
サンプリングすることによって作成される WAVE ファイルのセーブ先メディアとそのディレクトリ、ファイル名を設定します。

また、メディアにセーブした WAVE ファイルの音声を聞くとときにこの “Select Directory” を選びます。

“Select Directory” は、“Save to” を MEDIA にしているときに選択できます。

WAVE ファイルのセーブ先を設定する

- “Select Directory” を選び、ダイアログを表示します。



Media Select


- “Media Select” でサンプリング時の書き込み先のメディアを選びます。
- ディレクトリは、Open ボタン、Up ボタンを押して移動します。
- “Name” でサンプリング時に書き込まれる WAVE ファイルの名前を設定します。

“Take No.” をチェックすると、ファイル名の最後の 2 文字に “Take No.” の番号がついてセーブされます。番号は、サンプリング後、自動的に 1 増加します。何度もサンプリングする場合に、異なるファイル名でセーブできるため便利です。

“Name” は “Take No.” をチェックしないときは 8 文字まで入力できます。チェック時は 6 文字まで入力可能です。

5. Done ボタンを押して設定を終了します。

WAVE ファイルを再生する

1. “Select Directory” を選び、ダイアログを表示します。
 2. “Media Select”、Open ボタン、Up ボタンでメディア、ディレクトリを選び、再生する WAVE ファイル (44.1kHz または 48kHz) を選びます。
 3. SAMPLING [START/STOP] スイッチまたは Play ボタンを押します。
選択した WAVE ファイルが再生されます。
 4. もう一度 SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すか、Stop ボタンを押すと停止します。
-  WAVE ファイルがモノの場合、L/R 両方に同じ音が出力されます。


Keyboard Display


キーボード・ディスプレイの表示範囲を設定します。
通常は 88Key Normal(A0-C8) を選びます。

1. “Keyboard Display” を選び、ダイアログを表示します。
2. ラジオ・ボタンで表示範囲を選びます。
3. キーボード・ディスプレイを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

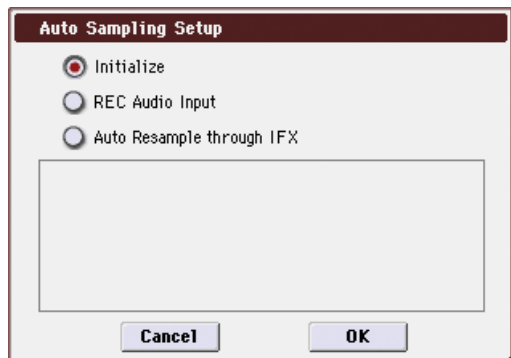
Auto Sampling Setup

Sampling モードでのサンプリングに関する各種パラメーターを自動的に設定します。外部オーディオをサンプリングするときや、サンプルにエフェクトをかけてリサンプリングするときガイドとして使用することができます。また設定を初期化するときに使用します。

 一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に変更されます。[COMPARE] スイッチによるコンペア操作はできません。

 自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的の操作に合わせて、各項目の「Note」を参考に各種パラメーターを調整してください。

1. “Auto Sampling Setup” を選び、ダイアログを表示します。



2. 以下の自動設定したい項目をラジオ・ボタンで選びます。
Initialize: サンプリングに関するパラメーターを初期値に設定します。


REC Audio Input: 外部オーディオをサンプリングするための設定にします。

Auto Resample through IFX: サンプルにエフェクトをかけてリサンプリングするための設定にします。

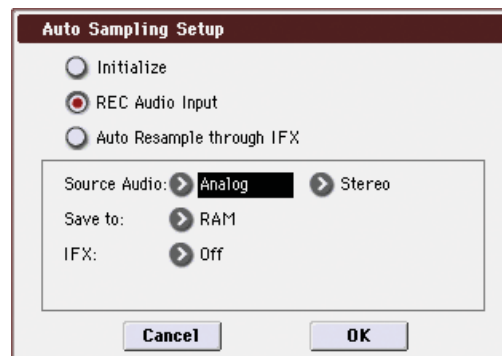
3. 条件を設定します。手順 2 で選ぶ内容によって設定が異なります。

Initialize 選択時:

Initialize を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

( 参照: p.352 「自動設定されるパラメーターと設定値」)

REC Audio Input 選択時:



- 1) “Source Audio” で外部オーディオの入力ソースを選びます。

Analog: AUDIO INPUT 1、2 端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。

S/P DIF: S/P DIF IN 端子に接続した楽器、デジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。(0-2a: Input)

FireWire: EXB-FW 装着時、FireWire 端子に接続したコンピュータからの出力を、本機へ入力します。入力方法は「M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) を参照してください。

- 2) “Mono-L/Mono-R/Stereo” で入力ソースとサンプリングするチャンネルをモノラルかステレオで設定します。

Mono-L: Analog のとき Input1、S/P DIF のとき S/P DIF L を使用し、L-MONO にサンプリングするように設定されます。

Mono-R: Analog のとき Input2、S/P DIF のとき S/P DIF R を使用し R-MONO にサンプリングするように設定されます。


Stereo: Input1/2、S/P DIF L/R をステレオでサンプリングするように設定されます。

Note: EXB-FW 装着時、上記に FireWire L、R、L/R が対応します。

- 3) “Save to” でサンプリングしたデータの書き込み先を選びます。RAM は RAM メモリーに書き込みます。MEDIA ではサンプリングしたデータで WAVE ファイルを作成し、USB ストレージ・デバイス (ハードディスクなど) に保存します。

4) 外部オーディオの入力ソースにインサート・エフェクトをかけてサンプリングする場合は、使用するインサート・エフェクト・スロットを “IFX” で選びます (実行後、P8: Insert Effect でエフェクトを設定します)。インサート・エフェクトを使用しない場合は Off に設定します。

- 5) REC Audio Input を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

( 参照: p.352 「自動設定されるパラメーターと設定値」)

Note: サンプリングする) サンプリングするには、REC Audio Input を実行後に、SAMPLING [REC]、SAMPLING [START/STOP] の順にスイッチを押すとサンプリングが始まります

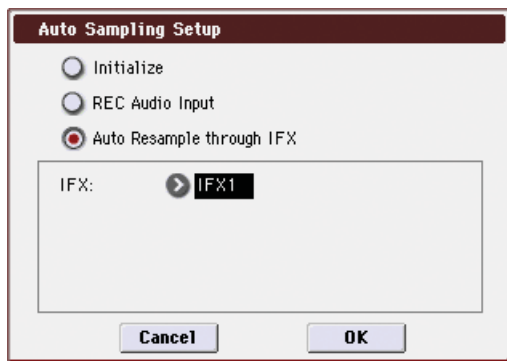
(“Trigger” が Sampling START SW に設定されるため)。演奏後、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すとサンプリングが終了します。

Note: サンプリング・データの確認 サンプリングしたデータは次のように確認します。“Save to” で RAM を設定した場合は、鍵盤の C2 を弾いて確認します。MEDIA を選んで実行した場合は、メニュー・コマンド “Select Directory” で確認します。“Save to” で MEDIA を選択時、WAVE ファイルのセーブ先を指定する場合はメニュー・コマンド “Select Directory” で設定します。

Note: サンプリング・トリガー サンプリングを開始する方法を変える場合は “Trigger” の設定を変更します。

Note: “Source Audio” で S/P DIF を選んだ場合は、“System Clock” (Global 0-2a) でシステム・クロックを変更します。

Auto Resample through IFX 選択時:



1) “IFX” でサンプルにけるインサート・エフェクト・スロットを選びます。

2) Auto Sampling Setup (Auto Resample through IFX) を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

(☞ 参照: p.352 「自動設定されるパラメーターと設定値」)


Note: リサンプリングする) Auto Resample through IFX を実行後、次の設定をします。

1) “Key” (0-2b) で、リサンプリングするサンプルがアサインされているスイッチを設定します。

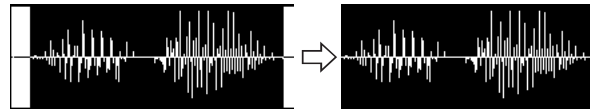
2) P8: Insert Effect でエフェクトを設定します。音を確認するには “Key” で設定した鍵盤を弾きます。

3) SAMPLING [REC]、SAMPLING [START/STOP] の順にスイッチを押すとリサンプリングが始まります (“Trigger” が Sampling START SW に設定されるため)。サンプルが再生され、再生が終わると、リサンプリングされます。

Note: リサンプリングしたデータの確認 “Key” で設定した鍵盤を弾きます。

 リサンプリングしたデータを確認するときに、二重にインサート・エフェクトがかかってしまうことを防ぐために、リサンプリングが終了すると、Bus Select (All OSCs to) (8-1b) は自動的に L/R に設定されます。再度インサート・エフェクトをかけてリサンプリング実行する場合は、設定し直してください。

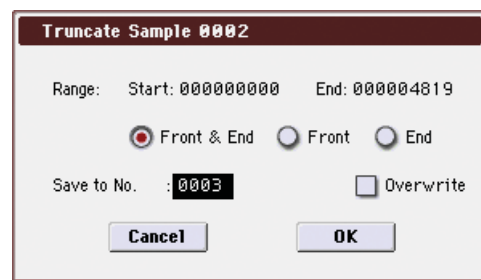
Note: スタート・アドレス “Start”、ループスタート・アドレス “Loop S”、エンド・アドレス “End” (2-1d) 設定後に再生部分以外の不要なサンプル・データを削除する場合は、P2: Loop Edit のメニュー・コマンド 「Truncate (for Loop Edit)」 を使用してください。



1. エディットするサンプルを “Sample Select” (1-1b) で選び、エディットする範囲を “Edit Range Start”、“Edit Range End” で設定します。

“Truncate” によって残す部分は、SAMPLING [START/STOP] スイッチまたは Play ボタンを押すと発音し、確認することができます。

2. “Truncate” を選び、ダイアログを表示します。



3. Range “Start”、“End” にエディット範囲が表示されます。

4. 削除する部分をラジオ・ボタンで選びます。

Front & End: “Start” より前と、“End” より後のサンプル・データを削除します。

Front: “Start” より前のサンプル・データを削除します。

End: “End” より後のサンプル・データを削除します。

5. “Save to No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“Overwrite” をチェックしているときは設定できません。

(☞ 参照: p.345 「“Overwrite” について」)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L)”、“(R)” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

6. トランケートを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Truncate (for Sample Edit)

“Edit Range Start” と “Edit Range End” の外側にある不要なデータを削除します。サンプルの波形データ前後の無音部分などを取り除くときに使用します。

自動設定されるパラメーターと設定値

		[Initialize]	[REC Audio Input]	[Auto Resampling through IFX]
Input (Input Source)* ¹		Analog S/P DIF FireWire	[Source Audio]* ²	Analog S/P DIF FireWire
Input1	Bus Select	Off	[IFX]* ³	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off
	AUX Bus	Off	Off	Off
	Send1/2	000	000	000
	Pan	L000	L000	L000
	Level	127	127	127
Input2	Bus Select	Off	[IFX]* ³	Off
	FX Ctrl Bus	Off	Off	Off
	AUX Bus	Off	Off	Off
	Send1/2	000	000	000
	Pan	R127	R127	R127
	Level	127	127	127
Sampling Setup	Source Bus	L/R	L/R	L/R
	Trigger	Sampling START SW	Sampling START SW	Sampling START SW
	Metronome Precount	(N/A)	(N/A)	(N/A)
	Pre Trigger REC	–	–	–
	Resample	Manual	Manual	Auto
REC Sample Setup	Save to	RAM	[Save to]	RAM
	Mode	Stereo	[Source Audio]* ⁴	Stereo
	Sample Time(RAM)	最大	–	–
	Sample Time(MEDIA)	4 min 59.999 sec	–	–
	Rec Level	+0.0	+0.0	+0.0
	Auto +12dB On	On	On* ⁵	On
	Auto Loop On	On	–	–
Select Directly	–	–	–	
Routing	Bus Select (All OSCs to)	L/R	–	[IFX]* ³
	FX Ctrl Bus	Off	–	Off
	AUX Bus	Off	–	Off
	Send1/2	127	–	000
Insert FX	Bus Select (Post IFX)	–	L/R* ⁶	L/R* ⁶

– : 自動設定しない

[] : ダイアログ中のパラメーター設定によって自動設定

*1 Sampling モードの Input パラメーターを設定します。

*2 Source Audio で指定した入力ソースが設定されます。

*3 IFX が Off 時 L/R、IFX1…5 時 IFX1…5

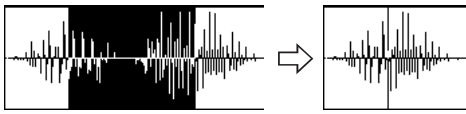
*4 Source Audio が Mono-L 時 L-Mono、Mono-R 時 R-Mono、Stereo 時 Stereo を設定

*5 Save to が RAM のとき

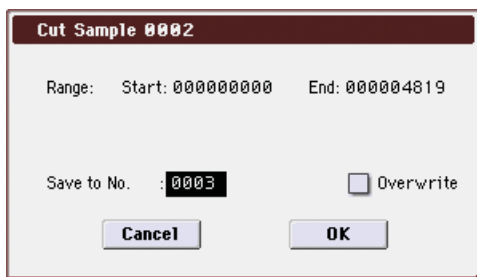
*6 IFX1…5 の IFX の BUS Select をセット。Chian がある場合はその最後段の IFX をセット

Cut

“Edit Range Start”～“Edit Range End”間のデータを削除します。その後ろにあるサンプル・データは前に移動します。



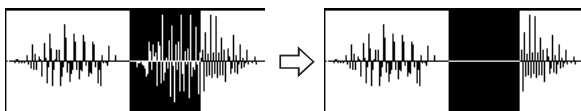
1. エディットするサンプルを“Sample Select”（1-1b）で選び、エディットする範囲を“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定します。
“Cut”によって削除する部分は、SAMPLING [START/STOP] スイッチまたは Play ボタンを押すと発音し、確認することができます。
2. “Cut”を選び、ダイアログを表示します。



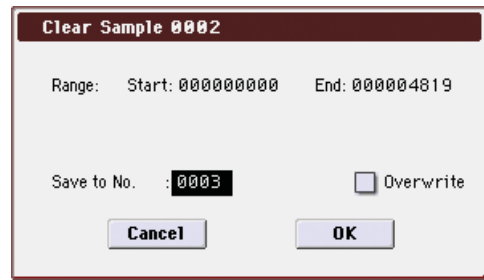
3. Range“Start”、“End”にエディットする範囲が表示されます。
4. “Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。
“Overwrite”をチェックしているときは設定できません。（参照：p.345「Overwrite」について）
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L)”、“(R)”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。
5. カットを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Clear

“Edit Range Start”～“Edit Range End”間のデータの値をゼロに変更します。前後にあるサンプル・データはそのまま移動しません。



1. エディットするサンプルを“Sample Select”（1-1b）で選び、エディットする範囲を“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定します。
“Clear”でゼロ・レベルに変更する部分は、SAMPLING [START/STOP] スイッチまたは Play ボタンを押すと発音し、確認することができます。
2. “Clear”を選び、ダイアログを表示します。

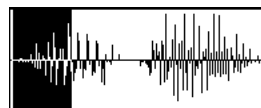


3. Range“Start”、“End”にエディットの範囲が表示されます。
4. “Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。
“Overwrite”をチェックしているときは設定できません。（参照：p.345「Overwrite」について）
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L)”、“(R)”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。
5. クリアを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

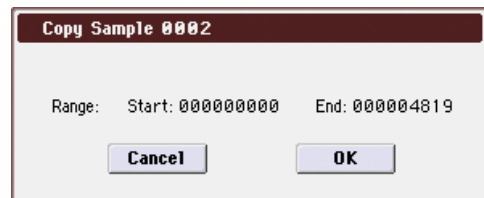
Copy

“Edit Range Start”～“Edit Range End”間のサンプル・データ情報をバッファに取り込みます。取り込んだデータは、“Insert”、“Mix”、“Paste”で使用します。

- ⚠ “Copy”を実行したとき、バッファに取り込まれるデータは、コピー元のサンプル・ナンバーと“Edit Range Start”、“Edit Range End”の位置です。“Copy”後、“Insert”、“Mix”、“Paste”を実行するまではコピー元のサンプルは削除しないでください。



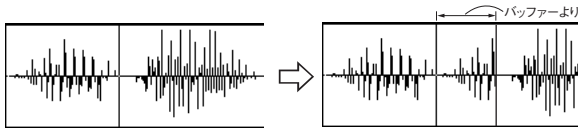
1. エディットするサンプルを“Sample Select”（1-1b）で選び、エディットの範囲を“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定します。
“Copy”する部分は、SAMPLING [START/STOP] スイッチまたは Play ボタンを押すと発音し、確認することができます。
2. “Copy”を選び、ダイアログを表示します。



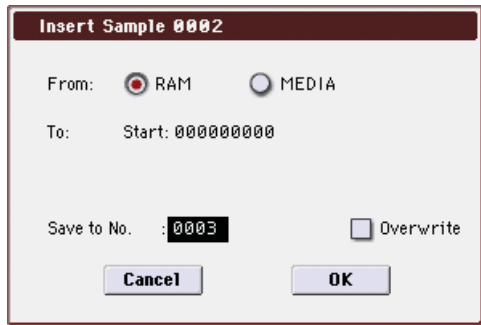
3. Range“Start”、“End”にエディットの範囲が表示されます。
4. コピーを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Insert

Sampling モードの Sample Edit ページで“Copy”を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報を、“Edit Range Start”アドレスを先頭にインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。



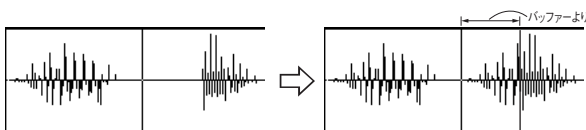
1. エディットするサンプルを“Sample Select” (1-1b) で選び、インサートする先頭アドレスを“Edit Range Start” で設定します。“Edit Range End” の設定は無効で、影響しません。
2. “Insert” を選び、ダイアログを表示します。



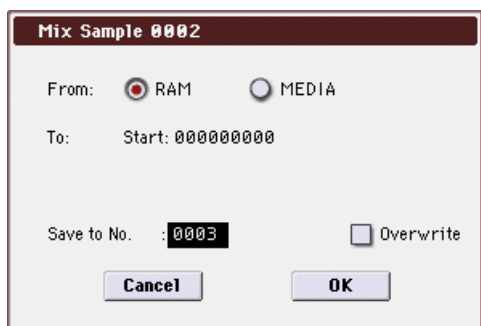
3. To“Start” にインサートする先頭アドレスが表示されます。
 4. “Save to No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。
“Overwrite” をチェックしているときは設定できません。
(参照：p.345 「“Overwrite” について」)
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。
 5. インサートを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
- ▲ “Copy” により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「Source sample is empty」が表示されます。

Mix

Sampling モードの Sample Edit ページで “Copy” を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報と、選択しているサンプル・データをミックスします。“Edit Range Start” アドレスを先頭にミックスします。



1. エディットするサンプルを“Sample Select” (1-1b) で選び、ミックスする先頭アドレスを“Edit Range Start” で設定します。“Edit Range End” の設定は無効で、影響しません。
2. “Mix” を選び、ダイアログを表示します。

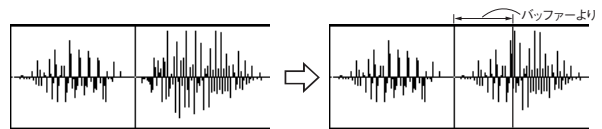


3. To“Start” にミックスする先頭アドレスが表示されます。
 4. “Save to No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。
“Overwrite” をチェックしているときは設定できません。
(参照：p.345 「“Overwrite” について」)
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。
 5. ミックスを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
- ▲ “Copy” により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「Source sample is empty」が表示されます。

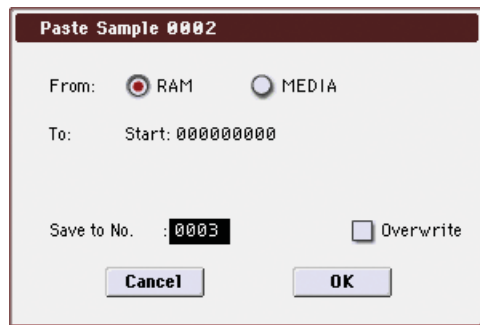
Paste

Sampling モードの Sample Edit ページで “Copy” を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報を “Edit Range Start” アドレスを先頭に配置します。元にあったデータは削除され、“Copy” によりバッファに取り込んだサンプル・データが上書きされます。また、空のサンプルにサンプル・データを配置することができます。サンプルの一部を “Copy” し、それを新規サンプルとして作成する場合などに便利です。

サンプル・データがあるサンプルへのペースト



1. エディットするサンプルを“Sample Select” (1-1b) で選び、ペーストする先頭アドレスを“Edit Range Start” で設定します。“Edit Range End” の設定は無効で、影響しません。
2. “Paste” を選び、ダイアログを表示します。



3. To “Start” にペーストする先頭アドレスが表示されます。
 4. “Save to No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。
“Overwrite” をチェックしているときは設定できません。
(参照：p.345 「“Overwrite” について」)
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。
 5. ペーストを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
- ▲ “Copy” により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「Source sample is empty」が表示されます。

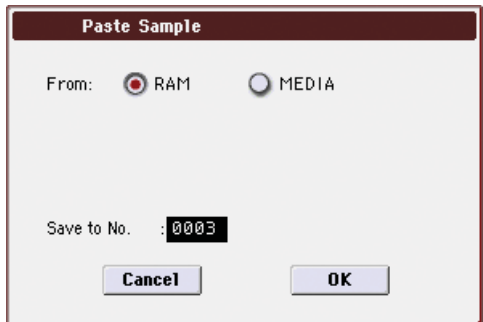
サンプル・データが空のサンプルへのペースト

1. ペーストする空のサンプル・ナンバーを選びます。

“Sample Select” に **---** No Assign **---** を設定し、このコマンドを選ぶと、自動的に空のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“Edit Range Start”、“Edit Range End” の設定は無効で、影響しません。アドレス 0 にサンプルの先頭が配置されます。

2. “Paste” を選び、ダイアログを表示します。



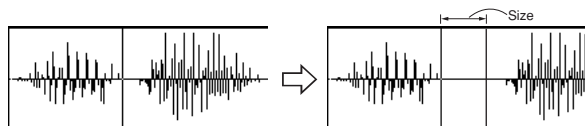
3. “Save to No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。変更したい場合は指定し直してください。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

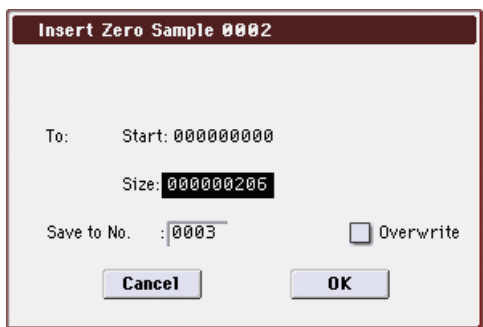
4. ペーストを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Insert Zero

“Edit Range Start” のアドレスを先頭に、値がゼロ・レベルのサンプル・データ（無音）をインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。



1. エディットするサンプルを “Sample Select” (1-1b) で選び、インサートする先頭アドレスを “Edit Range Start” で設定します。“Edit Range End” の設定は無効で、影響しません。
2. “Insert Zero” を選び、ダイアログを表示します。



3. To “Start” にインサートする先頭アドレスが表示されます。
4. “Size” でインサートするデータの長さを設定します。
5. “Save to No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

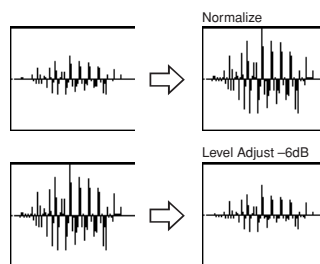
“Overwrite” をチェックしているときは設定できません。
(☞ 参照：p.345 [“Overwrite” について])

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

6. インサート・ゼロを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Normalize/Level Adj.

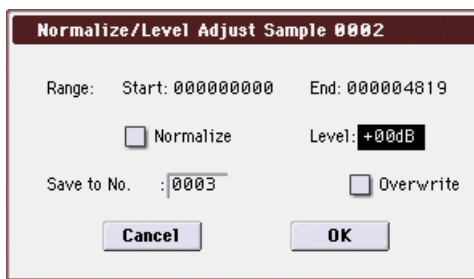
“Edit Range Start” ~ “Edit Range End” 間のデータの値（ボリューム）を一律に変更します。“Normalize”（ノーマライズ）は、範囲内のサンプル・データのレベルをクリップしない（歪まない）範囲で最大限に増幅します。サンプリングしたサンプル・データのレベルが低い場合などに実行すると、ノーマライズによってサンプル・データのダイナミック・レンジが大きくなります。“Level” では、必要に応じてレベルを上下させます。



1. エディットするサンプルを “Sample Select” (1-1b) で選び、エディットの範囲を “Edit Range Start”、“Edit Range End” で設定します。

ノーマライズ/レベル・アジャストする部分は、SAMPLING [START/STOP] スイッチまたは Play ボタンを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

2. “Normalize/Level Adj.” を選び、ダイアログを表示します。



3. Range “Start”、“End” にエディットの範囲が表示されます。
4. “Normalize” をチェックして実行するとノーマライズが行なわれます。このとき、“Level” の設定は無視されます。“Level” でサンプル・データのレベルを変更するときは “Normalize” をチェックしないで値を入力します。
 + 6dB でディスプレイ上の波形の波高は約 2 倍となります。
 + 12dB で約 4 倍、+ 18dB で約 8 倍と、+ 6dB ごとに約倍々します。一方、-6dB で約 1/2、-12dB で約 1/4 と -6dB ごとに約 1/2 にします。+ の値で実行するとクリップ（最大レベル以上増幅できない状態で歪む）する場合があります。この場合、一度クリップしたサンプル・データに対して “Level” 値を - の値で再実行しても、クリップした状態のまま、全体のレベルが下がります。
 また、- の値で実行して、いったんゼロ・レベルとなったサンプル・データに対して、“Level” 値を + の値で再実行しても、ゼロ・レベルのままとなります。
5. “Save to No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。
 “Overwrite” をチェックしているときは設定できません。
(☞ 参照：p.345 [“Overwrite” について])

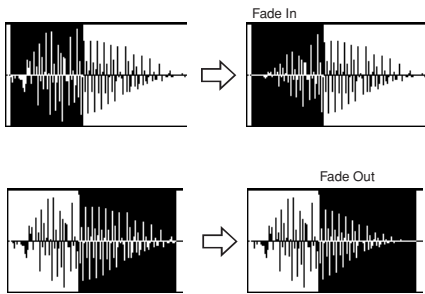
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

6. ノーマライズ/レベル・アジャストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

⚠ 極端にレベルが低いサンプル・データをノーマライズすると、そのサンプルに含まれるノイズ音も同様に増幅してしまうため注意が必要です。

Volume Ramp

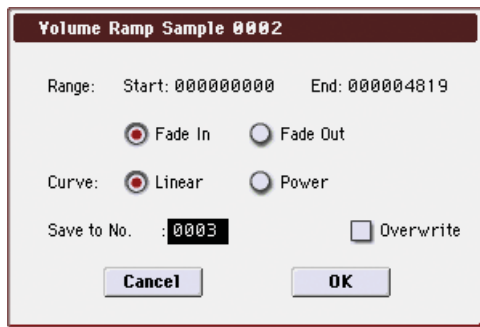
“Edit Range Start”～“Edit Range End”間のデータの値(ボリューム)を変更します。“Edit Range Start”から“Edit Range End”に向かって徐々にボリュームを上げたり(Fade In)、下げたり(Fade Out)します。



1. エディットするサンプルを“Sample Select”(1-1b)で選び、エディットの範囲を“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定します。

“Volume Ramp”を行う範囲は、SAMPLING [START/STOP] スイッチまたはPlayボタンを押すと発音し、確認することができます。

2. “Volume Ramp”を選び、ダイアログを表示します。



3. Range“Start”、“End”にエディットの範囲が表示されます。

4. ラジオ・ボタンでボリューム・ランプのタイプを選びます。
Fade In: Range“Start”のボリュームがゼロになり、“End”のボリュームに向かって徐々にボリュームが上がります。
Fade Out: Range“Start”のボリュームから、“End”のボリュームがゼロになるように徐々にボリュームが下がります。

5. “Curve”ではボリュームの変化のしかたを選びます。
Linear: ボリュームが直線的に変化します。通常のフェード・イン、フェード・アウトはLinearを選びます。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。フェード・インした波形とフェード・アウトした波形を、“Mix”(p.354)を使用して重ね合わせる場合(クロスフェード)などに、Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

6. “Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

す。
 “Overwrite”をチェックしているときは設定できません。(参照：p.345「“Overwrite”について」)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

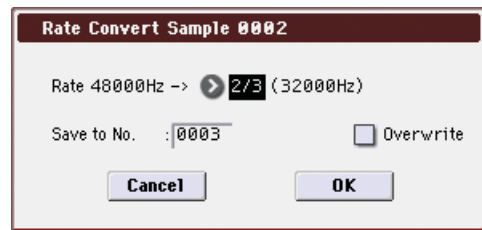
7. ボリューム・ランプを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Rate Convert

サンプル・データのサンプリング周波数を2/3、1/2、1/3、1/4、1/6に下げます。入力時のサンプリング周波数は48kHzに固定されていますが、この機能を利用することによっていわゆるダウン・サンプリングした効果を再現できます。サンプル・データを間引いて、低いサンプリング周波数の状態にサンプル・データを自動的に変換します。

“Rate Convert”(レート・コンバート)は“Start”、“End”の値に関係なく、選んだサンプル・データ全体に対して実行されます。

1. エディットするサンプルを“Sample Select”(1-1b)で選びます。
2. “Rate Convert”を選び、ダイアログを表示します。



3. “Rate”の右に、選択しているサンプルのサンプリング周波数が表示されます。「→」の右でレート・コンバートする量を2/3、1/2、1/3、1/4、1/6より選びます。実行後のサンプリング周波数が表示されます。

4. “Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“Overwrite”をチェックしているときは設定できません。(参照：p.345「“Overwrite”について」)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

5. レート・コンバートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

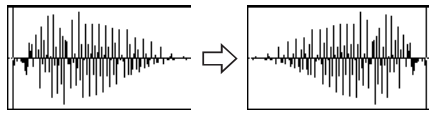
⚠ サンプリング周波数が192 Hz未満のサンプルに対しては、このコマンドは実行できません。

⚠ ステレオ・サンプリングの条件として、サンプリング周波数が同じである必要があります。-L、-Rをモノのマルチサンプルで選び、別々のサンプリング周波数にコンバートできますが、その場合、ステレオ・サンプルとして扱われなくなります。

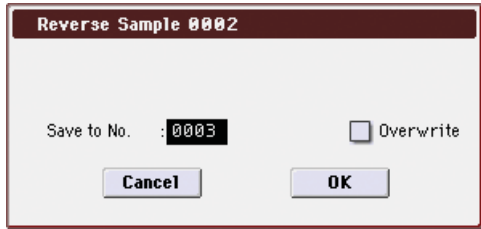
Reverse

サンプル・データをリバース(逆向き)にします。

“Reverse”(リバース)は“Edit Range Start”、“Edit Range End”の値に関係なく、選んだサンプル・データ全体に対して実行されます。



1. エディットするサンプルを“Sample Select” (1-1b) で選びます。
2. “Reverse” を選び、ダイアログを表示します。

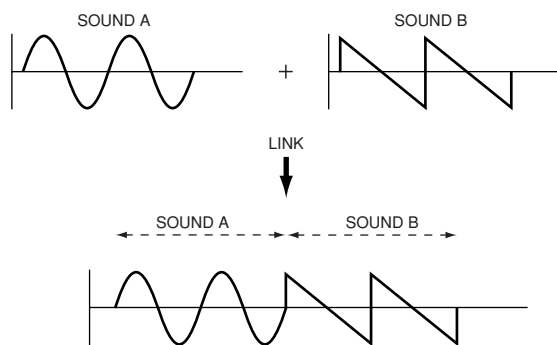


3. “Save to No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。“Overwrite” をチェックしているときは設定できません。
(※ 参照：p.345 「“Overwrite” について」)
- Stereo** ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L)”、“(R)” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。
4. リバースを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

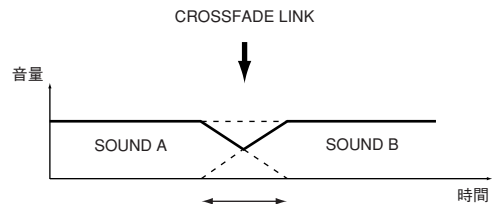
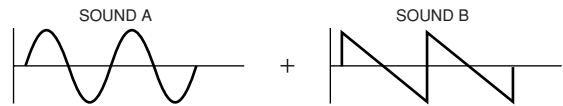
Note: 実行するとサンプル・データ全体が、逆向きに書き変わります。P2: Loop Edit にも “Rev” (2-1d) があります。こちらはサンプル・データそのものはそのままに、再生方向を逆向きにします。

Link

現在選ばれているサンプルに他のサンプルをつなぎ合わせます。



また、サンプルの接続部分の音量を変えて、徐々にミックスするようにつなぎ合わせることもできます。これをクロスフェードといい、自然に音が切り替わるような効果を得ることができます。



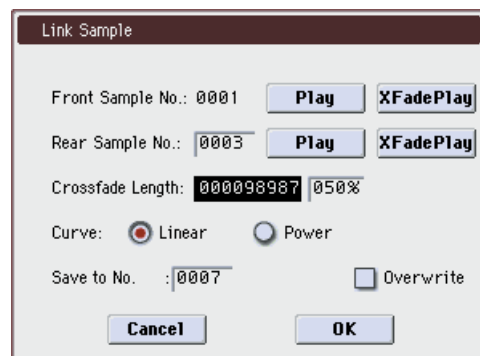
クロスフェードしている部分
(SOUND Aは徐々に小さく
SOUND Bは徐々に大きく)



クロスフェードしている部分
(これを“クロスフェード・レンジ”といえます)

“Link” (リンク) は “Start”、“End” の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。

1. Link コマンドを実行後に、前に配置されるサンプルを “Sample Select” (1-1b) で選びます。
2. “Link” を選び、ダイアログを表示します。



3. “Front Sample No.” に選択したサンプル・ナンバーが表示されます。このサンプルが実行後に前に配置されます。

Stereo ステレオ・サンプルの片方を選ぶと、自動的にステレオと認識し、もう片方のサンプルもリンクの対象とします。

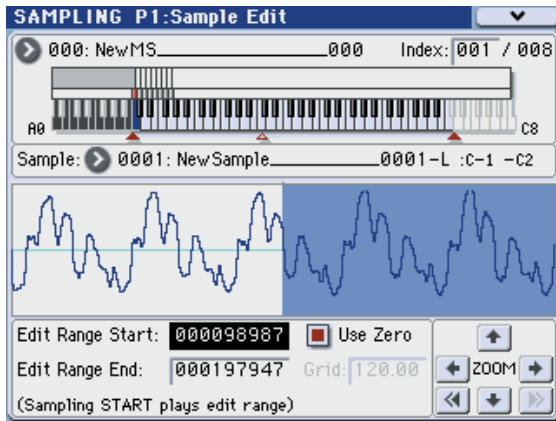
Front のサンプルがモノで、Rear のサンプルがステレオの場合は、Rear のサンプルの L・R をミックスし、モノにして連結します。

Front のサンプルがステレオで、Rear のサンプルがモノの場合は、Rear のサンプルの同じサンプルを L・R に配置して連結します。

4. “Rear Sample No.” で連結させるサンプル・ナンバーを選びます。このサンプルが実行後に後ろに配置されます。
5. “Crossfade Length” でクロスフェードさせる長さを設定します。

% を設定すると、Front サンプル全体に対する割合を自動的に計算します。50% に設定すると Front サンプルの後ろ半分をクロスフェードさせることができます。

- リア・サンプルの方が短いときは、“Crossfade Length” はリア・サンプルの長さまでしか設定できません。この場合、100% まで設定できません。



手順 1 でサンプルを選んだ後に、“Start” を設定することによってクロスフェードを開始させる位置を、波形を見ながら設定できます。“End” はサンプルの最後に設定してください。設定した場合、“Crossfade Length” には、“Start”、“End” で設定した長が表示されます。

6. “Curve” でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化のしかたを設定します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。Linear ではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときに Power を使用します。

7. “Save to No. ” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。“Overwrite” をチェックしているときは設定できません。(※参照：p.345 「“Overwrite” について」)

Stereo ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

8. リンクを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

⚠ “Rate Convert” (※p.356) 等によって作成したサンプリング周波数の異なるサンプルをつなぎ合わせた場合、作成されるサンプルは Front サンプルのサンプリング周波数になります。

⚠ リンクを実行するために空のサンプルを 1 つ使用します。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

Grid

“サンプル波形ディスプレイ” 上にグリッドを表示します。

“Grid” を On に設定し、実行すると設定したレゾリューション (“Resolution”) と、テンポ (“Grid” 1-1d、2-1d) に従い、“サンプル波形ディスプレイ” 上に縦点線を表示します。

BPM 値、ビートをベースにサンプル・データを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。

Note: 縦点線は “Edit Range Start” (Loop オフ時) または “Loop S” (Loop オン時) (P2: Loop Edit) の設定アドレスを起点に表示し、現在選ばれているキー (グレー表示) を発音したときの状態を表示します。(※ “Keyboard & Index” 0-1a)

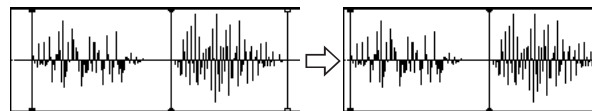
1. エディットするサンプルを “Sample Select” (1-1b) で選びます。
2. “Grid” を選び、ダイアログを表示します。



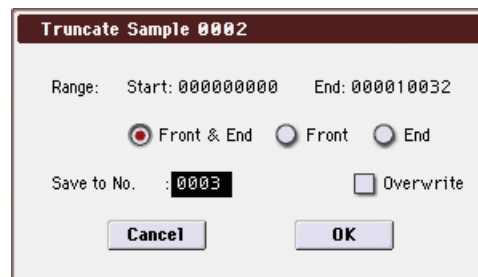
3. ラジオ・ボタン On/Off で、グリッドのオン/オフを選びます。
4. “Resolution” で、グリッドのレゾリューションを設定します。グリッドはここでの設定と、ページ上の “Grid” (1-1d、2-1d) で決定します。
5. 設定を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Truncate (for Loop Edit)

“Start (Start Address)” または “Loop S (Loop Start Address)” と “End (End Address)” (2-1d) の外側にある不要なデータを削除します。サンプルのスタート・アドレス、ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレス設定後、不要なサンプル・データを消去するときに使用します。



1. エディットするサンプルを “Sample Select” (2-1b) で選び、エディットする範囲を “Start (Start Address)” または “Loop S (Loop Start Address)” と “End (End Address)” で設定します。
2. “Truncate” を選び、ダイアログを表示します。



3. Range “Start”、“End” にエディット範囲が表示されます。
4. 消去する部分をラジオ・ボタンで選びます。

Front & End: Range “Start” (スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス) より前、Range “End” (エンド・アドレス) より後のサンプル・データを削除します。

Front: Range “Start” (スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス) より前のサンプル・データを削除します。

End: Range “End” (エンド・アドレス) より後のサンプル・データを削除します。

5. “Save to No. ” でセーブ先のサンプル・ナンバーを設定します。初期設定で未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。“Overwrite” をチェックしているときは設定できません。(※参照：p.345 「“Overwrite” について」)

Stereo ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R) ” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

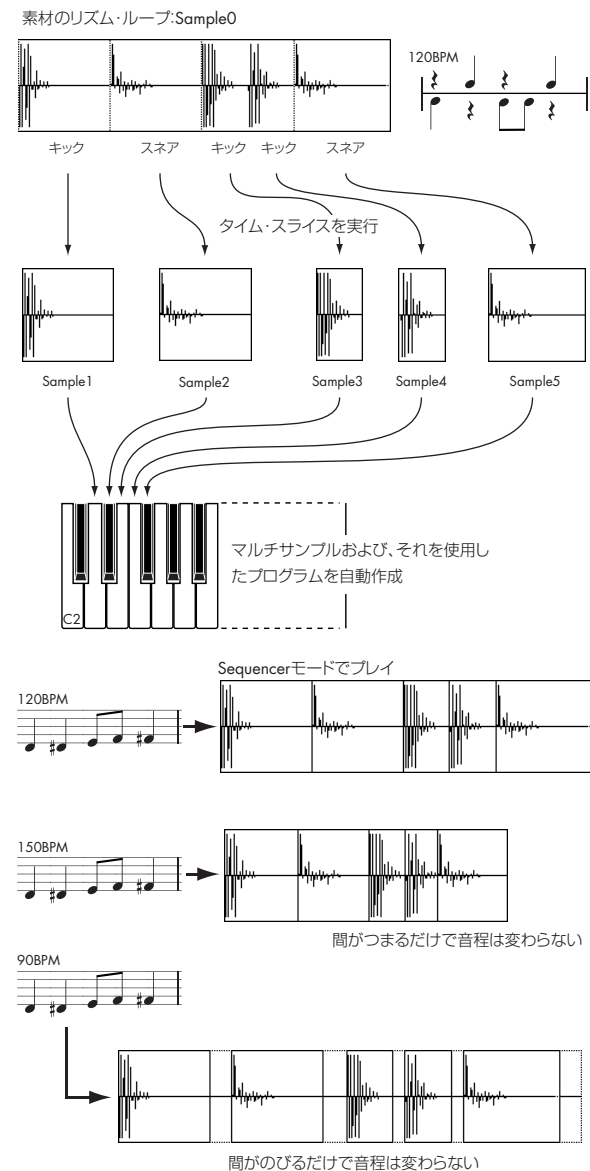
6. トランケートを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Time Slice

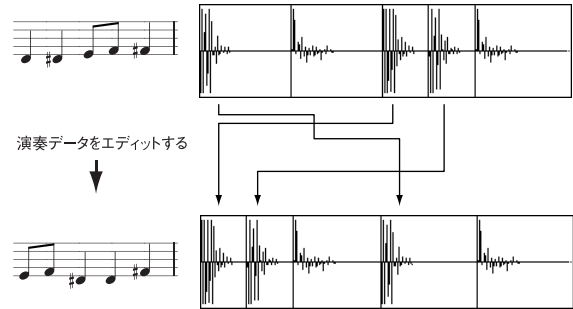
タイム・スライス (Time Slice) は、リズム・ループ・サンプル (ドラム等のパターンをループさせたサンプル) のキック、スネア等のアタック部分を検出し、それらを自動的に分割します。分割されたサンプルは、マルチサンプルにまとめられ、プログラムへ自動的に展開されます。また、同時に分割したサンプルに対応するソングの演奏データを作成することができます。Sequencer モードでソングのテンポを変えても、“Time Slice” で作成したリズム・ループ・サンプルはピッチを変えずにソングのテンポに合わせて、プレイバックさせることができます。(作成される演奏データは、分割されたサンプルのタイミングに対応するノート・データです。D2 から上に順番にアサインされます。)

ピッチを変えずにリズム・ループのテンポだけを変えてプレイバックさせることができる他、ノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したり、シーケンス・データをエディットすることによって、素材のリズム・ループを自由に作りかえることもできます。

ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。



※ Time Stretch機能を使用することによって、それぞれのサンプルの伸縮をコントロールし、“間”をテンポに合わせて最適化することができます。手順9

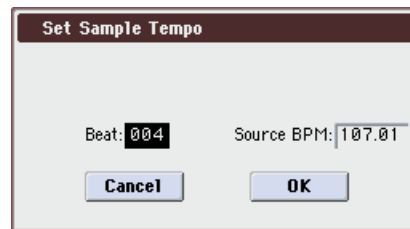


Note: リズム・ループ・サンプルなどのピッチを変えずにテンポを変える方法は、“Time Slice” の他にメニュー・コマンド “Time Stretch” があります。サンプルの分割および分割したサンプルに対応したソングの演奏データを作成する必要がない場合に選択するとよいでしょう。

1. タイム・スライスを実行するサンプルを “Sample Select” (2-1b) で選びます。



2. “Time Slice” を選び、ダイアログを表示します。



3. 現在選んでいるサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合は、“Source BPM”を設定します。BPMが解らない場合、“Beat”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、アタック検出、手順9bのタイム・ストレッチや、手順10でシーケンス・データをセーブする際の基準値として使用されます。
Beat: 4分音符の拍数を設定します。“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選んでいるサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス (ループ・オフ時)、またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス (ループ・オン時) の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“Source BPM”を設定し直してください。

例えば、4/4 拍子 1 小節で BPM120 のサンプルの場合は、“Beat”を4に設定します。自動的に“Source BPM”が計算されます。スタート・アドレス (またはループ・スタート・アドレス) やエンド・アドレスの設定による誤差で“Source

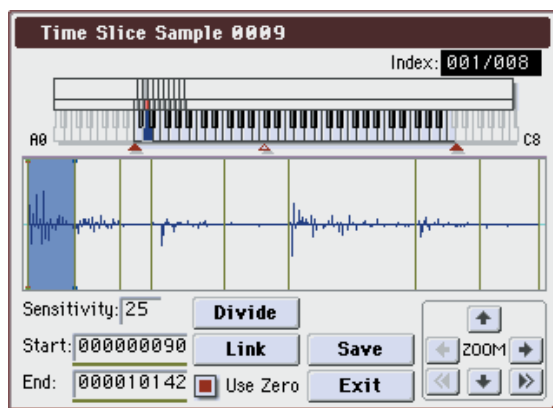
BPM” が 120.00 にならないときは、“Source BPM” を 120.00 に設定します。

Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。

- タイム・スライスを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。OK ボタンを押すと、アタック部分を検出し、自動的にサンプルをスライスし、ダイアログが表示されます。

[Stereo] ステレオ・サンプルで L、R の長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

- OK ボタンを押した後で、“Beat”、“Source BPM” を再設定したい場合は手順 9 a) で行います。



- アタック検出によって分割されたサンプルの音を確認します。スライスする前のサンプルは鍵盤の C2 にアサインされ、スライスしたサンプルは鍵盤の D2 から上に順番にアサインされます。また “Index” を変更することによって表示が反転し、波形を確認することができます。

インデックスの選択は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。

スライスされた音を確認するときは対応する鍵盤を弾くか、インデックスを変更してサンプルを選び SAMPLING [START/STOP] スイッチを押します。SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと “Start”、“End” で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

Keyboard & Index: このダイアログの中で一時的に使用しているマルチサンプルを表示します。

鍵盤を弾くと、このマルチサンプルが発音します。通常のページ (Recording ページ等) と同様の動作をします。(0-1a)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、ステレオ・マルチサンプルを一時的に使用します。各インデックスのサンプルはステレオで発音します。

Index [Source, xxx(001...090)/yyy(001...090)]:

サンプルのインデックスを選びます。

Source に設定すると、タイム・スライスを実行する前の、元の波形が選ばれます。

xxx/yyy に設定すると、スライスした個々のサンプルが選ばれます。xxx は選択しているインデックスを、yyy はスライスしたサンプルの総数を示します。鍵盤にアサインできるサンプルは 90 個までです。90 個以上にスライスした場合、90 と表示されます。

サンプル波形ディスプレイ: サンプルがスライスされる位置を灰色の線で、Start、End の各アドレスを赤、青色の線で表示します。また “Index” が xxx/yyy のとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、L チャンネルのサンプル・データを上側に、R チャンネルのサンプル・データを下側に表示します。

ZOOM: “サンプル波形ディスプレイ” の波形表示の縦・横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(1-1e)

- スライス位置が適切でない場合、“Sensitivity” でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity [00...30]:

アタック部分を検出する感度を設定します。数値を大きくすることで、レベルの小さなアタックまで検出できるようになります。

- ここでいうレベルは、必ずしも “波形レベル” に対応しているわけではありません。

サンプルによっては “Sensitivity” を変更しても、きれいにスライスされない場合があります。サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1 つのサンプルに 2 つの音が入ったりする場合、手順 7 で調整してください。

- アタック部分の自動検出が適切でなかった部分を調整します。“Index” を変更して調整したいサンプルを選択します。“Start”、“End” を変更したり、“Divide”、“Link” を実行してスライス位置を調整します。

Start: 現在選択している “Index” のサンプルのスタート・アドレスを設定します。同時に前の “Index” のサンプルのエンド・アドレスも変更されます。

End: 現在選択している “Index” のサンプルのエンド・アドレスを設定します。同時に次の “Index” のサンプルのスタート・アドレスも変更されます。

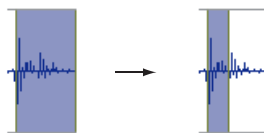
分割したサンプルの “Start”、“End” アドレスを調整するときは、“ZOOM” を使用して倍率を上げて (1 倍以上)、サンプル波形を正確に表示させて調整してください。(1-1e)

- “Index” に Source を設定している場合、元の波形のアドレスが変更されます。また、スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。

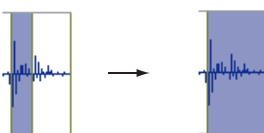
Use Zero: (2-1d)

分割したサンプルの “Start”、“End” アドレスを調整するときは、まず “Use Zero” をチェックして調整するとよいでしょう。一般的に (ゼロ・クロス) アドレスで、サンプルのアドレスを設定すると、特にエンド・アドレスでノイズが発生しにくくなります。

Divide: 現在選択している “Index” のサンプルを 2 つに分割します。スライスする位置を追加するときを使用します。分割したサンプルは、“End” や “Start” を変更して調整してください。



Link: 現在選択している “Index” のサンプルと次の “Index” のサンプルを連結します。スライスする位置を削除するときを使用します。つながっていて欲しいサンプルが 2 分割されているときに、手で 2 つのサンプルを連結するのに使います。



リズム・ループ・サンプルをタイム・スライスする場合、ここのスライスによって分割される各打楽器音の“切れ具合”が、Sequencer モードでプレイしたときのクオリティに大きく影響します。

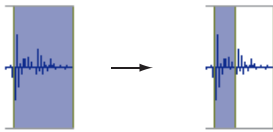
- スライス位置の調整後に“Sensitivity”を変更すると、アタック検出を再度やり直し、自動的にスライスされてしまうので注意してください。

一般的により結果につながるスライスとは？

A. 異なる打楽器音はできる限り細かく分割する

例えばキックのディケイ音にかぶってハイハットが発音するサンプルの場合、キックのアタック音とハイハットのアタック音をスライスして2つのサンプルにします。1つのサンプル(キック+ハイハット)のままでは、テンポを変えてプレイさせたときにリズムが乱れる原因となります。

キック+ハイハットキック/ハイハット



“Sensitivity”の設定を変えても適切に分割できないときは、“Divide”でサンプルを半分に分割し、“End”や“Start”を変更して調整してください。

B. 分割した1つ1つのサンプルのアタック音がはっきりできるようにする

特に打楽器音の場合、アタック音が大切です。アタック音がきれいに発音するポイントでスライスします。

C. 分割した1つ1つのサンプルの最後になるべくノイズが発生しないようにする

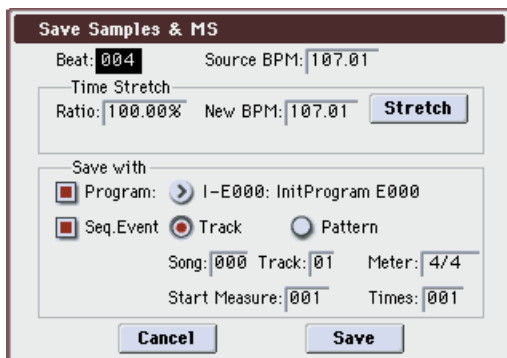
例えば右上図のような場合、キックのサンプルの最後にノイズが発生することがあります。キックのサンプルのエンド・アドレスを調整してノイズがなるべく目立たないようにします。

このとき、エンド・アドレスを調整すると、ハイハットのサンプルのスタート・アドレスも変更することになります。2つのサンプルを聞きながら、キックのサンプルの最後のノイズができるだけ目立たなく、しかもハイハットのアタック音ができるだけきれいに聞こえるようにします。

これらの点に着目して“Sensitivity”を調整し、必要であればそれぞれのサンプルを上記のようにエディットします。

[C] の場合、サンプルの最後のノイズは、次の手順 8.以降を実行すると自動的にノイズが軽減されます。[A]、[B] に着目して“Sensitivity”を調整して、まずは手順 9. を実行してみてください。それでもノイズが目立つ場合は、エンド・アドレスを調整するようにしてください。

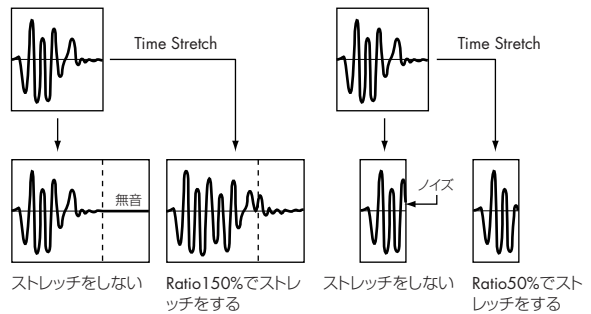
- 8. スライスしたサンプル、そのサンプルをアサインしたマルチサンプルをセーブします。Save ボタンを押すと、“Save Samples & MS” ダイアログが表示されます。



- 9. Time Stretch で、スライスしたサンプルの長さを調整します。Stretch ボタンを押すと、スライスしたサンプルにタイム・ストレッチ(ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりする機能)を実行し、サンプルの長さを変更します。

スライスしたサンプルをそのままセーブしたい場合、タイム・ストレッチを実行せずに手順 10 に進んでください。

スライスしたサンプルを Sequencer モードでプレイさせたときに、テンポを遅くしてプレイさせることによってサンプル間の無音の部分が目立ったり、ノイズが発生するなどして、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるためにタイム・ストレッチで個々のサンプルの長さを調整します。“Ratio”、“New BPM”の設定に従って自動的にサンプルの長さが最適化されます。



100% でタイム・ストレッチを実行した場合は、サンプルの長さは変わりませんが、サンプルの最後をフェード・アウトし、ノイズが軽減されます。

- a) Beat”と“Source BPM”を設定します。設定方法は手順 3 と同様です。手順 3. で設定した値を変えたいときは設定し直してください。

- b) タイム・ストレッチで作成されるサンプルの長さを設定します。

• **長さを割合で設定したいとき**

“Ratio”を設定します。50.00 ~ 200.00% まで設定できます。50.00% にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00% にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。

• **任意のテンポの BPM 値に合わせ込みたいとき**

“New BPM”で作成したいサンプルの BPM 値を設定します。“Source BPM”と“New BPM”の値から“Ratio”が自動的に計算されます。

- “Source BPM”、“New BPM”は 40.00 ~ 600.00 の範囲を超える設定および表示はできません。

“Ratio”は 50.00 ~ 200.00 の範囲を超える設定および表示はできません。

Stretch ボタンを押してタイム・ストレッチを実行します。実行すると自動的にタイム・ストレッチしたサンプルが鍵盤の D2 から上に順番にアサインされ、音が確認できます。“Ratio”、“New BPM”を変えて何度でも試すことができます。

タイム・ストレッチしたサンプルを確認します。ここでの音が Sequencer モードでプレイバックされる分割された各サンプル音です。この時点でノイズが目立ったり、アタック音がきれいに発音していない場合は、手順 7 に戻って“Start”、“End”アドレスの調整などを行なってください。

- 10. Save ボタンを押してセーブを実行するときに、同時に作成するデータを Save with で設定します。

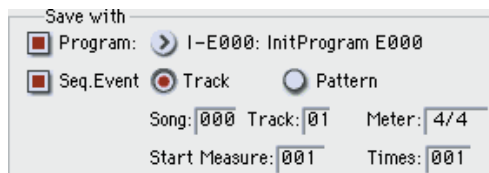
Program: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、セーブするマルチサンプルがプログラムへコンバート

されます。コンバートする先のプログラム・ナンバーを指定してください。

Seq.Event: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、スライスしたサンプルをプレイさせるシーケンス・データが作成されます。

このとき、スライスしたサンプルを再生させるシーケンス・データをトラック・データとして作成するか、パターン・データとして作成するかを指定します。パターン・データ作成時、RPPR へのアサインも行えます。

ラジオ・ボタンで Track を選ぶとトラック・データが作成されます。作成先のソング・ナンバー、トラック・ナンバー、拍子を、“Song”、“Track”、“Meter”で指定します。



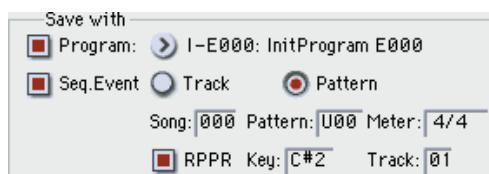
トラック・データは“Start Measure”で設定された小節から“Time”で設定された回数繰り返して作成されます。

トラック・データを作成すると、作成前にあった小節の範囲内のデータは消去されます。範囲外のデータは消去されません。

“Program”と“Seq.Event”の両方をチェックし、Track を選ぶと、“Start Measure”が 001 の場合、ソング・パラメーターの“Program Select” (Seq 0-1-1(2)b) が自動的に設定されます。また、“Start Measure”の最初の位置にプログラム・チェンジを作成します。Sequencer モードで、ソングを選びプレイバックさせると、結果をすぐに聞くことができます。通常、両方をチェックします。

ラジオ・ボタンで Pattern を選ぶとパターン・データが作成されます。

作成先のソング・ナンバー、パターン・ナンバー、拍子を、“Song”、“Pattern”、“Meter”で指定します。



RPPR: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、パターン・データが RPPR に設定されます。設定するキー、トラックを、“Key”、“Track”で指定してください。

“Program”、“Seq.Event”と“RPPR”のそれぞれをチェックすると、ソング・パラメーターの“Program Select” (Seq 0-1-1(2)b)、“RPPR” (Seq 0-1-1(2)a) も自動的に設定されます。“RPPR”がオンになります。

Sequencer モードで、ソング、パターンを選びプレイバックさせると、結果をすぐに聞くことができます。また、“RPPR”をチェックした場合、設定したキーを押すとパターンが発音します。通常、両方をチェックします。

Note: サンプルのエンド・アドレスの設定等によって、パターンの小節数が長くなり、きれいなループにならない場合があります。そのときは“Pattern Parameter” (Sequencer メニュー・コマンド)で“Length”を設定し直してください。

Note: “Seq.Event”で“Start Measure”を 001 にして作成したトラック・データ、またはパターン・データの“Tempo” (Seq 0-1-1(2)a) は、タイム・ストレッチを実行すると、“New BPM”で指定した値になります。タイム・ストレッチ

を実行しなかったときは、“Source BPM”で指定した値になります。

また、“Start Measure”を 001 にしてトラックを作成すると、マスター・トラックの先頭のみテンポ・イベントがある場合は、そのイベントのテンポも“New BPM”または“Source BPM”で指定した値になります。

すでにデータがあるソングにセーブする場合、拍子が合っていないと元のサンプルの通りに鳴らないことがあります。マスター・トラックの拍子を合わせてください。

11.セーブを実行するときは Save ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。実行すると、サンプル、マルチサンプルは自動的に空のサンプル、マルチサンプルにセーブされます。

Stereo ステレオ・サンプルの場合、サンプル、マルチサンプルはステレオでセーブされます。

12.手順 6 ~ 11 を繰り返すことによって、いくつものサンプル、マルチサンプルを作成することができます。

13.Exit ボタンを押すと、タイム・スライスが終了します。

Save ボタンでサンプル、マルチサンプルをセーブしないでタイム・スライスを終了すると、作成したサンプル、マルチサンプルは消去されますので注意してください。

長いサンプルに対してタイム・スライスを実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。鍵盤にアサインさせることができずにシーケンス・データを作成することができない場合があります。

タイム・スライスを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

Note: 同じサンプルに対して、再びタイム・スライス・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“Time Stretch” (p.362) の Slice を実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・ストレッチが実行できます。

再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“Sensitivity”を設定し直してください。

Time Stretch

タイム・ストレッチ (Time Stretch) は、ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりすることによって、テンポを変更する機能です。ドラムス類などのリズム・ループや、声・弦・管などの旋律を持つサンプルのテンポを変更して、他のサンプルやシーケンサーでのテンポを合わせるときに使用すると便利です。本機では 2 種類の方法でタイム・ストレッチを実行させることができます。

ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

Sustaining

声や楽音などの持続音に向きます。ギターやピアノ等のフレーズのテンポを変更したいときに良い効果が得られます。

Slice

ドラムス類などの減衰音に向きます。ドラムやパーカッションのループのテンポを変更したいときに使用すると、アタック音の変化が少ない良い効果が得られます。

Note: リズム・ループ・サンプルなどのテンポを変更するとき、ピッチを変える方法があります。メニュー・コマンド“Pitch BPM Adjust” (Sampling)、“Detune BPM Adjust” (Combination, Sequencer)。ドラムス等のピッチを上下させ

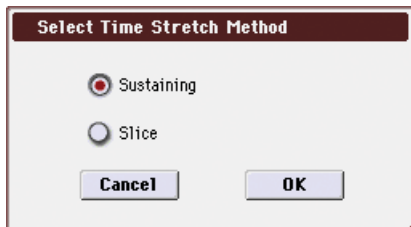
ることで、独特の効果が得られます。(※ 参照 : p.367 “Pitch BPM Adjust”)

Time Stretch (Sustaining) を行う場合

1. Sustaining によるタイム・ストレッチを実行するサンプルを “Sample Select” (2-1b) で選びます。



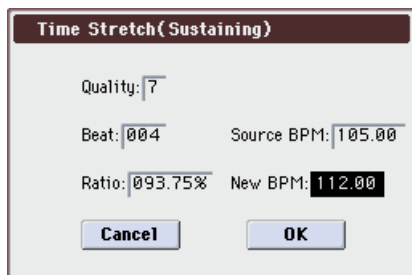
2. “Time Stretch” を選び、タイム・ストレッチ方法を選択するダイアログを表示します。



3. ラジオ・ボタンで Sustaining を選び、タイム・ストレッチを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルで L、R の長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

4. タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



5. “Quality” でタイム・ストレッチで得られるサンプルの音質を設定します。0～7までが選べ、サンプルにもよりますが数字が大きいほど良い結果が得られます。ただし数字が大きいほど、実行に時間がかかりますので注意してください。何度でも試すことができますので、通常、初めは 4 ぐらいに設定して実行し、徐々に上げたり下げたりしていきます。

6. タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

- 長さを割合で設定したいとき

“Ratio” を設定します。50.00%～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。

- 任意のテンポの BPM 値に合わせたいとき

“Beat” を設定します。4 分音符の拍数を設定してください。“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”の値も変わります。

“Source BPM”に、オリジナル・キーでの再生 BPM 値が表示されます。この BPM 値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)の長さから、自動的に計算されます。BPM 値が解っていて誤差があるときは設定し直してください。

New BPM”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。“Source BPM”と“New BPM”の値から“Ratio”が自動的に計算されます。

例えば 4 / 4 拍子 1 小節で BPM120 のサンプルを BPM150 にしたい場合は、“Beat”を 4 に設定します。自動的に“Source BPM”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“Source BPM”が 120.00 にならないときは、“Source BPM”を 120.00 に設定します。

次に“New BPM”を 150.00 に設定します。自動的に“Ratio”が計算されます。

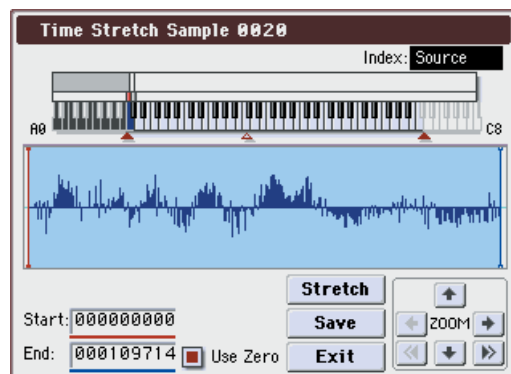
- ⚠ “Source BPM”、“New BPM”は 40.00～600.00 の範囲を超える設定および表示はできません。

“Ratio”は 50.00～200.00 の範囲を超える設定、表示はできません。

- ⚠ サンプルによっては、処理上の誤差により指定した長さにならないことがあります。

7. タイム・ストレッチを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

OK ボタンを押すとタイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



8. タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチする前のサンプルは鍵盤の C2 にアサインされ、タイム・ストレッチしたサンプルは鍵盤の C#2 にアサインされます。また “Index” を変更することによって波形を確認することができます。

Keyboard & Index: このダイアログの中で、一時的に使用しているマルチサンプルを表示します。

鍵盤を弾くとこのマルチサンプルが発音します。通常のページ(Recording ページ等)と同様の動作をします。(0-1a)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、ステレオ・マルチサンプルを一時的に使用します。各インデックスのサンプルはステレオで発音します。

Index

[Source, Result]:

波形を表示させるサンプルのインデックスを選びます。

Source に設定するとタイム・ストレッチを実行する前の元の波形が表示されます。

Result に設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが表示されます。

インデックスの選択は、[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによって行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。

サンプル波形ディスプレイ：選択しているサンプルの波形を表示します。P2:Loop Edit と同様に Start、Loop S、End の各アドレスを実線で表示します。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、L チャンネルのサンプル・データを上側に、R チャンネルのサンプル・データを下側に表示します。

ZOOM: “サンプル波形ディスプレイ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(1-1e)

Start:

End:

現在選択しているインデックスのサンプルのスタート・アドレス、エンド・アドレスを設定します。

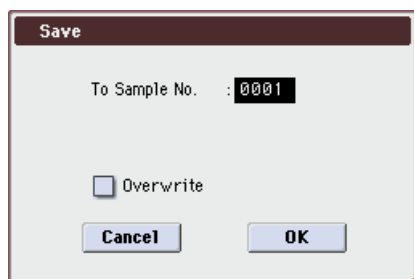
タイム・ストレッチを実行すると自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれて再生される場合があります。この場合アドレスを設定し直してください。

- ▲ スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。スタート・アドレス、ループ・スタート・アドレスを別々に変更する場合は、手順 10 でセーブ後、P2: Loop Edit ページで設定します。

設定した範囲の音を確認するときは鍵盤を弾くか SAMPLING [START/STOP] スイッチを押してください。SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと “Start”、“End” で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

Use Zero: (2-1d)

- Stretch ボタンを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。手順 6 と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。
- 作成したサンプルをセーブします。Save ボタンを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



“To Sample No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

“Overwrite” をチェックしているときは設定できません。(参照：p.345 [“Overwrite” について])

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L)”、“(R)” で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

セーブを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

- 手順 9 ~ 10 を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。
- Exit ボタンを押すと、タイム・ストレッチが終了します。

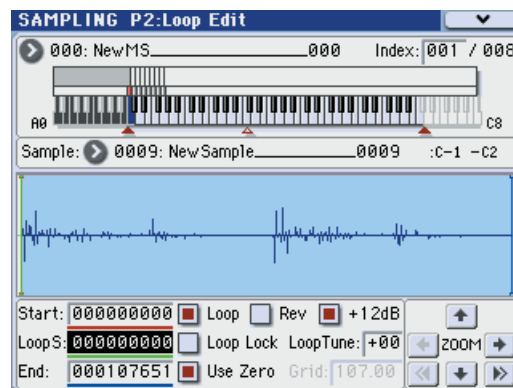
最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

Note: セーブしたサンプルを Program モードや Sequencer モードで使用するときは、メニュー・コマンド [Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)] (参照 p.348) 実行するか、[2-1a: OSC1 Multisample] (参照 p.37) または [2-3: OSC2 Basic] (参照 p.42) の “MS1” ~ “MS4” (“Type” Multisample 設定時) にマルチサンプルを選び、プログラムを作成します。

- ▲ Save ボタン、OK ボタンでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。
- ▲ タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

Time Stretch (Slice) を行う場合

- Slice でタイム・ストレッチを実行するサンプルを “Sample Select” (2-1b) で選びます。



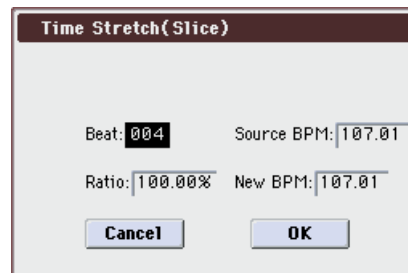
- “Time Stretch” を選び、タイム・ストレッチ方法を選択するダイアログを表示します。



- ラジオ・ボタンで Slice を選び、タイム・ストレッチを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルで L、R の長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

- タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



5. 現在選択しているサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合、“Source BPM”を設定します。BPMが解らない場合、“Beat”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、サンプルを分割する際のアタック検出の基準値としても使用されません。

Beat: 4分音符の拍数で設定します。“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス（ループ・オフの場合）またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス（ループ・オンの場合）の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“Source BPM”を設定し直してください。

例えば 4 / 4 拍子 1 小節で BPM120 のサンプルの場合は、“Beat”を4に設定します。自動的に“Source BPM”が計算されます。スタート・アドレス（またはループ・スタート・アドレス）やエンド・アドレスの設定による誤差で“Source BPM”が 120.00 にならないときは、“Source BPM”を 120.00 に設定します。

Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。

- ▲ “Source BPM”は40.00～600.00の範囲を超える設定および表示はできません。

6. タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

● **長さを割合で設定したいとき**

“Ratio”を設定します。50.00%～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり（テンポは倍になります）、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります（テンポは半分になります）。

“Ratio”と“Source BPM”から、実行したときに作成されるサンプルのテンポが自動的に計算され、“New BPM”に表示されます。

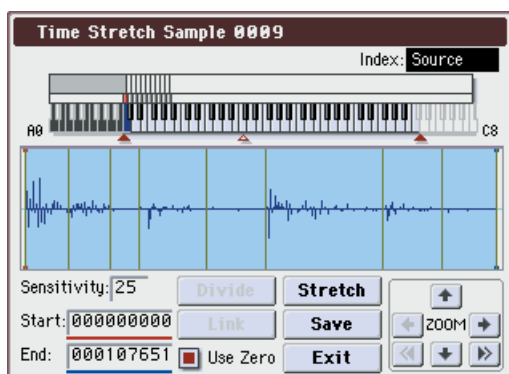
● **任意のテンポのBPM値に合わせたいとき**

“New BPM”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。“Source BPM”と“New BPM”の値から“Ratio”が自動的に計算されます。

“New BPM”は40.00～600.00の範囲を超える設定および表示はできません。“Ratio”は50.00～200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

7. タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。OKボタンを押すと、アタック部分を検出して自動的にサンプルを分割し、タイム・ストレッチが行なわれます。

タイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



8. タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチを行う前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、タイム・ストレッチを行ったサンプルは鍵盤のC#2にアサインされます。スライス（分割）されたサンプルは鍵盤のD2から上に順番にアサインされます。

Index [Source, Result, xxx(001...090)/yyy(001...090)]:

波形を表示させるサンプルのインデックスを選びます。

Source に設定するとタイム・ストレッチを実行する前の、元の波形が表示されます。

Result に設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが表示されます。

xxx/yyy に設定するとスライスした個々のサンプルが選ばれます。xxx は選択しているインデックスを、yyy はスライスしたサンプルの総数を表示します。鍵盤にアサインできるサンプルは90個までです。90個以上にスライスした場合、90と表示されます。

インデックスの選択は [ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。

- ▲ タイム・ストレッチを実行すると自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれて再生される場合があります。この場合、“Index”をResultに設定し、“Start”、“End”でアドレスを設定し直してください。

Keyboard & Index: このダイアログの中で一時的に使用しているマルチサンプルを表示します。

鍵盤を弾くとこのマルチサンプルが発音します。通常のページ（Recording ページ等）と同様の動作をします。（0-1a）

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、ステレオ・マルチサンプルを一時的に使用します。各 Index のサンプルはステレオで発音します。

サンプル波形ディスプレイ: 選んでいるサンプルの波形を表示します。“Index”がResult以外のとき、サンプルがスライスされる位置を灰色の線で表示します。“Index”がxxx/yyyのとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。また“Index”がxxx/yyy以外のとき、Start、Loop S、Endの各アドレスを赤、緑、青色の線で表示します。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、Lチャンネルのサンプル・データを上側に、Rチャンネルのサンプル・データを下側に表示します。

ZOOM: “サンプル波形ディスプレイ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。（1-1e）

9. スライス位置が適切でない場合、“Sensitivity”でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity

[00...30]:

Start:

End:

Use Zero:

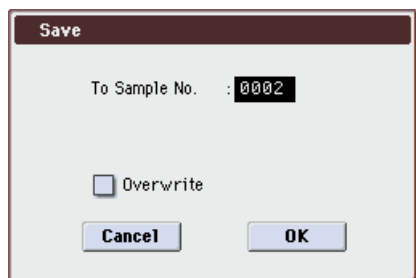
Divide:

Link:

“Time Slice”（esp.359）の手順 6、7

10. Stretch ボタンを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。手順5と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。サンプルのスライス位置が適切ではない場合、タイム・ストレッチの結果にも影響します。スライス位置の設定方法は p.359 「Time Slice」の手順 6、7 を参照してください。

11. 作成したサンプルをセーブします。Save ボタンを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



“To Sample No.” でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“Overwrite” オン時は、設定できません。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“Overwrite” をオンにします。

- 🔍 “Overwrite” をオンにして実行すると、エディット前のサンプル・データが削除され、エディット後のサンプル・データに上書きされます。そのため実行後に表示されるタイム・ストレッチ・ダイアログには、エディット後のサンプル・データが自動的にアタック検出およびスライスされ、“Index” Source に表示されます。

Stereo ステレオ・サンプルの場合、“Save to No. (L) ”、“(R)” で、L、Rチャンネルそれぞれのセーブ先を指定します。

セーブを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

12. 手順 10、11 を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。

13. Exit ボタンを押すと、タイム・ストレッチが終了します。最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

Note: セーブしたサンプルを Program モードや Sequencer モードで使用するときには、“Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)” (※p.348) を実行するか、“2-1a: OSC1 Multisample” (※p.37) または “2-3: OSC2 Basic” (※p.42) の “MS1” ~ “MS4” (“Type” Multisample 設定時) にマルチサンプルを選択してプログラムを作成します。

- 🔍 Save ボタン、OK ボタンでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。

- 🔍 長いサンプルに対してタイム・ストレッチの Slice を実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。鍵盤にアサインさせることができずにスライス位置の調整ができないことがあります。

タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

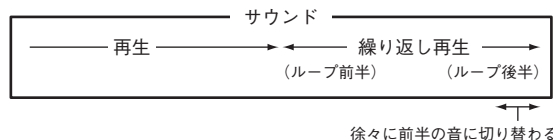
Note: 同じサンプルに対して、再びタイム・ストレッチ (Slice) ・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“Time Slice” (※p.359) を実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・スライスが実行できます。

再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“Sensitivity” を設定し直してください。

Crossfade Loop

弦・管などの音程付楽器音をループさせて音を持続させる場合に、ループの開始部分 (ループ・スタートの最初の部分) と最終部分 (エンドの部分) の波形が大きく異なっていると、急に音が変わる状態で繰り返し再生されてしまいます。

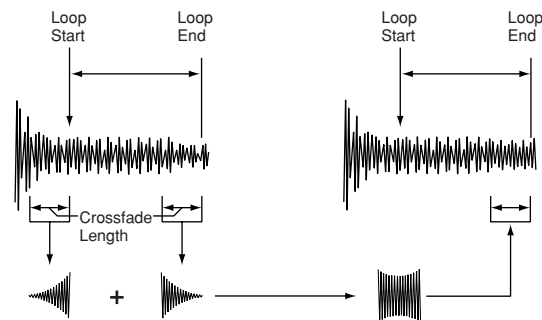
クロスフェード・ループ (Crossfade Loop) は、このような不自然さを解消するために、エンドからループ開始に戻る部分で徐々に音が切り替わるようにするものです。



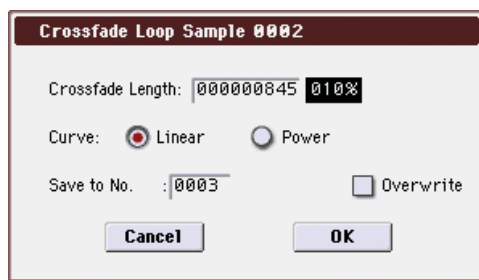
実際には次のような作業が行われ、サンプル・データが作成されます。

ループ開始部分の直前の波形をある長さ (“Crossfade Length” といいます) だけ取り出して、エンドの部分にミックスします。

このときエンドの直前 (“Crossfade Length” で設定した長さ) の部分の波形レベルは徐々に減少し、取り出されたループ開始部分の直前の波形レベルは徐々に増加してミックスされます。



1. クロスフェード・ループさせるサンプルを選びます。
2. “Crossfade Loop” を選び、ダイアログを表示します。



3. “Crossfade Length” でクロスフェードさせるサンプルの長さを設定します。

% を設定すると、“Crossfade Length” が自動的に計算されます。ループ・スタートからエンドまでの長さに対する “Crossfade Length” の割合を設定します。50% と設定するとループ・スタートとエンドの中央から後ろをクロスフェードさせることができます。

- 🔍 サンプルの最初からループ・スタートまでの長さが、ループ・スタートからエンドまでの長さより短いときは、“Crossfade Length” はサンプルの最初からループ・スタートまでの長さまでしか設定できません。この場合、100% まで設定できません。

4. “Curve” でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化

のしかたを設定します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。Linear ではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときに Power を使用します。

5. "Save to No." でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選ばれます。

"Overwrite" をチェックしているときは設定できません。
(☞ 参照 : p.345 ["Overwrite" について])

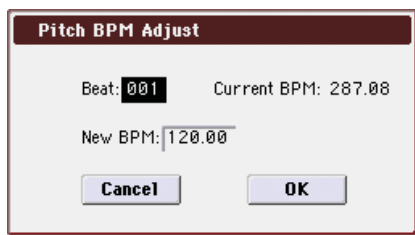
[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、"Save to No. (L) "、" (R) " で L、R チャンネルのセーブ先を指定します。

6. クロスフェード・ループを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Pitch BPM Adjust

このコマンドで選択しているインデックスの "Pitch" (3-1b) を、BPM 値を基準にして設定します。サンプルの再生のピッチを上げると再生スピードは早くなり、ピッチを下げると再生スピードは遅くなります。これを利用してサンプルのループの長さ等を、任意の BPM 値のテンポに合わせ込むことができます。

1. "Pitch BPM Adjust" を選び、ダイアログを表示します。



2. "Beat" を設定します。4 分音符の拍数で設定してください。
3. "Current BPM" に、基準キー（青色表示）での再生 BPM 値が表示されます。この BPM 値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス（ループ・オフの場合）またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス（ループ・オンの場合）から、自動的に計算されます。例えば 2 秒の長さにスタート、エンド・アドレスを設定しているサンプルに対して、オリジナル・キーの位置に基準キーを設定し、"Beat" 4 と設定すると "Current BPM" は 120.00、"Beat" 2 と設定すると "Current BPM" は 60.00 と表示します。

⚠ 40.00 ~ 600.00 の範囲を超える表示はできません。

4. "New BPM" では、"Current BPM" 値に対する、変更後の BPM 値を設定します。
5. ピッチBPMアジャストを実行するときは OK ボタンを、キャンセルするときは Cancel ボタンを押します。

実行すると、"Pitch" (3-1b) の値が自動的にセットされます。例えば 4 拍 120BPM でループしているサンプルを 240BPM に変更すると、"Pitch" は + 12.00 がセットされます。

⚠ ここでの実行計算は、本体での計算精度の範囲で実行されます。従って誤差によって上記の例のようにならない場合があります。

Destination

リップングしたデータの書き込み先を設定し、リップングを実行します。

リップングで作成されたサンプルは、サンプリング周波数 44,100Hz のステレオ・サンプルになります。RAM メモリまたは USB ストレージデバイスにリップングすることができます。MEDIA を選んだ場合は、WAVE ファイルが作成されます。

USB CD-R/RW ドライブとモニター設定

6. M3 の USB A 端子に USB CD-R/RW ドライブの USB 端子を接続します。リップングするオーディオ CD をドライブに入れてください。

⚠ CD-R/RW ドライブによっては、リップングに対応していないものがあります (CD-DA のデータ読み出しに対応していない CD-R/RW ドライブ)。

7. USB CD-R/RW ドライブのオーディオ・アウトプットまたはヘッドホン端子を M3 の AUDIO INPUT 1、2 端子に接続します。[MIC/LINE] スイッチを LINE 側に設定し、[LEVEL] ノブで入力レベルを調節してください。または、CD-R/RW ドライブの S/P DIF OUT 端子と M3 の S/P DIF IN 端子とを接続しても、音声をモニターすることができます。

⚠ オーディオ・アウトプット端子、ヘッドホン端子、または S/P DIF OUT 端子が付いていないドライブでは、音声をモニターすることはできません。

8. SAMPLING P0: Recording- Audio In/Setup ページで、リップングする音声をモニターするために設定します。

次のように設定します。

"Input" Analog

Input1 "Bus Select" L/R, "Level" 127, "Pan" L000

Input2 "Bus Select" L/R, "Level" 127, "Pan" R127

Note: ここでの設定はリップングに影響しません。

9. SAMPLING P5: Audio CD- Ripping ページを選びます。
10. "Media (Media Select)" でオーディオ CD の入ったドライブを選び、"Track" で取り込むトラックを選びます。
11. モニターする音量を "Volume" で適切な値まで上げます。
12. SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押して、オーディオ CD のトラックを再生します。

オーディオ CD は、SEQUENCER の各スイッチでコントロールできます。

[START/STOP] スイッチ	再生/停止
[FF>>] スイッチ	早送り
[<<REW] スイッチ	巻き戻し
[PAUSE] スイッチ	一時停止
[LOCATE] スイッチ	トラックの先頭に戻る

CD を再生する範囲は、"Range Start" または "Range End" にカーソルが置かれているときは "Range Start" から "Range End" までです。

リップングする範囲の設定

Note: エディット・セルを "Range Start" または "Range End" 以外に設定します。

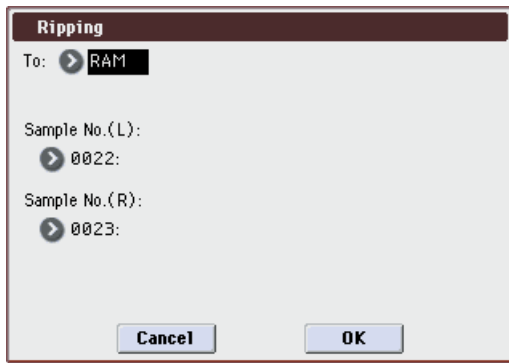
1. 再生中に、リップングしたい位置と終了したい位置で、[ENTER] スイッチを押します。
"Range Start" と "Range End" が設定されます。
3 回以上押すと、最後とその 1 回前に押した位置がそれぞれ "Range End" と "Range Start" に設定されます。

“Range Start” または “Range End” がエディット・セルのときは、[ENTER] スイッチを押すたびに設定し直されます。

2. 設定が終わったら、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押し、オーディオ CD の再生をストップします。
3. リッピングする位置を確認します。
4. “Range Start” または “Range End” を選び (表示を反転させる)、SEQUENCER [START/STOP] スイッチを押すと、“Range Start” から “Range End” までを再生してストップします。
5. 位置を微調整する場合は、VALUE コントローラーで “Range Start”、“Range End” の値を変更するか、“Range Start” と “Range End” 以外にカーソルを移動し、再度、手順 1 の操作をして、設定し直してください。
6. “Range Start”、“Range End” が決定したら、メニュー・コマンド “Destination” を選びます。

RAM メモリーにリッピングする場合

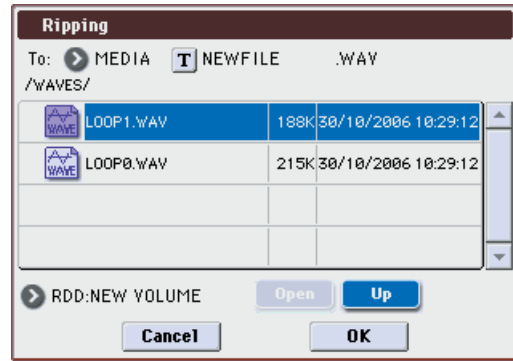
1. “Destination” を選び、ダイアログを表示します。
2. “To” で RAM を選びます。



3. リッピングすることによって作成されるステレオ・サンプル・データの書き込み先を “Sample No. (L)”、“Sample No. (R)” で設定します。
初期値として空のサンプルで最小の番号が表示されます。通常そのままにしておきます。
4. リッピングを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

USB ストレージデバイスにリッピングする場合

1. “Destination” を選び、ダイアログを表示します。
2. “To” で MEDIA を選びます。



3. USB デバイスを USB A 端子に接続したときは、Media モードのメニュー・コマンド “Scan USB device” (※p.440) でデバイスをマウントしてください。
3. セーブする WAVE ファイルの名前を設定します。
4. “Media Select” でセーブするメディアを選びます。
5. Open ボタン、Up ボタンを押して、セーブ先のディレクトリを選びます。
6. リッピングを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy Insert Effect

(※ 参照 : p.118 [Copy Insert Effect])

Swap Insert Effect

(※ 参照 : p.118 [Swap Insert Effect])

Copy MFX/TFX

(※ 参照 : p.119 [Copy MFX/TFX])

Swap MFX/TFX

(※ 参照 : p.119 [Swap MFX/TFX])

Write FX Preset

(※ 参照 : p.119 [Write FX Preset])

Global モード

Global モードでは、マスター・チューニング、MIDI、メモリー・プロテクト等、本体全体に関わる設定を行います。

また、ユーザー・スケール、ドラムキットのセットアップなども行います。

⚠ Global モードで設定した内容を残しておく場合は、電源をオフにする前に必ず保存してください。メニュー・コマンド “Write Drum Kits” は P5: Drum Kit で選択できます。“Write Global Setting” は Global モードのそれ以外のページで選択できます。

また、SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押すことによって、“Update Global Setting”、“Update Drum Kit” が選べます。同様にエディットした内容を保存できます。

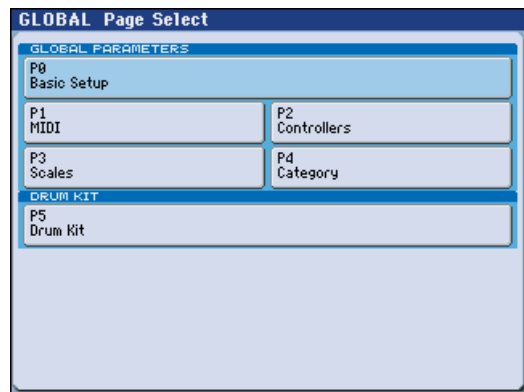
Global Page Select

- Global モードを選択するには、MODE [GLOBAL] スイッチを押します。

各ページは次の方法で選択します。

- [PAGE SELECT] スイッチを押して “Page Select” を表示します。

“Page Select” には各ページの省略名が表記されています。[PAGE SELECT] スイッチを押す直前にいたページは、目印として水色で表示されます。



- ディスプレイで選択するページを選びます。

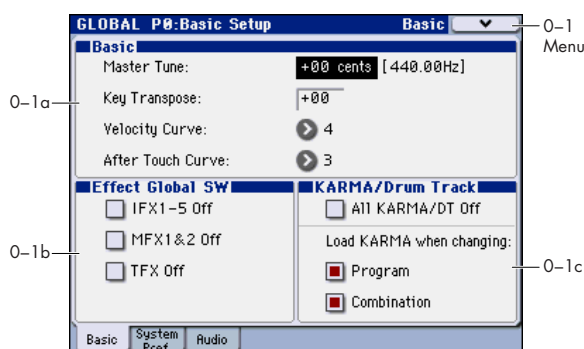
その他の選択方法

- [PAGE SELECT] スイッチを押しながらテン・キー [0] ~ [9] でページ・ナンバーを押すと、各ページへ移動します。
例えば、P3: Scales ページを表示したいときは、[PAGE SELECT] スイッチを押しながら、テン・キー [3] を押します。
- [EXIT] スイッチを押すと、最後に選択した P0: Basic Setup ページへ移動します。もう一度、[EXIT] スイッチを押すと Basic ページへ移動します。

	ページ	おもな内容
GLOBAL PARAMETERS	P0: Basic Setup	全体に関する基本セッティング (※p.370) Sampling モード以外での Audio Input の設定 (※p.370) (User Global Setting 用)
	P1: MIDI	本体全体の MIDI に関する設定 (※p.377) External Mode の設定 (※p.383)
	P2: Controllers	リア・パネルに接続するペダル等のコントローラー設定 (※p.385) KARMA、X-Y、Pad の CC# アサイン (※p.385)
	P3: Scales	ユーザー・スケール設定。16 種類のオクターブ・スケール、1 種類の全ノート・スケールを設定。(※p.387)
	P4: Category	プログラム、コンビネーション等のカテゴリ・名前をエディット (※p.388)
DRUM KIT	P5: Drum Kit	ドラムキットのエディット (※p.389)

Global P0: Basic Setup

0-1: Basic



マスター・チューニング、エフェクト全体のオン／オフ、KARMA 機能およびドラムトラック機能のオン／オフ等の設定をします。

0-1a: Basic

Master Tune

[-50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

全体の基本となるチューニング（調律）を、セント単位（半音=100 セント）、± 50 セントの範囲で設定します。0 のとき 440Hz (A4 の周波数) です。

▲ ここでの A4 はスケールが Equal Temperement の場合です。他のスケールを選択したときは、A4=440Hz にならないことがあります。

Key Transpose

[-12...+00...+12]

音程を半音単位、± 1 オクターブの範囲で設定します。

この設定は、“Convert Position” (1-1a) で設定した位置 (PreMIDI または PostMIDI) で適用されます。

KYBD-61/73/88 が送信する MIDI ナンバー

Keys\Transpose	-12	0	+12
61 keys	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)
73 keys	12...84 (C0...C6)	24...96 (C1...C7)	36...108 (C2...C8)
88 keys	9...96 (A-1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

Note: M3 から送信するノート・ナンバーの範囲は、“Convert Position” が PreMIDI のときは “Key Transpose” の設定によって異なります。

MIDI “Master Tune” は、MIDI ユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ファインチューニング・メッセージ (F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDI チャンネル, vv/mm= 設定値) の受信によってコントロールできます。

“Key Transpose” は、MIDI ユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・コースチューニング・メッセージ (F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDI チャンネル, vv/mm= 設定値) の受信によってコントロールできます。

これらは、“MIDI Channel” (1-1a) で設定するグローバル

ル MIDI チャンネルでコントロールします。

また、Program、Combination、Sequencer の各モードでは、プログラム、ティンバー (Combination モード)、トラック (Sequencer モード) ごとのチューニングとトランスポーズを MIDI RPN メッセージの受信でコントロールできます。

チューニングは、MIDI RPN ファインチューン・メッセージで “Master Tune” の値を基準として相対的にコントロールできます。

トランスポーズは、MIDI RPN コースチューン・メッセージで “Key Transpose” の値を基準として相対的にコントロールできます。これらは、Program モードでは “MIDI Channel” (1-1a) で設定するグローバル MIDI チャンネル、その他のモードではティンバー、トラックごとの MIDI チャンネルでコントロールします。 (“Transpose”、“Detune” Combi 3-5(6)c, Seq 3-5(6)c)

Velocity Curve

[1...9]

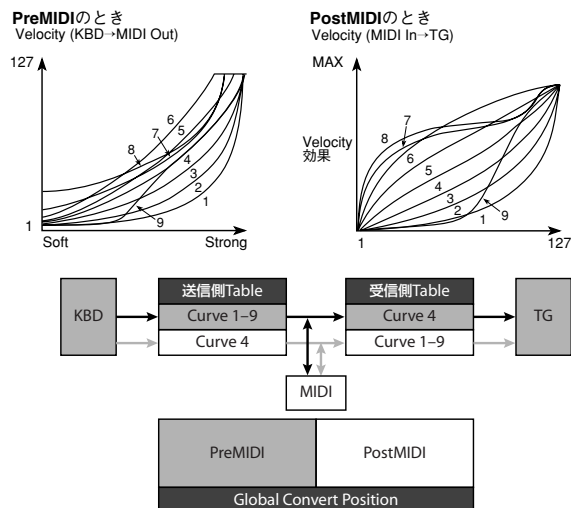
ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

“Convert Position” (1-1a) の設定によって選択できるカーブが変化します。PreMIDI は鍵盤の直後でカーブを使用し、PostMIDI は音源の直前でカーブを使用します。

PreMIDI は鍵盤演奏の強弱の効果が、送信側のカーブ 1~8 (下図左) のように変化し、受信側はカーブ 4 (下図右) に固定されます。

PostMIDI は鍵盤演奏の強弱の効果が、送信側のカーブ 4 (下図左) に固定され、受信側のカーブ 1~9 (下図右) のように変化します。

本体を MIDI 音源として使用するときに、音の明暗を全体的に調整したい場合は、“Convert Position” (1-1a) を PostMIDI に設定して、適切なペロシティ・カーブを選んでください。



1, 2, 3: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。

4 (Normal): 標準的なカーブです。

5, 6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。

7: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。

8: より一定の効果が得られるカーブです。

9: 標準カーブ 4 に比べて、弱く弾いたときのレスポンスをよりソフトにしたカーブです。アコースティック・ピアノなどの音色で、ダイナミクスの広いペロシティ・コントロールが可能です。特に M3-88 でお薦めのセッティングです。

カーブにはそれぞれの特徴があるので、自分の演奏スタイルに合わせて得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。

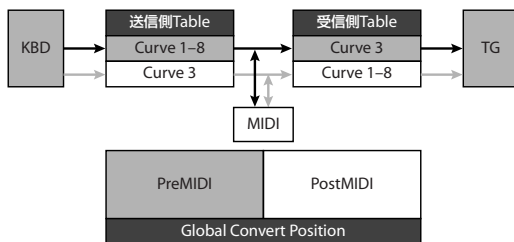
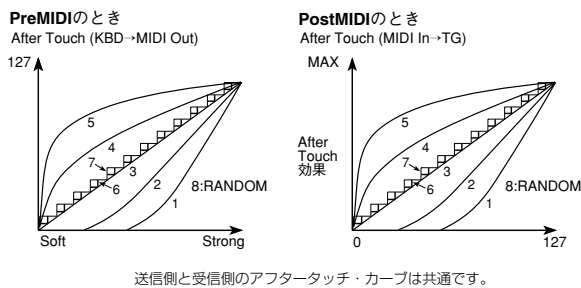
After Touch Curve [1...8]

アフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。“Convert Position” (1-1a) の設定によって選択できるカーブが変化します。

PreMIDI は鍵盤の直後でカーブを使用し、PostMIDI は音源の直前でカーブを使用します。

PreMIDI は、鍵盤を押し込む強さに対し、アフタータッチ効果が送信側でカーブ 1～8 のように変化し、受信側はカーブ 3 のリニアに固定されます。

PostMIDI は、鍵盤を押し込む強さや受信したアフタータッチに対し、アフタータッチ効果が送信側はカーブ 3 に固定、受信側はカーブ 1～8 のように変化します。



1, 2: 強く押し込んだときに効果が得られるカーブです。

3 (Normal): 標準的なカーブです。

4, 5: あまり強く押し込まなくても効果が得られるカーブです。

6, 7: それぞれ 24、12 段階で変化するので、シーケンサーにアフタータッチをレコーディングする場合、メモリーを消費したくないときに使うとよいでしょう (“Convert Position” は PreMIDI にする)。特に 7 のカーブは、12 段階で変化するので、アフタータッチでピッチを変化させるときに、変化幅を 1 オクターブにしておくと、ピッチを半音単位で変化させることができます。

8: ランダムなカーブです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。

MIDI “Convert Position” (1-1a) が PreMIDI のときは、ここでの設定が鍵盤の直後に適用されるので、MIDI の送信データには影響を与えますが、受信データには影響しません。

PostMIDI のときは、ここでの設定が本体内の音源の直前で適用されるので、MIDI の受信データには影響を与えますが、送信データには影響しません。

M3 の鍵盤で本体内の音源を発音させるときは、“Convert Position” の設定は関係ありません。

Note: アフター・タッチの全体のかかり具合は、“After Touch Calibration” (※p.398) で調整することができます。

0-1b: Effect Global SW

IFX 1-5 Off [Off, On]

On (チェックする): すべてのインサート・エフェクト (IFX 1～5) がオフになります。

Off (チェックしない): Program、Combination、Sequencer、Sampling 各モードの P8: Insert Effect の各 IFX の “On/Off” 設定が有効になります。

MFx1&2 Off [Off, On]

On (チェックする): マスター・エフェクト 1、2 (MFx1、2) がオフになります。

Off (チェックしない): Program、Combination、Sequencer、Sampling 各モードの P9: MFx/TFx の “MFx1 On/Off”、“MFx2 On/Off” 設定が有効になります。

TFX Off [Off, On]

On (チェックする): トータル・エフェクト (TFx) がオフになります。

Off (チェックしない): Program、Combination、Sequencer、Sampling の各モードの P9: MFx/TFx の “TFx On/Off” 設定が有効になります。

MIDI “IFX 1-5 Off”、“MFx1&2 Off”、“TFx Off” を切り替えるとコントロール・チェンジ・メッセージ CC#92 (エフェクト・コントロール 2)、CC#94 (エフェクト・コントロール 4)、CC#95 (エフェクト・コントロール 5) をそれぞれ送信します。オフのとき 0、オンのとき 127 を送信します。

0-1c: KARMA/Drum Track

All KARMA /DT Off [Off, On]

On (チェックする): すべての KARMA 機能およびドラムトラック機能がオフになります。KARMA 機能は、KARMA [ON/OFF] スイッチがオンの場合も動作しません。ドラムトラック機能は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチがオンの場合も動作しません。

Off (チェックしない): KARMA 機能は、Program、Combination、Sequencer 各モードの KARMA 機能の設定、KARMA [ON/OFF] スイッチの設定に従って動作します。ドラムトラック機能は、各モードの設定、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチの設定に従って、動作します。

Load KARMA when changing:

Program [Off, On]

On (チェックする): プログラムを切り替えると、自動的にそのプログラムにメモリーされている KARMA モジュールの設定になります。通常オンにします。

Off (チェックしない): プログラムを切り替えても KARMA モジュールの設定は変わりません。KARMA モジュールからのフレーズを変えずに、プログラムの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Combination [Off, On]

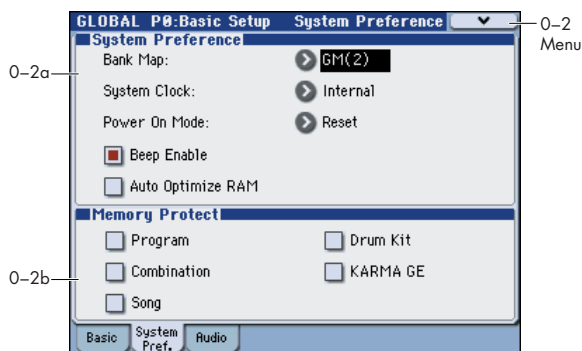
On (チェックする): コンビネーションを切り替えると、自動的にそのコンビネーションにメモリーされている KARMA モジュールの設定になります。通常オンにします。

Off (チェックしない): コンビネーションを切り替えても KARMA モジュールの設定は変わりません。KARMA モジュールからのフレーズを変えずに、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

▼ 0-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting 参照 p.396
 - 1: Load Preload/Demo Data 参照 p.396
 - 2: Set Prog User-Bank Type 参照 p.397
 - 3: Change all bank references 参照 p.397
 - 4: Touch Panel Calibration 参照 p.397
 - 5: Half Damper Calibration 参照 p.398
 - 6: Pad Calibration 参照 p.398
 - 7: After Touch Calibration 参照 p.398
 - 8: Update System Software 参照 p.398
- (参照 参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

0-2: System Preference



バンク・マップやシステム・クロック等のシステム全体の設定、メモリー・プロテクト等の設定をします。

0-2a: System Preference

Bank Map [KORG, GM(2)]

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト (CC#0: 上位バイト、CC#32: 下位バイト) に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。

Program バンク INT-A ~ F、G、g (1) ~ g (9)、g (d)、USER-A ~ G、Combination バンク INT-A ~ G、USER-A ~ G に対して次の表に示すバンク・セレクトを受信 (R)、送信 (T) します。

Bank	Bank Map: KORG	Map: GM(2)
INT-A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
INT-B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
INT-C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
INT-D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
INT-E	00. 04 R/T	63. 04 R/T
INT-F	00. 05 R/T	63. 05 R/T
INT-G,	121. 00 R/T, 56. 00 R	121. 00 R/T, 56. 00 R, 00. 00 R
g(1)...g(9)	121. 01...09 R/T	121. 01...09 R/T
g(d)	120. 00 R/T, 62. 00 R	120. 00 R/T, 62. 00 R
USER-A	00. 08 R/T	63. 08 R/T
USER-B	00. 09 R/T	63. 09 R/T
USER-C	00. 10 R/T	63. 10 R/T
USER-D	00. 11 R/T	63. 11 R/T
USER-E	00. 12 R/T	63. 12 R/T
USER-F	00. 13 R/T	63. 13 R/T
USER-G	00. 14 R/T	63. 14 R/T


各バンク・タイプは次のようになります。

Bank	Bank Type
INT-A...INT-E	EDS 用バンク
INT-F	EXB-RADIUS 専用バンク
INT-G, g(1)...g(9), g(d)	EDS-GM2 プログラム・バンク G: GM2 キャピタル・プログラム、 g(1)...g(9): GM2 バリエーション・プログラム、 g(d): GM2 ドラムス・プログラム
USER-A...G	EDS, EXB-RADIUS 選択可能バンク (初期設定 EDS)

USER-A ~ G のバンク・タイプは、メニュー・コマンド “Set Prog User-Bank Type” で設定します。

▲ Media モードで、異なるバンク・タイプのデータを PCG ファイルから USER-A ~ G バンクにロードすると、バン

ク・タイプが上書きされますので、注意してください。

-  MIDI エクスクルーシブ・メッセージ、プログラム・データ・ダンプを受信するとき、バンク・タイプが同じデータのみを受信します。異なるバンク・タイプのデータを受信しません。“Set Prog User-Bank Type”でバンク・タイプを変更してからデータ・ダンプを受信してください。

System Clock [Internal, S/P DIF]


本機のシステム・クロック・ソースを設定します。

複数のデジタル・オーディオ機器を接続する場合は、単一のクロックに同期させて、マスターを 1 つにし、それ以外はスレーブにしてください。

例えば、2 台の M3 を S/P DIF (IN と OUT) で接続する場合は、一方の“System Clock”を Internal に、もう一方を S/P DIF に設定します。また、民生用のデジタル・オーディオ機器 (DAT など) を S/P DIF (IN と OUT) で接続する場合は、本機の“System Clock”を S/P DIF に設定します。

Internal: 本機内部のクロックで動作します。通常はこの設定にします。

S/P DIF: 本機のシステム・クロックは、S/P DIF IN 端子に接続した S/P DIF Optical フォーマット対応機器のシステム・クロックで動作します。48kHz のみに対応します。

-  “System Clock” で設定しているシステム・クロックが、ケーブルが抜けるなどして正しく検出できないときは、ステータス・バー上にエラー・メッセージ“CLOCK ERROR!”が点滅します。ケーブルに問題がないかを確認してください。

また、“System Clock” がそれぞれ S/P DIF で記憶されている場合、電源 ON 時に各クロックが正しく入力されていないと、ステータス・バー上にエラー・メッセージ“CLOCK ERROR !”が点滅し、正しく発音しません。

Note: “System Clock” の設定は、メニュー・コマンド“Write Global Setting”で記憶されます。

Note: 別売の EXB-FW でデジタル・オーディオを送受信するときは、“System Clock” の設定は関係ありません。


M3 が送信するデータは、接続先コンピューターのシステム・クロックに同期するように、自動的に調節されます。また、M3 がコンピューターから受信されるデータは M3 のシステム・クロックに同期するよう自動的に調節されます。

Power On Mode [Reset, Memorize]

電源オン時の状態を設定します。

Reset: Combination モード P0:Play で INT-A000 のコンビネーションを呼び出します。

Memorize: 前回電源オフする直前の場所 (モード、ページ) を呼び出します。Program および Combination モードでは電源オフする直前のプログラム、コンビネーション・バンク/ナンバーを呼び出します。

-  エディット中のパラメーターの内容は、この機能によって記憶しません。電源オフ時に必ず保存、または保存後 Media モードでセーブしてください。

Beep Enable [Off, On]

On (チェックする): ディスプレイのオブジェクトを押したときにビーブ音が鳴ります。

Auto Optimize RAM [Off, On]

サンプリング時のデータ書き込み先を RAM に設定している場合は、データ書き込み後、サンプル・メモリー (RAM) をオブティマイズ (最適化) するかを設定します。オブティマイズを行うことによって、無駄にメモリーを占有していた領域が整理され、残り容量が確保できます。

On (チェックする): サンプリングが終了すると自動的に RAM を最適化します。

常に RAM に無駄がなくサンプリングができますが、サンプリングが終了すると発音が止まります。Sequencer モードでソングを再生していた場合は演奏が停止します。

Off (チェックしない): サンプリングが終了後、RAM を最適化しません。

“Auto Optimize RAM” をチェックしないことによって、無駄な領域ができてしまった場合は各モードのメニュー・コマンド“Optimize RAM” (※p.109) を実行して RAM を最適化してください。

サンプル・メモリー (RAM) の残り容量は Free Sample Memory (Sampling 0-4a) で確認できます。

0-2b: Memory Protect

Program [Off, On]

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけます。

On (チェックする): 本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- プログラムのライト
- メディアからのプログラム・データのロード
- MIDI データ・ダンプでのプログラム・データの受信

Off (チェックしない): 本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

Combination [Off, On]

本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトをかけます。

On (チェックする): 本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- コンビネーションのライト
- メディアからのコンビネーション・データのロード
- MIDI データ・ダンプでのコンビネーション・データの受信

Off (チェックしない): 本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

Song [Off, On]

本体内のソング・メモリーにプロテクトをかけます。

ただし、電源をオフにすると、ここの設定とは関係なく、ソング・メモリー内のソング・データが消去します。

On (チェックする): 本体内のソング・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- シーケンサーのレコーディング
- メディアからのソング・データのロード
- MIDI データ・ダンプでのソング・データの受信

Off (チェックしない): 本体内のソング・メモリーに書き込みができます。

Drum Kit [Off, On]

本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトをかけます。

On (チェックする): 本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ドラムキットのライト
- メディアからのドラムキット・データのロード
- MIDI データ・ダンプでのドラムキット・データの受信

Off (チェックしない): 本体内のドラムキット・メモリーに書き込みができます。

KARMA GE [Off, On]

本体内の KARMA GE メモリーにプロテクトをかけます。

On (チェックする) : 本体内の KARMA GE メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- メディアからの KARMA GE データのロード
- MIDI データ・ダンプでの KARMA GE データの受信

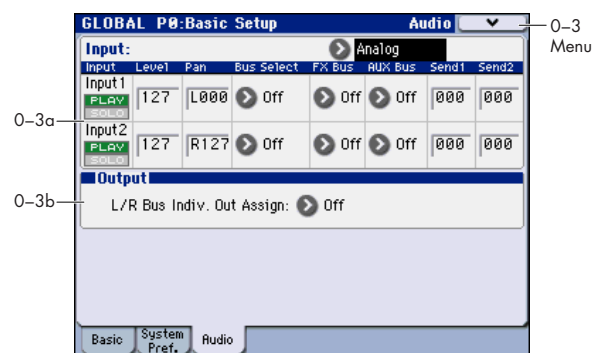
Off (チェックしない) : 本体内の KARMA GE メモリーに書き込みができます。

▼ 0-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting 参照 p.396
- 1: Load Preload/Demo Data 参照 p.396
- 2: Set Prog User-Bank Type 参照 p.397
- 3: Change all bank references 参照 p.397
- 4: Touch Panel Calibration 参照 p.397
- 5: Half Damper Calibration 参照 p.398
- 6: Pad Calibration 参照 p.398
- 7: After Touch Calibration 参照 p.398
- 8: Update System Software 参照 p.398

(参照 参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

0-3: Audio



アナログ/デジタル・オーディオ信号の入力元の選択、入力レベル、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。

ここでの設定は、以下の場合に有効になります。

1. このページを開いているとき。
2. Program、Combination、Sequencer モードで、“Use Global Setting” (Prog/Combi 0-7a、Seq 0-1-7a) にチェックをつけたとき。
3. Global モードの他の各ページを開く場合、Global モードに入る直前にいたモードが 2. の状態のとき。
4. Media モードで、Media モードに入る直前にいたモードが上記 2. の状態のとき。

0-3a: Input

Input [Analog, S/P DIF, (FireWire)]

本機への外部オーディオ入力元を設定します。

Note: Analog、S/P DIF、(FireWire) それぞれで個別に設定を持つことができます。この “Input” を設定してから Input1、Input2 の各パラメーターを設定してください。同時に複数の外部オーディオ入力元から入力することが可能です。

Analog: INPUT 1、2 端子はマイク・レベルまたはライン・レベルの信号を入力します。

S/P DIF: S/P DIF IN 端子からのデジタル・オーディオ信号を入力します。S/P DIF IN 端子には楽器、DAT などのデジタル出力を接続します。S/P DIF の L への入力は下記の Input1 で、R への入力は Input2 で設定します。S/P DIF 入出力のサンプル・レートは 48kHz に対応しています。

⚠ EXB-RADIAS 装着時は以下の点に注意してください。

- S/P DIF IN 端子に 48kHz のシステム・クロックが検出されないときは、以下のメッセージが表示され、System Clock 設定を S/P DIF に切り替えることができません。

“No 48kHz Clock is detected from S/P DIF Clock master device. The System Clock cannot be changed to S/P DIF.”

EXIT を押してメッセージを閉じて、マスター・クロック機器との接続を確認してください。48kHz のシステム・クロックのみ対応します。

- S/P DIF の切替には数秒の時間がかかります。切り替え中はメッセージが表示されます。メッセージが表示中は、絶対に S/P DIF クロック周波数を変えたり、ケーブルを抜いたりしないでください。

⚠ S/P DIF を使用する場合は、“System Clock” (0-2a) を S/P DIF に設定してください。FireWire 入出力のサンプル・レートは 48kHz です。

Note: FireWire による入力については、「M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) をご覧ください。

Input1, Input2:

PLAY/MUTE [Off, On]

入力する外部オーディオ信号が PLAY または MUTE なのかを表示します。

MIX PLAY/MUTE [1] ~ [4] スイッチで設定を切り替えます。

Mute: 入力音を消音 (ミュート) します。

Play: 入力音が鳴ります。

Tips: このパラメーターは、コントロール・サーフェスでコントロールできます。(☞ 参照: p.8 「コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定」)

SOLO On/Off

入力する外部オーディオ信号の SOLO の状態を表示します。

SOLO On のとき、SOLO On にしたチャンネルからだけ音が出ます。他のチャンネルはミュートされます。

▲ SOLO 設定は、保存時に Global Setting データとして保存されません。オーディオの入力状態の確認などで、一時的に使用します。

Note: Global モードは、P5: Drum Kit ページ以外では、Global モードに入る直前の状態で、発音、動作します。ただし、このページを開いているときは、オーディオ関連パラメータは、ここでの設定が強制的に有効になります。PLAY/MUTE、Level、Pan、Bus Select、FX Bus、AUX Bus、Send1/2 パラメータが対象で、これらのパラメータは Write Global Setting により保存されます。

一方、SOLO 設定は、Global モードに入る直前の状態に従います。MIX PLAY/MUTE[1] ~ [4] スイッチを使用して、SOLO オン/オフを一時的にコントロールできますが、PLAY/MUTE または SOLO On/Off をコントロールするのかが設定するメニュー・コマンド "Panel-Switch Solo Mode On" や、ソロの動作を設定するメニュー・コマンド "Exclusive Solo" も Global モードに入る直前の状態に従います。Global モードでは設定できません。

例えば、Program モードから Global モードに入ったときは、Program モードのメニュー・コマンドの状態に従って、MIX PLAY/MUTE[1] ~ [4] スイッチの機能が切り替わります。機能を切り替えるときは、Program モードに戻りメニュー・コマンドを設定します。

▲ "SOLO" 設定は、保存時に記録されません。オーディオの入力状態の確認などで、一時的に使用します。"Panel-Switch Solo Mode On" オン、"Exclusive Solo" オンの状態は、Combination、Program、Sequencer、Sampling の各モード毎に設定しますが、SOLO 設定により鍵盤演奏の音がミュートされるなどの、トラブルを防止するために、コンビネーション、プログラム、ソングを切り替えた時は、リセットされます。

Level [000...127]

入力する外部オーディオ信号のレベルを設定します。通常 127 にします。

▲ AUDIO INPUT 1、2 端子からのアナログ・オーディオ信号は、AD コンバーターによってアナログ信号からデジタル信号へ変換されます。デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定することになります。ここのレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、AD コンバーター以前で歪んでいる可能性があります。[MIC/LINE] ゲイン切り替えスイッチ、[LEVEL] ノブ、または外部音源の出力レベル

を調節してください。

▲ "Bus Select" を Off 以外に設定して、"Level" の値を上げると、外部入力音の本機に入力されます。このとき、AUDIO INPUT 1、2 端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がない場合でもノイズ成分が AD コンバーターを介して本体に入力され、AUDIO OUTPUT L/R、1 ~ 4 から出力することがあります。外部入力を使用しない場合は、"Bus Select" を Off、または "Level" を 0 に設定してください。

同様に、S/P DIF IN 端子 (および FireWire 端子) から信号を入力しないときは、"Bus Select" を Off、または "Level" を 0 に設定してください。

また、"FX Bus"、"AUX Bus" を使用しないときも、Off に設定してください。

Tips: このパラメーターは、コントロール・サーフェスでコントロールできます。(☞ 参照: p.8 「コントロール・サーフェスによる Audio Input 設定」)

Pan [L000...C064...R127]

入力する外部オーディオ信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常、それぞれのインプットを L000、R127 に設定します。

Bus Select [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

外部オーディオ信号のバスを設定します。

L/R: 入力した外部オーディオ信号を L/R バスへ送ります。

IFX 1...5: 入力した外部オーディオ信号を IFX 1 ~ 5 バスへ送ります。

1, 2, 3, 4: 入力した外部オーディオ信号をモノラルで INDIVIDUAL 1、2、3、4 にそれぞれ送ります。

1/2, 3/4: 入力した外部オーディオ信号を "Pan" 設定で INDIVIDUAL 1 と 2、3 と 4 にステレオで送ります。

Off: 外部オーディオ信号を入力しません。

FX Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

入力した外部オーディオ信号を、FX Control バス (モノ・2 チャンネル 1、2) へ送ります。(☞ 参照: p.443 「FX Control Bus」)

AUX Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

入力した外部オーディオ信号を、AUX バス (モノ・4 チャンネル、1、2、3、4) へ送ります。

AUX バスは、各モードでのサンプリングなどで使用します。

Off: AUX バスへ送りません。通常オフに設定します。

1, 2, 3, 4: 入力した外部オーディオ信号を AUX バスへ送ります。"Pan" の設定は無効となりモノラルで送ります。

1/2, 3/4: 入力した外部オーディオ信号をステレオで AUX バスへ送ります。"Pan" の設定で 1 と 2、または 3 と 4 にステレオで送ります。

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

入力する外部オーディオ信号をマスター・エフェクトへ送るセンド・レベルを設定します。

"Send1" はマスター・エフェクト 1 に送ります。

"Send2" はマスター・エフェクト 2 に送ります。

"Bus Select" が L/R またはオフ以外のとき、ここでの設定は無効となります。

"Bus Select" で IFX 1 ~ 5 を設定しているときは、マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、IFX 1 ~ 5 通過後の "Send1"、"Send2" (Prog/Combi 0-7a、Seq 0-1-7a) で設定します。

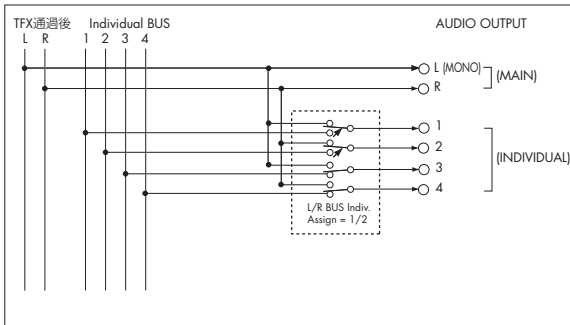
0-3b: Output

L/R Bus Indiv. Assign (Assign to L/R and Indiv.Out) [Off, 1/2, 3/4]

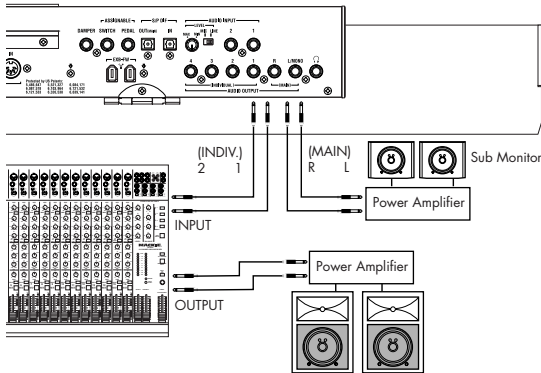
L/R 出力を、Indiv1/2、3/4 へも同時に出力する場合に設定します。

Off: L/R 出力を AUDIO OUTPUT L (MONO)、R 端子、HEADPHONE 端子、S/P DIF OUT 端子からのみ出力します。通常の動作です。

1/2, 3/4: L/R 出力を AUDIO OUTPUT L (MONO)、R 端子、HEADPHONE 端子、S/P DIF OUT 端子と同時に出力するのと同時に、INDIVIDUAL OUT1 ~ 4 端子からも出力します。



通常、オーディオ出力は、AUDIO OUPUT (MAIN)、L (MONO)、R 端子を使用しますが、この機能を使用することで、以下のようなセットアップも可能となります。



L/R をメイン・ミキサーに送る場合 (通常動作)

“L/R Bus Indiv. Assign” = 1/2



L/R をメイン・ミキサーに送らずにサブ・モニターやヘッドホンにのみ送る場合

“L/R Bus Indiv. Assign” = Off



“L/R Bus Indiv. Assign” を設定することで、M3 から Main Mixer への送りを止めて、サブ・モニター・ミキサーやヘッドホン等で音色や演奏を確認することが、本機の操作で切り替えられます。

▼ 0-3: Menu Command

- 0: Write Global Setting 参考p.396
- 1: Load Preload/Demo Data 参考p.396
- 2: Set Prog User-Bank Type 参考p.397
- 3: Change all bank references 参考p.397
- 4: Touch Panel Calibration 参考p.397
- 5: Half Damper Calibration 参考p.398
- 6: Pad Calibration 参考p.398
- 7: After Touch Calibration 参考p.398
- 8: Update System Software 参考p.398

(参考 参照 : p.396 [Global: Menu Command])

Global P1: MIDI

1-1: MIDI Basic



本機全体の MIDI に関する設定をします。

Note: MIDI エクスクループ・ダンプ・データの送信はこの P1: MIDI ページのメニュー・コマンドで行います。

1-1a: MIDI Setup

Basic:

MIDI Channel(Global MIDI Channel) [1...16]

グローバル MIDI チャンネルを設定します。

グローバル MIDI チャンネルは、次の操作をするときに使用します。

- Program (Prog P0:Play)、Sampling モード中に演奏情報を送受信するとき。
- Combination モード (Combi P0:Play) 中に MIDI でコンビネーションを切り替えるとき。
- Program、Combination モードでドラムトラック (“Trigger Mode” Wait KBD Trig 時) をトリガーするとき。
- 各モードで Gch に設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするとき。
- システム・エクスクループ・メッセージを送受信するとき。

MIDI 受信について

Program(P0:Play)、Sampling モードのときはグローバル MIDI チャンネルの MIDI データを受信しますが、Combination モード (P0:Play) や Sequencer モードのときはティンバーごとやトラックごとに設定した MIDI チャンネルで MIDI データを受信します。

Combination モード (P0:Play) のとき、グローバル MIDI チャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。(1-2b: MIDI Filter)

IFX 1 ~ 5 (CC#92)、MFX1&2 (CC#94)、TFX (CC#95) を MIDI でオン/オフするときは、グローバル MIDI チャンネルで行います。

IFX 通過後のパン、センド1、2、MFX1、2、TFX をコントロールするときは、Program、Sampling モードはグローバル MIDI チャンネルで、Combination、Sequencer モードは、IFX 1 ~ 5、MFX1&2、TFX それぞれの “Ctrl Ch” で設定したチャンネルで行います。“Ctrl Ch” を Gch に設定すると、グローバル MIDI チャンネルでコントロールできます。

本体の鍵盤やコントローラーを操作したときの MIDI 送信について

Program、Sampling モードでは、グローバル MIDI チャンネルで送信します。Combination モードでは、グローバル MIDI チャンネルと “Status” (Combi 3-1(2)c) を EXT、EX2 に設定したティンバーの MIDI チャンネルで同時に送信します。

Sequencer モードでは、“Track Select” (Seq 3-1(2)c) で設定しているトラック (“Status” BTH、EXT、EX2) の設定チャンネルで送信します。

EXTERNAL モード

各モードでコントロール・サーフェス CONTROL ASSIGN [EXTERNAL] オンのときは、スライダー[1] ~ [8]、スイッチ [1] ~ [8] が、接続したコンピューターや MIDI 機器のコントローラーとして使用できます。

Global P1: MIDI- External Mode1、External Mode2 ページで設定する MIDI チャンネル、MIDI CC# (コントロール・チェンジ) メッセージを送信します。

Note Receive (Note Receive Filter) [All, Even, Odd]

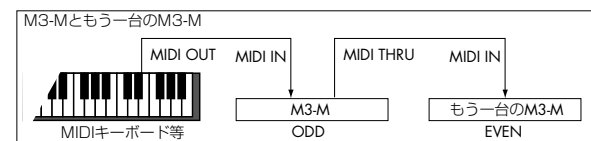
M3 の鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう 1 台の M3 を接続して、最大同時発音数を 2 倍にするときは、一方で Even、もう一方で Odd を選び、双方が鳴るように設定します。

All: すべてのノート・ナンバーで発音します。通常は All にします。

Even: 偶数のノート・ナンバー (C, D, E, F#, G#, A#) で発音します。

Odd: 奇数のノート・ナンバー (C#, D#, F, G, A, B) で発音します。

MIDI 受信した MIDI データには影響を与えません。



Local Control On

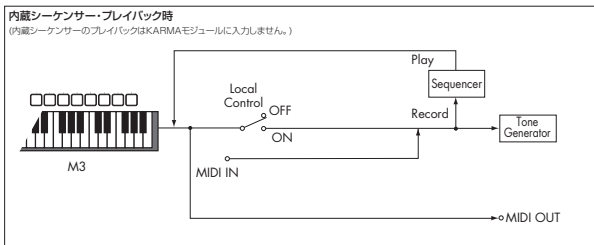
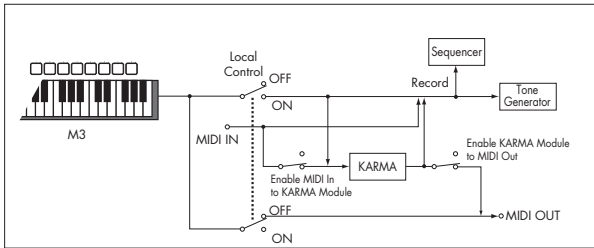
[Off, On]

Local Control On (チェックする): M3 のパッドやスライダー、または鍵盤やジョイスティック、SW1、SW2 などを使って、M3 の音源部をコントロールします。M3 だけで演奏するときは、チェックします。

Local Control Off (チェックしない): M3 のパッドやスライダー、または鍵盤やジョイスティック、SW1、SW2 などと音源部が切り離されます。

そのため、M3 の操作 (パッド、鍵盤やジョイスティックを使った演奏や、シーケンサーを再生したときの演奏) では発音しません。

外部のシーケンサーからのエコーバックによって二重に音が鳴ってしまうときは、チェックをはずします。



MIDI Local Control Off 時、MIDI の送受信は通常に行われます。鍵盤を弾くとそのノート・データを送信し、また受信したノート・データで本体の音源が発音します。

Convert Position [PreMIDI, PostMIDI]

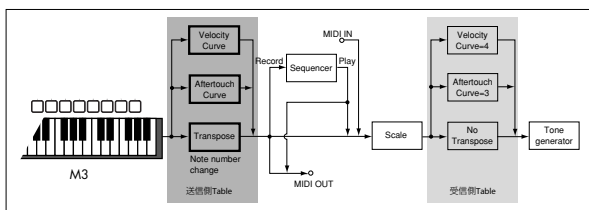
トランスポート、ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブを適用する位置を設定します。この設定は、MIDI の送受信データや内蔵シーケンサーのレコーディング・データに影響を与えます。

M3 の鍵盤やパッドで本体の音源を発音させるときはこの設定に関係なく常にトランスポート、ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブの影響を受けます。

PreMIDI: M3 の鍵盤やパッドから出力するデータにペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポートをかけます。

(ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポートの設定に) 影響を受けるのは、本体の鍵盤やパッドを弾いたときの MIDI OUT から送信するデータと内蔵シーケンサーへレコーディングするデータです。

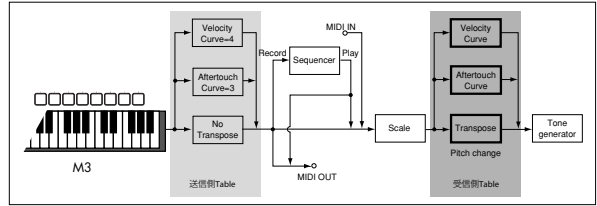
MIDI IN から受信した MIDI データや、内蔵シーケンサーの再生データは影響を受けません。



PostMIDI: 音源 (TG) へ入る前のデータにペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポートをかけます。

(ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポートの設定に) 影響を受けるのは、M3 の音源へ送られる、M3 鍵盤を弾いたデータ、内蔵シーケンサーを再生したデータおよび、MIDI IN からの受信データです。

本体の鍵盤やパッドを弾いたり、内蔵シーケンサーの再生時の MIDI OUT から送信するデータや、内蔵シーケンサーへレコーディングするデータは影響を受けません。



MIDI Clock:

MIDI Clock (MIDI Clock Source) [Internal, External MIDI, External USB, (External FireWire), Auto]

外部 MIDI 機器 (シーケンサー、リズム・マシンなど) やコンピュータと、本機の KARMA 機能や内蔵シーケンサーとを同期させるときに設定します。

Internal: 内部クロックで KARMA 機能、内蔵シーケンサーが動作します。

本機を単独で使用する時や、本機をマスター (コントロール) として外部 MIDI 機器を本機の MIDI クロックに同期させるときは、Internal にします。

External MIDI: MIDI IN 端子に接続した外部 MIDI 機器からの MIDI クロックに同期して、KARMA 機能、内蔵シーケンサーが動作します。

External USB: USB B 端子に接続したコンピュータ (DAW アプリケーションなど) からの MIDI クロックに同期して、KARMA 機能、内蔵シーケンサーが動作します。

External FireWire: 別売の EXB-FW 装着時に表示され、設定できます。EXB-FW 端子に接続したコンピュータ (DAW アプリケーションなど) からの MIDI クロックに同期して、KARMA 機能、内蔵シーケンサーが動作します。

Auto: 通常は Internal と同様な動作となります。MIDI IN 端子または USB B 端子に接続された外部 MIDI クロックを受信すると、自動的に External MIDI や External USB と同様動作に切り替わります。

Note: 外部 MIDI シーケンサーやコンピュータを接続している場合に、Auto に設定すると、外部機器が MIDI クロックを出力していないときは、自動的に Internal の動作に切り替わり、KARMA モジュールを動作させたり、MIDI/Tempo Sync オンに設定した各種パラメーターを動作させることができます。

Note: MIDI IN や USB B 端子から MIDI クロック、スタート、コンティニュー・メッセージを受信して、500ms 以内に新たな MIDI クロックを受信しなかったときや、あるいは MIDI IN や USB B 端子から MIDI クロック、スタート、コンティニュー・メッセージを受信しないで、本機のフロント・パネルでシーケンサーをスタートさせたときは、Internal の動作に切り替わります。

Receive Ext. Realtime Commands [Off, On]

Off (チェックしない) : "MIDI Clock" が External MIDI、External USB、External FireWire のとき、または Auto で外部 MIDI クロックを受信して動作しているときでも、MIDI のコモン・メッセージとリアルタイム・メッセージ (ソング・ポジション・ポインター、スタート、コンティニュー、ストップ) を受信しません。(ソング・セレクトは受信します。)

Note: 外部 MIDI シーケンサーからの上記メッセージによって本機のソング設定が不必要にリセットしてしまう場合等に設定します。

On (チェックする) : 上記コモン・メッセージ (ソング・セレクトを含む) とリアルタイム・メッセージを受信します。

"MIDI Clock" が Internal の場合は設定できません。

SEQ Mode:

Track MIDI Out [for Master, for External Sequencer]

Sequencer モードでソングを切り替えたときの MIDI 送信に関する動作を設定します。

for Master: Sequencer モードでソングを切り替えたときに、“Status” を EXT や BTH に設定したトラックは、プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージ * を出力して、外部 MIDI 音源をセットアップできます。

for External Sequencer: Sequencer モードを外部シーケンサーのマルチティンバー音源として使用するときを選択するとよいでしょう。本体でソングを切り替えたときに、“Status” を EXT や BTH に設定したトラックは、(つまり INT を含むすべて) プログラム・チェンジ等の MIDI メッセージ * を出力しません。外部 MIDI シーケンサー・トラックでのエコーバックによって、同一 MIDI チャンネルに設定したトラックのプログラム等の各種パラメータの設定が上書きされるを防ぐことができます。

* 対象パラメーター

- Program Select : CC#00 バンク・セレクト (LSB), CC#32 バンク・セレクト (MSB), プログラム・チェンジ
- Pan: CC#10 パン
- Volume: CC#7 ボリューム
- Portamento: CC#65 ポルタメント On/Off, CC#5 ポルタメント・タイム
- Send1/2: CC#93 センド 1 レベル, CC#91 センド 2 レベル
- (Post FX) Pan: CC#8 ポスト・インサートエフェクト・パン

Param. MIDI Out

[Control Change, SysEx-Param Change]

Sequencer モードでパラメーターを変更したときに、コントロール・チェンジを送信するか、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信するかを設定します。

Control Change : エディットしたパラメーターの情報はコントロール・チェンジで送信します。

SysEx-Param Change : エディットしたパラメーターの情報はパラメーター・チェンジで送信します。

Note: それぞれ “Enable Control Change”、“Enable Exclusive” (Global P1: MIDI- MIDI Routing) がチェックされている必要があります。

* 対象パラメーター

- Pan: CC#10 パン
- Volume: CC#7 ボリューム
- Send1/2: CC#93 センド 1 レベル, CC#91 センド 2 レベル

Drum Track:

Program モードでのドラムトラック・パターンは、“Trigger Mode” が Wait KBD Trig 設定時には、グローバル MIDI チャンネルでトリガーされます。MIDI 送信チャンネルは、DrumTrack “Prog MIDI Ch” で設定します。パターンの MIDI ノート・データを送信するしないは、DrumTrack “Prog MIDI Out” で設定します。

なお、ドラムトラックのプログラムは MIDI プログラム・チェンジを送受信しません。

Prog MIDI Ch [01...16]

Program モードでのドラムトラックの送受信 MIDI チャンネルを設定します。“Prog MIDI Out” をチェックすると、この MIDI チャンネルでドラム・パターンのノートデータを送信します。初期設定は 10ch です。

Prog MIDI Out [Off, On]

On (チェックする) : ドラムトラック・パターンのノート・データを “Prog MIDI Ch” で設定したチャンネルで送信します。

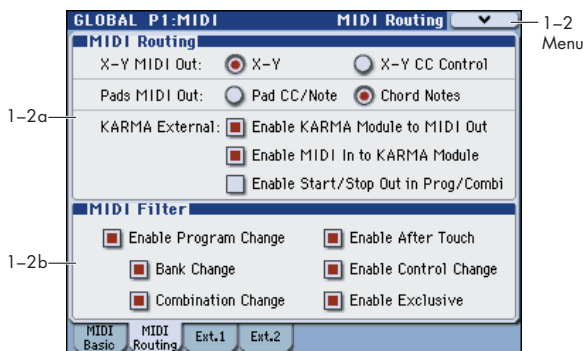
Off (チェックしない) : ドラムトラック・パターンのノート・データを送信しません。

▼ 1-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting ^(p.396)
- 1: Dump Program ^(p.399)
- 2: Dump Combination ^(p.399)
- 3: Dump Drum Kit ^(p.399)
- 4: Dump Global Setting ^(p.399)
- 5: Dump Sequencer ^(p.399)
- 6: Dump Drum Track Pattern ^(p.399)
- 7: Dump Formant Motion ^(p.399)
- 8: Dump KARMA User GE ^(p.399)
- 9: Setup KARMA Ext. MIDI (Setup KARMA External MIDI Routing) ^(p.401)

(^(p.396) 参照 : p.396 [Global: Menu Command])

1-2: MIDI Routing



本機全体の MIDI のルーティング、フィルターに関する設定をします。

Note: MIDI エクスクループ・ダンプ・データの送信はこの P1: MIDI ページのメニュー・コマンドで行います。

1-2a: MIDI Routing

X-Y MIDI Out [X-Y, X-Y CC Control]

X-Y モード・オン時にディスプレイに触れて指を動かしたり、またその操作を記録した X-Y モーションによって出力される MIDI に関する設定をします。

X-Y: X-Y モードまたは X-Y モーションによって、“X (X-Y Mode)”、“Y (X-Y Mode)” (2-2b) で設定した 2 つの MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを出力します。初期設定は“X (X-Y Mode)” CC#118、“Y (X-Y Mode)” CC#119 です。通常、X-Y に設定します。X-Y モードまたは X-Y モーションによる動きで、外部 MIDI 機器をコントロールするときや、内部／外部シーケンサーにその動きをレコーディングするときを使用します。

X-Y CC Control: プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定した X-Y CC Control “+X”、“-X”、“+Y”、“-Y” で設定する MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを出力します。X-Y モードまたは X-Y モーションによる動きによって、

MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを出力します。通常、内部音源やエフェクトをコントロールするために使用しますが、外部 MIDI 機器に送信するときや、内部／外部シーケンサーにその動きをレコーディングするときを使用します。

Pads MIDI Out [Pad CC/Note, Chord Notes]

パッドを叩いたときに出力する MIDI メッセージを設定をします。

Pad CC/Note: 各パッドを叩くと Pad “Pad1” ~ “Pad8” (2-2c) で設定した MIDI ノート・ナンバーまたは MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを出力します。オフにすると MIDI メッセージは出力しません。

Chord Notes: 各パッドを叩くと、プログラム、コンビネーション、ソングごとの Pads “Pad1” ~ “Pad8” (1-4b) で設定する最大 8 音までの MIDI ノート・オン/オフ・メッセージとベロシティを出力します。すべてのノートをオフに設定しているときは、MIDI メッセージは出力しません。

KARMA External:

Enable KARMA Module to MIDI Out [Off, On]

KARMA モジュールから MIDI メッセージを出力するか設定します。

On (チェックする): KARMA モジュールから MIDI メッセージを出力します。

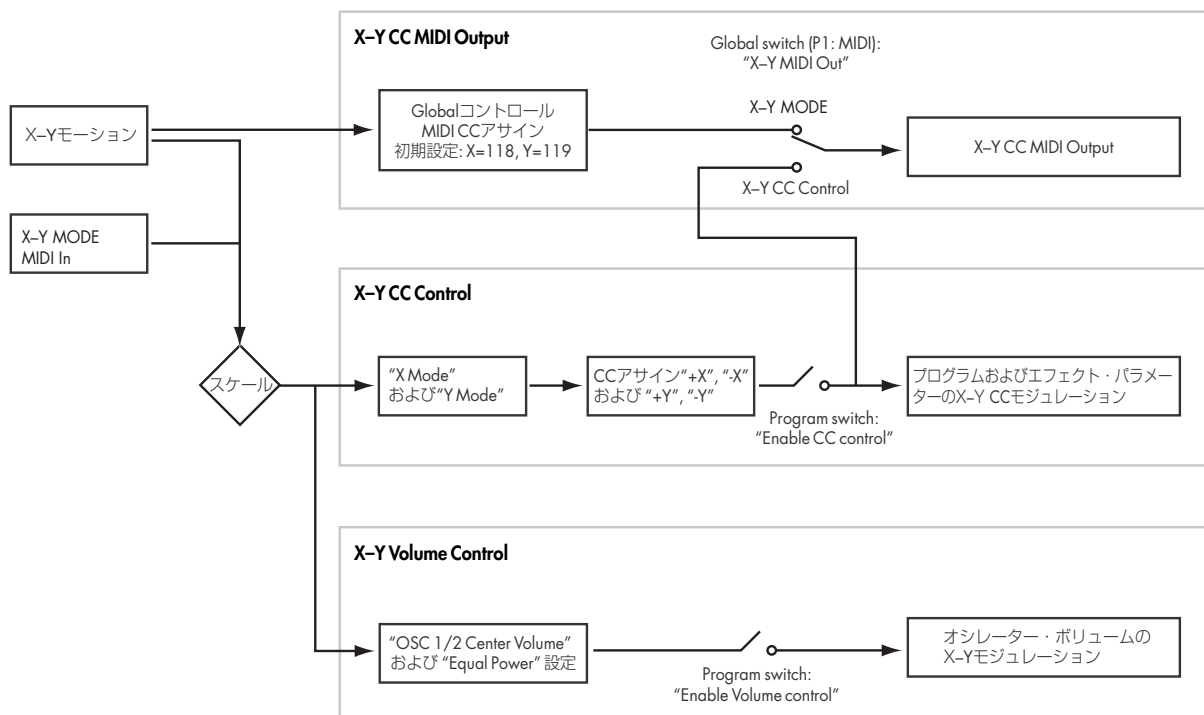
Off (チェックしない): KARMA モジュールから MIDI メッセージは出力されません。KARMA モジュールが発生する MIDI イベントで内部音源は発音しますが、MIDI メッセージは出力されません。

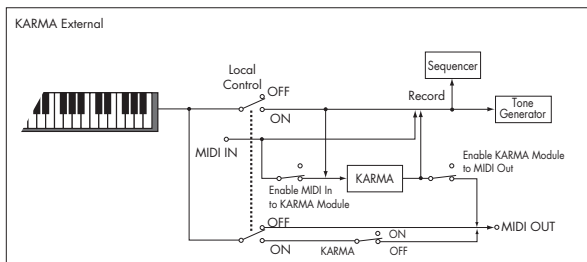
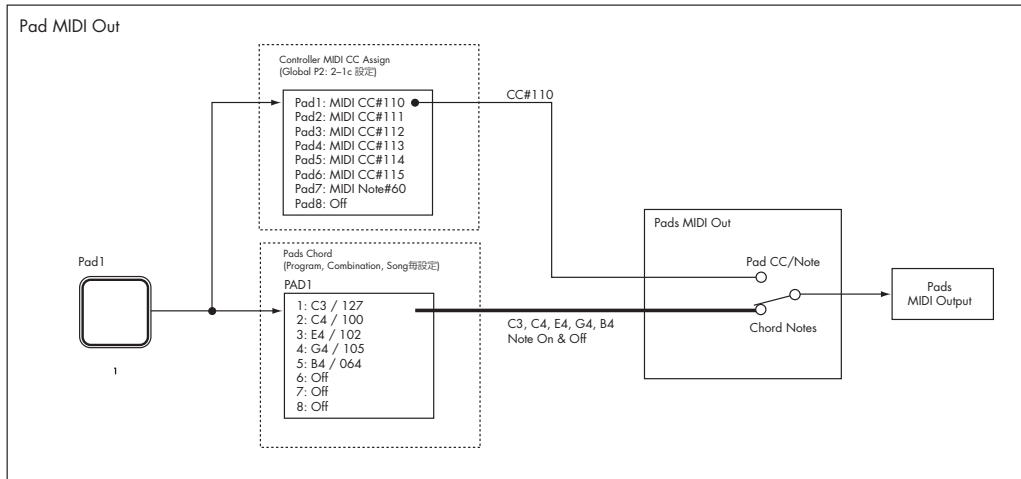
Enable MIDI In to KARMA Module [Off, On]

MIDI IN 端子からの MIDI メッセージを KARMA モジュールに送るかを設定します。

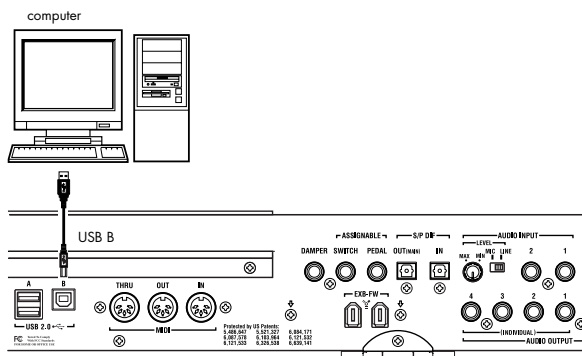
On (チェックする): MIDI メッセージが KARMA モジュールに送られます。

Off (チェックしない): MIDI メッセージが KARMA モジュールに送られません。





設定例



- M3のKARMAモジュールが発生するフレーズ等をMIDIで出力して外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIシーケンサーにレコーディングするとき。
 “Enable KARMA Module to MIDI Out” On
 “Enable MIDI In to KARMA Module” Off
 (“Local Control On” On)
- 外部MIDI機器からのMIDI入力でKARMAモジュールをトリガーして演奏するとき。
 また、M3からKARMAモジュールをトリガーする鍵盤演奏のみをMIDI出力して外部MIDIシーケンサーにレコーディングして、外部からのエコーバックやプレイバックをMIDI入力して、KARMAモジュールをトリガーして演奏するとき
 “Enable KARMA Module to MIDI Out” Off
 “Enable MIDI In to KARMA Module” On
 (“Local Control On” Off)

メニュー・コマンド“Setup KARMA Ext. MIDI”による設定も可能です。

Enable Start/Stop Out in Prog/Combi [Off, On]

KARMA機能でトリガーするタイミングでMIDIスタート・メッセージ、オフするタイミングでMIDIストップ・メッセージを

出力します。Program、CombinationモードでKARMA機能による演奏のスタートと同時に、外部MIDIシーケンサーやリズム/グループ・マシンなどの演奏をスタートする等が可能で

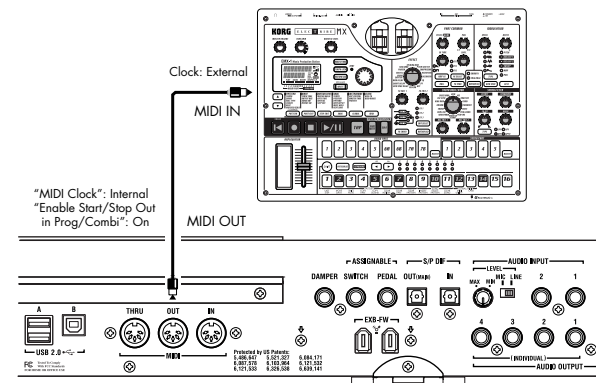
です。
Off (チェックしない) : 通常はオフに設定します。

On (チェックする) : Program、CombinationモードでMIDIシステム・リアルタイム・メッセージ「スタート」および「ストップ」を送信します。“MIDI Clock” (1-1a) がInternalまたはAuto (Internal動作の場合) のときに、それぞれ以下に示す場合を送信します。外部MIDIシーケンサーやリズム/グループ・マシンなどをKARMA機能の演奏スタートと同時にスタートする等が可能になります。

スタート : KARMA [ON/OFF] スイッチがオンのとき、鍵盤やパッド [1] ~ [8] 等からのノート・オンにより、KARMAモジュールで選択したGEをトリガーするタイミングでMIDIシステム・リアルタイム・メッセージ「スタート」を送信します。

Note: KARMA “Key Zone” (Prog 7-1-b, Combi 7-1-1b) など、KARMAモジュールのパラメーター設定に従い、KARMAモジュールのGEによるフレーズやパターンがトリガーするタイミングで「スタート」を送信します。

ストップ : スタート送信後、KARMA [ON/OFF] スイッチをオフにするタイミングで、MIDIシステム・リアルタイム・メッセージ「ストップ」を送信します。



「KARMA機能、ドラムトラック機能、シーケンサーの同期演奏を行なう」(※p.652)、その他、OG p.29、p.32、p.177を参照してください。

1-2b: MIDI Filter

Enable Program Change [Off, On]

On (チェックする) : プログラム・チェンジを送受信します。
Program モード (P0: Play) のときは、グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (1-1a) とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとプログラムが切り替わります。プログラムを切り替えるとグローバル MIDI チャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Combination モード (P0: Play) のときは、グローバル MIDI チャンネルにチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。ただし “Enable Combination Change” の設定により切り替わらないようにすることができます。“MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) で設定しているチャンネルに一致する MIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのティンバーのプログラムが切り替わります。ただしティンバーに対するプログラム・チェンジは “Enable Program Change” (Combi 5-1-1(2)c) の設定に影響を受けません。

コンビネーションを切り替えると、プログラム・チェンジは、グローバル MIDI チャンネルで送信すると同時に、“Status” (Combi 3-1(2)c) を EXT または EX2 に設定しているティンバーのチャンネルでも送信します。

Sequencer モードのときは、“Status” (Seq 3-1(2)c) を INT または BTH のトラックに設定しているチャンネルに一致する MIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのトラックのプログラムが切り替わります。

Sequencer モードでは、ソングを選んだり、シーケンス・データをプレイすると、“Status” を BTH、EXT、EX2 に設定しているチャンネルで送信します。

Off (チェックしない) : プログラム・チェンジを送受信しません。

Bank Change [Off, On]

On (チェックする) : プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。“Enable Program Change” にチェックしているときに有効です。

Off (チェックしない) : バンク・セレクトを送受信しません。

内蔵シーケンサーにレコーディングするときは、ここの設定に関わらずバンク・セレクトがレコーディングされますが、再生時はここの設定に従います。

Combination Change [Off, On]

On (チェックする) : Combi P0: Play にいるとき、グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (1-1a) とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。

“Enable Program Change” にチェックしているときに有効です。

グローバル MIDI チャンネル以外の MIDI チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、ティンバーの MIDI チャンネルが一致する場合は、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

Off (チェックしない) : グローバル MIDI チャンネルとチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると “MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) がグローバル MIDI チャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。コンビネーションは切り替わりません。

ティンバーに対するプログラム・チェンジは “Enable Program Change” (Combi 5-1-1(2)c) の設定に影響を受けません。

Enable After Touch [Off, On]

On (チェックする) : MIDI アフタータッチを送受信します。

Off (チェックしない) : MIDI アフタータッチを送受信しません。

アフタータッチを必要としない音色をレコーディングするときには、チェックをはずしておけば、メモリーの節約になります。アフタータッチがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、ここの設定は反映されません (MIDI で送信します)。

本機の鍵盤の操作では、チャンネル・アフタータッチのみを送信します (ポリ・アフタータッチは送信しません)。ポリ・アフタータッチは AMS として対応しているため、ポリ・アフタータッチを受信してキーごとにコントロールできます。

Enable Control Change [Off, On]

On (チェックする) : コントロール・チェンジを送受信します。

Off (チェックしない) : コントロール・チェンジを送受信しません。

コントロール・チェンジがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、ここの設定は反映されません (MIDI で送信します)。

Enable Exclusive [Off, On]

On (チェックする) : システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。

内蔵シーケンサーにパラメーター・チェンジ等のシステム・エクスクルーシブ・データをレコーディングするときはチェックします。また、コンピューターなどを接続し、本機をエディットしたり、双方でエディットするときにチェックします。

Off (チェックしない) : システム・エクスクルーシブ・データを送受信しません。

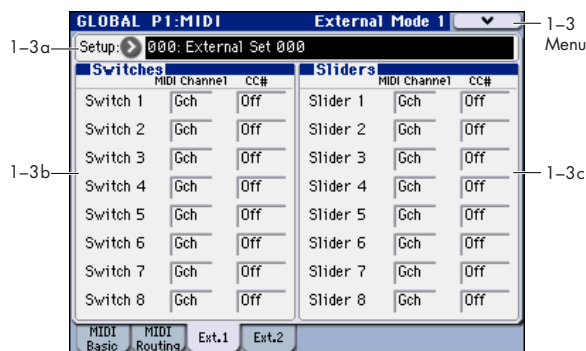
ただし、このページのメニュー・コマンド (“Dump Program” ~ “Dump Formant Motion”) を表示しているときは、ここの設定とは関係なく、送受信します。

▼ 1-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting ☞p.396
- 1: Dump Program ☞p.399
- 2: Dump Combination ☞p.399
- 3: Dump Drum Kit ☞p.399
- 4: Dump Global Setting ☞p.399
- 5: Dump Sequencer ☞p.399
- 6: Dump Drum Track Pattern ☞p.399
- 7: Dump Formant Motion ☞p.399
- 8: Dump KARMA User GE ☞p.399
- 9: Setup KARMA Ext. MIDI (Setup KARMA External MIDI Routing) ☞p.401

(☞参照 : p.396 [Global: Menu Command])

1-3: External Mode 1



コントロール・サーフェス CONTROL ASSIGN [EXTERNAL] スイッチがオンのとき、このコントロール・アサイン・セットアップで、スイッチ、スライダは個々に MIDI コントローラーと MIDI チャンネルを割り当てることができます。
(☞ 参照 : p.18 「0-8f: External」)

このページと 1-4: External Mode 2 のページで、128 種類までのエクスターナル・セットアップを作成することができます。例えばステージ上の MIDI 機器数台をコントロールするためのセットアップや、KORG Legacy Collection などのソフト・シンセをコントロールするセットアップなど用途別に設定できます。

このエクスターナル・セットアップはプログラムとは独立したものです。M3 のスイッチ、スライダ、パッドをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーとして使用できます。

エクスターナル・セットアップを選ぶと、プログラムを変更したり Combination モードや Sequencer モードに切り替えたりしても、そのセットアップはそのまま変わりません。このため、外部 MIDI コントロールに影響を与えずに別の M3 のサウンドを選んだり、逆に、サウンドは変えずに外部 MIDI コントロールを切り替えたりすることができます。

Note: セットアップを変更したら、メニュー・コマンド “Write Global Setting” を実行して、セットアップを保存してください。このメニュー・コマンドは [ENTER] スイッチを押しながら、テン・キー [0] を押して呼び出すことも可能です。

セットアップ例については「External Control List」(PDF) を参照してください。

1-3a: External Mode Setup

Setup (External Mode Setup) [000...127]

エディットするエクスターナル・セットアップを選びます。セットアップごとに名前をつけることができます。(☞ 参照 : p.401 “Rename External Setup”)

1-3b: Switches

Switch 1-8:

MIDI Channel [ch01...16, Gch]

各スイッチの MIDI チャンネルを設定します。必要なら、スイッチごとに異なるチャンネルを設定できます。

スイッチを On にすると値 127 を送信し、Off にすると値 0 を送信します。

Gch: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

CC# [Off, 000...119]

スイッチで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

1-3c: Sliders

Slider 1-8:

MIDI Channel [ch01...16, Gch]

各スライダの MIDI チャンネルを設定します。必要なら、スライダごとに異なるチャンネルを設定できます。

Gch: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。

CC# [Off, 000...119]

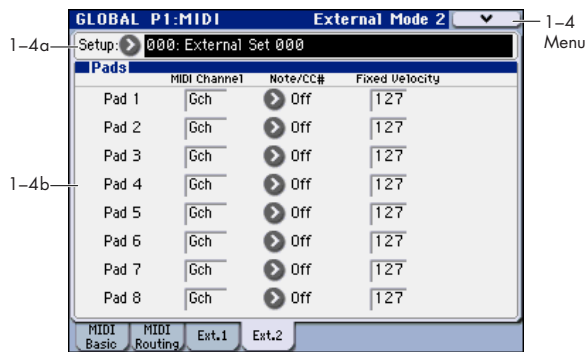
スライダで送信する MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

▼ 1-3: Menu Command

- 0: Write Global Setting ☞p.396
- 1: Dump Program ☞p.399
- 2: Dump Combination ☞p.399
- 3: Dump Drum Kit ☞p.399
- 4: Dump Global Setting ☞p.399
- 5: Dump Sequencer ☞p.399
- 6: Dump Drum Track Pattern ☞p.399
- 7: Dump Formant Motion ☞p.399
- 8: Dump KARMA User GE ☞p.399
- 9: Setup KARMA Ext. MIDI (Setup KARMA External MIDI Routing) ☞p.401
- 10: Reset External Setup ☞p.401
- 11: Rename External Setup ☞p.401

(☞ 参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

1-4: External Mode 2



コントロール・サーフェス CONTROL ASSIGN [EXTERNAL] スイッチがオンするとき、各パッドは任意のチャンネルでノート・オン/オフ・メッセージ、コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。(※ 参照 : p.18 "0-8f: External")

1-4a: External Mode Setup

Setup (External Mode Setup) [000...127]

エディットするエクスターナル・セットアップを選びます。セットアップごとに名前をつけることができます。(※ 参照 : p.401 "Rename External Setup")

1-4b: Pad 1-8

MIDI Channel [ch01...16, Gch]

各パッドの MIDI チャンネルを設定します。必要なら、パッドごとに異なるチャンネルを設定できます。

Gch: Global モードで設定したグローバル MIDI チャンネルで送信します。Gch に設定したスライダ、スイッチ、パッドは、個々にチャンネルを変えなくても、グローバル MIDI チャンネルを変更することによって、一括して別のチャンネルに変えることができます。

Note/CC# [Off, C-1...G9, CC#000...119]

各パッドで送信するメッセージを MIDI ノートか MIDI コントロール・チェンジに設定します。CC (コントロール・チェンジ) に割り当てた場合、パッドを押すと Fixed Velocity 設定値を送信し、離すと値 0 を送信します。

Fixed Velocity [001...127]

フロント・パネル [PAD MODE] スイッチは VELOCITY SENSITIVE (ベロシティ・センシティブ: パッドを叩く強さでベロシティ値が変化) と FIXED VELOCITY (フィックスド・ベロシティ: パッドを叩く強さとは関係なくベロシティ値は固定) を切り替えます。

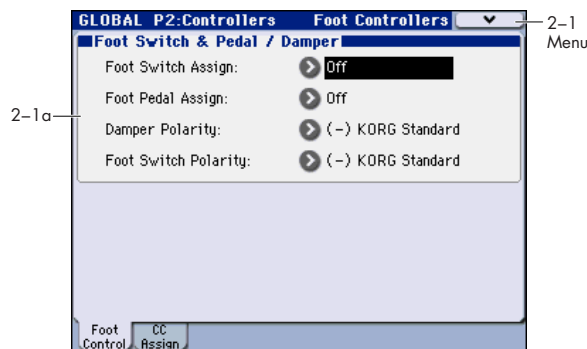
このパラメーターでは FIXED VELOCITY の値を設定します。

▼ 1-4: Menu Command

- 0: Write Global Setting (※p.396)
- 1: Dump Program (※p.399)
- 2: Dump Combination (※p.399)
- 3: Dump Drum Kit (※p.399)
- 4: Dump Global Setting (※p.399)
- 5: Dump Sequencer (※p.399)
- 6: Dump Drum Track Pattern (※p.399)
- 7: Dump Formant Motion (※p.399)
- 8: Dump KARMA User GE (※p.399)
- 9: Setup KARMA Ext. MIDI (Setup KARMA External MIDI Routing) (※p.401)
- 10: Reset External Setup (※p.401)
- 11: Rename External Setup (※p.401)
- (※ 参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

Global P2: Controllers

2-1: Foot Controllers



2-1a: Foot Switch & Pedal / Damper

Foot Switch Assign [List of Foot Switch Assign]

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチ（別売 PS-1）でコントロールする機能を設定します。（☞ 参照：p.625 「Foot Switch Assign List」）

Foot Pedal Assign [List of Foot Pedal Assign]

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・ボリューム・ペダル（別売 XVP-10、EXP-2）でコントロールする機能を設定します。（☞ 参照：p.626 「Foot Pedal Assign List」）

Damper Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

DAMPER 端子に接続したダンパー・ペダルと同じ極性に設定します。

コルグ・ダンパー・ペダル（別売 DS-1H）を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-（↓）なので、ここを（-）KORG Standard にします。また、極性が+（↑）のダンパー・ペダルを接続するときは、ここを（+）にします（↓：オープン型、↑：クローズ型）。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルを操作しても正確に動作しません。ダンパー・ペダルを接続しないときは（-）KORG Standard にします。

Foot Switch Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチと同じ極性に設定します。

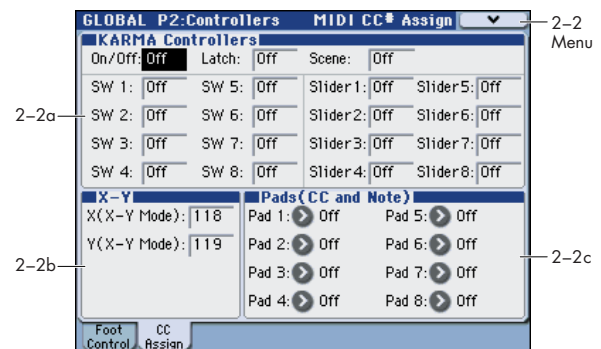
コルグ・ペダル・スイッチ（別売 PS-1）を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-（↓）なので、ここを（-）KORG Standard にします。また、極性が+（↑）のペダル・スイッチを接続するときは、ここを（+）にします（↓：オープン型、↑：クローズ型）。極性の設定が一致しないと、ペダル・スイッチを操作しても正確に動作しません。ペダル・スイッチを接続しないときは（-）KORG Standard にします。

▼ 2-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting ☞ p.396

（☞ 参照：p.396 「Global: Menu Command」）

2-2: MIDI CC# Assign



2-2a: KARMA Controllers

KARMA 用のスイッチとスライダにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

スイッチやスライダを操作すると、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージを MIDI OUT 端子から出力します。

また、MIDI IN 端子に接続した外部 MIDI 機器から、割り当てたコントロール・チェンジ・メッセージを使って、対応する KARMA への機能をコントロールすることができます。

各パラメーターのデフォルト設定は、上図ディスプレイの値になります。

On/Off [Off, 000...119]

KARMA [ON/OFF] スwitchにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

Latch [Off, 000...119]

KARMA [LATCH] スwitchにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

Scene [Off, 000...119]

KARMA [SCENE] スwitchにコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

SW 1 [Off, 000...119]

SW 2 [Off, 000...119]

SW 3 [Off, 000...119]

SW 4 [Off, 000...119]

SW 5 [Off, 000...119]

SW 6 [Off, 000...119]

SW 7 [Off, 000...119]

SW 8 [Off, 000...119]

KARMA Switch [1]～[8]にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

Slider 1	[Off, 000...119]
Slider 2	[Off, 000...119]
Slider 3	[Off, 000...119]
Slider 4	[Off, 000...119]
Slider 5	[Off, 000...119]
Slider 6	[Off, 000...119]
Slider 7	[Off, 000...119]
Slider 8	[Off, 000...119]

KARMA Slider [1] ~ [8] にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

2-2b: X-Y

X (X-Y Mode)	[Off, 000...119]
Y (X-Y Mode)	[Off, 000...119]

X-YコントロールのX方向、Y方向にコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。(☞ 参照: p.380 "X-Y MIDI Out")

2-2c: Pads (CC and Note)

Pad 1	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
Pad 2	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
Pad 3	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
Pad 4	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
Pad 5	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
Pad 6	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
Pad 7	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]
Pad 8	[Off, C-1...G9, CC#000...CC#119]

パッド [1] ~ [8] にノート・ナンバーまたはコントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。(☞ 参照: p.380 "Pads MIDI Out")

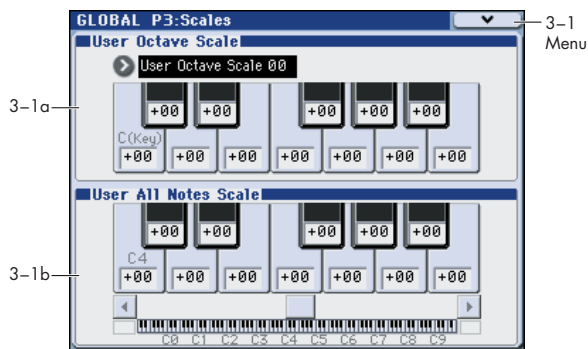
▼ 2-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting ☞p.396
- 1: Reset Controller MIDI Assign ☞p.402

(☞ 参照: p.396 [Global: Menu Command])

Global P3: Scales

3-1: Scales



16 種類の User Octave Scale、1 種類の User All Notes Scale を設定します。

ここで設定したユーザー・スケールは次のページで選ぶことができます。

- Prog P1: Basic/DT/Ctrl- Key Zone/Scale
- Combi P3: Timbre Param- Other T01-08/T09-16
- Seq P3: Track Param- Other T01-08/T09-16

Note: 別売の EXB-RADIAS では、Prog P1: Basic/DT/Ctrl- Program Basic で選択します。

- ▲ エディットしたユーザー・スケールの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ず保存してください。
メニュー・コマンド “Write Global Setting” または SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してダイアログを表示し、保存します。

3-1a: User Octave Scale

User Octave Scale [User Octave Scale 00...15]

エディットするユーザー・オクターブ・スケールを選びます。

Tune [-99...+99]

1 オクターブ分の音階を設定します。

1 オクターブ (C ~ B) の音程を、平均律を基準にセント単位で調整します。全音域でこの設定が反映されます。

-99 にすると、基準の音程より約半音下になります。

+ 99 にすると約半音上になります。

[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによってもキーが選べます。

メニュー・コマンド “Copy Scale” を実行すると、プリセットされているスケール (Stretch 以外) や、他のユーザー・スケールの設定がコピーできます。

3-1b: User All Notes Scale

Tune [-99...+99]

128 鍵の音階を個別に設定します。

128 鍵 (C-1 ~ G9) の音程を、平均律を基準にセント単位で調整します。

-99 にすると、基準の音程より約半音下になります。

+ 99 にすると約半音上になります。

横にまたがるスクロール・バーで、音程を設定する鍵盤へ移動し、設定するキーを選びます。

[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによってもキーが選べます。

メニュー・コマンド “Copy Scale” を実行すると、プリセットされているスケール (Stretch も含む) や、他のユーザー・スケールの設定がコピーできます。

▼ 3-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting ☞ p.396
- 1: Copy Scale ☞ p.402

(☞ 参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

Global P4: Category

プログラム、コンビネーション、KARMA のカテゴリー／サブ・カテゴリーに名前を付けます。

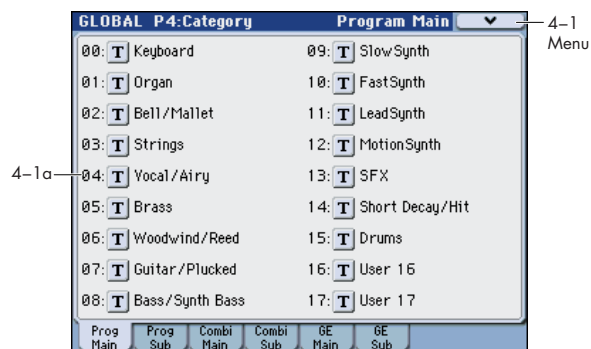
Program、Combination、Sequencer の各モードの（カテゴリー）ポップアップ・メニューでカテゴリーから選ぶことができます。

プログラムとコンビネーションは、メニュー・コマンド“Write Program”、“Write Combination”での保存時、ここでエディットしたカテゴリー／サブ・カテゴリー・名前をプログラム、コンビネーションに設定することができます。

▲ エディットしたユーザー・カテゴリーの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ず保存してください。
メニュー・コマンド“Write Global Setting”または SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してダイアログを表示し、保存します。

Note:Program モードのドラム・トラック・プログラムは、ここでのプログラム・メイン・カテゴリー“15”（初期設定 Drums）を、設定したプログラムから選択します。

4-1: Program Main



4-1a: Program Main

00...17:

Main Category Edit [Text Editor]

プログラムのメイン・カテゴリー・名前を設定します。

テキスト・エディット・ボタンを押して、テキストエディット・ダイアログを表示し、名前を入力します。最大 24 文字まで入力できます。（※ 参照：OG p.191 「名前を付ける（リネーム）」）

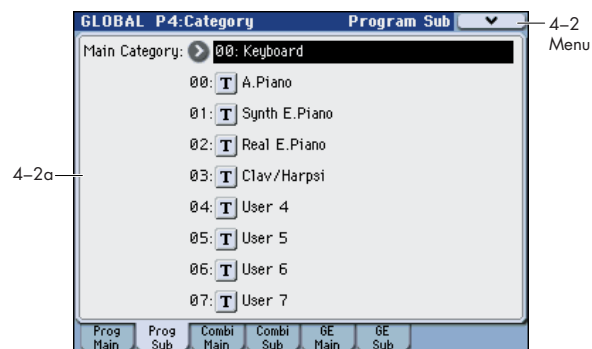
設定できるカテゴリーは各 18 個です。

▼ 4-1: Menu Command

- 0: Write Global Setting ※p.396

（※ 参照：p.396 「Global: Menu Command」）

4-2: Program Sub



4-2a: Program Sub

Main Category

[00...17]

サブ・カテゴリー・名前を設定するためにメイン・カテゴリーを選びます。

00...07:

Sub Category Edit

[Text Editor]

プログラムのサブ・カテゴリー・名前を設定します。

“Main Category” で名前をエディットするサブ・カテゴリーが含まれるメイン・カテゴリーを選び、テキスト・エディット・ボタンを押して、テキストエディット・ダイアログを表示し、名前を入力します。最大 24 文字まで入力できます。（※ 参照：OG p.191 「名前を付ける（リネーム）」）

設定できるカテゴリーは各 8 個です。

▼ 4-2: Menu Command

- 0: Write Global Setting ※p.396

（※ 参照：p.396 「Global: Menu Command」）

4-3: Combination Main, 4-4: Combination Sub, 4-5: KARMA GE Main, 4-6: KARMA GE Sub

それぞれのページでコンビネーションと KARMA のメイン・カテゴリーとサブ・カテゴリー・名前を設定します。「4-1: Program Main」, 「4-2: Program Sub」を参照してください。

▼ 4-3, 4, 5, 6: Menu Command

- 0: Write Global Setting ※p.396

（※ 参照：p.396 「Global: Menu Command」）

Global P5: Drum Kit


ドラム・インストゥルメント（ドラムサンプル）を各キーに割り当ててドラムキットを作成します。


ここでエディットしたドラムキットは、Program モード (EDS) P1: Basic/DT/Ctrl- Program Basic ページで、“Oscillator Mode” に Drums を設定して、P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic ページでオシレーターとして選択することで、マルチサンプルのオシレーター (“Oscillator Mode” Single, Double 時) と同様にフィルター、アンプ、エフェクト等を通り、発音します。


ドラムキットをエディットするときは、あらかじめ Program モードでドラムキットを使ったプログラム (“Oscillator Mode” Drums) を選び、このページに入ります。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています。(「Voice Name List」には、ドラムキットを使ったプログラムにマークが付いています。)

“Oct (Octave)” (Prog 2-1a) は + 0 [8] に設定してください。+ 0 [8] 以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれます。

Program モードで “Oscillator Mode” Single, Double のプログラムが選ばれている状態でも、そのプログラムのフィルター、アンプ等の設定で発音します。また、エフェクトは直前に入っていたモードの設定で発音します。

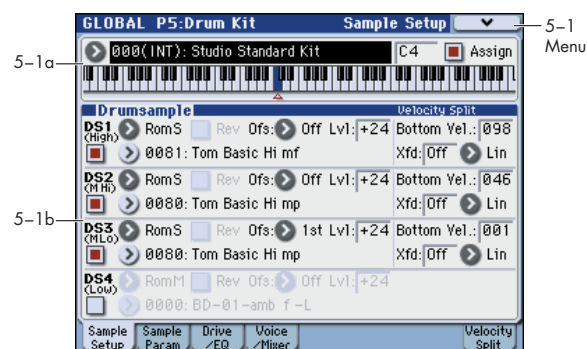
 エディットしたドラムキットは、“Write Drum Kits” で本体に保存します。保存する前に電源をオフしたり、他のドラムキットを選択すると、復元できません。メニュー・コマンド “Write Drum Kits” または SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押してダイアログを表示し、保存するとすべてのドラムキットが保存されます。

 他のドラムキットを選択しても、エディット内容は残ります。エディットしたドラムキットの設定を電源オフにしたときもバックアップするときは、必ず保存をしてください。なお、ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

 “Enable Exclusive” (1-2b) をチェックしているときは、ドラムキットをエクスクルーシブ・データでエディットすることができます。

ドラムキットの作成方法は OG p.131 を参照してください。

5-1: Sample Setup



ドラムキットを選び、各キーにアサインするドラムサンプルを DS1 ~ 4 (Drumsample1 ~ 4) に設定します。その他 DS ごとにドラムサンプルに関するパラメーターを設定します。

5-1a: Drum Kit, Key Select, Assign

Drum Kit [000(INT)...143(U-G)]

エディットするドラムキットを選びます。

No. (Bank)	内容
000(INT)...031(INT)	M3 標準プリロード・ドラムキット
032(U-A)...047(U-A) 048(U-B)...63(U-B) 064(U-C)...79(U-C) 080(U-D)...95(U-D) 096(U-E)...111(U-E) 112(U-F)...127(U-F) 128(U-G)...143(U-G)	ユーザー・ドラムキット用

KEY [C-1...G9]

ドラムサンプル (とその設定) を割り当てるキーを選びます。

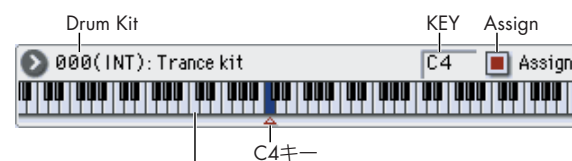
キーは VALUE コントローラーで設定します。また、[ENTER] スイッチを押しながら、鍵盤を押すことによっても選べます。各キーには DS1、2、3、4 と、4つのドラムサンプルがアサインでき、ベロシティによって切り替えて演奏することができます。ここで選んだキーは “Assign” をチェックすることによって、以降の DS1 ~ 4、Voice Assign Mode、Mixer の各パラメーターが対象となります。

Assign [Off, On]

On (チェックする) : DS1 ~ 4 で設定したドラムサンプルが発音します。通常はチェックします。

Off (チェックしない) : 選択したドラムサンプルは無効となり、右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルの音程を変えて使用するときにはチェックをはずします。

Drum Kit, Key Select, Assign



“KEY”: 選んでいるキーが青色で表示されます。

[ENTER] スイッチを押しながら鍵盤を押すと、そのKEYが選択できます。

5-1b: Drumsample

最大4つのドラムサンプルを設定します。Programモード(EDS) Single、Double でのマルチサンプルの設定と同様です。“Bottom Vel.”、“Xfd”により、DS1、2、3、4の発音するペロシティ範囲(ペロシティ・ゾーン)を設定します。

DS1 (High): (Drumsample1 High)

1番目のペロシティ・ゾーン設定です。ハイ・ペロシティ・ゾーンを設定します。

例えば、ドラムサンプルを1つだけ使って簡単なセットアップを作るには、DS1を適宜設定してから“Bottom Velocity”を1に、“Xfd”をOffに設定します。

DS1(High) On/Off [Off, On]

On (チェックする): DS1 (High) を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off (チェックしない): DS1 (High) は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Note: 通常、DS1～4は、DS1から使用します。ペロシティによってドラムサンプルを切り替えない場合はDS1のみをオンにします。複数のドラムサンプルを使用する場合は、下記のように設定してください。

1 ペロシティ・ゾーン

DS1: On, DS2: Off, DS3: Off, DS4: Off

2 ペロシティ・ゾーン

DS1: On, DS2: On, DS3: Off, DS4: Off

3 ペロシティ・ゾーン

DS1: On, DS2: On, DS3: On, DS4: Off

4 ペロシティ・ゾーン

DS1: On, DS2: On, DS3: On, DS4: On

Bank [RomM, RomS, RamM, RamS, EX * M, EX * S, ...]

Drumsample Select [List of installed Drumsample]

DS1のドラムサンプルを、バンクとドラムサンプル・ナンバーから選びます。

バンクはRom、Ram、EX * という3つのおもなタイプに分かれています。それぞれのタイプで、モノかステレオのマルチサンプルを選べます。ただしステレオのマルチサンプルはモノのマルチサンプルの倍のボイスが必要です。

RomM, RomS: M3 標準プリセット・ドラムサンプルです。


RamM, RamS: ユーザー・ドラムサンプルです。Samplingモード等で作成したサンプル、またはMediaモードでロードしたサンプルが選べます。Mediaモードでロードできるデータは、KORG フォーマットのサンプル・ファイル以外に、AKAI S1000/S3000 フォーマット、AIFF フォーマット、WAVE フォーマット、Sound Font フォーマットのデータが、サンプルとしてロードでき、それらをドラムサンプルとして使用できます。

EX * M, EX * S: PCM 拡張シリーズのドラムサンプルのバンクを選びます。各バンクには独自の番号が振られています。メニューには現在ロードされている EX * バンクだけが表示されます。

RomM, RomS Select メニュー

“Drumsample Select” のポップアップ・ボタンを押すとドラムサンプルのリストが開き、リストからドラムサンプルが選べます。

タブでカテゴリーを選び、カテゴリー内のドラムサンプルを選びます。OK ボタンで実行、Cancel ボタンでキャンセルします。

 ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

“Bank” RomM 時:

モノ・ドラムサンプルが表示されます。また、Bank: RomS で選択できるステレオ・ドラムサンプルのLチャンネル、Rチャンネルをモノ・ドラムサンプルとして選べます。それぞれ、同名ドラムサンプルの後ろに-L、-Rが表示されます。

“Bank” RomS 時:

ステレオ・ドラムサンプルのみが表示されます。

RamM, RamS Select メニュー

ポップアップ・ボタンを押すと、選択しているサンプルを含む1000個が表示されます。1000番台を選択するときは、VALUE コントローラーで入力します。

“Bank” RamM 時:

モノ・サンプルが表示されます。また、ステレオ・サンプルのLチャンネル、Rチャンネルをモノ・サンプルとして選べます。それぞれ、同名サンプルの後ろに-L、-Rが表示されます。

“Bank” RamS 時:

ステレオ・サンプルのみが、モノ・サンプルと同じ番号で同じ名前が表示されます。-L、-R どちらを選んでも同じステレオ・サンプルとして設定されます。


Rev (Reverse) [Off, On]

選択したドラムサンプルをワン・ショットでリバース再生します。但し、リバース再生ができないプリセット・ドラム・サンプルでは選択できません。

On (チェックする): 発音時、ドラムサンプルがリバース再生します。

リバースするスタート、エンドの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。Ramバンクの“Start”、“End”(Sampling 2-1d)が設定されているサンプルでは、“End”から“Start”へと(逆)再生します。

Off (チェックしない): ドラムサンプルが通常の発音になります。

 “Rev”(Sampling 2-1d)をチェックしているサンプルはここでの設定によって再生方向は変わりません。

Ofs (Start Offset) [Off, 1st...8th]

RomとEX *のドラムサンプルは、最初から発音させるだけではなく、最大で8カ所のあらかじめ設定されたスタート・ポイントのいずれから発音させることができます。但し、スタート、オフセットが設定されていないドラムサンプルでは選択できません。

Ramのドラムサンプルは、波形の最初から、またはループ・スタート・ポイントから発音させることができます。

Rom/EX * サンプル

RomとEX *のドラムサンプルは、“Start Offset”で通常のスタート・ポイント(Off)か別のスタート・ポイント(1st～8th)を選びます。

あらかじめ設定されているポイントが8カ所より少ないものもあります。その場合は使用できるポイント設定だけが選べます。

Ram サンプル

Ramドラムサンプルは、Offと1stだけが選べます。Offは通常のスタート・ポイント、1stはループ・スタート・ポイントになります。2nd～8thは無効となり設定できません。

Lvl (Amp Level) [-99...+99]

音量を設定します。

+99にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルに対して、2倍の音量で発音します。0にした

キーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンブレベルの音量で発音します。-99にしたキーは、発音しません。

Bottom Vel. (Bottom Velocity) [1...127]

ドラムサンプルが発音する最低値のペロシティを設定します。DS1の“Bottom Vel.”はDS2の値と同じ、あるいはそれ以上に設定します。

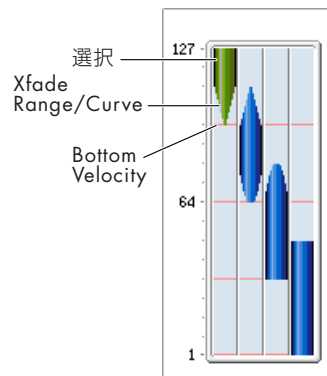
Xfd (Xfade Range) [Off, 1...127]

DS1がフェードアウト、DS2がフェードインする“Bottom Vel.”からのペロシティ範囲を設定します。

例えば、“Bottom Vel.”が64、“Xfd”が20のとき、DS2はペロシティが84以下でフェードインを開始します。

ペロシティが“Xfd”内のとき、オシレーターは通常の2倍の同時発音数を使用することになります。

Note: 同時にフェードさせることができるのは2つのゾーンに限られます。



Xfade Curve [Lin(Linear), Pwr(Power), Lyr(Layer)]

クロスフェードのボリューム・カーブを設定します。LinとPwr (Equal Power の略) は、2つのドラムサンプルがミックスさせ方が異なります。組み合わせたドラムサンプルによって、適した設定を選んでください。Lyr(Layer) は、2つのドラムサンプルをクロスフェードさせずに重ね合わせます。

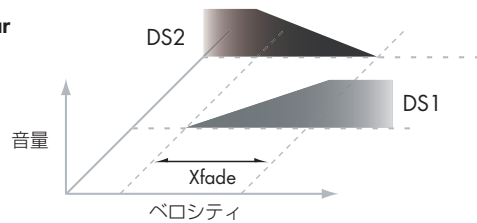
Lin(Linear): クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの50%となります。このため、その中間点でレベルの落ち込み感が生じることがあります。その場合はPwr(Power)を選んでください。

Pwr(Power): Equal Power を略したもので、クロスフェードの中間点で2つのサンプルのレベルがそれぞれ最大レベルの70%となります。このため、その中間点でレベルが飛び出してしまうことがあります。その場合はLin(Linear)を選んでください。

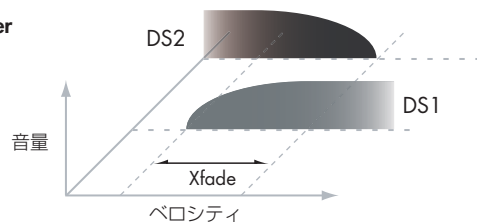
Lyr(Layer): 2つのドラムサンプルがクロスフェードの範囲にわたって最大レベルで重なります。

クロスフェード曲線

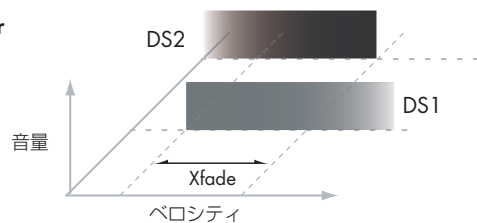
Linear



Power



Layer



Note: ゾーン、クロスフェードの設定は、Velocity Split ページのグラフィックで確認できます。

DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)

DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)

DS4(Low): (Drumsample4 Low)

2 番目、3 番目、4 番目のペロシティ・ゾーン設定です。DS2 (Mid Hi) と DS3 (Mid Lo) は DS1 と同じです。

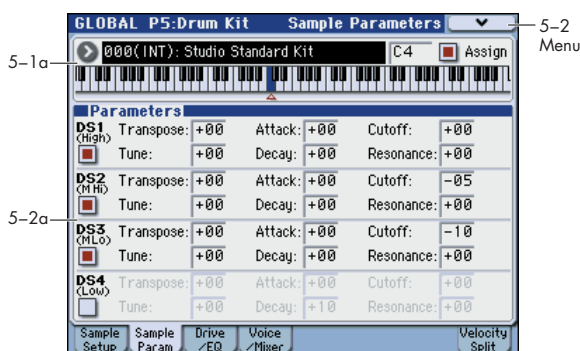
DS4 (Low) は DS1 と似ていますが、DS4 (Low) には“Bottom Vel.”、“Xfd”、“Curve”の各パラメーターがありません。“Bottom Vel.”は常に1に固定されています。

▼ 5-1: Menu Command

- 0: Write Drum Kits ☞p.402
- 1: Rename Drum Kit ☞p.402
- 2: Copy Drum Kit ☞p.403
- 3: Copy Key Setup ☞p.403
- 4: Swap Key Setup ☞p.403

(☞ 参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

5-2: Sample Parameters



ドラムサンプルごとにトランスポーズ、チューン、アタック、ディケイ、フィルターのカットオフ、レゾナンス量を設定します。これはプログラムの設定に対して加算されます。

いるプログラムのフィルターの“Resonance” (Prog 3-1-1b) にここでの値を加算したものになります。

DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)

DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)

DS4(Low): (Drumsample4 Low)

2 番目、3 番目、4 番目のサンプル・パラメーターを設定します。「DS1 (High): (Drumsample 1 High)」を参照してください。

▼ 5-2: Menu Command

- 0: Write Drum Kits 参照p.402
- 1: Rename Drum Kit 参照p.402
- 2: Copy Drum Kit 参照p.403
- 3: Copy Key Setup 参照p.403
- 4: Swap Key Setup 参照p.403

(参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

5-2a: Parameters (Drumsample Parameters)

DS1 (High): (Drumsample 1 High)

DS1(High) On/Off [Off, On]

このパラメータは、“5-1b: Drumsample”、DS1 とリンクしています。

On (チェックする) : DS1 (High) を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off (チェックしない) : DS1 (High) は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Transpose [-64...+63]

ピッチを半音単位で調整します。

+12 でオクターブ上、-12 でオクターブ下になります。

Tune [-99...+99]

ピッチをセント単位で調整します。+99 で半音上、-99 で半音下になります。1 セントは半音の 1/100 です。

Attack (Amp EG Attack) [-64...+63]

音量 (Amplifier) のアタック・タイムを調整します。キーごとのアタック・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプ EG のアタック・タイムにここでの値を加算したのものになります。

Decay (Amp EG Decay) [-64...+63]

音量 (Amplifier) のディケイ・タイムを調整します。キーごとのディケイ・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプ EG のディケイ・タイムにここでの値を加算したのものになります。

Cutoff (Filter Cutoff) [-64...+63]

フィルターのカットオフを調整します。キー、ドラムサンプルごとのフィルター・カットオフは、そのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Frequency” (Prog 3-1-1b) に、ここでの値を加算したのものになります。

Resonance (Filter Resonance) [-64...+63]

フィルターのレゾナンスを調整します。キー、ドラムサンプルごとのフィルター・レゾナンスはそのドラムキットを使用して

5-3: Driver/EQ



ドラムサンプルごとに 3 バンド EQ のゲイン等を設定します。これはプログラムの設定に対して加算されます。

5-3a: Driver/EG

DS1 (High): (Drumsample 1 High)

DS1(High) On/Off [Off, On]

このパラメータは、“5-1b: Drumsample”、DS1 とリンクしています。

On (チェックする) : DS1 (High) を使用する場合にチェックします。選択したドラムサンプルは発音します。

Off (チェックしない) : DS1 (High) は未使用となります。ドラムサンプルは発音しません。

Drive [-99...+99]

ドライバーのドライブ・レベルを調整します。キー、ドラムサンプルごとのドライブは、そのドラムキットを使用しているプログラムのドライバーの“Drive” (Prog 4-1a) に、ここでの値を加算したものになります。

Low Boost (Driver Low Boost) [-99...+99]

ドライバーのロー・ブースト・レベルを調整します。キー、ドラムサンプルごとのロー・ブーストは、そのドラムキットを使用しているプログラムのドライバーの“Low Boost” (Prog 4-1a) に、ここでの値を加算したものになります。

3 Band Parametric EQ [dB]

Low [-36.0...+36.0]

Mid [-36.0...+36.0]

High [-36.0...+36.0]

3 Band Parametric EQ の各バンド・ゲインを調整します。キー、ドラムサンプルごとの各バンド・ゲインは、そのドラムキットを使用しているプログラムの 3 Band Parametric EQ の“LowGain”、“MidGain”、“HighGain” (Prog 4-8a) に、ここでの値を加算したものになります。

DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)

DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)

DS4(Low): (Drumsample4 Low)

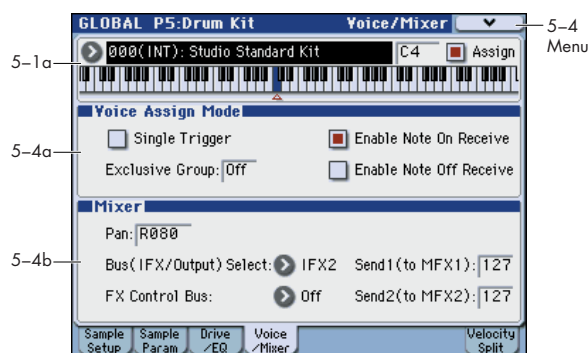
2 番目、3 番目、4 番目のサンプル・パラメーターを設定します。「DS1 (High): (Drumsample 1 High)」を参照してください。

▼ 5-3: Menu Command

- 0: Write Drum Kits (p.402)
- 1: Rename Drum Kit (p.402)
- 2: Copy Drum Kit (p.403)
- 3: Copy Key Setup (p.403)
- 4: Swap Key Setup (p.403)

(参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

5-4: Voice/Mixer



ドラムキットのキーごとに、ボイス・アサインやパン、エフェクトへのルーティング等を設定します。

5-4a: Voice Assign Mode

Single Trigger

[Off, On]

On (チェックする) : 同じキー (ノート) が連続しても、一回ずつ発音を止めてから発音を開始し、発音が重なりません。通常はチェックをはずします。

Exclusive Group (Exclusive Assign) [Off, 001...127]

001~127: ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。同じグループ番号をつけたキーが、1つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。例えばハイハットのクローズとオープンなど同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。

Off: グループ化しません。通常は Off にします。

Enable Note On Receive

[Off, On]

On (チェックする) : ノート・オンを受信します。通常チェックをしますが、特定のノートを発音させない場合などはチェックをはずします。

Enable Note Off Receive

[Off, On]

On (チェックする) : ノート・オフを受信します。通常チェックをはずします。“Hold” (Prog 1-2a) にチェックしている (Hold On) 場合に有効です。ドラムス・プログラムのとき、通常 Hold On にします。このとき、“Enable Note Off Receive” をチェックするとノート・オフを受信します。鍵盤を離すと発音が止まります (リリースに入ります)。

5-4b: Mixer

ドラムキットはProgramモードで選択されているプログラムの設定で発音します。“Pan”は“Use DKit Setting” (Prog 4-1c) をチェックしているとき、“Bus(IFX/Output) Select”、“FX Control Bus”、“Send1/2”は“Use DKit Setting” (Prog 8-1c) をチェックしているときに、それぞれ有効になります。ドラムキットのエディット時も、この設定がされていないとエディットした効果を反映しませんので注意してください。

Pan

[Random, L001...C064...R127]

キーごとのパンを設定します。

L001 で左に振り切り、R127 で右に振り切ります。Random ではノート・オンのたびにドラムサンプルのパンがランダムに変化します。

Bus(IFX/Output) Select

[L/R, IFX 1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

どこのバスへ送るかをキーごとに設定します。

例えば Snare 系は IFX1 へ、Kick 系は IFX2 へ送り、それぞれインサート・エフェクトをかけ、その他は L/R へ送り、インサート・エフェクトをかけないといった設定が可能です。

Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごと同じ “Bus(IFX/Output) Select” が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

FX Control Bus

[Off, 1, 2]

FX Control バス (ステレオ・2チャンネル) FX Ctrl1、2への送りをキーごとに設定します。

通常、オフに設定します。特定のキーの発音でエフェクトをコントロールしたい場合に設定します。

以下のエフェクトで使用できます。

ボコーダー

156: Vocoder

コンプレッサーやゲート系エフェクト

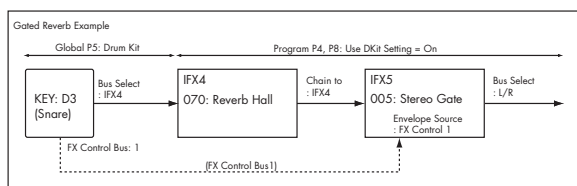
002: Stereo Limiter

005: Stereo Gate

例: Gated Reverb

特定のスネアの音のみにゲート・リバーブ効果をかける設定例です。リバーブ音にゲート・エフェクトを組み合わせる場合、リバーブで長くのびた音でゲートをコントロールすると、ゲートのタイミングがうまく設定できないことがあります。通常、下図のように、リバーブをかける前の音でゲートをコントロールします。

スネア・サンプルを選択したキーの “Bus(IFX/Output) Select” で IFX4 を設定します。同時に “FX Control Bus” で FX Control Bus 1 に送ります。IFX5: Stereo Gate で Envelope “Source” で FX Control 1 を選びます。入力 (リバーブ音) とは別のシグナルでゲートをコントロールすることが可能です。



Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

キーごとのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。

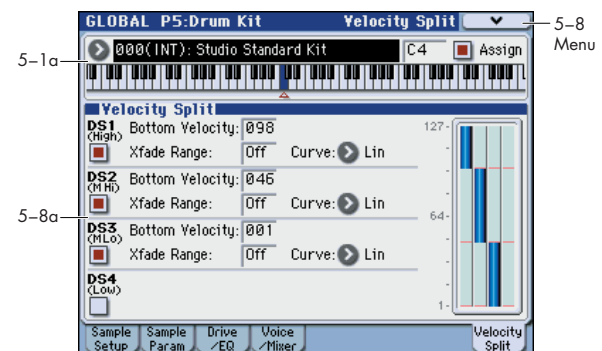
“Bus (IFX/Output)Select” を L/R、Off に設定しているときに有効です。“Bus (IFX/Output)Select” を IFX 1～5 に設定しているときは、Program、Combination、Sequencer の各モードの P8:Insert FX ページで IFX 1～5 通過後の “Send1”、“Send2” でマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。

▼ 5-4: Menu Command

- 0: Write Drum Kits ☞p.402
- 1: Rename Drum Kit ☞p.402
- 2: Copy Drum Kit ☞p.403
- 3: Copy Key Setup ☞p.403
- 4: Swap Key Setup ☞p.403

(☞ 参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

5-8: Velocity Split



5-8a: Velocity Split

このページでは、ゾーン、クロスフェードの設定がグラフィックで確認できます。Sample Setup ページ、Velocity Split ページ両方で確認しながら、ドラムサンプルの設定を行ってください。

DS1 (High): (Drumsample1 High)

DS1(High) On/Off [Off, On]

Bottom Velocity [001...127]

Xfade Range [Off, 001...127]

Curve [Lin(Linear), Pwr(Power), Lyr(Layer)]

“5-1b: Drumsample” (p.390) の “DS1 (High): (Drumsample1 High)” 内 “DS1(High) On/Off”、“Bottom Vel. (Bottom Velocity)”、“Xfd (Xfade Range)”、“Xfade Curve” 参照。

DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)

DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)

DS4(Low): (Drumsample4 Low)

“5-1b: Drumsample” (p.390) の “DS2(M Hi): (Drumsample2 Mid High)”、“DS3(M Lo): (Drumsample3 Mid Low)”、“DS4(Low): (Drumsample4 Low)” 参照。

▼ 5-8: Menu Command

- 0: Write Drum Kits ☞p.402
- 1: Rename Drum Kit ☞p.402
- 2: Copy Drum Kit ☞p.403
- 3: Copy Key Setup ☞p.403
- 4: Swap Key Setup ☞p.403

(☞ 参照 : p.396 「Global: Menu Command」)

Global: Menu Command

Page	P0: Basic Setup			P1: MIDI				P2: Controllers		P3: Scales						P4: Category						P5: Drum Kit				
	1	2	3	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
Write Global Setting	396	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Load Preload/Demo Data	396	1	1	1																						
Set Prog User-Bank Type	397	2	2	2																						
Change all bank references	397	3	3	3																						
Touch Panel Calibration	397	4	4	4																						
Half Damper Calibration	398	5	5	5																						
Pads Calibration	398	6	6	6																						
After Touch Calibration	398	7	7	7																						
Update System Software	398	8	8	8																						
Dump Program	399				1	1	1	1																		
Dump Combination	399				2	2	2	2																		
Dump Drum Kit	399				3	3	3	3																		
Dump Global Setting	399				4	4	4	4																		
Dump Sequencer	399				5	5	5	5																		
Dump Drum Track Pattern	399				6	6	6	6																		
Dump Formant Motion	399				7	7	7	7																		
Dump KARMA User GE	399				8	8	8	8																		
Setup KARMA Ext. MIDI	401				9	9	9	9																		
Reset External Setup	401					10	10																			
Rename External Setup	401					11	11																			
Reset Controller MIDI Assign	402								1																	
Copy Scale	402									1																
Write Drum Kits	402															0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Rename Drum Kit	402															1	1	1	1	1						
Copy Drum Kit	403															2	2	2	2	2						
Copy Key Setup	403															3	3	3	3	3						
Swap Key Setup	403															4	4	4	4	4						

Tips: 各ページでの表示順の 10 番目までのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによってコマンドを表示 (またはオン/オフ) することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

Write Global Setting

Global モードの設定 (Drum Kits を除く) を保存します。

1. “Write Global Setting” を選び、ダイアログを表示します。



2. 保存を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチでも “Write Global Setting” と同様に保存することができます。
SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して “Update Global Setting” ダイアログを表示し、OK ボタンを押して保存します。

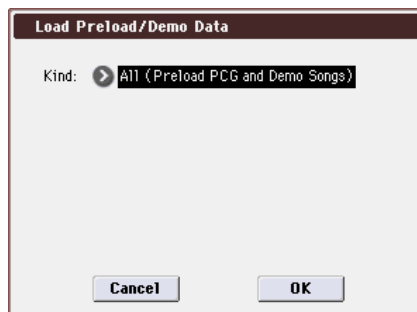
Note: Drum Kits の保存は P5 のメニュー・コマンドで実行します。 (“Write Drum Kits”)

Load Preload/Demo Data

本体にメモリーされているプリロード・データ、デモ・ソング・データをロードします。

- ▲ ロードする前に “Memory Protect” (0-1b) で、ロードするデータのチェックを必ずしてください。チェックしたまま実行すると、「Memory Protected」が表示され、ロードできません。

1. “Load Preload/Demo Data” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Kind” でロードするデータを選びます。

Kind	内容
All (Preload PCG and Demo Songs)	すべての PCG (プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、RADIAS フォルマント・モーション : EXB-RADIAS 装着時) データ、デモ・ソング・データ
All Preload PCG	すべての PCG データ

Kind	内容
All Demo Songs	すべてのデモ・ソング・データ
Program	プログラム・データ
Combination	コンビネーション・データ
Drum Kit	ドラムキット・データ
Global Setting	グローバル・セッティング・データ
RADIAS Formant Motion Data*	RADIAS フォルマント・モーション・データ

*: RADIAS Formant Motion Dataは、別売のEXB-RADIASを装着すると選択できます。RADIAS Formant Motion Data 選択時、手順3ではAllとSingleが選択できます。「EXB-RADIAS for M3取扱説明書」を参照してください。


3. “Kind”で、Program、Combination、Drum Kitを選んだ場合は、ロードするデータの範囲を設定します。

All: すべてのデータをロード

Bank: バンク単位でロード

Single: 1つのデータをロード


4. Bank、またはSingleでロードするときは“To”でロード先を選びます。
5. ロードを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

 “Kind”にDrum Kitを選択時Bankでロード先をU-A～Gにして実行すると、000～015のドラムキットがロードされます。

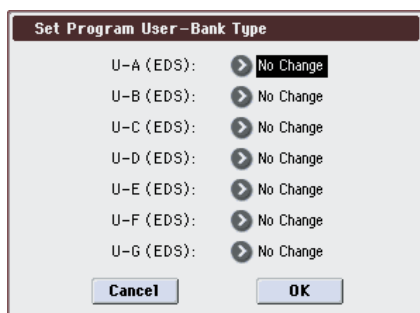
Set Prog User-Bank Type

プログラム・バンク USER-A～Gのバンク・タイプをEDSプログラム用またはRADIASプログラム用に設定します。


Note:別売のEXB-RADIAS装着していない場合は、RADIASは選択できません。

 実行前に“Memory Protect”(0-1b)で、Programのチェックをはずしてください。チェックしたまま実行すると、「Memory Protected」が表示され、ロードできません。

1. “Set Prog User-Bank Type”を選び、ダイアログを表示します。



各ユーザー・バンクの現在のタイプを表示します。

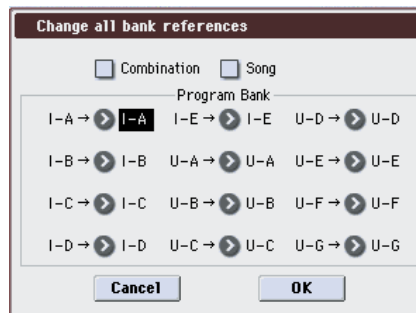
2. 各バンクのバンク・タイプを設定します。
No Change: バンク・タイプを変更しません。データはそのまま残ります。
EDS: バンク・タイプをEDSにします。
RADIAS: バンク・タイプをRADIASにします。
 No Change以外で実行すると、実行前と同じバンク・タイプを設定したときも、すべてのデータは初期化されます。データを残しておきたいときは、事前に“Save All”または“Save PCG”でセーブしておいてください。
3. 実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。確認のためのダイアログが表示されます。

4. 実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。


Change all bank references

コンビネーションのティンバーや、ソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一齐に変更します。

1. “Change all bank references”を選び、ダイアログを表示します。



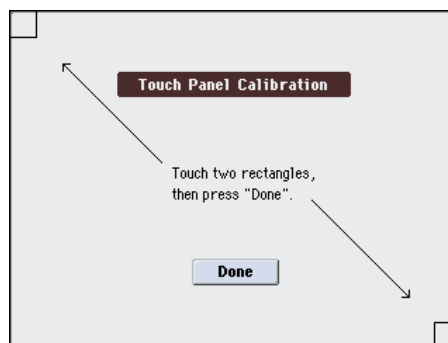
2. コンビネーションに対して変更を実行する場合は、“Combination”をチェックします。ソングに対して変更を実行する場合は“Song”をチェックします。
3. “Program Bank”で入れ替えるバンクをそれぞれ指定します。
4. チェンジ・オール・バンク・リファレンスを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

 別々のバンクを同一のバンクに変更した場合、この機能を使って再度別々のバンクに戻すことはできません。変更したバンクが重複しないように注意して実行してください。

Touch Panel Calibration

ディスプレイでの入力が思うようにならないとき、また、ディスプレイで押したところと違う場所にエディット・セルが移動したときなどに、ディスプレイの感度を調整します。


1. “Touch Panel Calibration”を選び、ダイアログを表示します。



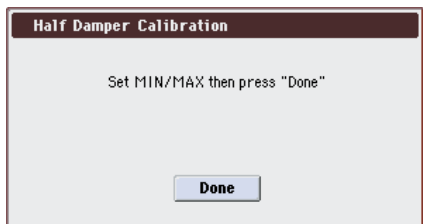
2. メニューからこのコマンドが選べないときは、P0で[ENTER]スイッチを押しながら [4] スwitchを押して表示してください。
3. ディスプレイ左上の四角を押します。正しく認識すると表示が反転します。
4. ディスプレイ右下の四角を押します。正しく認識すると表示が反転します。
5. Done ボタンを押します。
 正しく調整できないときは、エラー・メッセージが表示されますので、もう一度調整し直してください。

Half Damper Calibration

DAMPER 端子に接続したダンパー・ペダルのハーフ・ダンパー効果のかけ具合が適切でないときにハーフ・ダンパーの感度を調整します。

 ハーフ・ダンパー・ペダルは動作が微妙なため別売のDS-1H をご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、調整できないことがあります。

1. ハーフ・ダンパー・ペダルを DAMPER 端子に接続します。
2. “Half Damper Calibration” を選び、ダイアログを表示します。

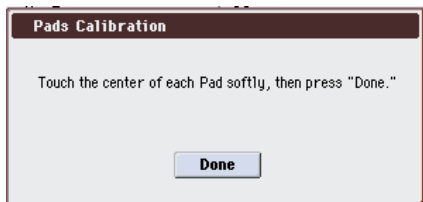


3. ハーフ・ダンパー・ペダルを踏み込み、その後ペダルから足を離します。
4. Done ボタンを押します。
正しく調整できないときは、エラー・メッセージが表示されますので、もう一度調整し直してください。

Pad Calibration

パッドのペロシティによる感度を調整します。

1. “Pad Calibration” を選び、ダイアログを表示します。



2. パッドのセンターを、できるだけ軽く押してください。
3. Done ボタンを押します。
正しく調整できないときは、エラー・メッセージが表示されますので、もう一度調整し直してください。

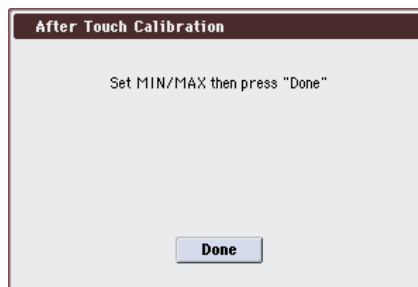
After Touch Calibration

M3(KYBD-61/73/88) の鍵盤のアフタータッチ感度を調整します。

本製品のアフタータッチ感度は、工場出荷時に、標準的な感度に調整されています。通常の使用においては、再度キャリブレーションが必要になることはありません。

ただし、以下の方法で、アフタータッチ感度を、カスタマイズすることが可能です。アフタータッチの効き具合をもう少し軽くしたいときに、試してみてください。実際の演奏ポジションと同じ位置で鍵盤を押すことで、個人の演奏スタイルに合わせた感度に調整します。

1. 任意の鍵盤を、ゆっくり押して、バー表示が左から右にふれるのを確認します。



2. バーが右端に行き切らない手前で鍵盤を離します。アフタータッチが最大に効いてほしい押圧のところで離す感覚です。
3. Done ボタンを押します。

正しく調整できないときは、エラーメッセージが表示されますので、もう一度調整しなおしてください。

もとの状態に戻す時は、以下の調整をします。

1. 任意の鍵盤を、ゆっくり押して、バー表示が右端いっぱいになるまで、押します。


2. Done ボタンを押します。

Note: 鍵盤 1 キーごとに、別々の感度設定はできません。

Update System Software


M3 のシステムを更新します。

最新のシステム・ファイルは、コルグ・ホームページ (<http://www.korg.co.jp>) からコンピューターにダウンロードすることができます。詳しい方法については、コルグ・ホームページをご確認ください。

 システムのアップデートを始める前に、重要なデータは外部 USB ストレージ・メディアにバックアップしてください。

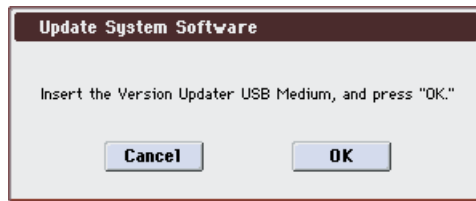
1. システム・ファイルが入っている USB ストレージ・デバイス (USB フラッシュメモリなど) を、M3 の USB A 端子に接続します。

Note: USB ストレージ・デバイスへのシステム・ファイルのコピーの方法は、コルグ・ホームページのダウンロード・ページの説明にしたがってください。

 USB A 端子にはシステム・ファイルが入っているデバイスだけを接続してください。それ以外のデバイスは取り外してください。


2. Global P0: Basic Setup ページを選びます。

3. メニュー・コマンド “Update System Software” を選び、ダイアログを表示します。



4. OK ボタンを押して、アップデートを実行します。
確認のダイアログが表示されますので、OK ボタンを押すと、システム・ソフトウェアのアップデートが開始します。

Note: エラー・メッセージ “File/path not found” が表示される場合は、OK ボタンを押して、再度、手順 1 から操作してください。

 システムのアップデート中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。システムのロード中に電源がオフになるなどの不


慮の事故が発生した場合、本機が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグお客様相談窓口にご相談ください。

5. アップ・デートが終了すると下記を意味するダイアログが表示されます。

システム・アップデートはインストールを完了しました。すべてのプロセスを完了するために、一旦 M3 をリスタートする必要があります。M3 の電源をオフにし、さらにオンにしてください。

Completed. Please turn the power off, and then on again.

6. M3 の電源をオフにしてください。そして約 10 秒後に再度電源をオンにしてください。

-  電源をオフにした後に再度電源をオンにするときは、10 秒程度待ってから電源をオンにしてください。

オープニング画面の中央下にシステム・バージョンが表示されますので、確認してください。

Dump:

- Dump Program**
- Dump Combination**
- Dump Drum Kit**
- Dump Global Setting**
- Dump Sequencer**
- Dump Drum Track Pattern**
- Dump Formant Motion**
- Dump KARMA User GE**


接続したもう 1 台の M3、MIDI データ・ファイラー、コンピューターなどへ、本体のエクスクルーシブ・データを送信します。

メニュー・コマンドからダンプするデータを選び（下表参照）、ダイアログを表示します。

必要に応じてダンプするデータのバンクやナンバーを選び、OK ボタンを押します。

Dump Program	全バンクのプログラム、1 バンクのプログラム、1 プログラム
Dump Combination	全バンクのコンビネーション、1 バンクのコンビネーション、1 コンビネーション
Dump Drum Kit	全ドラムキット、1 ドラムキット
Dump Global Setting	グローバル・セッティング（Global モードの Drum Kits を除く設定）
Dump Sequencer	全ソング・データとキュー・リスト・データ
Dump Drum Track Pattern	全ドラムトラック・ユーザー・パターン、1 ドラムトラック・ユーザー・パターン
Dump Formant Motion	全フォルマント・モーション・データ、1 フォルマント・モーション・データ
Dump KARMA User GE	All: 全ユーザー GE とユーザー・テンプレートのダンプ。 GE Bank: All はすべてのユーザー GE をダンプ、USER-A ~ USER-H は 1 バンクで単位でダンプ。 GE Single: 1GE 単位でダンプ。 Template: ユーザー GE で使用しているユーザー・テンプレート・データをダンプ。All は 4 つあるすべてのユーザー・テンプレート・データをダンプ。USER-A ... USER-D は、1 つの Template Bank 単位でダンプ。

送信

-  データの送信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。

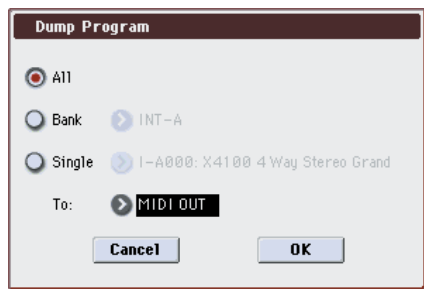
ダンプ・データの送信方法

1. 本機とデータ・ダンプする機器を接続します。

MIDI エクスクルーシブ・メッセージが受信できるコンピューターにデータを送信する場合は、本機の USB B 端子とコンピューターの USB 端子を接続します。（☞ 参照：p.644）

もう一台の M3 や MIDI データ・ファイラーにデータを送信する場合は、本機の MIDI OUT 端子と受信する機器の MIDI IN 端子を接続します。（☞ 参照：p.644）

2. Global P1: MIDI ページを選びます。
3. メニュー・コマンドからデータ・ダンプする対象を選びます。次図は“Dump Program”を選んだ例です。
- 1 バンクは“Bank”、1 プログラムは“Single”を選びます。



4. “To” で送信先する出力端子を選択します。
MIDI OUT : MIDI OUT 端子
USB : USB B 端子
5. OK ボタンを押してデータを送信します。
送信中は「Now transmitting data」と表示します。
データ・サイズと送信時間は、送信するデータによって異なります。

下表はダンプを行うデータのサイズと、ダンプの所要時間 (MIDI) を示します。

ダンプするデータの種類	データ・サイズ (Byte)	所要時間 (Sec.)
Program All	3077950... 8002670	985.0... 2560.9
Program Bank (EDS+RADIUS)	615590	197.0
Program Single (EDS)	4829	1.6
Program Single (RADIUS)	4216	1.4
Combination All	15343776	4910.1
Combination Bank	1095984	350.8
Combination Single	8582	2.8
Drum Kit All	2113200	676.3
Drum Kit Single	14675	4.7
Global Setting	31385	10.1
Sequencer	33839... 1999036	10.9...639.7
Drum Track Pattern All	47055... 787908	15.1...252.2
Drum Track Pattern Single	55...740908	0.1...237.1
RADIUS Formant Motion All*	224872	72.0...152.0
RADIUS Formant Motion Single*	14062	4.5...9.5
User GE All	3295244	1054.5
User GE Bank	373640	124.5
User GE Single	2927	1.0
User Template Bank	76531	25.5

Note: ソング・データ内にエクスクルーシブ・イベントがある場合は、変換処理に時間がかかるため、所要時間が長くなります。

本機からダンプ・データを MIDI データ・ファイラーに保存する場合は、複数のダンプ・データをまとめて送信しないでください。まとめて保存してしまうと、そのデータを受信するとき、右側の表のメモリーへの書き込み処理時間がとれず、すべてのデータを受信できません。

*: RADIUS Formant Motion は、別売の EXB-RADIUS 装着しているときに選択、および実行できます。

受信

- データの受信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。
- データの受信に際し、Media モードのメニュー・コマンド “Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive

Data)” ダイアログを除き、各種ダイアログや PAGE SELECT、メニュー・コマンドは事前に閉じておいてください。

本機では、ダンプ・データを受信するとメモリーへのデータ書き込み処理時間に、最大で約 1 秒かかります。このとき、“Now writing into internal memory” と表示されます。この間、絶対に本機の電源をオフにしないでください。電源がオフしてしまうと電源をオンしても本機が正常に動作しなくなる場合があります。このようなときは、[RESET CONTROLS] スイッチ、[1] と [2] スイッチを押しながら電源をオンしてください。ただしこのとき、メモリーの内容は初期化されます。

また、この間は MIDI の送受信はできません。本機で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。(下表参照)

メモリーへの書き込み処理時間 (MIDI)

ダンプするデータの種類	メモリーへの書き込み処理時間
All Programs	約 1 秒 (1Bank 受信ごと)
All Combinations	約 1 秒 (1Bank 受信ごと)
All Drum Kits	約 1 秒
Global Setting	約 1 秒
Sequencer	約 1 秒
Drum Track Pattern	約 1 秒
RADIUS Formant Motion	約 80 秒
All User GE	約 1 秒

インターナル・メモリーへの書き込み中は、MIDI の送受信ができません。また、MIDI OUT 端子、USB B 端子からの出力が止まります。

Dump Program 受信時の注意：

- EXB-RADIUS を装着していないときは、RADIUS バンク・タイプのデータは受信されません。
- シングル・プログラムのダンプ受信時、受信したプログラムのバンク・タイプが異なるときには、受信は行われません。U-A ~ G バンクの場合は、Global “Set Prog User-Bank Type” でバンク・タイプを設定してから、再度受信してください。
- Program All、Program Bank のダンプ受信時、U-A ~ G に対して異なるバンク・タイプのデータを受信すると、上書きされますので注意してください。

ダンプ・データの受信方法

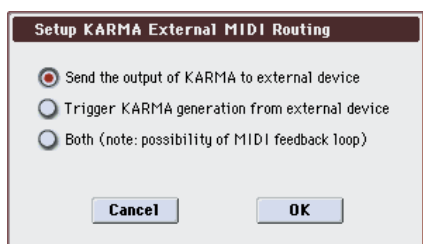
1. 本機とデータ・ダンプを送信する機器を接続します。
MIDI エクスクリューシブ・メッセージが送信できるコンピュータからデータを受信する場合は、本機の USB B 端子とコンピュータの USB 端子を接続します。(※ 参照：p.644)
もう一台の M3 や MIDI データ・ファイラーからデータを受信する場合は、本機の MIDI IN 端子と送信する機器の MIDI OUT 端子を接続します。(※ 参照：p.644)
2. 送信側の MIDI 機器の MIDI チャンネルと、本機のグローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (1-1a) を合わせます。
一度 MIDI 機器へ送信したデータを再び本機で受信するときは、本機のグローバル MIDI チャンネルを送信時のグローバル MIDI チャンネルに、合わせてください。
送信側の MIDI チャンネルを設定するときは、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。
3. “Enable Exclusive” (1-2b) にチェックするか、このページのメニュー・コマンドを表示します。メニュー・コマンドを表示しているときは、“Enable Exclusive” の設定に関係なくダンプ・データを送受信します。

4. データ・ダンプする機器からデータを送信します。データの送信は、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。受信中は“Now receiving MIDI data” のメッセージを表示します。

Setup KARMA Ext. MIDI (Setup KARMA External MIDI Routing)

KARMA 機能を、外部シーケンサー等と組み合わせて使用する場合に、目的に合わせて実行することで、Globalモード“Enable KARMA Module to MIDI Out”、“Enable MIDI In to KARMA Module”および“Local Control On” (1-1a) を自動設定します。

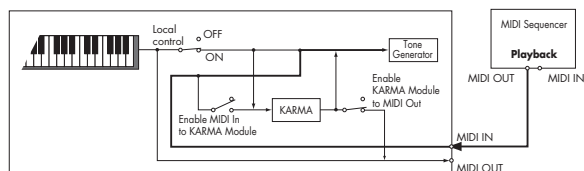
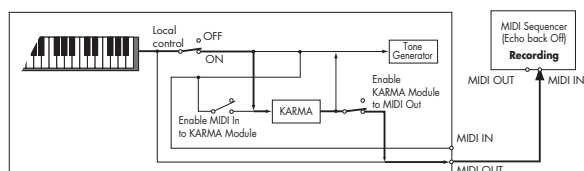
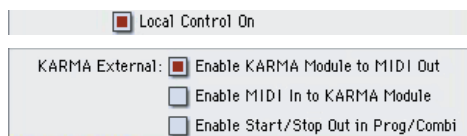
1. “Setup KARMA Ext. MIDI” を選び、ダイアログを表示します。



2. 設定するルーティングを選びます。

Send the output of KARMA to external device/sequencer:

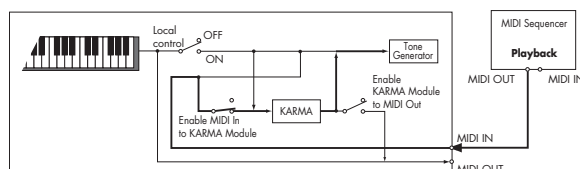
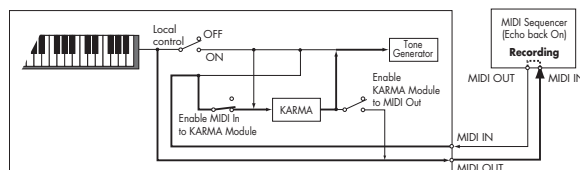
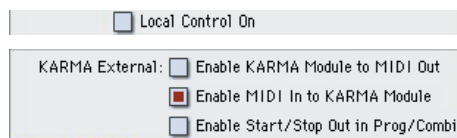
M3のKARMAモジュールが発生するフレーズ等をMIDI出力して外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIシーケンサーにレコーディングするときに選びます。



Trigger KARMA generation from external device/sequencer

外部MIDI機器、MIDIシーケンサーからのMIDI入力によりKARMAモジュールをトリガーさせるときに選びます。

また、M3からKARMAモジュールをトリガーする鍵盤演奏のみをMIDI出力して外部シーケンサーにレコーディングして、外部からのエコーバックやプレイバックでMIDI INより、KARMAモジュールをトリガーして演奏するときに選びます。



Both (note: possibility of MIDI feedback loop)

上記の両方の設定をする場合に選びます。

KARMAモジュールが発生するフレーズが、外部MIDI機器、MIDIシーケンサーを経由してMIDI入力して、再度KARMAモジュールをトリガーしてしまう、いわゆるMIDIフィードバック・ループ状態になって正常に動作しない場合があります。外部MIDI機器、MIDIシーケンサーのMIDI IN → OUTのエコーバックをオフに設定する等、MIDIフィードバック・ループが起らないようにMIDI信号ルーティングを管理してください。



3. セットアップ KARMA エクスターナル MIDI ルーティングを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Reset External Setup

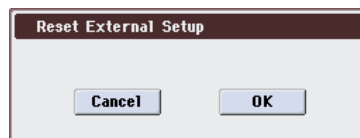
エクスターナル・コントローラーの設定を初期化します。選択しているセットアップ・ナンバーのSwitch1～8、Slider1～8、Pad1～8のすべての設定が初期化されます。

“MIDI Channel” = Gch

“CC#”、“Note/CC#” = Off

“Fixed Velocity” = 127

- リセットするセットアップ・ナンバー“Setup”を選びます。
- “Reset External Setup”を選び、ダイアログを表示します。

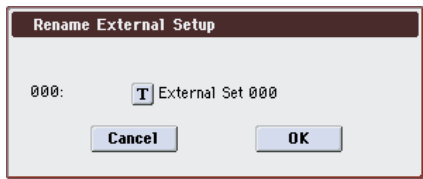


- リセット エクスターナル・セットアップを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Rename External Setup

エクスターナル・コントローラーの設定をリネームします。

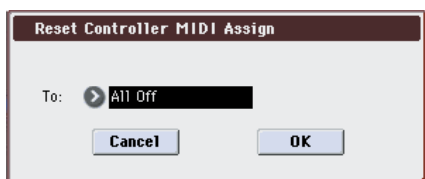
(※ 参照 : OG p.191 「名前を付ける (リネーム)」)



Reset Controller MIDI Assign

P2: Controllers- MIDI CC# Assign ページの各コントローラーの MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを自動設定します。

1. “Reset Controller MIDI Assign” を選び、ダイアログを表示します。



2. “To” でリセット方法を設定します。

All Off: すべてを Off にします。

Default Setting: 標準的な設定にリセットします。

CC Default: 各コントローラーに標準的な MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てます。

KARMA コントローラーの操作を Sequencer モードでレコーディングする場合や、各コントローラーの操作で外部 MIDI 機器をコントロールする場合には、CC Default にして実行します。また、各コントローラーには、任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てられますが、通常は CC Default での設定で使用します。

値は下表を参照してください。

3. リセットを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Reset Controller MIDI Assign Default

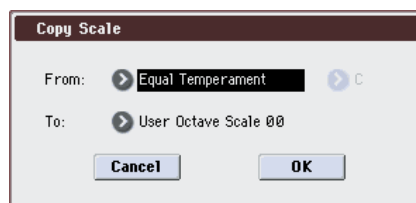
Controllers \ to		Default Setting	CC Default
KARMA Controllers	On/Off	Off	(CC#14)
	Latch	Off	(CC#31)
	Scene	Off	(CC#30)
	SW 1	Off	(CC#102)
	SW 2	Off	(CC#103)
	SW 3	Off	(CC#104)
	SW 4	Off	(CC#105)
	SW 5	Off	(CC#106)
	SW 6	Off	(CC#107)
	SW 7	Off	(CC#108)
	SW 8	Off	(CC#109)
	Slider 1	Off	(CC#22)
	Slider 2	Off	(CC#23)
	Slider 3	Off	(CC#24)
	Slider 4	Off	(CC#25)
	Slider 5	Off	(CC#26)
Slider 6	Off	(CC#27)	
Slider 7	Off	(CC#28)	
Slider 8	Off	(CC#29)	
X-Y	X (X-Y MODE)	(CC#118)	(CC#118)
	Y (X-Y MODE)	(CC#119)	(CC#119)

Controllers \ to		Default Setting	CC Default
Pads (CC and Note)	Pad 1	Off	(CC#110)
	Pad 2	Off	(CC#111)
	Pad 3	Off	(CC#112)
	Pad 4	Off	(CC#113)
	Pad 5	Off	(CC#114)
	Pad 6	Off	(CC#115)
	Pad 7	Off	(CC#116)
	Pad 8	Off	(CC#117)

Copy Scale

プリセット・スケール、またはユーザー・スケールをエディットするユーザー・スケールにコピーします。プリセット・スケールについては、“Type” (Prog 1-2b) を参照してください。

1. “Copy Scale” を選び、ダイアログを表示します。



2. “From” でコピー元のスケールを選びます。

Pure Major, Pure Minor を選んだときは、隣の “Key” を設定します。

Stretch は “To” が User All Notes Scale のときに選択できます。

3. “To” でコピー先を選びます。
4. コピー・スケールを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Write Drum Kits

000 (INT) ~ 143 (U-G) のすべてのドラム・キットを保存します。

必要なドラムキットは必ず保存してください。エディットしたドラムキットは、保存する前に電源をオフにすると復元できません。

1. “Write Drum Kits” を選び、ダイアログを表示します。



2. ライト・ドラムキットを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Note: SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチでも “Write Drum Kits” と同様に保存することができます。SEQUENCER [REC/WRITE] スイッチを押して Update Drum Kit ダイアログを表示し、保存します。

Rename Drum Kit

ドラムキットをリネームします。

(※ 参照 : OG p.191 「名前を付ける (リネーム)」)



それぞれ選びます。

3. スワップ・キー・セットアップを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Copy Drum Kit


他のドラム・キットの設定を現在エディットしているドラム・キットにコピーします。

Note: 144(GM) ~ 152(GM) のドラムキットはエディットできませんが、他のドラムキットへコピーすることによってエディットすることができます。

1. “Copy Drum Kit” を選び、ダイアログを表示します。



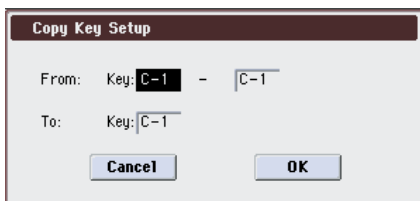
2. “From” でコピー元のドラムキットを選びます。
3. コピー・ドラム・キットを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

 “Copy Drum Kit” を実行すると、現在選択しているドラムキットの設定を上書きします。

Copy Key Setup

キーごとの設定を別のキーにコピーします。並んだ複数のキーごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

1. “Copy Key Setup” を選び、ダイアログを表示します。

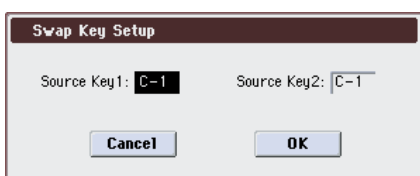


2. “From Key” でコピーするキーの範囲を設定します。
3. “To Key” でコピー先のキーを設定します。
“From Key” で複数のキーを選んだ場合は、“To Key”のキーを一番低いキーとして、高いキーに向かって順番にコピーします。
4. コピー・キー・セットアップを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Swap Key Setup

キーごとの設定を別のキーと入れ替え（スワップ）します。

1. “Swap Key Setup” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Source Key 1” と “Source Key 2” で入れ替えするキーを

Media モード

このモードは、接続した外部 USB デバイスなどのメディアに、インターナル・メモリーやユーザー・サンプル用 RAM の各種データをセーブ（保存）したり、メディアからインターナル・メモリーやユーザー・サンプル用 RAM にデータをロード（読み込み）します。ファイルのコピーやデリート、フォーマットなども行います。

また、WAVE ファイルのエディットや、複数の WAVE ファイルをリストにし、USB A 端子に接続した CD-R/RW ドライブでオーディオ CD を作成することができます。

使用できるメディアは次のとおりです。

USB ストレージデバイス(ハードディスクなど)、リムーバブルディスク

MS-DOS フォーマットの FAT16 および FAT32 に対応

認識できる容量： FAT32: 2TERA=2,000Gbyte まで
FAT16: 4Gbyte まで

(外部 USB 機器の接続については OG p.29 を参照してください。)

CD-R/RW

UDF フォーマットに対応しています。UDF フォーマットの CD-R/RW への書き込み、読み込みが可能です。(※ 参照：p.666 「本機の PACKET LIGHT サポート」)

また、CD-DA(オーディオ・データ)の録音/再生と、ISO9660 (レベル 1) フォーマットの読み込みが可能です。

ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

本機は、メディアのファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容（ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合はデータとして何が含まれるのか）を明示するために、名前だけではなくアイコンを用いた画面表示を行います。ファイルとディレクトリはアイコンの形が異なります。

本機は、MS-DOS が認識する（MS-DOS コンピューターで読むことができる）ファイル、ディレクトリ、および UDF フォーマット、ISO9660 フォーマットのファイル、ディレクトリを DOS ファイル、DOS ディレクトリと呼びます。また、DOS ファイルの種類を、DOS ファイルにつけられた拡張子によって識別します。

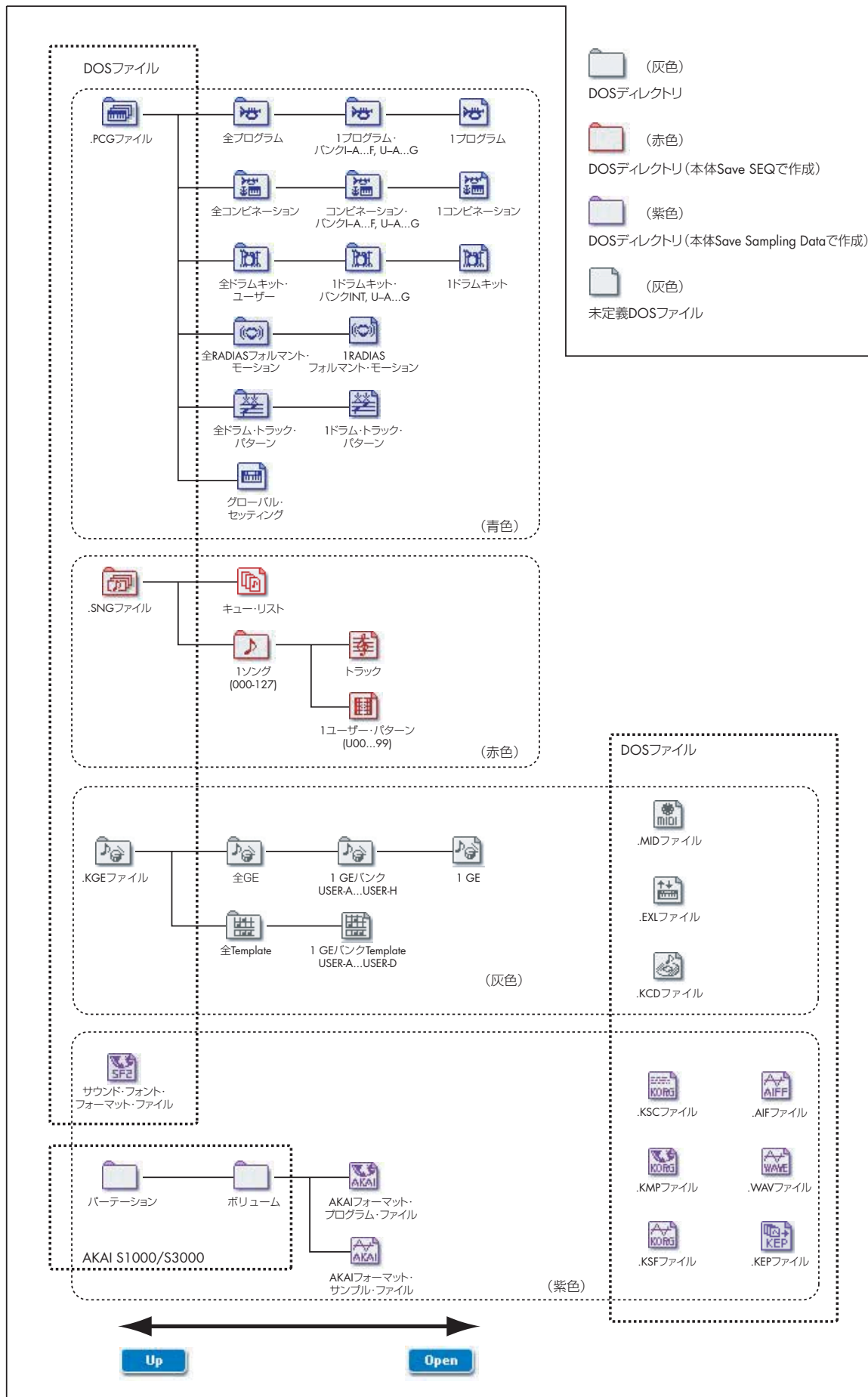
下記以外の拡張子のつく DOS ファイルがある場合、“Load selected” を選んでダイアログを表示すると、スタンダード MIDI ファイル (SMF) として認識します。ただし、SMF フォーマットでないファイルはロードできません。

拡張子	種類
.PCG	プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、RADIAS フォルマント・モーション、ドラム・トラック・パターン (本機専用フォーマット)
.SNG	ソング、キュー・リスト (本機専用フォーマット)
.KGE	KARMA User GE ファイル
.MID	スタンダード MIDI ファイル (SMF フォーマット)
.EXL	MIDI エクスルーシブ・データ
.KCD	オーディオ CD トラック・リスト (本機専用フォーマット)
.KMP	Korg Multisample Parameter コルグ・マルチサンプル・パラメーター・ファイル (コルグ・フォーマット)
.KSF	Korg Sample File コルグ・サンプル・ファイル (コルグ・フォーマット)
.KSC	Korg SScript コルグ・スクリプト・ファイル (コルグ・フォーマット)
.AIF	AIFF ファイル
.WAV	WAVE ファイル
.SF2	Sound Font サウンド・フォント・ファイル
.KEP	コルグ拡張 PCM ファイル (本機専用フォーマット)

本機でセーブすると、そのデータの種類から、これらの拡張子が自動的につけられます。これをコンピューター等で変更した場合、再ロード時に未定義のファイルとみなし、スタンダード MIDI ファイルとして扱われます。

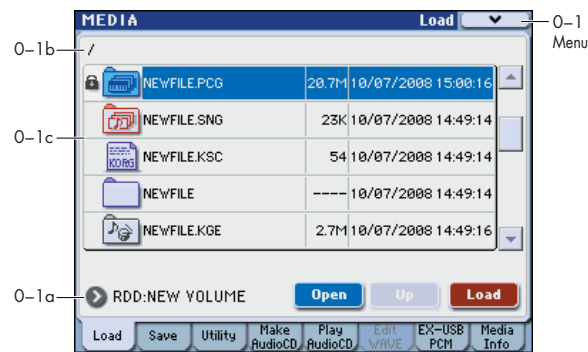
本機で扱うファイルは次ページの図のような構造を持っています。.PCG、.SNG では、ファイルをオープンして内容を分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。また、ファイルをタイプごとに異なる色で区分しています。

ロード可能なファイル



Media: File

0-1: Load



選択したファイル、ディレクトリを、インターナル・メモリーやユーザー・サンプル用 RAM へロードします。Open ボタン、Up ボタンで目的のファイル、ディレクトリを選び、Load ボタンを押してロードします。(ロードはメニュー・コマンド“Load selected”でも行えます。)

0-1a: Media Select, Command buttons

Media Select [CDD, HDD, RDD: name]

ロード/セーブ等を行う USB メディア (ハードディスクや CD など) を選びます。

USB A 端子に接続したデバイスの種類と、メディアに付けられたボリューム・ラベルが表示されます。

Note: 接続した USB デバイスのメディアは、本機の電源をオンにしたときに認識されます。本機の電源をオンにした後で USB デバイスへメディアを入れたときは、本機は自動的にメディアを認識しません。このときは、「0-7: EX-USB-PCM」の“Scan USB device” (※p.440) を実行します。

デバイス・タイプ:

CDD: CD-ROM、CD-R/RW ドライブ

HDD: ハードディスク・ドライブ

RDD: MO 等のリムーバブル・ディスク・ドライブ

ボリューム・ラベル:

No Label: ボリューム・ラベルのないメディア

Unformatted: フォーマットしていないメディア

No Disc: CD-ROM、CD-R/RW ドライブにメディアが入っていない

No Media: CD-ROM、CD-R/RW ドライブ以外の USB デバイスに、メディアが入っていない

CD-R/RW ドライブのボリューム・ラベルの表示は、入っているメディアや本機の表示するページで異なります。

Blank Disc: 空のメディア (パケットライト対応データ書き込み用ディスクとして使用する場合はフォーマットが必要です (※参照: p.434 “Format”)。オーディオ CD 作成用ディスクとして使用する場合はフォーマットする必要はありません。)

メディアのボリューム・ラベル: データの入ったメディア

Audio CD: オーディオ CD

Unfinalized: ファイナライズされていないオーディオ CD

Audio CD またはメディアのボリューム・ラベル: データとオーディオの両方が入ったメディア。この場合、Make Audio CD ページと Play Audio CD ページでは“Audio CD”と表示され、そ

れ以外のページではメディアのボリューム・ラベルが表示されません。

Open

Open ボタンを押すと、ディレクトリがオープンし、カレント・ディレクトリを 1 つ下の階層へ移動します。ディレクトリ・ウィンドウでディレクトリを選択しているときに操作できます。

Up

Up ボタンを押すと、ディレクトリが 1 つ上の階層へ移動します。

Load

ディレクトリ・ウィンドウ (0-1c) で選んだファイル、ディレクトリを、インターナル・メモリーにロードします。

Load ボタンを押すと、ダイアログが表示されます。ダイアログはロードするファイルによって異なります。メニュー・コマンド“Load selected”と同様の機能です。(※参照: p.416 “Load selected”)


PCG Preview

ディレクトリ・ウィンドウで .PCG ファイルのプログラム、コンビネーション、ドラムキットの 1 ファイル (バンクをオープンしたもの) を選んだときは、鍵盤を弾くだけで、メディアの音を直接聞くことができます。ロードされていないマルチサンプルやドラムサンプルがある場合は、正しく発音しません。

コンビネーションを選んだ場合、使われているティンバーのプログラムは本体のプログラムで発音することになります。ドラムキットは、Media モードに入る前に選択されていたプログラムの音色パラメーターで発音します。

WAVE Preview

Load、Save、Utility 等のページとダイアログで、サンプリング・レート (周波数) が 44.1kHz または 48kHz の WAVE ファイルを選んだときは、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押して、ファイルを再生することができます。再生可能な WAVE ファイルを選択したときは、ディスプレイの下に “Sampling START/STOP plays selected file” と表示されます。

 WAVE ファイルの再生中は、鍵盤を弾いたり、MIDI IN にノート・データが入力されても発音しません。また、KARMA も止まります。

0-1b: Current Directory



Current Directory

処理の対象となる現在のディレクトリを、カレント・ディレクトリといいます。

ディスプレイには、ディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリのデリミタ (階層間の区切り文字) は “/” です。カレント・ディレクトリは、Open ボタン、Up ボタン (0-1a) で移動します。

0-1c: Directory Window

カレント・ディレクトリのファイル情報を表示します。このウィンドウでファイルやディレクトリを選びます。

Type	File	Size	Date
	NEWFILE.PCG	22.4M	01/01/2000 00:00:00
	NEWFILE.WAV	188K	01/01/2000 00:00:00

Type

ファイルの種類を反映したアイコンです。アイコンについては、「ロード可能なファイル」(p.406) の図を参照してください。

Lock

[Lock, Unlock]

このマークが付いているファイル、ディレクトリはロックされて、上書き保存やデリート等が行えません。メニュー・コマンド“Lock/Unlock selected”で、ロックまたはロック解除を設定します。

File

ファイル (DOS ファイル) の名前です。メニュー・コマンド“Translation”をオンにすると、.KMP (コルグ・マルチサンプル・パラメーター) ファイル、.KSF (コルグ・サンプル・ファイル) の DOS ファイルを本体にロードしたときに、ファイル名を Sampling モード等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。







Size

ファイル・サイズです (バイト単位)。

Date

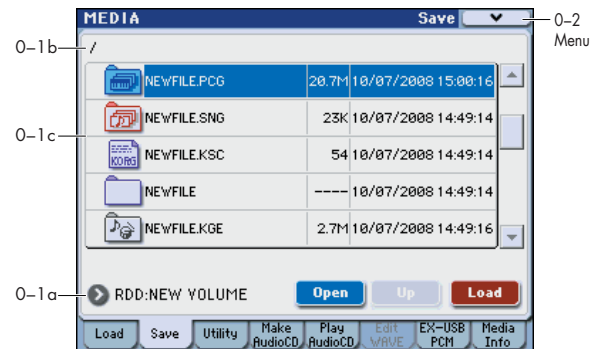
ファイルをセーブした日付と時刻です。左から日、月、年、時、分、秒です。本機はカレンダー、時計を内蔵しています。セーブ時に日付と時刻が自動的に付きます。日付と時刻の設定は Utility メニュー・コマンド“Set Date/Time”で行います。

▼ 0-1: Menu Command

- 0: Hide unknown files  p.416
- 1: Translation  p.416
- 2: Lock/Unlock selected  p.416
- 3: Sort  p.416
- 4: Load selected  p.416
- 5: Load PCG (RAM) and Samples  p.428

( 参照 : p.416 [Media: Menu Command])
















0-2: Save



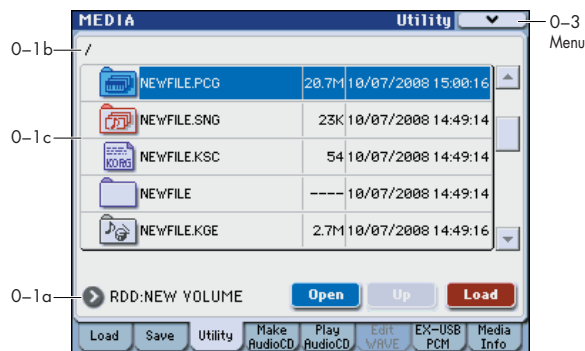
インターナル・メモリーやユーザー・サンプル用 RAM の各データを、メディアへセーブします。Open ボタン、Up ボタンで目的のディレクトリに移動 (カレント・ディレクトリ) してから、メニュー・コマンドを選びます。セーブを実行すると、表示しているファイルと同じ階層にセーブされます。

Note: 本機はカレンダー、時計を内蔵しています。セーブ時に日付と時刻が自動的に付きます。日付と時刻は Utility メニュー・コマンド“Set Date/Time”で設定します。

▼ 0-2: Menu Command

- 0: Hide unknown files  p.416
 - 1: Translation  p.416
 - 2: Lock/Unlock selected  p.416
 - 3: Sort  p.416
 - 4: Save All  p.429
 - 5: Save PCG & SEQ  p.430
 - 6: Save PCG  p.430
 - 7: Save SEQ  p.430
 - 8: Save Sampling Data  p.430
 - 9: Save User GE  p.431
 - 10: Save to Standard MIDI File  p.431
 - 11: Save Exclusive  p.432
 - 12: Export Samples as AIF/WAV  p.432
 - 13: Save Audio CD Track List  p.433
- ( 参照 : p.416 [Media: Menu Command])

0-3: Utility



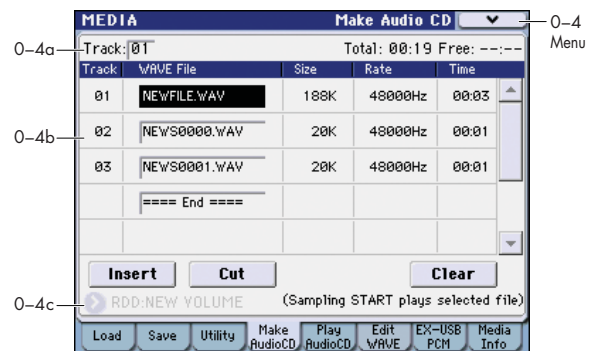
選択したメディアやファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、フォーマット、日付と時刻等の設定を行います。
メディアやファイルを選択してから、メニューのコマンドを選びます。

▼ 0-3: Menu Command

- 0: Hide unknown files ☞p.416
- 1: Translation ☞p.416
- 2: Lock/Unlock selected ☞p.416
- 3: Sort ☞p.416
- 4: Rename ☞p.433
- 5: Copy ☞p.433
- 6: Delete ☞p.434
- 7: Create Directory ☞p.434
- 8: Set Date/Time ☞p.434
- 9: Format ☞p.434
- 10: Convert to ISO9660 Format ☞p.435
- 11: Rate Convert ☞p.435
- 12: Check Medium ☞p.435

(☞参照 : p.416 「Media: Menu Command」)

0-4: Make Audio CD



USB A 端子に接続した CD-R/RW ドライブで、オーディオ CD を作成します。

本体のシーケンサー演奏等をリサンプリングして作成した、外部 USB ストレージ・デバイス内の WAVE ファイルを、オーディオ CD にします。Insert ボタン、Cut ボタン等を使い、オーディオ CD トラック・リストに順番に並べ、メニュー・コマンド “Write to CD” で書き込みます。

オーディオ CD は、サンプリング周波数が 44.1kHz または 48kHz の WAVE ファイルを元に作成します。

Note: サンプリング周波数 48kHz の WAVE ファイルは、オーディオ CD の書き込み時 (“Write to CD”) に、自動的に 44.1kHz へ変換されます。

Note: WAVE ファイルを選択して (反転表示)、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、そのファイルを再生することができます。

ファイナライズ (Finalize) とは

オーディオ CD を通常の CD プレイヤー等で再生したり、本機 (Media 0-5: Play Audio CD ページ、Sampling P5: Audio CD ページ) で再生するには、CD-R/RW ディスクにオーディオ CD トラックを書き込んだ後、ファイナライズを実行する必要があります。

本機は、メニュー・コマンド “Write to CD” のダイアログでオーディオ CD トラックを書き込み、ファイナライズを実行しないで終了することも可能なため、後から CD-R/RW ディスクにオーディオ CD トラックを追加することができます。

ファイナライズを実行するとオーディオ CD トラックの追加はできなくなりますので、必要なオーディオ CD トラックをすべて書き込んでから、ファイナライズを実行してください。

0-4a: Track, Total, Free

Track (Track Select)

[01...99, --]

オーディオ CD トラック・リストの一番上に表示させるトラック・ナンバーを指定します。

ファイナライズしていないメディアが入っている場合、そのメディアの最後にあるトラック・ナンバーの次のナンバーから表示されます。例えば、すでに “Track (Track Select)” 05 までのデータが書き込まれている場合、06 以降 (99 まで) が表示されます。

“WAVE File” =====End===== が一番上の場合、- が表示されます。

トラックは、Insert ボタンで最大 99 まで登録できます。

Total [00:00...]

オーディオ CD トラック・リスト内の WAVE ファイルを、すべて足した時間が表示されます。

▲ “Free” より “Total” の時間が長い場合、CD-R/RW メディアに書き込むことができません。

Free [00:00..., --:--]

“Media Select” で選択した USB CD-R/RW ドライブに入っているメディアの残り時間を表示します。CD-R/RW ドライブが接続されていない場合や、メディアが入っていない場合、すでにファイナライズを実行したメディアが入っている場合は --:-- が表示されます。



“Media Select” で、追加するファイルのあるメディアを選び、Open ボタン、Up ボタンでディレクトリに移動し、WAVE ファイルを選びます。

Insert: 選択（反転表示）した WAVE ファイルを追加します。

Insert All: 選択したディレクトリのサンプリング周波数が 44.1kHz、48kHz の WAVE ファイルをすべて追加します。表示されている順番に追加されます。

Insert、Insert All を実行すると WAVE ファイルが追加され、それ以降のオーディオ CD トラックは後ろへずれます。

Note: WAVE ファイルを選択して（反転表示）、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、そのファイルを再生することができます。

Exit ボタンを押すと、ダイアログが閉じ、WAVE ファイルの追加が終了します。

Exit ボタンを押すまで、何度でも WAVE ファイルの追加が可能です。

Cut

オーディオ CD トラックを削除します。

削除したいオーディオ CD トラックの “WAVE File” にカーソルを置き、Cut ボタンを押すと、そのオーディオ CD トラックが削除されます。それ以降のオーディオ CD トラックは前へずれます。

Clear

オーディオ CD トラック・リストを空にします。

Note: 必要なオーディオ CD トラック・リストは、“Save Audio CD Track List” (※p.433) で USB ストレージ・デバイスへセーブしてください。

0-4b: Audio CD Track List**Track** [01...99]

オーディオ CD トラック・リストに並べられた WAVE ファイルのトラック・ナンバーを表示します。詳しくは “0-4a: Track, Total, Free” (p.409) を参照してください。

WAVE File

WAVE ファイル名を表示します。

WAVE ファイルを追加するときは、追加したいオーディオ CD トラックの次のトラックの WAVE ファイルにカーソルを置き、Insert ボタンを押します。

オーディオ CD トラックを削除するときは、削除したいオーディオ CD トラックにカーソルを置き、Cut ボタンを押します。

Note: WAVE ファイルを選択して（反転表示）、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、そのファイルを再生することができます。

Size, Rate, Time

オーディオ CD トラック・リストの WAVE ファイルの情報を表示します。

Size: データ・サイズ (Byte)

Rate: サンプリング周波数 (Hz)

Time: 時間 (分 : 秒)

▲ “Load .KCD” 等で以前作成したオーディオ CD トラック・リストをロードした場合に、WAVE ファイルが指定したディレクトリにないときは、WAVE ファイルの情報が表示されません。その場合 Cut ボタンでそのオーディオ CD トラックを削除するか、メディアが正しく認識されているかを確認してください。

0-4c: Media Select, Command buttons**Media Select** [CDD: Name]

オーディオ CD を作成するメディアの入った USB CD-R/RW ドライブを選びます。

▲ ここでは USB CD-R/RW ドライブ以外は選べません。

Command buttons:**Insert**

オーディオ CD トラックをオーディオ CD トラック・リストに追加します。

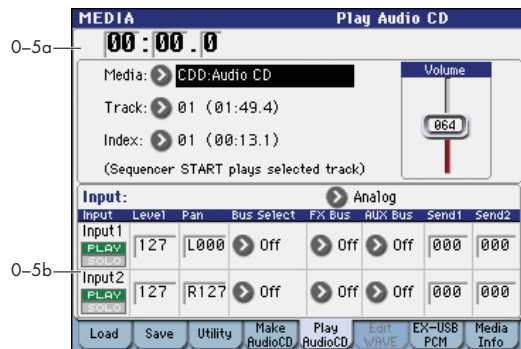
追加したいオーディオ CD トラックの次の “WAVE File” のエディット・セルを反転させ、Insert ボタンを押すとダイアログが表示されます。

0-4: Menu Command

- 0: Swap Track ※p.436
- 1: Write to CD ※p.436
- 2: Finalize Audio CD ※p.436
- 3: Erase CD-RW ※p.436

(※ 参照 : p.416 「Media: Menu Command」)

0-5: Play Audio CD



USB A 端子に接続した CD-R/RW ドライブで、オーディオ CD を再生します。

Make Audio CD ページで書き込んだ CD の音を確認するときに使用すると便利です。

音声をモニターするときは、CD-R/RW ドライブのオーディオ・アウトプット端子（またはヘッドホン端子）と、本機の AUDIO INPUT 1、2 を接続してください。または、CD-R/RW ドライブの S/P DIF OUT 端子と、本機の S/P DIF IN 端子とを接続しても、音声をモニターすることができます。

オーディオ・アウトプット端子、ヘッドホン端子、または S/P DIF OUT 端子が付いていないドライブでは、音声をモニターすることはできません。

オーディオ CD は、“0-5b: Audio Input” の設定に従い再生されます。

ファイナライズしていないオーディオ CD を再生することはできません。

オーディオ CD は、SEQUENCER の各スイッチでコントロールすることができます。

[START/STOP] スイッチ	再生/停止
[FF>>] スイッチ	早送り
[<<REW] スイッチ	巻き戻し
[PAUSE] スイッチ	一時停止
[LOCATE] スイッチ	トラックの先頭に戻る

0-5a: Audio CD Play

Location [(00:00.0...)]

再生しているオーディオ CD トラックの現在の位置を表示します。また、停止時には再生を開始する位置を設定します。“Track” や “Index” を選び直すと 00:00.0 になります。

Media

再生するオーディオ CD ドライブを設定します。CD-ROM/R/RW ドライブのみ選択可能です。

Track [01...]

再生するオーディオ CD のトラックを選びます。

Index [01...]

再生するオーディオ CD のインデックスを設定します。インデックス情報を持ったトラックを選んだ場合のみ有効です。

CD-R/RW ドライブによっては、インデックス情報が取得できないものがあります。

Volume [000...127]

CD-R/RW ドライブからのオーディオ出力の音量を設定します。

CD-R/RW ドライブによっては対応していない場合がありますので、ここで設定しても音量が変わらないことがあります。

0-5b: Audio Input

アナログ/デジタル・オーディオ機器の入力元の設定、入力レベル、パン、バス、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

これらのパラメーターは、Global モードの 0-3: Audio とリンクしています。(☞ 参照 : p.374 “0-3: Audio”)

Input [Analog, S/P DIF, (FireWire)]

Input1, Input2:

PLAY/MUTE [PLAY, MUT]

SOLO On/Off [Off, On]

Level [000...127]

Pan [L000...C064...R127]

Bus Select [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

FX Bus (FX Control Bus) [Off, 1, 2]

AUX Bus [Off, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

通常、以下のように設定します。

Input1 (L チャンネル)

“Level”127, “Pan”L000, “Bus Select”L/R, “Send1”/“Send2”000

Input2 (R チャンネル)

“Level”127, “Pan”R127, “Bus Select”L/R, “Send1”/“Send2”000

0-6: Edit WAVE



USB A 端子に接続したストレージ・デバイス (CD-R/RW 以外) に保存されている WAVE ファイルをエディットします。容量の大きい WAVE ファイルを、本機のサンプル・メモリー (RAM) で扱える容量にエディットし、Sampling モード等で使用することもできます。

サンプル・メモリー (RAM) で扱える容量
(サンプルレート 48kHz、モノの場合)

RAM1	33554176 サンプル	11 分 39 分
RAM2*	134217728 サンプル	46 分 36 秒

* EXB-M256 搭載時に選択可能

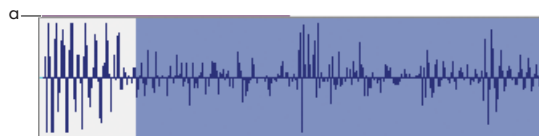
Note: 0-1: Load, 0-2: Save, 0-3: Utility, 0-4: Make Audio CD のいずれかのページで、エディットする WAVE ファイルを選び、この Edit WAVE ページを表示してください。

🔍 230400000 サンプル (サンプル・レート48kHzで 80分) を超える WAVE ファイルはエディットできません。

🔍 エディット可能な WAVE ファイルのサンプル・レートは、KSF ファイルが対応している周波数と同様です (☞ 参照: p.661)。

0-6a: WAVE ファイル波形ディスプレイ

選択した WAVE ファイルの波形を表示します。横軸がアドレス (時間軸)、縦軸がレベルです。



表示枠の上の太線 (a) は、データの波形全体のどの範囲を表示しているかを示します。時間軸にズーム・インしていくと、ズーム・インしていないときの波形表示に対して、どの部分をズーム・インしているかが分かります。ステレオの WAVE ファイルを選んでいるとき、WAVE ファイルの L チャンネルのデータが上側に、R チャンネルのデータが下側に表示されます。

“Edit Range Start” と “Edit Range End” を選択しているときは、“Edit Range Start” から “Edit Range End” の範囲を青で表示します。また、“WAVE Parameter” (0-6c) で “Loop On/Off” をチェックして “LoopS” と “End” を選択しているときは、“LoopS” を緑の縦線、“End” を青の縦線で表示し、ループの範囲を水色で表示します。

0-6b: Edit Range Start, Edit Range End, Use Zero, Grid

Edit Range Start [00000000...230399998]

Edit Range End [00000001...230399999]

エディットする範囲 (スタート・アドレスとエンド・アドレス) を設定します (単位はサンプル・アドレスです)。

“Edit Range Start” と “Edit Range End” の初期値は、“Loop On/Off” (0-6c) が On のときは “LoopS” と “End” の値になります。“Loop On/Off” が Off のときは、WAVE 波形の先頭から最後までになります。

ここで設定した範囲は、“WAVE ファイル波形ディスプレイ” で青で表示されます。設定した範囲の音を確認するときは SAMPLING [START/STOP] スイッチを押してください。“Edit Range Start”、“Edit Range End” で設定した範囲のデータを再生します。

🔍 SAMPLING [START/STOP] スイッチによる WAVE ファイルの再生は、44.1kHz、48kHz のファイルのみ対応しています。

Use Zero

[Off, On]

On (チェックする): “Edit Range Start”、“Edit Range End”、“LoopS”、“End” を設定時には、波形レベルが ± 0 (“WAVE ファイル波形ディスプレイ” のセンター線) をまたぐ (ゼロ・クロス) アドレスのみが選択できます。[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル、[Δ][▽] スイッチを操作すると、前後のゼロ・クロスのアドレスをサーチして自動的に (ゼロ・クロスの) アドレスを選択します。テン・キー [0] ~ [9] では入力した値に近いゼロ・クロスのアドレスをサーチします。

Off (チェックしない): “Edit Range Start”、“Edit Range End”、“LoopS”、“End” を 1 単位で設定します。通常の動作です。

Grid

[Off, On]

BPM

[000 BPM...480 BPM]

Resolution

[1...8]

“Grid” を On (チェックする) にすると、“WAVE 波形ディスプレイ” に、テンポ (BPM)、レゾリューション (“Resolution”) による灰色の縦線を表示します。BPM 値、ビートをベースにデータを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。

Note: グリッドは、WAVE 波形の先頭 (Loop がオフ時)、または “LoopS” (Loop がオン時) の設定アドレスが起点となります。

🔍 [TEMPO] ノブの設定とは関係ありません。

0-6c: WAVE Parameter

WAVE ファイルの “Loop On/Off”、“LoopS”、“End” を設定します。エディットした場合は、メニュー・コマンド “Save WAVE Parameter” を実行してください。

🔍 “Loop On/Off”、“LoopS”、“End” の動作は、WAVE ファイルをサンプル・メモリー (RAM) にロード (“35) Load .WAV” ☞ p.425) したときに Sampling モードでのみ有効になります。0-1: Load ページでの WAVE ファイルの再生では無効になります。Edit WAVE ページでは、WAVE ファイル波形ディスプレイで、“Loop On/Off”、“LoopS”、“End” の設定アドレスのみ確認できます。[0-6a: WAVE ファイル波形ディスプレイ] (p.412) を参照してください。

Loop On/Off

[Off, On]

WAVE ファイル波形をループさせるかを設定します。

On (チェックする): 波形は、“ サンプルの先頭 ” → “End” → “LoopS” → “End” → “LoopS” → ... というように “LoopS” から “End” 間を繰り返し再生します。

Off (チェックしない): 波形は、“ サンプルの先頭 ” → “ サンプルの最後 ” を1回 (ワンショット) 再生します。

“Loop On/Off” を Off から On に変更した場合、“ サンプルの先頭”、“サンプルの最後”のアドレスがそれぞれ “LoopS”、“End” の初期値として設定されます。

LoopS [00000000...]

End [00000001...]

WAVE ファイル再生時のループ・スタート・アドレスとエンド・アドレスを設定します。ループ・オン時に有効です。数字の単位はサンプル・アドレスです。ここで設定したアドレスは、“WAVEファイル波形ディスプレイ”では灰色の縦線が表示されます。

Note: “Loop On/Off” が On のときは “LoopS” と “End” の値が “Edit Range Start” と “Edit Range End” の初期値になり、SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと、“LoopS” と “End” 範囲のみを再生し確認できます。ループ動作を確認する場合は、WAVE ファイルをサンプル・メモリー (RAM) にロードして、Sampling モードで確認します。WAVE ファイルの容量がサンプル・メモリー (RAM) 容量をオーバーして、ロードできない場合は、“LoopS” と “End” の範囲をメニュー・コマンドの “Truncate” または “Cut” で切り出して、新規に WAVE ファイルを作成し、ロードします。

0-6d: ZOOM

“WAVE ファイル波形ディスプレイ” の波形を、横軸方向 (アドレス)、波形表示の縦軸方向 (レベル) に、それぞれズーム・イン、ズーム・アウトします (Samplig 1-1e: ZOOM)。

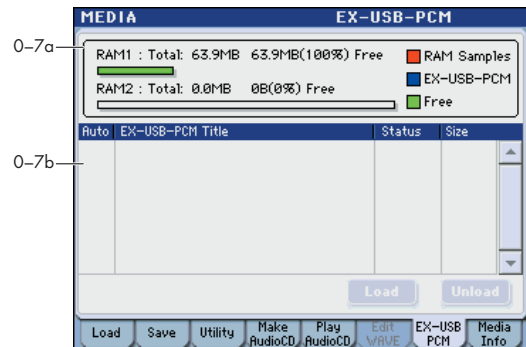
そのとき選ばれている “Edit Range Start”、“Edit Range End”、“LoopS” または “End” のポイントを起点にズーム・イン/アウトします。(ズーム・イン/アウトするとき別のパラメーターが選ばれているときは、最後に選ばれていたポイントを起点にズーム・イン/アウトします。またズーム・イン/アウトした状態で “Edit Range Start”、“Edit Range End”、“LoopS” または “End” を選び直すと、選ばれたポイントを表示するように表示範囲が変わります。)

▼ 0-6: Menu Command

- 0: Save WAVE Parameter 参考p.437
- 1: Truncate 参考p.437
- 2: Cut 参考p.437
- 3: Clear 参考p.437
- 4: Copy 参考p.433
- 5: Insert 参考p.437
- 6: Mix 参考p.437
- 7: Paste 参考p.437
- 8: Insert Zero 参考p.438
- 9: Normalize/Level Adj. 参考p.438
- 10: Volume Ramp 参考p.438
- 11: Erase Punch Noise 参考p.438
- 12: Time Stretch (Sustaining) 参考p.438
- 13: Transfer WAVE To Track 参考p.440
- 14: Mono to Stereo 参考p.440
- 15: Rate Convert 参考p.440

(参考参照 : p.416 [Media: Menu Command])

0-7: EX-USB-PCM



オプション EX-USB-PCM のロード情報等を表示します。

- EX-USB-PCM のロード/アンロード (RAM メモリーからの取り外し)
- EX-USB-PCM のロード状況確認
- RAM メモリーの使用状況確認

0-7a: RAM Memory Status

Total

RAM1、RAM2* のそれぞれの全容量を表示します。

RAM1 では、64MB の全 RAM 領域の内、512byte をシステム領域として使用しているため、63.9MB が最大空き容量です。

* RAM2 は、オプション EXB-M256 (別売) を装着することによって使用することができます。

Free

空き領域のサイズを Byte と % で表示します。

Status bar

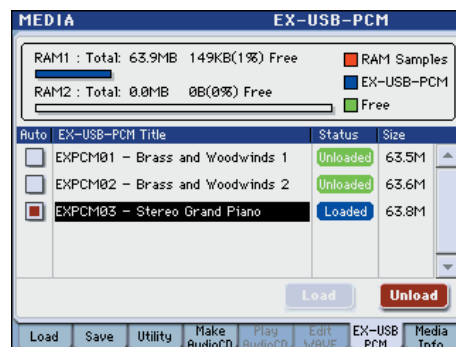
RAM1、RAM2 それぞれの使用状況を、グラフィカルに表示します。

RAM Samples (赤): Sampling モードでサンプリングしたり、Media モードでロードしたサンプル・データ容量です。

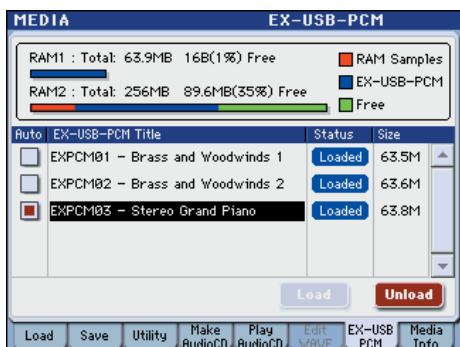
RAM メモリー上の RAM Samples データを消去するには、Sampling モードのメニュー・コマンド “Delete MS”、“Delete Sample” を使用します。または M3 の電源をオフにします。この場合、RAM Samples、EX-USB-PCM のすべてのサンプルが消去されます。

EX-USB-PCM (青): ロードした EX-USB-PCM の PCM データ容量です。RAM メモリー上の EX-USB-PCM データを消去するには、Unload ボタンを押します。

Free (緑): 空き領域です。



* 図は、EX-USB-PCM03 をロードした場合の表示です。



* 図は、オプション EXB-M256 (別売) を装着し、EX-USB-PCM01/02/03 をロードした場合の表示です。

0-7b: Auto, EX-USB-PCM Title, Status, Size

Auto (Auto-Load)

[Off, On]

On: 電源オン時に、ここで設定した EX-USB-PCM を自動的にロードします。

USB A 端子に接続した USB デバイスに収録された KEP ファイルをロードします。KEP (KORG EX PCM) は、拡張 PCM データ (EX-USB-PCM) を管理するファイルです。PCM データとパラメーター・データを含みます。PCM データは、RAM メモリー RAM1、RAM2 (EXB-M256 装着時) にロードします。パラメーター・データは、インターナル・メモリーのシステム領域にロードします。設定した KEP ファイルが、USB A ポートに接続した USB デバイスに存在しない場合はロードしません。

チェックできる数は、RAM1、RAM2 (EXB-M256 装着時) の容量と、各 EX-USB-PCM のサイズによって決定します。EX-USB-PCM のサイズが RAM メモリーの空き容量を超えると、チェック・ボックスがグレー表示になりオンにできません。

表示されるタイトルについては、次の「EX-USB-PCM Title」をご覧ください。

オート・ロード時の USB デバイスについて

- 2 つの USB A 端子に USB デバイスを接続している場合、下側の端子から優先してロードします。
- 3 つ以上の USB デバイスをオート・ロードするときは、市販の USB ハブを使用してください。

Note: 複数の USB デバイスを接続する場合は、セルフパワー対応の USB ハブをセルフパワー・モードで使用してください。ハブに関する接続、設定についてはハブの取扱説明書を参照してください。なお、USB ハブによっては USB デバイスを認識できない場合があります。あらかじめご了承ください。

EX-USB-PCM Title

EX-USB-PCM タイトルを表示します。

以下で認識した EX-USB-PCM のタイトルがリストに表示されます。

- 電源オン時に認識した USB デバイスの EX-USB-PCM (KEP ファイル)
Note: KEP ファイルは、USB A 端子に接続された USB デバイスのルート・ディレクトリにある必要があります。
- Media モードの Load ページ等で USB デバイスからロードした EX-USB-PCM (KEP ファイル)

Note: 上記のいずれかの方法で、一度でも M3 が認識した EX-USB-PCM はすべて表示します。

Note: このリストに表示されていない EX-USB-PCM をロードするときは、USB A 端子に USB デバイスを接続し、“Scan

USB Device” でデバイスを認識させた後、Load ページ等でロードしたい EX-USB-PCM (KEP ファイル) を選び、ロードしてください。

Status

[Loaded, Unloaded]

Loaded: EX-USB-PCM が RAM にロードされています。

Unloaded: EX-USB-PCM が RAM にロードされていません。

Size

EX-USB-PCM の容量を表示します。

Note: この容量は、KEP ファイル内の実際に RAM にロードされる圧縮 PCM データ・サイズを示します。Load ページで表示される KEP ファイルのサイズからパラメーター・データを除いた容量です。16 ビット・リニア換算時の値ではありません。

Load ボタン

Load

EX-USB-PCM をロードします。

“EX-USB-PCM Title” でロードする EX-USB-PCM を選択します。“Status” が Unloaded の EX-USB-PCM を選択すると、Load ボタンが有効になります。Load ボタンを押すと確認のメッセージが表示され、OK ボタンを押すとロードします。

RAM メモリーの容量が足りないとき、または “Status” が Loaded のタイトルを選択したとき、このボタンは選択できません。

KEP ファイルは部分的にロードしたり、RAM1、RAM2 に分割してロードすることはできません。Sampling モードで、マルチサンプル、サンプルを消去して空き容量を確保するか、すでにロードしている KEP ファイルの PCM データをアンロードしてから、ロードしてください。

RAM1、RAM2 (EXB-M256 装着時) の両方に空き容量があるときは、RAM1 から順番にロードされます。

Note: ロード中は、KEP ファイルが入った USB デバイスを取り外さないでください。

Unload ボタン

Unload

ロードした EX-USB-PCM データをアンロード (取り除き) します。

“EX-USB-PCM Title” で取り除く EX-USB-PCM を選択します。“Status” が Loaded の EX-USB-PCM を選択すると、Unload ボタンが有効になります。Unload ボタンを押すと、確認のメッセージが表示され、OK ボタンを押すと取り除かれます。

“Status” が Unloaded のタイトルを選択したとき、このボタンは選択できません。

KEP ファイルの PCM データ設定

ロードした KEP ファイルの PCM データ (マルチサンプル、ドラムサンプル) は、以下のパラメーターで設定することができます。

Program モード

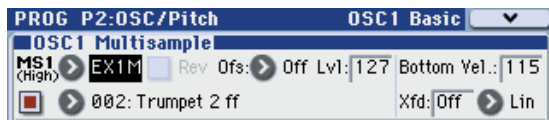
P2: OSC/Pitch- OSC1 Basic, OSC2 Basic “Bank”

Global モード

P5: DrumKit- Sample Setup “Bank”

- ロードした EX-USB-PCM に対応するバンクが選択できるようになります。
EX * S、EX * M が EX-USB-PCM のマルチサンプル、ド

ラムサンプルのバンクです。*はタイトル・ナンバー、Sはステレオ、Mはモノを示します。

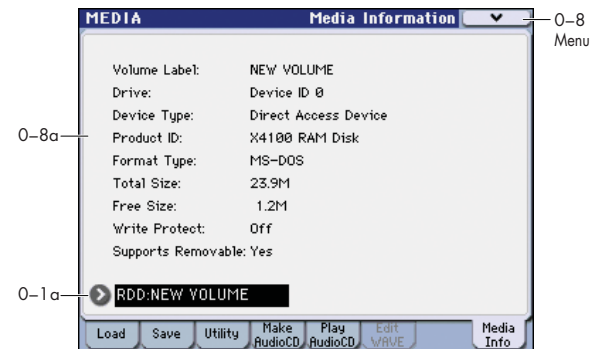


- ロードしたオプションに、マルチサンプルまたはドラムサンプルが含まれない場合は、選択できません。同様にモノ、ステレオが含まれない場合は、選択できません。
- 対応するバンクのEX-USB-PCMがロードされていない場合は、RomM または RomS と表示されますが、発音しません。対応する EX-USB-PCM の KEP ファイルをロードしてください。

Program, Combination, Sequencer モード

P0: Play (/REC)- Control Surface, Tone Adjust "Assign"
MS/DKit Select, MS Bank

0-8: Media Information



メディアは "Media Select" (0-1a) で選択しているメディアの情報を表示します。

0-8a: Media Information

Volume Label: 設定されているボリューム・ラベルです。

Drive: 設定されているドライブです。

Device Type: メディアの種類です。

Product ID: Vendor ID、Product、Product Version 等です。

Format Type: フォーマットの種類です。フォーマットされていないときは、「Unformatted」を表示します。

Total Size: メディアの容量 (Byte 単位) です。

Free Size: メディアの空き容量 (Byte 単位) です。

Write Protect: メディアのライト・プロテクトの状態です。プロテクトがかかっているときは「On」、かかっていないときは「Off」を表示します。

Supports Removable: 選択したデバイスが、リムーバブル・メディア (コンパクトフラッシュ、CD-R/RW ディスク、MO ディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア) のときは「Yes」と表示します。固定メディアのときは「No」と表示します。

▼ 0-8: Menu Command

- 0: Scan USB device [☞](#)p.440

(☞ 参照 : p.416 「Media: Menu Command」)

Media: Menu Command

Name \ Page	Media							
	1	2	3	4	6	8		
	Load	Save	Utility	Make Audio CD	Edit WAVE	Media Information		
Hide unknown files	416	0	0	0				
Translation	416	1	1	1				
Lock/Unlock selected	416	2	2	2				
Sort	416	3	3	3				
Load selected	416	4						
Load PCG (RAM) and Samples	428	5						
Save All	429		4					
Save PCG & SEQ	430		5					
Save PCG	430		6					
Save SEQ	430		7					
Save Sampling Data	430		8					
Save User GE	431		9					
Save to Standard MIDI File	431		10					
Save Exclusive	432		11					
Export Samples as AIF/WAV	432		12					
Save Audio CD Track List	433		13					
Rename	433			4				
Copy	433			5				
Delete	434			6				
Create Directory	434			7				
Set Date/Time	434			8				
Format	434			9				
Convert to ISO9660 Format	435			10				
Rate Convert	435			11				
Check Medium	435			12				
Swap Track	436				0			
Write to CD	436				1			
Finalize Audio CD	436				2			
Erase CD-RW	436				3			
Save WAVE Parameter	437					0		
Truncate	437					1		
Cut	437					2		
Clear	437					3		
Copy	437					4		
Insert	437					5		
Mix	437					6		
Paste	437					7		
Insert Zero	438					8		
Normalize/Level Adj.	438					9		
Volume Ramp	438					10		
Erase Punch Noise	438					11		
Time Stretch (Sustaining)	438					12		
Transfer WAVE To Track	440					13		
Mono to Stereo	440					14		
Rate Convert	440					15		
Scan USB device	440							0

Tips: 各ページでの表示順の 10 番目までのメニュー・コマンドは、[ENTER] スイッチを押しながら該当するテン・キー [0] ~ [9] を押すことによって、コマンドを表示（またはオン/オフ）することができます。

Tips: コマンドを開いている間、[ENTER] スイッチが OK ボタンとして、[EXIT] スイッチが Cancel ボタンとして機能します。

0-1: Load Menu Command

Hide unknown files

“Hide unknown files” を選ぶと、「Hide unknown files」の左側にチェック・マークがついた状態になります。この状態では、未定義のファイルはディレクトリ・ウィンドウに表示されませ

ん。ただし、カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリである場合のみ有効です。

Translation

“Translation” を選ぶと、「Translation」の左側にチェック・マークがついた状態になります。この状態では、.KMP（コルグ・マルチサンプル・パラメーター）ファイル、.KSF（コルグ・サンプル・ファイル）の DOS ファイル名を、Sampling モード等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。

Lock/Unlock selected

ディレクトリ・ウィンドウ (0-1c) で選んだファイル、ディレクトリをロック/ロック解除します。ロックするとロック・アイコン (“Lock”) が表示されて、上書き保存、デリート等が行えません。

1. ディレクトリ・ウィンドウ (0-1c) でロック/ロック解除するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Lock/Unlock selected” を選ぶと、選んだファイル、ディレクトリのロック/ロック解除が切り替わります。

Sort

カレント・ディレクトリのファイルをソート（並べ替え）する機能です。



1. “Type” でソートのしかたを選び、“Order” で順番を決めます。

Type	Order	
No order	—	ソートしない
Name (Directory First)	Ascent	ディレクトリ、ファイルの順で、それぞれアルファベット順
	Descent	ディレクトリ、ファイルの順で、それぞれアルファベット逆順
Name	Ascent	アルファベット順
	Descent	アルファベット逆順
Size	Ascent	サイズが小さい順
	Descent	サイズが大きい順
Date	Ascent	日付が古い順
	Descent	日付が新しい順

Load selected

ディレクトリ・ウィンドウ (0-1c) で選んだファイル、ディレクトリを、インターナル・メモリーにロードします。

1. ディレクトリ・ウィンドウ (0-1c) でロード（読み込む）するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Load selected” を選びます。

ダイアログが表示されます。ダイアログはロードするファイルによって異なります。p.417以降を参照してください。必要に応じて各項目を設定してください。

Note: “Load selected” ではなく Load ボタンを押しても、同様のダイアログが表示されます。

ロードするファイルが見つからない場合や、分割してセーブしたファイルをロードする場合は


マルチサンプル、サンプル・データ、.PCG、.SNG、.KSC、.KGE ファイルをロードする際に、必要なファイルがカレント・ディレクトリ、または下のディレクトリに見つからない場合は、下図のようなダイアログ (Where is a...) が表示されます。



このダイアログは、次の場合に表示します。

- .KSC ファイルのロード時に、そこで使用する .KMP ファイルが見つからない場合
- .KMP ファイルのロード時に .KSF ファイルが見つからない場合
- S1000/S3000 フォーマットの Program ファイルのロード時に Sample ファイルが見つからない場合
- 複数のメディアに分割してセーブした、メディアの容量を超える .KSF ファイルをロードするときに、1 枚目のロードが終わり、2 枚目のメディアを指定する場合
- 複数のメディアに分割してセーブした .PCG ファイルをロードする場合に、1 枚目のロードが終わり、2 枚目のメディアを指定するとき
- .PCG ファイルのロードで .SNG、.KSC、.KGE ファイルを同時にロードしたときに、.PCG ファイルのロード後、カレント・ディレクトリに同一ファイル名の .SNG、.KSC、.KGE ファイルがない場合

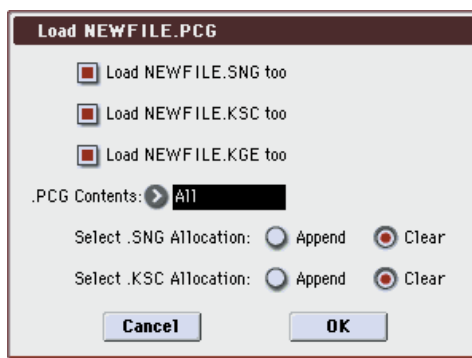
このダイアログが表示されたときは、次のように対応してください。




1. 「Where is a...」で指示されたファイルを含むディレクトリを選びます。指示されたファイルが他のメディアにあるときは、メディアを交換し、ディスプレイのディレクトリ・ウィンドウを押し、メディアを認識させてからディレクトリを選びます。
 「Where is a...」ダイアログでは、.PCG、.SNG、.KGE ファイルを開くことはできません。.PCG、.SNG、.KGE ファイルに対して Open ボタンは使えません。
2. Select ボタンを押してロードを再開します。Cancel ボタンを押すとロードが中断されます。このままロードを終了する場合は OK ボタンを押します。また、Skip ボタンを押すと指示したファイルをスキップして、次のファイルをロードします。
 指示したファイルを含んだメディアが破損している、または見つからない等の特殊なケースを除き、Select ボタンでロードを続行してください。

1) Load .PCG



.PCG ファイル内のデータをロードします。



1. PCG と同一ファイル名の .SNG、.KSC、.KGE ファイルを .PCG ファイルと一緒にロードする場合は、“Load *****.SNG too”、“Load *****.KSC too”、“Load *****.KGE too” チェック・ボックスをチェックします。
 カレント・ディレクトリにファイルがない場合は、「ロードするファイルが見つからない場合や、分割してセーブしたファイルをロードする場合は」(p.417)の手順に従ってロードを実行してください。
2. “PCG Contents” でロードするデータを指定します。
 All: .PCG ファイル内のすべてのデータをロードします。
 Bank I-A ~ I-G, U-A ~ U-G: 指定したバンクのデータをロードします。このときは、“To” でロード先のバンクを指定します。ロードを実行すると、指定したバンクのコンビネーション、プログラム、ドラムキットのデータだけがロード先バンクへロードされます。グローバル・セッティング・データはロードされません。
 また、コンビネーションで使用しているプログラム・バンクと、プログラムで使用しているドラムキットのナンバーが、正しく対応するように自動的に設定し直されます。
 .SNG を同時にロードした場合も同様に、ソングのトラックで使用しているプログラム・バンク (トラック、パターン・イベントがある場合、イベント内のプログラムのバンク) が正しく対応するように自動的に設定し直されます。
 Note: プログラム・バンク I-A ~ I-E は、バンク・タイプ EDS で、I-F バンクはバンク・タイプ RADIAS です。これらのバンクのバンク・タイプは固定されているため、ロードを指定したバンクと異なるバンク・タイプは、“To” で選ぶことができません。
 プログラム・バンク U-A ~ U-G は、EDS または RADIAS バンク・タイプが自由に設定できます (Global モードの “Set Prog User-Bank Type” p.397 で設定)。現在の本体のバンク・タイプ設定と異なるバンク・タイプの .PCG ファイルもロードすることができます。このときバンク・タイプも書き込まれます。
 指定したバンクのデータが .PCG ファイル内に無い場合、“No readable data” のエラーを表示し、ロードを中止します。
 指定したバンクのプログラム・データが .PCG 内に無い場合、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックのプログラム・バンクの自動設定は実行しません。
 指定したバンクのドラムキットが .PCG 内に無い場合、プログラムのドラムキット・ナンバーの自動設定は実行しません。
3. “Load *****.SNG too” をチェックしたときは、“Select.SNG Allocation” で .SNG ファイル内にあるソング・

データのロード方法を指定します。

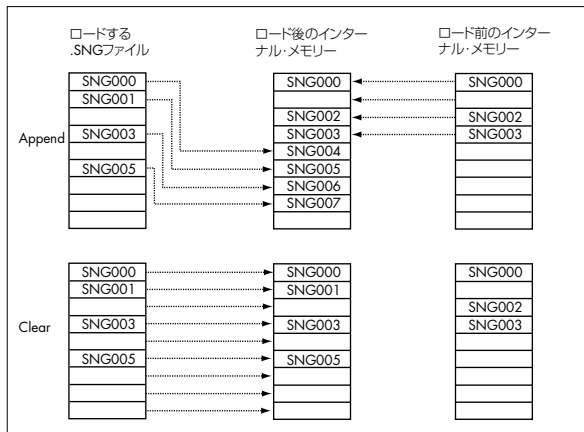
Append: すでにインターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる .SNG ファイル内のソング・データは、詰めてロードされます。(次図参照)

インターナル・メモリー上にあるソング・データを消去せず、メディアからソング・データを追加してロードする場合には選びます。キュー・リスト・データはロードされません。

Clear: すでにインターナル・メモリー上に存在するキュー・リスト・データとソング・データをすべて消去して、キュー・リスト・データとセーブ時のソング・データの配置をそのままロードします。(次図参照)

電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときには選びます。

.SNG Allocation



4. “Load *****.KSC too” をチェックしたときは “Select .KSC Allocation” で .KSC 内のマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

Append: サンプリングやロードによって、すでにユーザー・サンプル用 RAM に存在する最後のマルチサンプル、サンプル・ナンバーにロードされます。

このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけが詰めてロードされます。(次図参照)

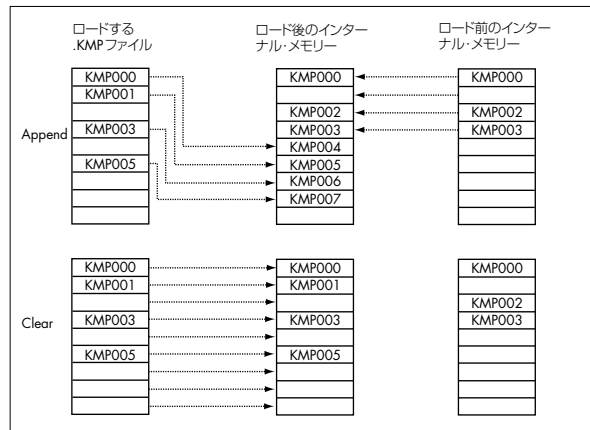
同時に .PCG 内のプログラムで .KSC 内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレーターのマチサンプルが設定し直されます。 .PCG 内のドラムキットで .KSC 内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように、自動的にドラムキットのサンプルが設定し直されます。

Clear: ユーザー・サンプル用 RAM に存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします。(次図参照)

ユーザー・サンプル用 RAM にあるマルチサンプル、サンプルを消去せずにメディアからマルチサンプル、サンプルをロードする場合は、Append を選びます。

電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときには、Clear を選びます。

.KSC Allocation



5. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

2) Load Programs



.PCG ファイル内のすべてのプログラム・データをロードします。

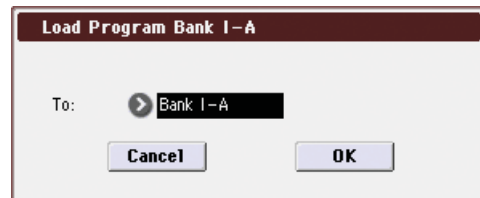
1. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

3) Load Program Bank



[Bank I-A...I-F, Bank U-A...U-G]

選択したバンク内のすべてのプログラム・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。



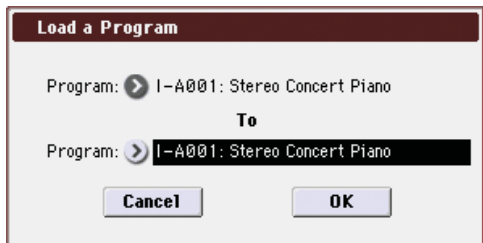
1. “To” でロード先のバンクを選びます。
2. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

Note: プログラム・バンク I-A ~ I-E は、バンク・タイプ EDS で、I-F バンクはバンク・タイプ RADIAS です。これらのバンクのバンク・タイプは固定されているため、ロード指定したバンクと異なるバンク・タイプは、“To” で選ぶことができません。

プログラム・バンク U-A ~ U-G は、EDS または RADIAS バンク・タイプが自由に設定できます。(Global モードの “Set Prog User-Bank Type” p.397 で設定) 現在の本体のバンク・タイプ設定と異なるバンク・タイプの .PCG ファイルもロードすることができます。このときバンク・タイプも上書きされます。

4) Load a Program

選択した 1 プログラム・データを、ロード先に選んだプログラム・ナンバーにロードします。



1. “Program”（上段）では、選択したプログラム以外をロードするときに、ロードするプログラムを選び直します。

Note: 選択したプログラムは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするプログラムを確認する際に便利です。（※ 参照：p.407 “PCG Preview”）

2. “To Program”（下段）でロード先のバンクとプログラムを選びます。ポップアップ・ボタンを押すと “Bank/Program Select” が表示されます。

Note: 選択したプログラムのバンク・タイプと異なるバンクは、“To” で設定できません。

3. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

5) Load Combinations

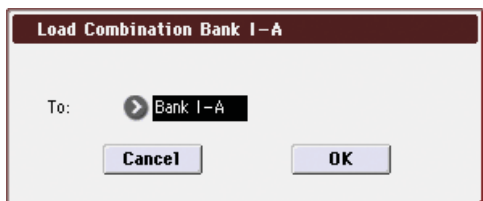
.PCG ファイル内のすべてのコンビネーション・データをロードします。

1. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

6) Load Combination Bank

[Bank I-A...I-G, Bank U-A...U-G]

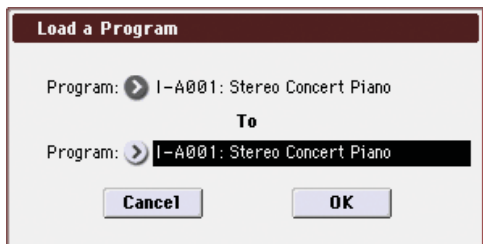
選択したバンク内のすべてのコンビネーション・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。



1. “To” でロード先のバンクを選びます。
2. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

7) Load a Combination

選択した 1 コンビネーション・データを、ロード先に選んだコンビネーション・ナンバーにロードします。



1. “Combination”（上段）では、選択したコンビネーション以外をロードするときに、ロードするコンビネーションを選び直します。

Note: 選択したコンビネーションは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするコンビネーションを確認する際に便利です。（※ 参照：p.407 “PCG Preview”）

2. “To Combination”（下段）で、ロード先のバンクとコンビネーションを選びます。ポップアップ・ボタンを押すと “Bank/Combination Select” が表示されます。
3. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

8) Load Drum Kits

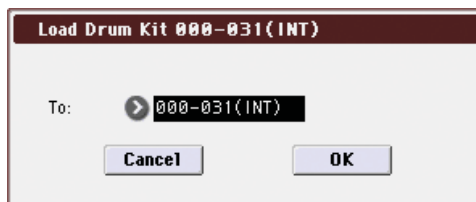
.PCG ファイル内のすべてのドラムキット・データをロードします。

1. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。


9) Load Drum Kit

[000-031(INT), 032-047(U-A)...128-143(U-G)]

選択したドラムキット・バンク内のすべてのドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・バンクにロードします。



1. “To” でロード先のバンクを選びます。
2. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

 選択したドラムキット・バンク（INT）のロード先を U-A ~ U-G にして実行した場合、000 ~ 015 がロードされます。また、U-A ~ U-G のロード先に INT を選択すると 000 ~ 015 がロードされます。

10) Load a Drum Kit

選択した 1 ドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ナンバーにロードします。



1. “Drum Kit”（上段）では、選択したドラムキット以外をロードするときに、ロードするドラムキットを選び直します。

Note: 選択したドラムキットは、ロード前でも鍵盤を弾くと発音します。ロードするドラムキットを確認する際に便利です。（※ 参照：p.407 “PCG Preview”）

2. “To Drum Kit”（下段）でロード先のドラムキットを選びます。
3. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

11) RADIAS formant Motion

.PCG ファイル内の全ての RADIAS フォルマント・モーション・データをロードします。

Note: 別売の EXB-RADIAS を装着している場合に、ダイアログを表示することができます。詳しくは、EXB-RADIAS for M3 取扱説明書 (PDF) をご覧ください。

12) Load a RADIAS Formant Motion

選択した 1 つの RADIAS フォルマント・モーション・データを、ロード先を選んだナンバーへロードします。

Note: 別売の EXB-RADIAS を装着している場合に、ダイアログを表示することができます。詳しくは、EXB-RADIAS for M3 取扱説明書 (PDF) をご覧ください。

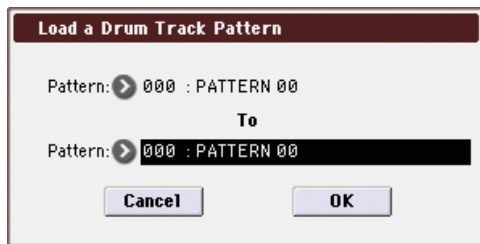
13) Load Drum Track Patterns

.PCG ファイル内の全てのドラムトラック・ユーザー・パターン・データをロードします。

- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

14) Load a Drum Track Pattern

選択した 1 つのドラムトラック・ユーザー・パターン・データを、ロード先を選んだドラムトラック・ユーザー・パターン・ナンバーへロードします。




- “Pattern” (上段) では、選択したパターン以外をロードするときに、ロードするパターンを選び直します。
- “To Pattern” (下段) でロード先のパターンを選びます。
- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

15) Load Global Setting

.PCG ファイル内のグローバル・セッティング・データをロードします。

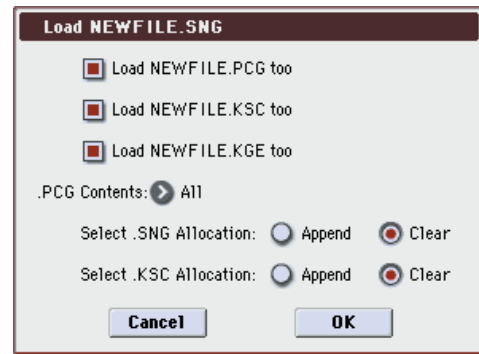
Global モードでのドラムキット以外のパラメーターが含まれます。

 メモリー・プロテクト、システム・クロックの情報はロードされません。

- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

16) Load .SNG

.SNG ファイル内のすべてのデータをロードします。



- “Select .SNG Allocation” で .SNG 内にあるソング・データのロード方法を指定します。

Append: すでにインターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる .SNG ファイル内のソング・データは、つめてロードされます。(☞ 参照: p.418 “SNG Allocation” 図) インターナル・メモリー上にあるソング・データを消去せずに選択したメディアからソング・データを追加してロードする場合に選びます。キュー・リスト・データはロードされません。

Clear: すでにインターナル・メモリー上に存在するキュー・リストおよびソング・データをすべて消去して、キュー・リスト・データとセーブ時のソング・データの配置をそのままロードします。(☞ 参照: p.418 “SNG Allocation” 図) 電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときに選びます。

- カレント・ディレクトリに同一ファイル名の .PCG、.KSC、.KGE ファイルがある場合は “Load *****.PCG too” チェック・ボックス、“Load *****.KSC too” チェック・ボックス、“Load *****.KGE too” チェック・ボックスが選択できます。(☞ 参照: p.417 “1) Load .PCG” 手順 1)
 - “Load*****.PCG too” をチェックしたときは、“PCG Contents” で .PCG ファイル内のバンクを指定します。(☞ 参照: p.417 “1) Load .PCG” 手順 2)
 - “Load*****.KSC too” をチェックしたときは “Select .KSC Allocation” で .KSC ファイル内にあるマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。(☞ 参照: p.417 “1) Load .PCG” 手順 4)
- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

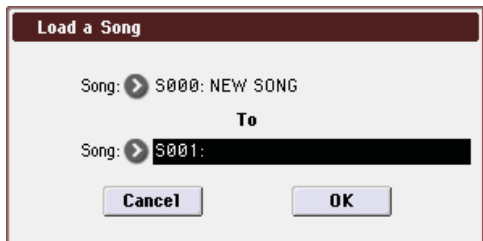
17) Load Cue Lists

.SNG ファイル内のキュー・リスト・データをロードします。

- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

18) Load a Song 

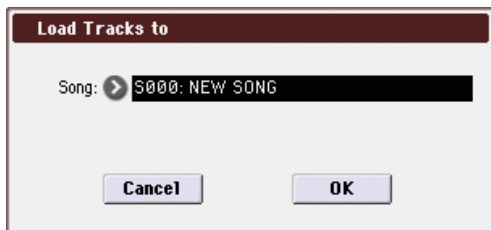
選択した 1 ソング・データを、ロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。



1. “Song”（上段）では、選択したソング以外をロードするときに、ロードするソングを選び直します。
2. “To Song”（下段）でロード先のソングを選びます。
3. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

19) Load Tracks 

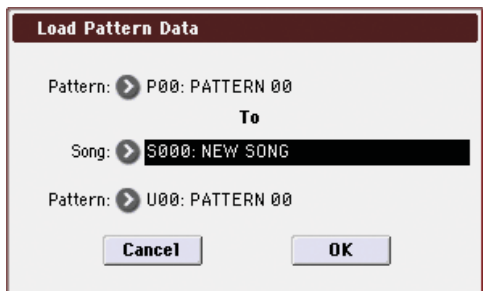
選択したソング内の全トラックのイベント・データを、ロード先に選んだソングにロードします。ただし、クリエイトされていないソングはロード先に指定できません。



1. “Song” でロード先のソングを選びます。
2. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

20) Load Pattern Data 

選択したユーザー・パターンを、ロード先に選んだソングのユーザー・パターンにロードします。ただし、クリエイトされていないソングはロード先に指定できません。



1. “Pattern”（上段）では選択したユーザー・パターン以外をロードするときに、ロードするユーザー・パターンを選び直します。
2. “To Song”、“Pattern”（下段）でロード先のソングおよびユーザー・パターンを選びます。
3. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

KARMA GE をロードする

21) Load .KGE 

.KGE ファイル内のすべてのデータをロードします。



1. .KGE ファイルと同一ファイル名の .PCG、.SNG および KSC ファイルを .KGE ファイルと一緒にロードする場合は、“Load *****.PCG too”、“Load *****.SNG too”、“Load *****.KSC too” チェック・ボックスをチェックします。
 - “Load*****.PCG too” をチェックしたときは、“PCG Contents” で .PCG ファイル内のバンクを指定します。（※参照：「1）Load .PCG: 手順 2.」）
 - “Load*****.SNG too” をチェックしたときは“Select .SNG Allocation” で .SNG ファイル内にあるソング・データのロード方法を指定します。（※参照：「1）Load .PCG: 手順 3.」）
 - “Load*****.KSC too” をチェックしたときは“Select .KSC Allocation” で .KSC ファイル内にあるマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。（※参照：「1）Load .PCG: 手順 4.」）
2. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

22) Load GEs 

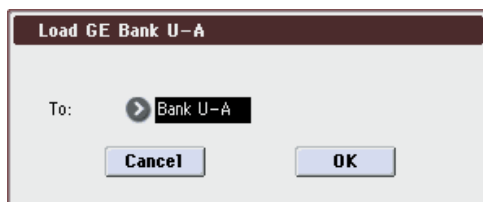
.KGE ファイル内のすべての GE データをロードします。



1. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

23) Load GE Bank 

.KGE ファイル内のすべての GE データをロードします。



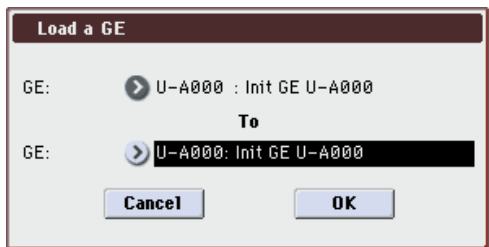
1. “To” でロード先のバンクを選びます。

- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

24) Load a GE



選択した GE データをロード先に選んだ GE ナンバーへロードします。



- “GE” (上段) では、選択した GE 以外をロードするときに、ロードするプログラムを選び直します。ポップアップ・ボタンを押すと “GE Select” が表示されます。
- “To GE” (下段) でロード先のバンクとプログラムを選びます。ポップアップ・ボタンを押すと “GE Select” が表示されます。
- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

25) Load Templates



.KGE ファイル内のすべてのテンプレート・データをロードします。ユーザー GE で使用するリズム・パターンや CC パターン等のユーザー・テンプレート・データです。

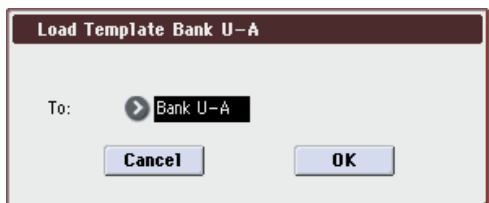


- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

26) Load Template Bank



選択したバンク内のテンプレート・データをロード先に選んだバンクへロードします。



- “To” でロード先のバンクを選びます。
- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

27) Load Standard MIDI File



選択したスタンダード MIDI ファイルを、ロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。

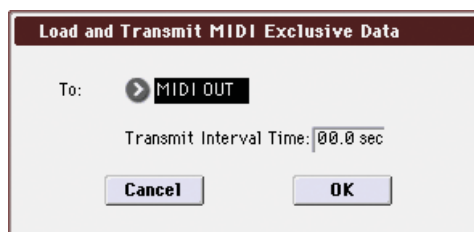


- “Song” でロード先のソングを選びます。
- “Exclusive” Off (チェックしない) では、SMF データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージはロードされません。On (チェックする) では、SMF データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージをエクスクルーシブ・イベントとしてロードします。
- GS/XG の音色配列やメッセージには対応していません。データの内容によっては正しく再生されない場合がありますが、“Exclusive” をチェックすることによってデータの保持は可能です。
- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。
- 未定義のファイルを選び、“Load selected” を選択すると、スタンダード MIDI ファイルとみなし、“Load Standard MIDI File” ダイアログを表示します。ロードを実行すると、ロード先に指定したソングにロードします。ただし、ファイルの形式が適切でない場合は、無効となりエラー・メッセージが表示されます。
- ソングにロードされるプログラム・バンク、プログラム・ナンバーは、“Bank Map” (Global 0-2a) の設定に従います。“Bank Map” が KORG のときは、バンク・セレクト 00.00 (MSB. LSB) に対して A バンクが選ばれます。“Bank Map” が GM(2) のときは、G バンクが選ばれます。

28) Load and Transmit MIDI Exclusive Data



EXL ファイル内のすべてのデータをロードし、MIDI OUT または USB B 端子から送信します。



- “Transmit Interval Time” では、複数のエクスクルーシブ・データが .EXL ファイルにある場合に、その転送インターバルを指定します。他の M3 に転送する場合はデータの種類の設定が異なります。すべての Program データを転送した後は、約 2 秒の間隔をおく必要があります。詳しくは、Global モードの Dump Program ~ Dump KARMA User GE (参照 : p.399) を参照してください。他の MIDI 機器に関しては、それぞれの取扱説明書をご覧ください。
- ロードするときは OK ボタンをロードしないときは Cancel ボタンを押します。

29) Load .KCD



選択した .KCD ファイルをロードします。

- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

ロードした内容は「0-4: Make Audio CD」(p.409)に表示されます。またロード時にリストの中にある WAVE ファイルをチェックして、ファイルが無い場合には“File/Path not found”と表示されます。

サンプル・データのロード

これより説明する 30) Load .KSC、31) Load .KMP、32) Load .KSF ではコルグ・フォーマットの PCM データ・ファイルを本機のユーザー・サンプル用 RAM にロードします。

ユーザー・サンプル用 RAM について

本機の RAM メモリーは、標準で 64Mbyte (Bank1) です。また、別売の EXB-256M を装着することで、Bank2 用の 256Mbyte を拡張することができます。

ただし、Bank1 と 2 は別々に使用され、ロード可能なサンプルの最大サイズは、Bank1 へは 64Mbyte、Bank2 へは 256Mbyte です。サンプルを、Bank1 と 2 をまたいでロードすることはできません。

ロードできる最大数の制限について

- マルチサンプル数：最大 1000 個
- サンプル数：最大 4000 個
- マルチサンプルで使用されているサンプル数：最大 4000 個

コルグ・フォーマットの PCM データ・ファイルについて

KSC ファイル



拡張子が KSC (Korg SCript) のファイルには、.KMP ファイル、.KSF ファイル名が記述されています。
.KSC ファイルをロードすると、記述されている .KMP ファイルと .KSF ファイルがまとめてロードされます。複数のマルチサンプル、サンプルをまとめてロードするときに使用します。
セーブ時には .KSC ファイルと同じファイル名でディレクトリが作成され、その中には .KSC ファイルに記述されている .KMP ファイルと .KSF ファイルがセーブされます。

KMP ファイル



拡張子が KMP (Korg Multisample Parameter) のファイルには、1 つのマルチサンプルを構成するためのパラメーターが書かれています。パラメーターにはそのマルチサンプルで使用している .KSF ファイル名も書かれているので、.KMP ファイルをロードするとそれに必要な .KSF ファイルも同時にロードされます。

セーブ時には .KMP ファイルと同じファイル名でディレクトリが作成され、その中にはマルチサンプルで使用している .KSF ファイルがセーブされます。

KSF ファイル



拡張子が KSF (Korg Sample File) のファイルには、1 つのサンプルを構成するためのパラメーターと波形データが書かれています。

.KSF ファイルはマルチサンプルで使用されるサンプルの 1 つとしても使用できます。またドラムキットのドラムサンプルとしても選択、使用できます。

KEP ファイル



拡張子が KEP (KORG EX PCM) のファイルは、拡張 PCM データを管理するファイルです。コルグ M3 の独自フォーマットです。

KEP ファイルは、PCM データとパラメーター・データを含みます。PCM データは、RAM メモリー (RAM1、RAM2*) にロードされます。パラメーター・データは、インターナル・メモリーのシステム領域にロードされます。

M3 本体の電源をオンにしたときに、KEP ファイルのデータを自動的にロードさせることができます。(※参照：p.413「0-7: EX-USB-PCM」)

複数ファイルのロード

ディレクトリ内にある .KMP、.KSF、.AIF、.WAV、.SF2、AKAI Program、AKAI Sample の複数ファイルをワイルド・カードを使用して、同時にロードすることができます。

各ダイアログで、テキスト・エディット・ボタンを押して、テキスト入力ダイアログを表示します。

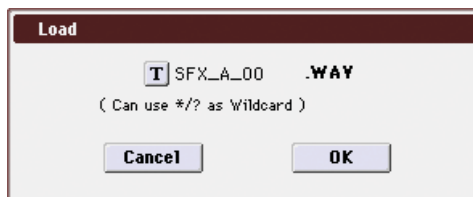
選択したファイル名に「*」、「?」をワイルド・カードとして設定することによって、選択されているディレクトリ内にある、複数の同一拡張子 (同一フォーマット) のサンプル・ファイルを同時にロードすることができます。



例) フォルダ内に以下のファイルがあります。“SFX_A_00.WAV” を選びワイルド・カードを設定することによって、複数のファイルを同時にロードすることができます。

PIANO.WAV
SFX_A_00.WAV
SFX_A_01.WAV
SFX_B_00.WAV
SFX_B_01.WAV
SFX_C_00.WAV

“SFX_A_00.WAV” を選び、“Load selected” を選び、ダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタン (**T**) を押して、テキスト入力ダイアログを表示し、ワイルド・カードを設定します。リネームの方法は OG p.191 を参照してください。



「*」は、それ以降の文字をワイルド・カードの対象とします。

「?」は、その 1 文字のみをワイルド・カードの対象とします。

1. 「SFX_A_*」に設定してロードを実行すると、以下のファイルがロードされます。

SFX_A_00.WAV
SFX_A_01.WAV

2. 「SFX_?_00」を設定してロードを実行すると以下のファイルがロードされます。

SFX_A_00.WAV
SFX_B_00.WAV
SFX_C_00.WAV

3. 「SFX_*_00」に設定すると「SFX_*」を設定した場合と同じ扱いになり、以下のファイルがロードされます。

SFX_A_00.WAV
SFX_A_01.WAV
SFX_B_00.WAV
SFX_B_01.WAV
SFX_C_00.WAV

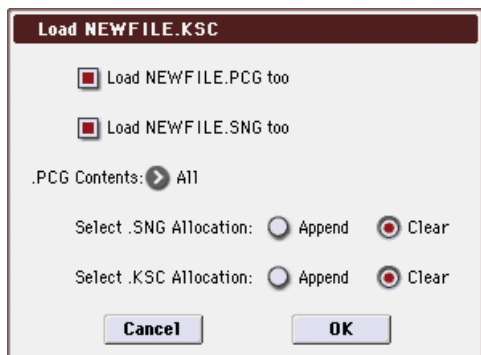
4. 「*」に設定してロードを実行すると、以下のようによすべての .WAV ファイルがロードされます。

PIANO.WAV
SFX_A_00.WAV
SFX_A_01.WAV
SFX_B_00.WAV
SFX_B_01.WAV
SFX_C_00.WAV

30) Load .KSC



.KSC ファイルに記述されている .KMP ファイル、.KSF ファイルを、それぞれマルチサンプル、サンプルとしてロードします。



.KSC ファイルに記述されている .KMP ファイル、.KSF ファイルは、セーブ時に .KSC ファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中にセーブされます。

1. “Select .KSC Allocation” で .KSC に含まれるマルチサン

プル、サンプルのロード方法を指定します。

Append: サンプリングやロードによって、すでに本機のユーザー・サンプル用 RAM に存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけを詰めてロードします。(※ 参照: p.418 “KSC Allocation” 図)

“Load *****.PCG too” にチェックしてロードした場合に、.PCG 内のプログラムで .KSC 内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレーターのマルチサンプルが設定し直されます。.PCG 内のドラムキットで .KSC 内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように自動的にドラムキットのサンプルが設定し直されます。

Clear: すでにユーザー・サンプル用 RAM に存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします。(※ 参照: p.418 “KSC Allocation” 図)

ユーザー・サンプル用 RAM 上に消去したくないマルチサンプル、サンプルがあり、さらにマルチサンプル、サンプルをメディアよりロードするときに、Append を選びます。電源オン直後などで、セーブした状態をそのまま再現するときには、Clear を選びます。

- カレント・ディレクトリに同一ファイル名の .PCG ファイル、.SNG ファイルがある場合は “Load *****.PCG too”、“Load *****.SNG too” チェック・ボックスが選択できます。(※ 参照: p.417 “1) Load .PCG” 手順 1)
 - “Load*****.PCG too” をチェックしたときは、“PCG Contents” で .PCG ファイル内のバンクを指定します。(※ 参照: p.417 “1) Load .PCG” 手順 2)
 - “Load*****.SNG too” をチェックしたときは “Select .SNG Allocation” で .SNG ファイル内にあるソング・データのロード方法を指定します。(※ 参照: p.417 “1) Load .PCG” 手順 3)
2. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

.KMP ファイルで使用する .KSF ファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合や、分割してセーブしたファイルをロードする場合は」(p.417) の手順に必要な .KSF ファイルをロードしてください。

- ▲ ユーザー・サンプル用 RAM のオーバー・フロー・チェックは個々の .KSF ファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

31) Load .KMP



選択した .KMP ファイルをマルチサンプルとしてロードします。.KMP で使用している .KSF ファイルも同時に、サンプルとしてロードされます。



.KMP ファイルで使用している .KSF ファイルは、セーブ時に .KMP ファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中にセーブされます。

1. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにユーザー・サンプル用 RAM に存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけを詰めてロードします (Append ロード)。

.KMP ファイルで使用する .KSF ファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合や、分割してセーブしたファイルをロードする場合は」(p.417) の手順で、必要な .KSF ファイルをロードしてください。

- ユーザー・サンプル用 RAM のオーバー・フロー・チェックは個々の .KSF ファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

32) Load .KSF



選択した .KSF ファイルをサンプルとしてロードします。

- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

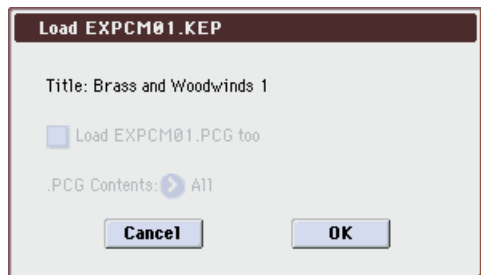
サンプリングやロードによって、すでに本機のユーザー・サンプル用 RAM に存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Append ロード)

EX-USB-PCM の KEP ファイルをロードする

33) Load .KEP



選択した .KEP ファイルをロードします。



- カレント・ディレクトリに同一ファイル名の .PCG ファイルがある場合は “Load *****.PCG too” チェック・ボックスが選択できます。(※ 参照 : p.417 “1) Load .PCG” 手順 1)
- “Load *****.PCG too” をチェックしたときは、“PCG Contents” で .PCG ファイル内のバンクを指定します。(※ 参照 : p.417 “1) Load .PCG” 手順 2)
- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。
- KEP ファイルの PCM データは RAM1、RAM2 (EXB-M256 装着時) の空き領域にロードされます。M3 でサンプリングしたり、ロードしたサンプル・データとこの RAM メモリーを共有します。
- RAM1 または RAM2 (EXB-M256 装着時) のいずれかに、KEP ファイルの PCM データをロードできる空き容量がないときは、ロードできません。(KEP ファイルは部分的にロードしたり、RAM1、RAM2 に分割してロードすることはできません。) Sampling モードで、マルチサンプル、サンプルを消去して空き容量を確保するか、すでにロードしている KEP ファイルの PCM データをアンロードしてから、ロードしてください。
- RAM1、RAM2 (EXB-M256 装着時) の両方に空き容量があるときは、RAM1 から順番にロードされます。

AIFF ファイル、WAVE ファイルのロード

コンピューター等で音声データを保存するフォーマットである、AIFF フォーマット、WAVE フォーマットのファイルをロードすることができます。ロードしたデータはサンプル、ドラムサンプルとして使用することができます。

- ファイルが AIFF/WAVE フォーマットであっても、拡張子が .AIF または .WAV 以外の場合は AIFF/WAVE ファイルとして認識できません。その場合は Utility ページのメニュー・コマンド “Rename” (※ p.433) で、ファイル名の末尾 4 文字を .AIF または .WAV にしてください。

- サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、本機で “Ofs (Start Offset)” (※ p.38) を設定するとループ・ポイントから発音します。

- サンプル・サイズが 8 ビット以下のデータをロードする場合、本機では 16 ビットに変換されるため、ファイル・サイズの約 2 倍のメモリーが消費されます。またこの変換でデータ・サイズが大きくなることによって、そのデータがメディアへセーブできない場合もありますので注意してください。

34) Load .AIF



選択した AIFF ファイルをサンプルとしてロードします。

- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにユーザー・サンプル用 RAM に存在する最後のサンプルの後にロードされます。(Append ロード)

Note: ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(※ 参照 : p.423 「複数のファイルのロード」)

35) Load .WAV



選択した WAVE ファイルをサンプルとしてロードします。

- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにユーザー・サンプル用 RAM に存在する最後のサンプルの後にロードされます。(Append ロード)

Note: ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(※ 参照 : p.423 「複数のファイルのロード」)

AKAI S1000/S3000 フォーマットの Sample ファイル、Program ファイル、ボリュームをロードする

本機では、AKAI S1000/S3000 フォーマットの Sample ファイル、Program ファイル、ボリュームをロードすることができます。ロードした Sample ファイル・データを RAM サンプルとして使用することができます。

- Program ファイル・データは、キーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、EG 等のパラメーターに対応し、M3 のプログラムへ、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードすることができます。
- ボリュームは、ボリュームに含まれるすべての Program ファイルおよび Sample ファイルをまとめてロードできます。
- AKAI S1000/S3000 フォーマットのファイル名の最後に “-L”、“-R” が付くステレオの Sample ファイルおよび Program ファイルを、本機にステレオサンプルおよびマルチサンプルとしてロードすることができます。上記ファイルをロードすると、自動的にステレオのサンプルおよびマルチサンプルとして認識するように、“-L”、“-R” をサンプル名、マルチサンプル名の最後 (23、24 文字目) に移動します。

36) Load AKAI Sample File



選択した Sample ファイルをサンプルとしてロードします。

- ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel

ボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにユーザー・サンプル用 RAM に存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます (Append ロード)。ロードしたデータをメディアにセーブすると、.KSF ファイルでセーブされます。

Note: ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(※参照: p.423 「複数ファイルのロード」)

▲ サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、本機で“Ofs (Start Offset)” (※p.38) を設定するとループ・ポイントから発音します。

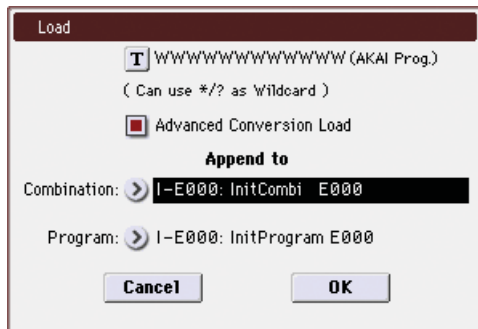
Sample ファイルについて

パラメーター	AKAI S1000/ S3000	ロード後の本機でのフォーマット
ループ・ポイント	複数設定可能	複数のループ・ポイントのうち、最初に HOLD ループになっているものを採用。HOLD ループがない場合、最もループが長いものを採用
ループの長さ	1 サンプル以下のレゾリューションで設定可能	1 サンプル以下のレゾリューションは無視

37) Load AKAI Program File



選択した Program ファイルを本機のプログラムへ、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードします。また、マルチサンプルとサンプルとしてだけロードすることもできます。



1. “Advanced Conversion Load” で AKAI Program ファイルのロード方法を選びます。

On (チェックする) : Program ファイルのキーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、LFO、EG 等のパラメーターを M3 のプログラムへまたはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードします。

マルチサンプル、サンプルも同時にコンバート・ロードされます。

Off (チェックしない) : 選択した Program ファイルをマルチサンプルとしてロードします。Program ファイル中のキー・マップ関係のパラメーターのみを読み込んでマルチサンプルを作成します。(※参照: p.665 「AKAI Program ファイルについて」)

2. “Advanced Conversion Load” をチェックしたときに、Append to の “Combination” でコンバートしてロードによって作成されるコンビネーションのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたコンビネーションがロードされます。
3. “Advanced Conversion Load” をチェックしたときに、Append to の “Program” でコンバート・ロードによって作成されるプログラムのロード先のバンクとナンバーを指定

します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたプログラムがロードされます。

Note: ロードされるマルチサンプル、サンプルは、すでにユーザー・サンプル用 RAM に存在する最後のマルチサンプル、サンプルの後にロードされます。このときロードされる Program ファイル、Sample ファイルは有効なものだけをつめてロードします (Append ロード)。

Note: Program ファイルで使用する Sample ファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合や、分割してセーブしたファイルをロードする場合は」(p.417) の手順で、必要な Sample ファイルをロードしてください。

▲ ユーザー・サンプル用 RAM のオーバー・フロー・チェックは個々の Sample ファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

▲ AKAI Program の構成によっては、複数のプログラムと 1 つのコンビネーションにコンバートしてロードされます。この場合、コンバート後のプログラム最大数はコンビネーションで使用可能な 16 個に制限され、“Exceeded 16 Programs - some data not loaded” のメッセージが表示されます (※参照: OG p.210)。複雑な構成の AKAI Program をロードするときにはご注意ください。

▲ ロード先のバンクとナンバーが U-G127 を超える場合、ロードは自動的に終了します。

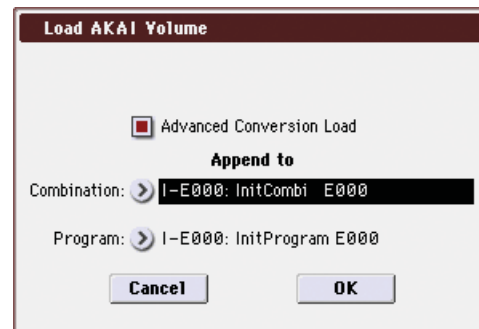
▲ 指定したバンク/ナンバー以降は、ロードすることで書き替えられます。データを残しておきたい場合は、事前に “Save All” または “Save PCG” でセーブしておいてください。

38) Load AKAI Volume



AKAI S1000/3000 フォーマットのサンプル CD 等のポリリュームから、Program ファイルおよび Sample ファイルをまとめてロードすることができます。AKAI S1000/3000 フォーマットのサンプル CD 等では、Program ファイルおよび Sample ファイルは、パーティション、ポリリュームに分割されています。

(※参照: p.406 図)



1. “Advanced Conversion Load” をチェックすると、選択したポリリュームに含まれるすべての Sample ファイルをサンプルとしてロードします。また、Program ファイルのキーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、EG 等のパラメーターを M3 のプログラムへ、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードします。(マルチサンプルも同時にコンバート・ロードします)

チェックしないと、選択したポリリュームに含まれるすべての Sample ファイルをサンプルとして、Program ファイルをマルチサンプルとしてロードします。Program ファイル中のキー・マップ関係のパラメーターのみを読み込んで、マルチ

サンプルを作成します。(※ 参照 : p.665 「AKAI Program ファイルについて」)

2. “Advanced Conversion Load” をチェックしたときに、Append to の “Combination” でコンバート・ロードによって作成されるコンビネーションのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたコンビネーションがロードされます。
3. “Advanced Conversion Load” をチェックしたときに、Append to の “Program” でコンバート・ロードによって作成されるプログラムのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたプログラムがロードされます。

▲ ロード先のバンクとナンバーが U-G127 を超える場合、ロードは自動的に終了します。

▲ 指定したバンク/ナンバー以降は、ロードすることで書き換えられます。データを残しておきたい場合は事前に “Save All” または “Save PCG” でセーブしておいてください。

SoundFont (サウンド・フォント) 2.0 フォーマットのファイルをロードする

本機では、SoundFont2.0 フォーマットのファイルをロードすることができます。

SoundFont2.0 とは、マルチメディア分野や、多くのソフトウェアやソフト・サンプラーで標準的にサポートされている、音色パラメーターや Sample データをセットにしたファイル・フォーマットです。

SoundFont2.0 フォーマットのファイルでは、1 つの音色データだけでなく、複数の音色データをセットすることができます。本機では、1 つの SoundFont2.0 ファイルをロードすることで、ファイルに含まれる全ての音色データを、まとめてロードします。

Note: ファイルに含まれる、複数の音色データの、1 つ 1 つを個別にロードすることはできません。

- 音色データは、キーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、LFO、EG 等のパラメーターに対応しており、M3 のプログラム、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードされます。
- Sample データは、マルチサンプルとサンプルへコンバートして、ユーザー・サンプル用 RAM にロードされます。

Note: ロードしたサンプルには、SoundFont2.0 ファイル内の Sample データの名前が自動的に設定されます。また、コンバートしてロードしたマルチサンプル、プログラム、コンビネーションは、以下のように、SoundFont2.0 ファイル内の音色データの名前が自動的に設定されます。

マルチサンプル、プログラムへロード

- ・ サンプル : Sample データの名前
- ・ マルチサンプル : 音色データの名前 + ナンバー
- ・ プログラム : 音色データの名前 + ナンバー

マルチサンプル、プログラム、コンビネーションへロード

- ・ サンプル : Sample データの名前
- ・ マルチサンプル : 音色データの名前 + ナンバー
- ・ プログラム : * 音色データの名前 + ナンバー
- ・ コンビネーション : 音色データの名前 + ナンバー

コンビネーションを構成するプログラムには、名前の先頭に * が設定されます。

▲ SoundFont2.0 ファイルで、同じ設定を持つ Sample データが複数の音色データで使われる場合、Sample データは

最初にロードされるマルチサンプルへロードされ、それ以外のマルチサンプルへはロードされません。このような場合は、ロード後のプログラムに、異なる名前のマルチサンプルが設定されることとなりますので、注意してください。

Note: ロードしたマルチサンプルで、ステレオ・サンプルをアサインしている場合、マルチサンプル名とサンプル名の最後 (23、24 文字目) に、自動的に “-L”、“-R” が付けられます。

Note: ファイル名の最後だけが “-L”、“-R” で、それ以外は同じ 2 つのマルチサンプルがロードされると、Sampling モードでは、それらをステレオのマルチサンプルとして認識します。

▲ 音色データの構成によっては、複数のプログラムと 1 つのコンビネーションにコンバートしてロードされます。この場合、コンバート後のプログラム最大数はコンビネーションで使用可能な 16 個に制限され、“Exceeded 16 Programs - some data not loaded” のメッセージが表示されます (※ 参照 : OG p.210)。

複雑な構成の音色データをロードするときには、ご注意ください。

▲ SoundFont2.0 ファイルには、特定のサウンド・カード内の Sample データを使用するように設定された音色データを含んでいる場合があります。この場合、Sample データは、SoundFont2.0 ファイル内に含まれないため、その音色データは正しく発音しません。

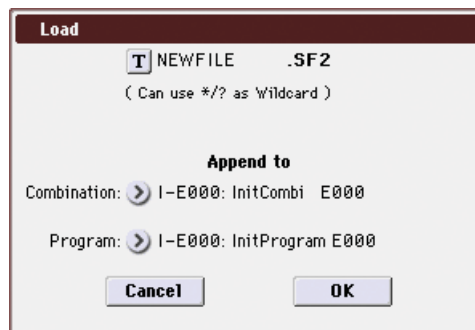
▲ SoundFont2.0 ファイルには、特定のサウンド・カードやサンプラー・ソフトウェア内のエフェクトを使用するように設定された音色データを含んでいる場合があります。これらのエフェクト設定はロードされません。

▲ SoundFont2.0 ファイルには、本機が対応していないサンプリング周波数の Sample データが使われている場合があります。このときは、マルチサンプルの Index 毎の Pitch パラメーターが自動的に設定され、発音時のピッチを補正します。Pitch パラメーターはセント単位で設定されるため、ピッチが正確でない場合があります。また、ロードしたサンプルを別のマルチサンプルやドラムキットで使用する場合は、マルチサンプルの Pitch、ドラムキットの Transpose、Tune パラメーターで調整してください。

本機が対応するサンプル・ファイルのサンプリング周波数は、「SoundFont 2.0 ファイルについて」(p.665) を参照してください。

39) Load SoundFont 2.0 File

選択した SoundFont 2.0 ファイルをロードします。



1. Append to の “Combination” で、コンバート・ロードによって作成されるコンビネーションのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたコンビネーションがロードされます。
2. Append to の “Program” でコンバート・ロードによって作成されるプログラムのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先

頭に、作成されたプログラムがロードされます。

Note: マルチサンプル、サンプルは、ユーザー・サンプル用 RAM 内にすでに存在するマルチサンプル、サンプルの後にロードされます。このときコンバートされる音色データ、Sample データは、有効なものだけをつめてロードします (Append ロード)。

ユーザー・サンプル用 RAM のオーバー・フロー・チェックは、個々の Sample ファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

Load PCG (RAM) and Samples

“Load PCG (RAM) and Samples” では、.PCG ファイル内にある RAM サンプルを使用しているプログラム、ドラムキット、コンビネーション、ソングのみをロードします。RAM サンプルを使用したプログラムやコンビネーション等の編集に有効です。

.PCG ファイル内の RAM サンプルを使用しているプログラム、ドラムキットと、それらのプログラムを使用しているコンビネーション、ソングをロードします。また、ロードするコンビネーション、ソングに含まれるすべてのプログラムもロードすることができます。

指定するバンク、ナンバーから順に該当するプログラム、コンビネーションが自動的にロードされます。なお、ロード時にサンプル・ナンバーやプログラム・ナンバーが正しく対応するように自動的に調整されます。

.PCG ファイルでロードされる内容：

1. Drum Kit: “Drumsample” (Global 5-1b) の DS1, 2, 3, 4 Bank で、少なくとも 1 つの KEY で RAM を設定しているドラムキット。
2. Program: “Oscillator Mode” (Prog 1-1a) で Drums を設定し、“OSC1/2 Multisample” (Prog 2-1b) の Drum Kit で上記 1 のドラムキットを設定しているプログラム。
3. Program: “Oscillator Mode” (Prog 1-1a) で Single または Double を設定し、“OSC1/2 Multisample” (Prog 2-1a) の MS1, 2, 3, 4 Bank で、少なくとも 1 箇所 RAM を設定しているプログラム。
4. Combination: “Timber Program Select” (Combi 0-1(2)b) で、上記 2 または 3 のプログラムを設定しているコンビネーション。

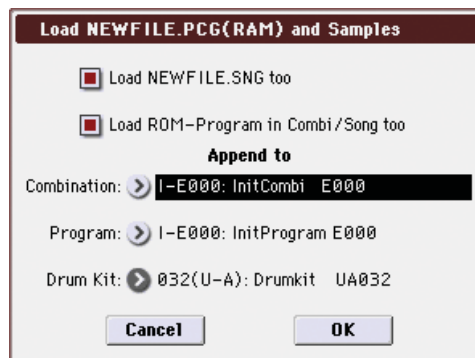
.SNG ファイルでロードされる内容：

1. Song: “Track Program Select” (Seq 0-1-1(2)b) で、上記「.PCG ファイルでロードされる内容」の 2 または 3 のプログラムを設定しているソング。
最後のソング・ナンバーの次から、つめてロードします。
(参照：p.418 “SNG Allocation”)

ロード後、各データが正しく対応するように自動的に設定しなおされる内容：

- マルチサンプルで使用している RAM サンプル・ナンバー
- ドラムキットで使用している RAM サンプル・ナンバー
- プログラムで使用している RAM マルチサンプル・ナンバー
- プログラムで使用しているドラムキット・ナンバー
- コンビネーションで使用しているプログラム・バンク/ナンバー
- ソングで使用しているプログラム・バンク/ナンバー (トラック、パターン・イベントがある場合、イベント内のプログラム・バンク/ナンバー)

1. ディレクトリ・ウィンドウで .PCG ファイルを選びます。
2. このコマンドを選び、ダイアログを表示します。
このコマンドは、.PCG ファイルを選んだときだけに表示され、選択できます。



3. .PCG ファイルと同一ファイル名の .SNG ファイルを、一緒にロードする場合は “Load *****.SNG too” チェックボックスをチェックします。

Note: .PCG ファイルと同一ファイル名で拡張子が .KSC のファイルは、.PCG ファイルと一緒にロードされます。カレント・ディレクトリ以下にファイルがない場合は、「ロードするファイルが見つからない場合や、分割してセーブしたファイルをロードする場合は」(p.417) の手順に従って、ロードを実行してください。

4. “Load ROM-Program in Combi/Song too” をチェックすると .PCG ファイルのコンビネーション、.SNG ファイルのソングにおいて、RAM を使用しているプログラムと一緒に ROM を使用しているプログラムもロードします。ロードするコンビネーション、ソングでプリロード・プログラム以外に作成したユーザー・プログラムを使用している場合などに設定します。

チェックしないときは .PCG ファイルのコンビネーション、.SNG ファイルのソングにおいて、RAM を使用しているプログラムのみをロードします。RAM を使用しているプログラムに加えて、プリロード・プログラムを使用している場合は、通常チェックしません。

Note: ロードするコンビネーション、ソングで使用している全ての ROM を使用しているプログラムがロードされます。

5. バンク・タイプが RADIAS バンクのプログラム・データはロードされません。

5. Append to の “Combination” で .PCG ファイル内にあるコンビネーションのロード先のバンクおよびナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクおよびナンバーを先頭に、有効なコンビネーションのみが詰めてロードされます。
6. Append to の “Program” で .PCG ファイル内にあるプログラムのロード先のバンクおよびナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクおよびナンバーを先頭に、有効なプログラムのみが詰めてロードされます。

7. 手順 5、6 においてロード先のバンクおよびナンバーが、U-G127 を超える場合、ロードは自動的に終了します。

7. Append to の “Drum Kit” で .PCG ファイル内にあるドラムキットのロード先のナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したナンバーを先頭に、有効なドラムキットのみが詰めてロードされます。

8. 手順 7 で、ロード先のバンクおよびナンバーが、143 (U-G) を超える場合、ロードは自動的に終了します。

9. 指定したバンク/ナンバー以降は、ロードすることによって書き替えられます。データを残しておきたい場合は事前に “Save All” または “Save PCG” でセーブしておいてください。

8. ロードするときは OK ボタンを、ロードしないときは Cancel ボタンを押します。

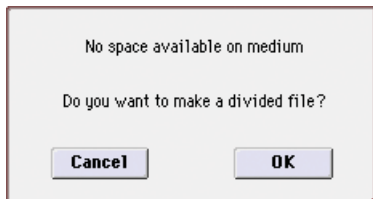
0-2: Save Menu Command

セーブに関する注意

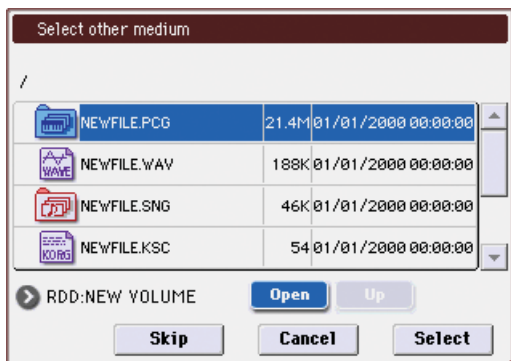
- “Save All”、“Save PCG & SEQ”でコンビネーションをセーブするときは、テンパーに使用しているプログラム（およびプログラムで使用しているドラムキット）を同時にセーブするように心がけてください。
同様にプログラムをセーブするときは、使用しているドラムキットを同時にセーブするようにしてください。
- Sampling モードなどで作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで使用している場合は、“Save All”でセーブすることをお勧めします。
また“Save PCG”および“Save Sampling Data”で、プログラムやドラムキット、Sampling モードで作成したマルチサンプルとサンプルを個別にセーブする場合も、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをお勧めします。
“Load PCG (RAM) and Samples”で .PCG ファイルをロードする際に、同名の .KSC ファイルを同時にロードすることでプログラムやドラムキットがセーブ時の正しいマルチサンプル/サンプルに自動的に対応するようになります。

セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は

.PCG、.KSC、.KMP、.KSF の各ファイルをセーブするときに 1 つのメディアにデータが入りきらない場合は、“No space available on medium”のダイアログが表示されます。



1. 分割して複数のメディアにセーブするときは、セーブ用のメディアが複数あることを確認して、OK ボタンを押します。セーブが始まります。
分割したくないときは、Cancel ボタンを押して、空き容量の大きなメディアを選びセーブしてください。
2. セーブの途中で、メディアの空き容量が無くなると、“Select other medium”と表示されます。
メディアを挿入して、LCD 画面を押してメディアを認識させるか、セーブする先のメディアを“Media Select”(0-1a)で指定します。



3. Select ボタンを押すと、セーブが続行されます。さらに“No space available on medium”のダイアログが表示される場合は、1～3の操作を繰り返してください。

Cancel ボタンを押すとセーブが中断されます。このままセーブを中断する場合は、ダイアログの OK ボタンを押します。また、Skip ボタンを押すと指示されたファイルをスキップし、次のファイルがセーブされます。

Save All

インターナル・メモリーのデータをメディアにセーブします。

.PCG ファイル：プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、RADIAS フォルマント・モーション（別売の EXB-RADIAS 装着時）、ドラム・トラック・ユーザー・パターン

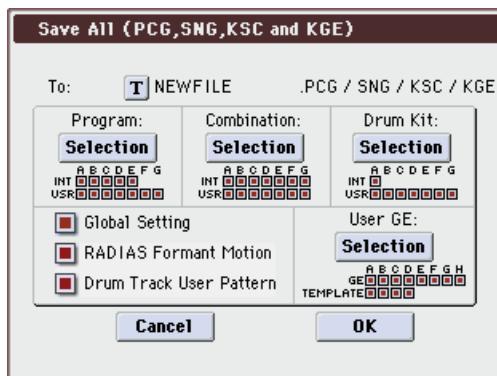
.SNG ファイル：ソング、キュー・リスト

.KSC ファイル：Sampling モードで作成したマルチサンプル、サンプル

.KGE ファイル：ユーザー GE、テンプレート

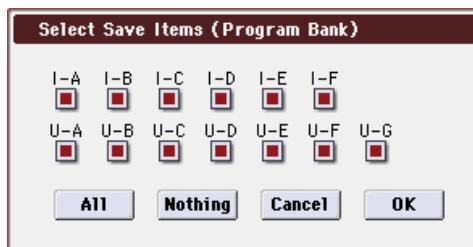
カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

1. “Save All”を選び、ダイアログを表示します。



2. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。（※参照：OG p.191）
例えば NEWFILE を設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNG、NEWFILE.KSC、NEWFILE.KGE がメディアにセーブされます。
3. セーブするバンクを選びます。
プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー GE はバンク単位でのセーブが可能です。セーブするバンク情報は各 Selection ボタンの下に表示されます。チェックされているバンクがセーブされます。
変更するときは Selection ボタンを押してダイアログを表示し、セーブするデータのチェック・ボックスをチェックします。

Program の Selection ボタンを押した例



All ボタンを押すと、すべてのバンクがチェックされます。Nothing ボタンを押すと、すべてのバンクのチェックがはずれます。
設定を変更する場合は OK ボタンを、変更しない場合は Cancel ボタンを押します。

“Global Setting”、“RADIAS Formant Motion”、“Drum Track User Pattern” をセーブするかしないかは、手順 1 のチェック・ボックスで設定します。

4. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

“No space available on medium” のダイアログが表示されるときは「セーブ時にメディアにデータが入りきれない場合は」(p.429)の手順に従って、セーブを実行してください。実行すると、カレント・ディレクトリにファイルが作成されます。セーブしたメディアが複数におよぶ場合は、これらのファイルが分けられています。

設定したファイル名で作成される .PCG、.SNG、.KSC、.KGE ファイルの他にディレクトリが 1 つ作成されます。



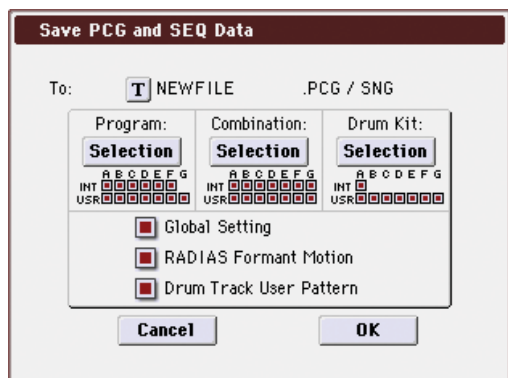
ディレクトリには、“設定したファイル名”がディレクトリ・ネームとなり、.KSC に記述されているファイルがセーブされます。(ファイル：紫色)



Save PCG & SEQ

インターナル・メモリーの、すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、RADIAS フォルマント・モーション (別売の EXB-RADIAS 装着時)、ドラム・トラック・ユーザー・パターンを .PCG ファイルとしてメディアにセーブします。そして、ソング、キュー・リストを .SNG ファイルとしてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

1. “Save PCG & SEQ” を選び、ダイアログを表示します。



2. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(☞ 参照：OG p.191)
例えば NEWFILE を設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNG がメディアにセーブされます。
3. セーブするバンクを選びます。(設定方法は「Save All」(p.429) 手順 3 参照)

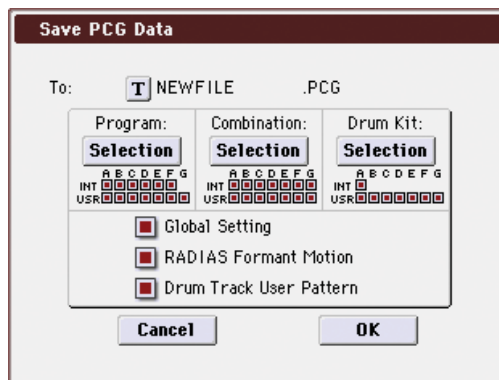
4. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

Save PCG

インターナル・メモリーの、すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、RADIAS フォルマント・モーション (別売の EXB-RADIAS 装着時)、ドラム・トラック・ユーザー・パターンを .PCG ファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

1. “Save PCG” を選び、ダイアログを表示します。



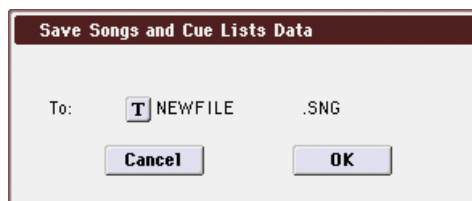
2. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(☞ 参照：OG p.191)
例えば NEWFILE を設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG がメディアにセーブされます。
3. セーブするバンクを選びます。(設定方法は「Save All」(p.429) 手順 3 参照)
4. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

Save SEQ

インターナル・メモリーのすべてのソング、キュー・リストを、.SNG ファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

1. “Save SEQ” を選び、ダイアログを表示します。



2. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(☞ 参照：OG p.191)
例えば NEWFILE を設定してセーブを実行すると、NEWFILE.SNG がメディアにセーブされます。
3. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

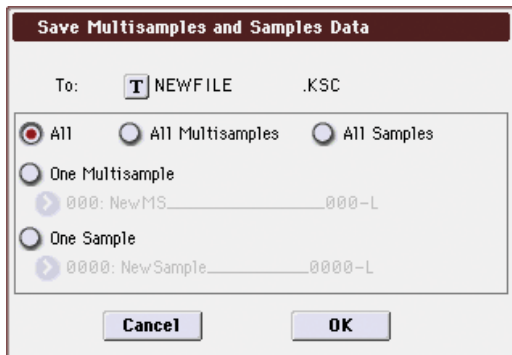
Save Sampling Data

以下のマルチサンプル、サンプル・データを、コルグ・フォーマットの .KMP ファイル、.KSF ファイル、およびこれらをまとめる .KSC ファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

- 本機でサンプリングしたり、エディットしたマルチサンプル、サンプル
- Media モードでロードしたマルチサンプル、サンプル
- 本体内部のユーザー・サンプル用 RAM 上のマルチサンプル、サンプル

1. “Save Sampling Data” を選び、ダイアログを表示します。



2. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(※参照：OG p.191)
3. セーブする内容を設定します。(すべてコルグ・フォーマットでセーブされます。) 次の 5 つのラジオ・ボタンから選びます。

All: ユーザー・サンプル用 RAM 上のすべてのマルチサンプル、サンプルを .KMP ファイル、.KSF ファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる .KSC ファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は .KSC ファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。

All Multisamples: すべてのマルチサンプル、サンプル (マルチサンプルで使用しているサンプル) を .KMP ファイル、.KSF ファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる .KSC ファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。ファイル名は .KSC ファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。

All Samples: すべてのサンプルを .KSF ファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる .KSC ファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は .KSC ファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。

One Multisample: 選択した1つのマルチサンプルを .KMP ファイルとしてセーブします。同時にディレクトリが作成され、マルチサンプルで使用しているサンプルがディレクトリの中の階層にセーブされます。

ファイル名は .KMP ファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。ファイル名の初期状態は、マルチサンプルの 24 文字の名前の先頭 5 文字 (大文字) + マルチサンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

例)

000: NewMS_000 → NEWS000.KMP

001: 108bpmDrLoop00 → 108BP001.KMP

One Sample: 選択した 1 つのサンプルを .KSF ファイルとしてセーブします。

ファイル名は .KSF ファイルのファイル名として使用されます。

ファイル名の初期状態は、サンプルの 24 文字の名前の先頭 4 文字 (大文字) + サンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

例)

0000: NewSample_0000 → NEWS0000.KSF

0001: C#3-EGuitar → C#3-0001.KSF

Note: AIFF (.AIF)、WAVE (.WAV) フォーマットでエクスポートする場合は、ユーティリティ “Export Samples as AIF/WAV” を選びます。

4. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

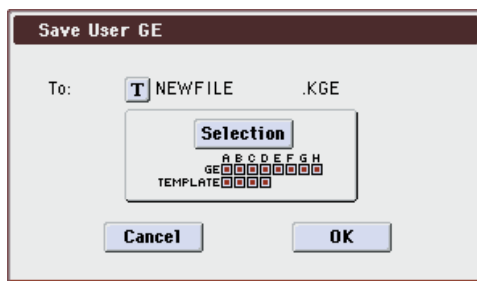
Note: セーブした .KMP ファイル、.KSF ファイルはメニュー・コマンド “Translation” をオンにすることで、マルチサンプル名、サンプル名を表示します。メディア内の必要なファイルを探すときに便利です。

Save User GE

インターナル・メモリーのすべてのユーザー GE、ユーザー・テンプレートのデータを、.KGE ファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

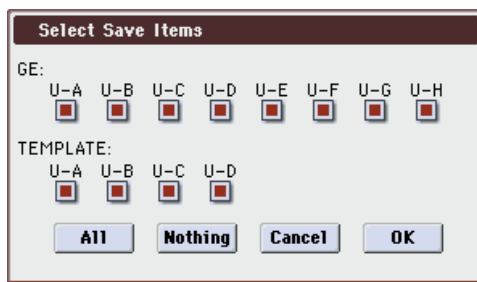
1. “Save User GE” を選び、ダイアログを表示します。



2. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。

例えば NEWFILE を設定してセーブを実行すると、NEWFILE.KGE がメディアにセーブされます。

3. セーブする GE、テンプレートのバンクを選びます。(設定方法は「Save All 手順 3.」参照)

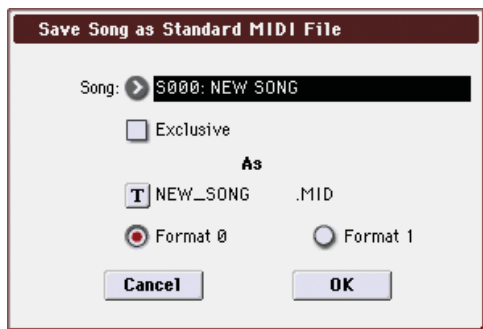


4. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

Save to Standard MIDI File

インターナル・メモリーのソング・データを .MID ファイル (スタンダード MIDI ファイル) としてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

1. “Save to Standard MIDI File” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Song” でセーブするソングを選びます。
3. “Exclusive” を On (チェックする) にすると、ソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントをエクスクルーシブ・メッセージとしてセーブします。
Off (チェックしない) ではソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントはセーブされません。
4. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。ソング名の頭 8 文字 (大文字) が初期設定として自動的に設定されます。
5. ラジオ・ボタンで、フォーマットを指定します。
Format 0 にすると、16トラックの MIDI データを、1トラックにまとめてセーブします。
Format 1 にすると、トラックごとにセーブします。
6. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

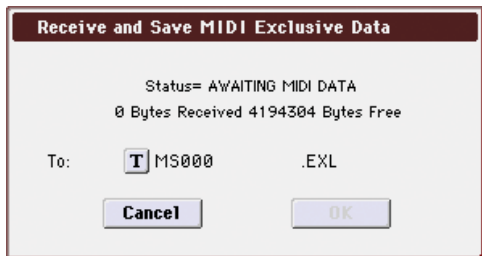
ここでセーブしたソング・データ (MIDIトラック・データ) は、スタンダード MIDI ファイルに対応した機器で再生できます。ただし、本機で再生するときは、ソングのデータを本機専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので “Save SEQ” でセーブすることをお勧めします。

Save Exclusive

受信したエクスクルーシブ・データを、インターナル・メモリーに一度溜め、そのデータを .EXL ファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

1. “Save Exclusive” を選び、エクスクルーシブ・データを受信可能な状態にします。次のダイアログを表示します。



2. セーブするエクスクルーシブ・データを本機へ送信します。受信している間は、「Status=RECEIVING MIDI DATA」と表示されます。受信を終了すると受信したデータ・サイズと受信可能なデータ・サイズが書き替わります。表示が「Status=AWAITING MIDI DATA」となり、続けてエクスクルーシブ・データを本機へ送信することもできます。受信中は Cancel ボタン、OK ボタンは押せません。
3. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(※ 参照：OG p.191)

4. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

Export Samples as AIF/WAV

Sampling モードでレコーディングやエディットした、または Media モードでロードしたユーザー・サンプル用 RAM 上のサンプル・データを、AIFF、WAVE フォーマットのサンプル・ファイルとしてメディアにエクスポート (書き出し) します。カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみ有効です。

Note: 通常、サンプル・データの保存は、Save All や Save Sampling Data でのコルグ・フォーマット (.KSC、.KMP、.KSF) でセーブすることをお勧めします。ユーザー・サンプル用 RAM 上にあるマルチサンプル、およびマルチサンプルで使用しているサンプル等の状態を管理してセーブすることができます。

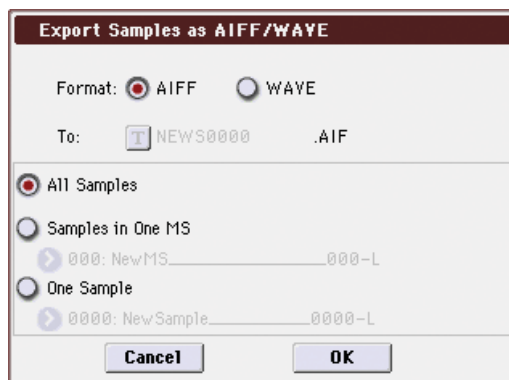
コンピューター等の AIFF、WAVE フォーマット対応アプリケーションで、本機でサンプリングやエディットしたサンプルを使用する場合に “Export Samples as AIF/WAV” を使用します。“Export Samples as AIF/WAV” では、マルチサンプル・ファイルはエクスポートされません。エクスポートされた AIFF、WAVE フォーマット・サンプルは、再度ロードすることができませんが、セーブ時のサンプル・ナンバーとロード時のサンプル・ナンバーが異なる場合、マルチサンプルの各インデックスでのサンプルの選択等の再設定が必要になる場合があります。

また、“Export Samples as AIF/WAV” では、Sampling モードで設定した以下のパラメーター情報が失われます。

- サンプル・ネーム
- ループ・チューン (Sampling 2-1d “Loop Tune”)
- リバース (Sampling 2-1d “Rev (Reverse)”)
- + 12dB (Sampling 2-1d “+12dB”)

本機上でステレオ扱いとなっているサンプルは、L/R 独立した 2つのファイルとしてエクスポートされます。

1. “Export Samples as AIF/WAV” を選び、ダイアログを表示します。



2. “Format” でエクスポートするファイル・フォーマットを AIFF または WAVE から選びます。
3. テキスト・エディット・ボタンを選びテキスト・エディット・ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(※ 参照：OG p.191)
4. “To” でエクスポートする内容を設定します。

All Samples: すべてのサンプルをエクスポートします。ファイル名は設定できません。サンプルの 24 文字の名前の先頭 4 文字 (大文字) + サンプル・ナンバーがファイル名として自動的に付けられます。

例)

0000: NewSample_0000 → NEWS0000.AIF
0001: C#3-EGuitar → C#3-0001.WAV

Samples in One MS: 選択したマルチサンプルで使用しているすべてのサンプルをエクスポートします。

ファイル名は、5文字のみ設定可能です。ファイル名5文字+マルチサンプルでのインデックス・ナンバー (001 ~ 128) が自動的に設定されます。

ファイル名の初期状態は、MS + マルチサンプル・ナンバー (000 ~ 999) が自動的にセットされます。

例)

000: NewMS_ _ _ _ _000:

インデックス 001 で選択されたサンプル→ MS000001.AIF

インデックス 002 で選択されたサンプル→ MS000002.AIF

001: 108bpmDrLoop00:

インデックス 001 で選択されたサンプル→ MS001001.AIF

インデックス 002 で選択されたサンプル→ MS001002.AIF

- 4.** All Samples、Samples in One MS でのエクスポート時に、1つのメディアにすべてのサンプル・データが入りきらない場合、“Select other medium”ダイアログが表示されますので、別のダイアログが表示され、次のメディアを指定します (※ 参照: p.429 「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は」)。ただしこのとき、1つのサンプルがメディアの容量より大きい場合はエクスポートできません。容量の大きなメディアを指定するか、Skip ボタンを押してそのサンプルのエクスポートをやめ、次のサンプルをエクスポートしてください。

One Sample: 選択した1つのサンプルをエクスポートします。

ファイル名は、.AIF または .WAV ファイルのファイル名となります。ファイル名の初期状態は、サンプルの24文字の名前の先頭4文字 (大文字) + サンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

- 4.** One Sample でのエクスポート時に、エクスポートするサンプル・データが、1つのメディアに入りきらない場合は、エクスポートできません。

- 5.** エクスポートするときは OK ボタンを、エクスポートしないときは Cancel ボタンを押します。

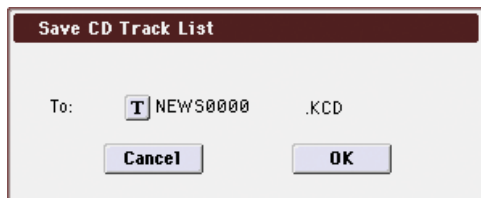
Save Audio CD Track List

Make Audio CD ページで作成したオーディオ CD トラック・リストをセーブします。

WAVE ファイルのあるドライブ、ディレクトリ位置と WAVE ファイル名がセーブされます。

カレント・ディレクトリが DOS ディレクトリのときのみに有効です。

- 1.** “Save Audio CD Track List” を選び、ダイアログを表示します。



- 2.** テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(※ 参照: OG p.191)
例えば NEWFILE を設定してセーブを実行すると、NEWFILE.KCD がメディアにセーブされます。
- 3.** セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

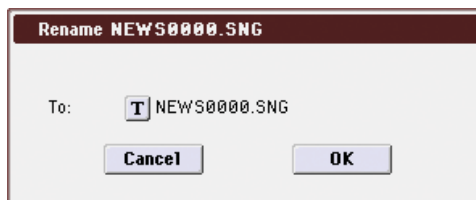
0-3: Utility Menu Command

Rename

選択したファイル、ディレクトリの名前を変更します。

DOS ファイル、DOS ディレクトリを選んでいるときのみに有効です。

- 名前を変更するファイル、ディレクトリを選びます。
- “Rename” を選び、ダイアログを表示します。



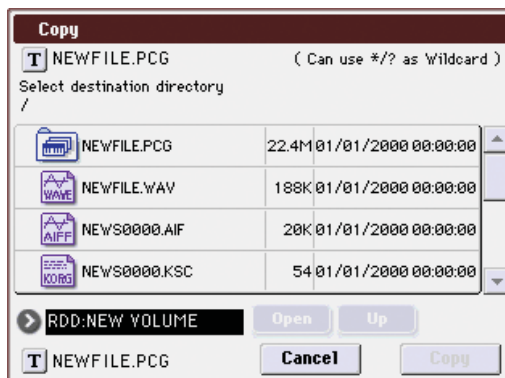
- 3.** テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、名前を変更します。(※ 参照: OG p.191)
- 4.** リネームするときは OK ボタンを、リネームしないときは Cancel ボタンを押します。

Copy

選択したファイル、ディレクトリをコピーします。

DOS ファイル、DOS ディレクトリを選んでいるときのみに有効です。

- コピーするファイル、ディレクトリを選びます。
- “Copy” を選び、ダイアログを表示します。



- 3.** ダイアログ左上の「Copy」には、選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。

コピーするファイル、ディレクトリを変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト入力ダイアログに移り、コピーするファイル名を設定します。(※ 参照: OG p.191)

(Can use */? as Wildcard) : テキスト入力ダイアログで、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定するときに、「*」や「?」のワイルド・カードが使用できます。

例えば、上の例で PRELOAD1.PCG を PRELOAD1.* と設定してコピーを実行すると、PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG、PRELOAD1.KSC、... というように PRELOAD1. までのファイル名が同じで拡張子のみが異なるすべてをまとめてコピーできます。

例)

PRELOAD1.* の場合 : PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG、PRELOAD1.KSC、...

PRELOAD?.PCG の場合 : PRELOAD1.PCG、PRELOAD2.PCG、PRELOAD3.PCG、...

- ▲ ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリはコピーされません。
- 4. Open ボタン、Up ボタンでコピー先のディレクトリを選びます。他のUSBデバイスを指定する場合は、“Media Select” (0-1a) で選びます。
- 5. ファイル、ディレクトリ名を変更してコピーするときは、下段のテキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定します。ワイルド・カード機能を使用して複数ファイルを同時にコピーする場合は、ファイル名は変更できません。
- 6. コピーするときは OK ボタンを、コピーしないときは Cancel ボタンを押します。

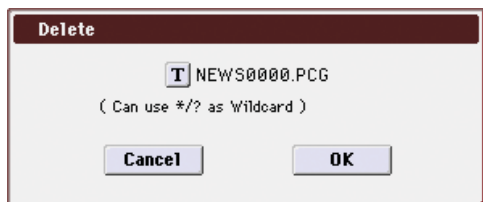
Note: コピーを中断したいときは、Abort ボタンを押してください。

- ▲ “Media Select” で、リムーバブル・メディア (フロッピー・ディスク、CD-R/RW、MO ディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア) を選択した場合、同一ドライブ上での別メディア間ではコピーできません。

Delete

選択したファイル、ディレクトリを削除します。DOS ファイル、ディレクトリを選んでいときのみ有効です。

1. 削除するファイル、ディレクトリを選びます。
2. “Delete” を選び、ダイアログを表示します。



3. ダイアログ上の「Delete」には選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。

削除するファイル、ディレクトリを変更する場合、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト入力ダイアログに移り、削除するファイル、ディレクトリ名を設定します。(参照：OG p.191)

(Can use */? as Wildcard) : テキスト入力ダイアログに移り、削除するファイル名を設定するときに、「*」や「?」のワイルド・カードが使用できます。ファイル名が同じで拡張子が違う複数のファイルや、ファイル名の一部が同じファイルなどをまとめて削除するときに使用できます。(参照：p.433 “Copy”)

- ▲ ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリは削除されません。
- 4. 削除するときは OK ボタンを、削除しないときは Cancel ボタンを押します。

Create Directory

カレント・ディレクトリに、新規ディレクトリを作成します。

1. “Create Directory” を選び、ダイアログを表示します。



2. テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ディレクトリ名を設定します。(参照：OG p.191)
3. ディレクトリを作成するときは OK ボタンを、ディレクトリを作成しないときは Cancel ボタンを押します。

Set Date/Time

本機内蔵カレンダーの日付と時刻を設定します。

1. “Set Date/Time” を選び、ダイアログを表示します。



2. 各パラメーターを設定します。

“Year”	1980 ~ 2037
“Month”	1 ~ 12
“Day”	1 ~ 31
“Hour”	0 ~ 23
“Minute”	0 ~ 59
“Second”	0 ~ 59

3. 設定するときは OK ボタンを、設定しないときは Cancel ボタンを押します。

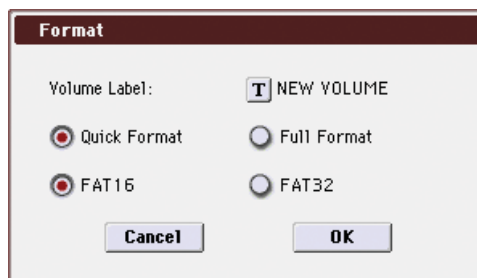
Format

選択したメディアをフォーマットします。設定したボリューム・ラベル (メディアごとの名前) がメディアに付きます。ここで付けたボリューム・ラベルは、“Media Select” (0-1a) に表示されます。ボリューム・ラベルは 11 文字以内です。

- ▲ フォーマットするとメディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。また、コンピューター等で 1 台のドライブを複数のドライブとして扱えるようにしていた場合、その情報も消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

フォーマット実行後、[COMPARE] スイッチを押しても元には戻りません。

1. フォーマットするメディアがセットされていることを確認します。
2. “Media Select” で、フォーマットするメディアを選びます。
3. “Format” を選び、ダイアログを表示します。



4. “Volume Label” で、ボリューム・ラベルを設定します。テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト入力ダイアログに移り、設定します。(参照：OG p.191) フォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないメディア

または DOS 以外のメディアを挿入した場合、「NEW VOLUME」が設定されます。

5. 初期化するフォーマットを設定します。

Quick Format: 通常、Quick Formatで初期化します。すでに物理フォーマットされているメディア、または本機でUDF フォーマットされているメディアをフォーマットするときに選びます。メディアのシステム領域の初期化だけで済むので、時間がかかりません。

Full Format: 物理フォーマットされていないメディア、または UDF フォーマットされていないメディアをフォーマットをするときに選びます。

Note: 通常、512 バイト/ブロックの物理フォーマットされたメディアに対しては Full Format をかける必要はありません。Quick Format を実行してください。

Note: Full Format は通常、UDF フォーマットされていない CD-RW メディアなどをフォーマットするときに選びます。また「Disk not formatted」のエラー・メッセージが表示される場合は Full Format を実行してください。Full Format を実行した場合、メディアの容量によっては相当数の時間がかかります。

6. ファイル・システムを設定します。

FAT16 は最大 4Gbyte までフォーマットできます。4Gbyte 以上のメディアを使用するときは FAT32 でフォーマットしてください。(FAT32 の場合、理論値 2TERA=2,000Gbyte まで可能)


7. フォーマットするときは OK ボタンを、フォーマットしないときは Cancel ボタンを押します。

Note: CD-R/RW をバケットライト対応データ書き込み用ディスクとして使用する場合は、フォーマットが必要です(☞参照: p.666 「本機のバケットライト・サポート」)。オーディオ CD 用ディスクとする場合はフォーマットは必要ありません。


Convert to ISO9660 Format

UDF フォーマットの CD-R メディアを ISO9660 フォーマットに変換します。

本機で CD-R にセーブしたファイルを他の機器でロードする場合は、このコマンドを実行して ISO9660 フォーマットに変換してください。

 コンバートするときは、USB ストレージ・デバイス (USB CD-R/RW を除く) のメモリーを一時的に使用します。これらのメディアが接続されていない場合は、このコマンドは選択できません。また、USB ストレージ・デバイスには 20Mbyte の空き容量が必要です。

1. “Convert to ISO9660 Format” を選び、ダイアログを表示します。
2. コンバートを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

 ISO9660 フォーマットに変換しても、機器によっては一部のファイルしか読むことができない場合があります。

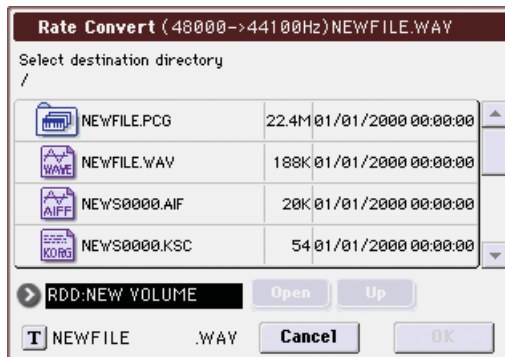
Rate Convert

選択した WAVE ファイルのサンプリング・レート (周波数) を 48kHz から 44.1kHz へ、または 44.1kHz から 48kHz に変換します。

48kHz または 44.1kHz の WAVE ファイルを選んだ場合にのみ有効です。

WAVE ファイルを Make Audio CD ページでオーディオ CD に書き込む場合、48kHz のファイルは自動的に 44.1kHz に変換されます。

1. サンプリング・レート (周波数) を変換するファイルを選びます。
2. “Rate Convert” を選び、ダイアログを表示します。



「Rate Convert」には選択したファイル名が表示されます。

3. Open ボタン、Up ボタンでセーブ先のディレクトリを選びます。他の USB デバイス等を指定する場合は、“Media Select” で選びます。
4. ファイル名を変更してセーブするときは、下段のテキスト・エディット・ボタンを押してテキスト入力ダイアログに移り、セーブするファイル名を設定します。
5. レート・コンバートを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Check Medium

選択した MS-DOS フォーマットされたメディアのエラーを検査し修復します。メディアへの書き込み時の「Error in writing to medium」、およびメディアへのサンプリング時の「Buffer overrun error occurred」が頻繁に表示されたときに行ってください。

Note: フラッシュ・メモリーを使用したメディア (マイクロドライブを除くコンパクトフラッシュやスマートメディア等) に対してはこのコマンドを実行しても効果はありません。

1. チェックするメディアがセットされていることを確認します。
2. “Media Select” で、チェックするメディアを選びます。
3. “Check Medium” を選び、ダイアログを表示します。
4. チェックするときは OK ボタンを、チェックしないときは Cancel ボタンを押します。
5. チェックが終了すると、修復された容量が表示されます。

Note: チェックを途中で中断する場合は、Abort ボタンを押してください。

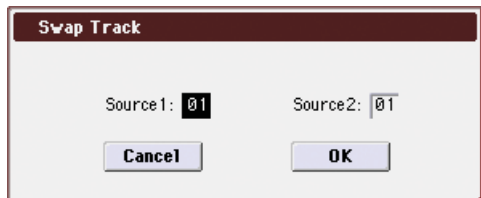
チェックにかかる推定時間は、ダイアログに表示されますが、この時間は、メディアの容量やファイルの記録状態により変わります。また、メディア上の不良セクター数が多い場合、推定時間よりも長い時間がかかる場合があります。

0-4: Make Audio CD Menu Command

Swap Track

オーディオ CD トラックの順番を入れ替え（スワップ）ます。

1. “Swap Track” を選び、ダイアログを表示します。



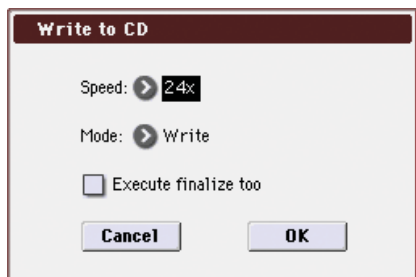
2. “Source1” と “Source2” で入れ替えるオーディオ CD トラックをそれぞれ選びます。
3. スワップ・トラックを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Write to CD

オーディオ CD トラック・リストで設定した WAVE ファイルをオーディオ CD のトラックとして書き込みます。同時にファイナライズを実行することができます。

- ⚠️ CD-R/RW メディアにデータを書き込むとき、WAVE ファイルが収められているメディアは、その WAVE ファイルと同じサイズ程度の空き容量を必要とします。WAVE ファイルが収められているドライブに、十分な空きがあることを確認してから実行してください。

1. オーディオ CD トラック・リストを作成し、“Media Select” でメディアを選び、CD-R/RW ドライブにメディアが入っていることを確認します。
2. “Write to CD” を選び、ダイアログを表示します。



3. “Speed” で、書き込む速度を設定します。CD-R/RW ドライブが対応している書き込み速度が表示されます。

- ⚠️ 転送速度が遅い環境で、書き込み速度を速くすると、書き込みエラーが発生しますので注意してください。また、ご使用になるドライブによっては速度的な問題で書き込みができない場合がありますが、それを事前にテストすることができます (“Mode” 参照)。テストの書き込みは最初に CD を書き込むときに行い、ドライブの速度の限界を確認しておくといでしょう。

- ⚠️ USB1.1 タイプのハードディスク上にある WAVE ファイルを、オーディオ CD トラック・リストに設定する場合は、最低書き込み速度に設定しても、書き込みエラーが発生することがあります。このような場合は、WAVE ファイルを USB2.0 タイプのハードディスク等へコピーし、コピーした WAVE ファイルをオーディオ CD トラック・リストに設定し直してください。

“Mode” で、書き込み方法を設定します。

Test: 正常に書き込みできるかをテストします。CD-R/RW メディアにデータは書き込まれませんが、それ以外は実際の書き込みと同じ作業を行います。正常に書き込みができるかを確認したいときなどに使用します。エラー発生時は、「Error in writing to medium」と表示します。

Test and Write: テスト書き込みを行い正常に終了した場合に、引き続き実際の書き込みを実行します。書き込み速度が速い場合などに、この方法を使用することをお勧めします。

Write: 書き込みのみを実行します。

4. CD-R/RW メディアへのオーディオ CD トラック書き込み終了時に、ファイナライズを実行するかを設定します。

“Execute finalize too” にチェックをすると、ファイナライズを実行します。

チェックしないとファイナライズを実行しません。

Note: ファイナライズのみを実行したい場合は、“Finalize Audio CD” で行ってください。

5. CD-R/RW メディアへの書き込み、またはテスト書き込みを実行する場合は OK ボタンを、実行しない場合は Cancel ボタンを押します。

- ⚠️ サンプリング周波数 48kHz の WAVE ファイルは書き込み時に 44.1kHz に変換されます。

このとき、WAVE ファイルと同じサイズ程度のメモリーを WAVE ファイルのあるドライブで使用します。

WAVE ファイルのあるドライブに充分空きがあることを確認して実行してください。

Note: 4 秒より短いトラックは無音を付け足し、自動的に 4 秒になります。

Note: 最後のトラック以外は、トラックの最後に 2 秒の無音が入ります。

Finalize Audio CD

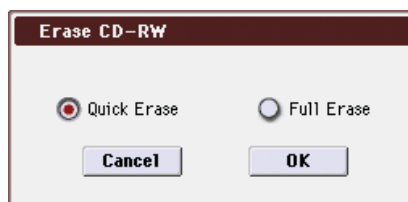
オーディオ CD トラックがすでに書き込まれている CD-R/RW メディアをファイナライズします。

1. “Media Select” でデバイスを選び、メディアが入っていることを確認します。
2. “Finalize Audio CD” を選び、ダイアログを表示します。
3. ファイナライズを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Erase CD-RW

CD-RW メディアのオーディオ CD トラックを消去します。

1. “Media Select” でデバイスを選び、メディアが入っていることを確認します。
2. “Erase CD-RW” を選び、ダイアログを表示します。



3. オーディオ CD トラックを消去するモードを選びます。

Quick Erase: 通常はこちらを選びます。

Full Erase: データを完全に消去します。消去に長い時間がかかります。

Quick Erase を実行すると、ファイルやデータは見かけ上なくなりますが、データ自体は上書きされるまで残ってしまい

ます。第三者に見せたくないデータ等は Full Erase を実行して、完全に消去してください。


4. イレースを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Note: オーディオ CD トラック以外のファイルやデータを同様に削除することができます。

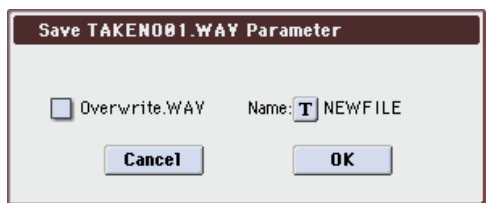
0-6: Edit WAVE Menu Command

Save WAVE Parameter

WAVE ファイルに WAVE パラメーター (0-6c: WAVE Parameter) の状態をセーブします。WAVE パラメーターをエディットした場合に実行してください。

 セーブされる WAVE パラメーターは、“Loop On/Off”、“LoopS”、“End”のみです。また WAVE ファイルは、これらのパラメーターが有効な機器 (アプリケーション等) へロードすると、これらの設定が有効になります。

1. WAVE パラメーターをエディット後、“Save WAVE Parameter” を選び、ダイアログを表示します。



2. 元の WAVE ファイルに上書きする場合は、“Overwrite.WAV” にチェックします。新規に WAVE ファイルを作成する場合はチェックしません。チェックしないと、WAVE ファイルは元ファイルがあるディレクトリに新規に作成されます。通常、“Overwrite.WAV” はチェックしないで実行します。
3. 新規に WAVE ファイルを作成する場合は、“Name” でファイル名を設定します。
4. セーブするときは OK ボタンを、セーブしないときは Cancel ボタンを押します。

Truncate

Sampling P1: Sample Edit のメニュー・コマンド “Truncate” と同様の機能を WAVE ファイルに対して行う機能です。(☞ 参照: p.351 “Truncate (for Sample Edit)”)

“Edit Range Start” と “Edit Range End” (0-6b) の外側にある不要なデータを削除します。

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Cut

Sampling P1: Sample Edit のメニュー・コマンド “Cut” と同様の機能を WAVE ファイルに対して行う機能です。(☞ 参照: p.353 “Cut”)

“Edit Range Start” ~ “Edit Range End” 間のデータを削除します。その後ろにあるデータは前に移動します。

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Clear

Sampling P1: Sample Edit のメニュー・コマンド “Clear” と同様の機能を WAVE ファイルに対して行う機能です。(☞ 参照: p.353 “Clear”)

“Edit Range Start” ~ “Edit Range End” 間のデータの値をゼロに変更します。前後にあるデータはそのまま移動しません。

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Copy

Sampling P1: Sample Edit のメニュー・コマンド “Copy” と同様の機能を WAVE ファイルに対して行う機能です。(☞ 参照: p.353 “Copy”)

“Edit Range Start” ~ “Edit Range End” 間のデータ情報をバッファに取り込みます。取り込んだデータは、“Insert”、“Mix”、“Paste” で使用します。

Insert

“Copy” を実行してバッファに取り込んだデータ情報をもとに “Edit Range Start” アドレスの先頭にインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。(☞ 参照: p.353 “Insert”)

ダイアログで表示される “From” では、インサートするデータを選びます。RAM にすると、Sampling P1: Sample Edit ページで範囲を指定してコピーしたデータをインサートします。MEDIA にすると、Media モードの Edit WAVE ページで範囲を指定してコピーしたデータをインサートします。

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Mix

“Copy” を実行してバッファに取り込んだデータ情報をもとに、選択しているサンプル・データとミックスします。“Edit Range Start” アドレスを先頭にミックスします。(☞ 参照: p.354 “Mix”)

ダイアログで表示される “From” では、ミックスするデータを選びます。RAM にすると、Sampling P1: Sample Edit ページで範囲を指定してコピーしたデータをミックスします。MEDIA にすると、Media モードの Edit WAVE ページで範囲を指定してコピーしたデータをミックスします。

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Paste

“Copy” を実行してバッファに取り込んだデータ情報をもとに “Edit Range Start” アドレスの先頭に配置します。元にあったデータは削除されます。(☞ 参照: p.354 “Paste”)

ダイアログで表示される “From” では、配置するデータを選びます。RAM にすると、Sampling P1: Sample Edit ページで範囲を指定してコピーしたデータを配置します。MEDIA にすると、Media モードの Edit WAVE ページで範囲を指定してコピーしたデータを配置します。

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Insert Zero

Sampling P1: Sample Edit ページのメニュー・コマンド “Insert Zero” と同様の機能を WAVE ファイルに対して行う機能です。(☞ 参照: p.355 “Insert Zero”)

“Edit Range Start” のアドレスを先頭に、値がゼロ・レベルのデータ(無音)をインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Normalize/Level Adj.

Sampling P1: Sample Edit ページのメニュー・コマンド “Normalize/Level Adj.” と同様の機能を WAVE ファイルに対して行う機能です。(☞ 参照: p.355 “Normalize/Level Adj.”)

“Edit Range Start” ~ “Edit Range End” 間のデータの値(ボリューム)を一律に変更します。“Normalize”(ノーマライズ)は、範囲内のサンプル・データのレベルをクリップしない(ひずまない)範囲で最大限に増幅します。サンプリングしたサンプル・データのレベルが低い場合などに実行すると、ノーマライズによってサンプル・データのダイナミック・レンジが大きくなります。“Level” では、必要に応じてレベルを上下させます。

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Volume Ramp

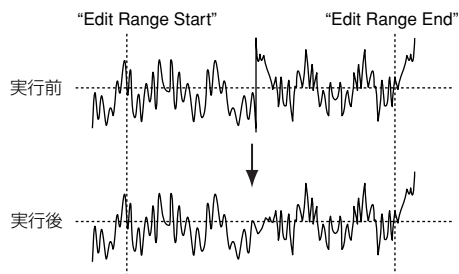
Sampling P1: Sample Edit ページのメニュー・コマンド “Volume Ramp” と同様の機能を WAVE ファイルに対して行う機能です。(☞ 参照: p.356 “Volume Ramp”)

“Edit Range Start” ~ “Edit Range End” 間のデータの値(ボリューム)を変更します。“Edit Range Start” から “Edit Range End” に向かって徐々にボリュームを上げたり (Fade In)、下げたり (Fade Out) します。

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Erase Punch Noise

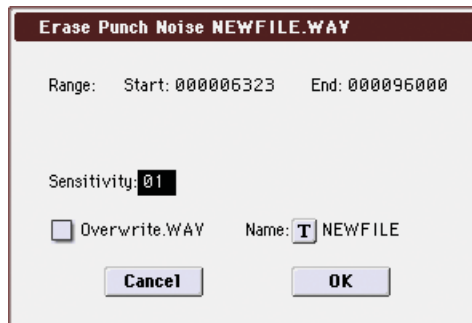
エディット等によって、つなぎ目のノイズが目立つときに、このコマンドでノイズを除去します。ノイズの原因となる場所を自動的に検出し、フェードをかけることによって、つなぎ目をスムーズにします。



1. エディットする WAVE ファイルを選び、Edit WAVE ページに入ります。
2. “Edit Range Start” と “Edit Range End” で、コマンドを実行する範囲を設定します。

ノイズのない箇所に対して実行するのを避けるために、ノイズが目立つ位置があらかじめわかっている場合は、範囲を細かく設定してください。

3. “Erase Punch Noise” を選び、ダイアログを表示します。



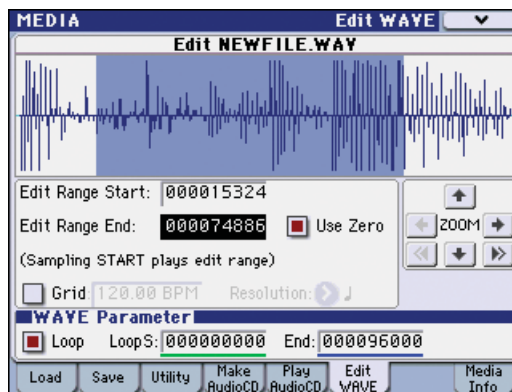
4. “Sensitivity” でノイズを検出する感度を設定します。
値を大きくすると、レベルの小さなノイズまで検出できるようになります。通常、最初は 1 にして実行し、それでもノイズが取れない場合は、値を大きくしていきます。
5. “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” (☞ p.437) の手順 2、3 を参照してください。
6. “Erase Punch Noise” を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

Time Stretch (Sustaining)

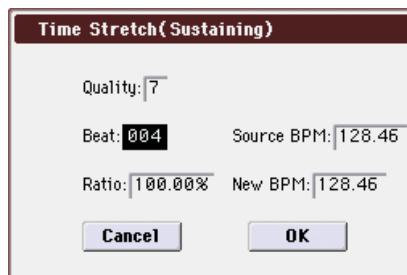
タイム・ストレッチは、ピッチを変えずにデータの長さを伸ばしたり縮めたりすることによって、テンポを変更する機能です。声、弦、管などの旋律を持つサンプルのテンポを、他のデータやソングのテンポに合わせます。ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

Sampling モードの Sampling P1: Sample Edit のページ・メニュー・コマンド “Time Stretch” (☞ p.362) と同様の機能を、WAVE ファイルに対して行う機能です。

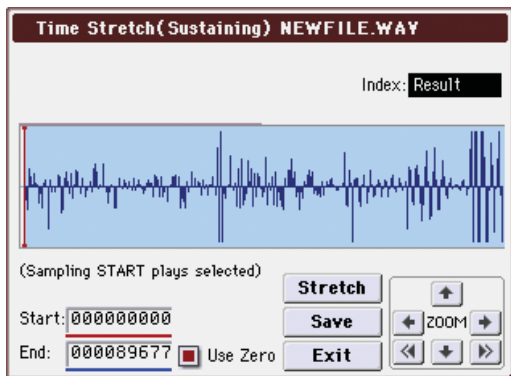
1. Media, Utility ページ等で、エディットする WAVE ファイルを選び、Edit WAVE ページに入ります。
2. “Edit Range Start” と “Edit Range End” で、タイム・ストレッチを実行するデータの範囲を指定します。



3. “Time Stretch” を選び、ダイアログを表示します。



4. “Quality” で、タイム・ストレッチで得られるデータの音質を設定します。0～7までが選べ、データにもよりますが数字が大きいほど良い結果が得られます。ただし数字が大きいほど、実行に時間がかかりますので注意してください。何度でも試すことができますので、初めは4ぐらいに設定して実行し、徐々に上げたり下げたりしていきます。
5. タイム・ストレッチで作成するデータの長さを設定します。
 - 長さを割合で設定したいとき
“Ratio” を設定します。50.00%～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり（テンポは倍になります）、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります（テンポは半分になります）。
 - 任意のテンポのBPM値に合わせたいとき
“Beat” を設定します。4分音符の拍数を設定してください。“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”の値も変わります。（※p.363）
- ⚠ “Source BPM” と “New BPM” は、40～480の範囲を超える設定および表示はできません。
“Ratio” は、50.00～200.00の範囲を超える設定および表示はできません。
- ⚠ データによっては、処理上の誤差により指定した長さにならないことがあります。
6. タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを押します。タイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



7. タイム・ストレッチで作成されたデータの結果を確認します。

Index [Source, Result]:

WAVE 波形を表示させるインデックスを選びます。

Source にすると、タイム・ストレッチ実行前の波形を表示します。Result にすると、タイム・ストレッチ実行後の波形を表示します。

WAVE 波形ディスプレイ：“Index” で選択している WAVE ファイルの波形を表示します。

ステレオの WAVE ファイルの場合は、L チャンネルのデータを上側に、R チャンネルのデータを下側に表示します。

ZOOM：“WAVE 波形ディスプレイ” の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。（Samplig 1-1e: ZOOM）

Start:

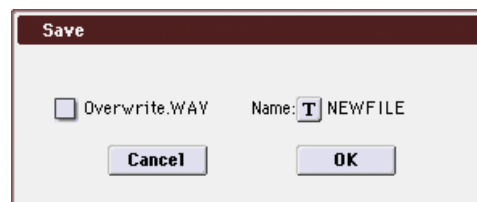
End:

現在選択しているインデックスのデータのスタート・アドレス、エンド・アドレスを設定します。

タイム・ストレッチを実行すると、自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれてプレイバックされる場合があります。この場合アドレスを設定し直してください。

設定した範囲の音を確認するときは SAMPLING [START/STOP] スイッチを押してください。SAMPLING [START/STOP] スイッチを押すと “Start”、“End” で設定した範囲を再生します。

8. Stretch ボタンを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、タイム・ストレッチをやり直すことができます。手順 4、5 と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。
9. 作成したデータをセーブします。Save ボタンを押すと、セーブ・ダイアログが表示されます。



- 10.“Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照を参照してください。
- 11.セーブを実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。
手順 8、10 を繰り返すことによって、いくつも WAVE ファイルを作成することができます。
- 12.Exit ボタンを押して、タイム・ストレッチを終了します。

Transfer WAVE To Track

選択している WAVE ファイルを、イントラック・サンプリングのように、ソングの MIDI トラックへ展開します。

WAVE ファイルをサンプル・メモリー (RAM) に取り込み、サンプル、マルチサンプル、プログラムを自動作成します。自動作成したプログラムを MIDI トラックへアサインし、MIDI トラック上にノート・データを自動作成します。(下図参照)

- Media モードの Utility ページ等で、エディットする WAVE ファイルを選び、Edit WAVE ページに入ります。
- “Transfer WAVE To Track” を選び、ダイアログを表示します。



- “Song” で展開先のソング・ナンバー、“Track” で展開先のトラック、“Program” で自動作成するプログラム・ナンバーを指定します。
- “Transfer WAVE To Track” を実行するときは OK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。マルチサンプルとサンプルは、空いている場所に自動的に作成されます。プログラムは、“Program” で指定したプログラムに自動作成され、“Song”、“Track” で指定したソングのトラックへアサインされます。そして、トラックではノート・データを自動作成します。

RAM1、2の残り容量の合計が、WAVE ファイルのサイズより小さい場合は、実行することができません。

Mono to Stereo

Sampling P0: Recording のメニュー・コマンド “Sample Mono To Stereo” と同様の機能を WAVE ファイルに対して行う機能です。(※参照：“Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)” p.347)

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” の手順 2、3 を参照してください。

Rate Convert

Media 0-3:Utility ページのメニュー・コマンド “Rate Convert” と同じ機能です。ただし、セーブ先の指定はできません。(※参照：p.435 “Rate Convert”)

ダイアログで表示される “Overwrite.WAV”、“Name” については “Save WAVE Parameter” (※p.437) の手順 2、3 を参照してください。

0-8: Media Information Menu Command

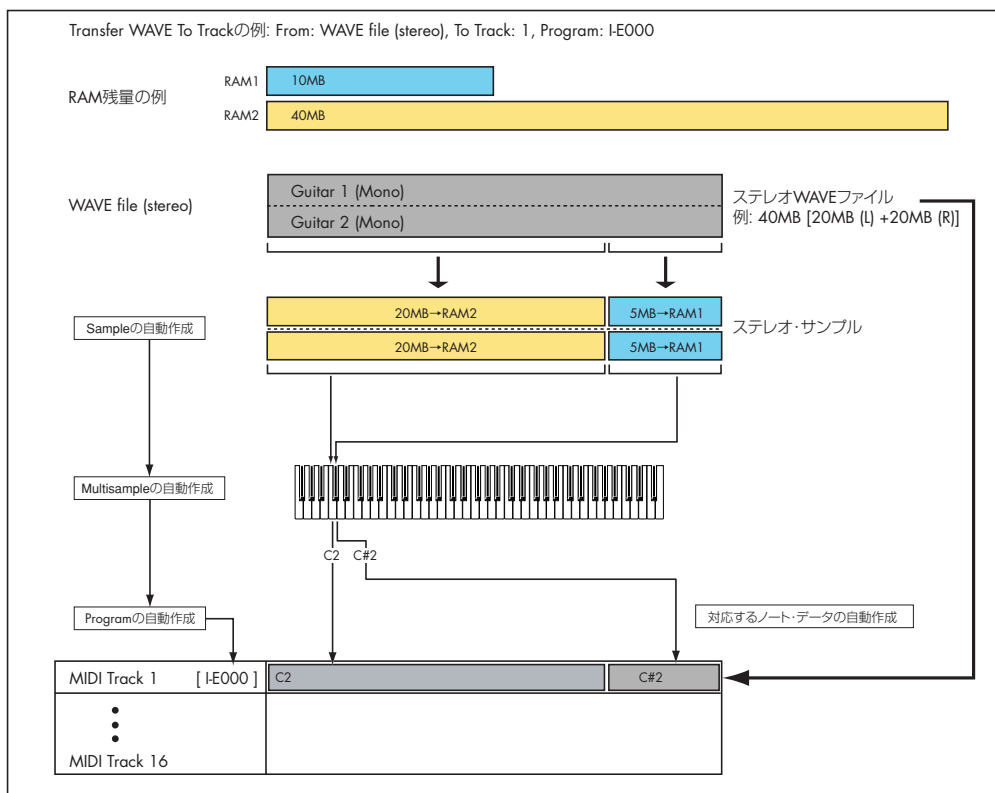
Scan USB device

USB ストレージ・デバイスをマウントします。

- “Scan device” を選びます。

現在接続されている USB 機器の再検索を開始します。

再検索が終了すると、接続可能な USB ストレージ・デバイスが、“Media Select” (0-1a) で選択できます。



Effect Guide

Overview

M3のエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のトータル・エフェクトと、これらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。

エフェクトは 170 種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

その分類は次のようになります。

エフェクト 170 種の分類

エフェクト・タイプ	説明
Dynamics: 000...005	コンプレッサー、リミッター等のダイナミクス系
EQ/Filter: 006...017	各種 EQ、エキサイター、ワウ等のフィルター系
Overdrive/Amp/Mic: 018...025	オーバー・ドライブ系、およびギター/ベース・アンプ、マイク等のモデリング系
Chorus/Flanger/Phaser: 026...039	コーラス、フランジャーやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
Modulation/Pitch Shift: 040...054	トレモロ、ロータリー・スピーカー等の各種モジュレーション系、およびピッチ・シフター系
Delay: 055...069	ディレイ系
Reverb/ER:070...076	リバーブ、アーリー・リフレクション系
Mono-Mono Serial: 077...108	2 つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ & モノ・シリアル・エフェクト
Mono//Mono Parallel: 109...153	2 つのモノ・エフェクトが L, R それぞれ独立に設定可能なモノ & モノ・パラレル・エフェクト
Double Size: 154...170	ダブルサイズ・エフェクト

エフェクト・プリセットについて

M3 は、001: Stereo Compressor ~ 170: Early Reflections の各エフェクトごとにパラメーター設定をインターナル・メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにバリエーションが保存できます。気に入ったエフェクト設定をプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

各エフェクトごとに、以下のプリセットをメモリーできます。

P00: Init. Set (Initial Set): エフェクトを選択したときに呼び出される初期設定です。ここにセーブすることはできません。

P01...P15: プリセット・データです (☞ 参照 ; 「Voice Nmae List」)。

自分で作成した設定は、U00 ~ U15 にセーブすることをお勧めします。

U00...U15: ユーザー設定を保存するためのエリアです。

-----: エフェクト選択、プログラムのライト、他のプログラムの選択等の操作後に表示されます。表示するだけで機能はもちません。----- を選んでも設定は変化しません。

(☞ 参照 : p.102 「エフェクト・プリセットを使用する」)

各モードでのエフェクトについて

Program モード

EDS プログラムは、オシレーター (OSC1&2) の出力音を、フィルター (Filter)、ドライバー (Driver)、アンプ (Amplifier)、イコライザー (EQ) で音作りするのと同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をし、トータル・エフェクトで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行えます。

また、別売の EXB-RADIAS の RADIAS プログラムは、フィルターやアンプなどの構造は異なりますが、EDS プログラムと同様に、オシレーターにインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトが使用できます。

Combination, Sequencer モード

Combination、Sequencer モードは、ティンバーノトラックごとのプログラム音を、ティンバーノトラック EQ や、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を、トータル・エフェクトで全体の音質を調節します。

これらの設定は Combination モードではコンビネーションごとに、Sequencer モードではソングごとに行います。

なお、Sequencer モードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化をレコーディングし、ソングのプレイバック時に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

Sampling モード

Sampling モードは、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN 端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Sampling モードでのオーディオ・インプットは、P0:Recording-Audio In/Setup ページで設定します。ここでの設定は Sampling モードだけで有効となります。

また、マルチサンプルにアサインしたサンプルに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。

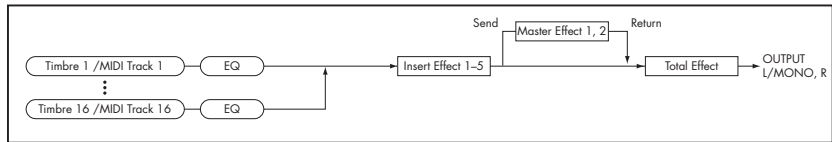
Audio Input

Sampling モード以外の Program、Combination、Sequencer の各モードでも、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN 端子から音を入力することができます。

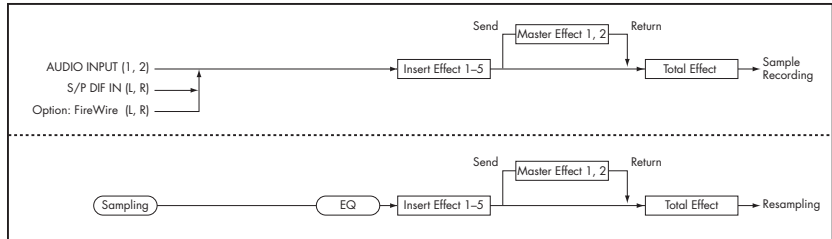
各端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてサンプリングしたり、4 イン (AUDIO INPUT1、2、S/P DIF IN L、R) 6 アウトのエフェクトとして使用することができます。内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト (156: Vocoder) としても使用できます。(☞ 参照 : PG p.443、p.538)

Audio Input は、各モードの P0: Play-Sampling/Audio In ページで設定します。または、“Use Global Setting” をチェックして Global モードの P0: Basic Setup-Audio ページの設定を使用

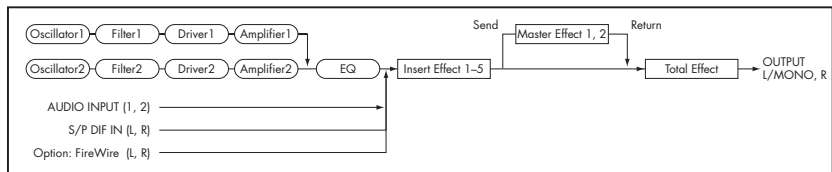
Combination, Sequencer モード



Sampling モード



Audio Input



することもできます。通常、“Use Global Setting” をチェックして使用し、プログラムやコンビネーションで独自の設定を持ちたい場合にチェックをはずします。例えば、ボコーダー・エフェクト・プログラムとして保存する場合等に便利です。

Note: 別売の EXB-FW を装着することによって、FireWire による入出力が可能になります。合計 6 イン 6 アウトになります。

▲ AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各入力端子からの外部入力音にエフェクトを使用するときは、エフェクトの種類やパラメーターの設定によって発振音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

ダイナミック・モジュレーション (Dmod) とテンポ・シンク機能

ダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、エフェクトの特定のパラメーター^{*1} のかかり具合を M3 のコントローラーや MIDI メッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させる機能です。

それぞれ詳細は p.620 「Dynamic Modulation Source (Dmod)」を参照してください。

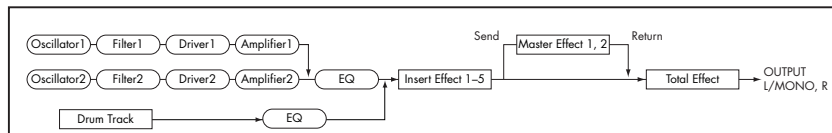
^{*1} **🎛️** マークが付いているエフェクト・パラメーター (p.463 ~) を指します。

MIDI/Tempo Sync 機能について

ダイナミック・モジュレーション (Dmod) と同様にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、MIDI/Tempo Sync 機能^{*2}があります。モジュレーション系エフェクトの LFO スピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等を KARMA、ドラムトラックやシーケンサーのテンポに同期させることができます。

^{*2} **🎵** マークが付いているエフェクト・パラメーター (p.463 ~) が対応しています。

Program モード



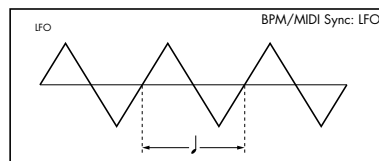
MIDI/Tempo Sync 機能は、010:St. Wah/Auto Wah など LFO を持ったエフェクトの大部分や、064:L/C/R BPM Delay など一部のディレイ系エフェクトで使用することができます。また Common FX LFO でも使用できます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけば KAMRA、ドラムトラック・パターンや、シーケンサーのテンポを変えても追従するのでライブ・パフォーマンスなどに便利です。

MIDI/Tempo Sync 機能があるパラメーターには、各エフェクトのパラメーター表の右側に **🎵** マークがついています。

例 1. LFO

“MIDI Sync” On
“Base Note” 1/4 “Times” x1

この場合 LFO の一周期が 4 分音符 1 個分の時間に設定されます。

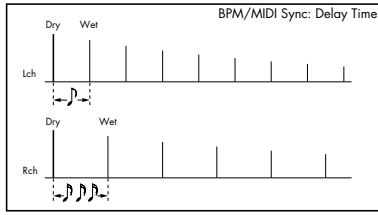


“BPM” を MIDI に設定すると KAMRA、ドラムトラック・パターンや、シーケンサーのテンポ (または外部 MIDI クロック) に同期します。“BPM” が 40.00 ~ 300.00 の場合はここで設定した値が使われます。

例 2. ディレイタイム

“L Delay Base Note” 1/8 “Times” x1
“R Delay Base Note” 1/16 “Times” x3

この場合左チャンネルのディレイ・タイムは 8 分音符 1 個分の時間、右チャンネルは 16 分音符 3 個分の時間に設定されます。



“BPM” を MIDI に設定すると KAMRA、ドラムトラック・パターンや、シーケンサーのテンポ（または外部 MIDI クロック）に同期します。“BPM” が 40.00 ~ 300.00 の場合はここで設定した値が使われます。

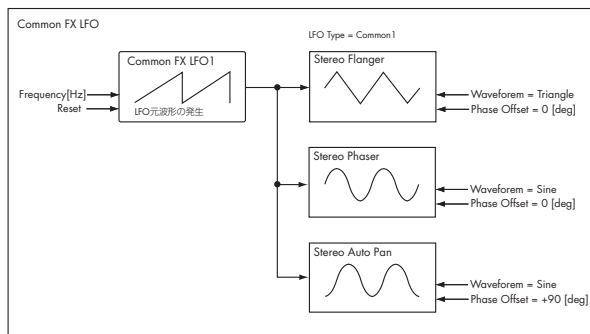
テンポ、“Base Note” と “Times” の組み合わせによって最大のディレイ・タイムを超えるような設定をすると、「Time Over? > OVER!」のように表示されます。この表示が出なくなるように設定し直してください。（最大のディレイ・タイムはエフェクト・タイプにより異なります。）

Common FX LFO

Common FX LFO は、モジュレーション系の各種エフェクトで使用できます。Program、Combination、Sequencer、Sampling モードの各 P8- Common FX LFO ページで、Common FX LFO1、2のリセット条件とスピードに関する設定を行います。

通常、モジュレーション系エフェクトの LFO は、Frequency を合わせても、それぞれ独立して発生するために位相は合っておりません。モジュレーション系の各エフェクトの “LFO Type” パラメーターで Common1 または Common2 を選択すると、各エフェクトごとの個別な LFO ではなく、ここで設定した Common LFO でモジュレーションがかかります。これにより複数のモジュレーション系エフェクト、例えばフランジャー、フェイザー、オート・パンなどを同時に、1 つの Common FX LFO で、同位相でコントロールする等が可能になります。また、各エフェクトごとに LFO 波形や、位相オフセット等の設定を別々にできるため、複数エフェクトのコンビネーションを自在に作り出すことができます。

マークが付いているエフェクト・パラメーター（p.469 ~）が対応しています。



FX Control Bus

FX Control バスは、エフェクトの入力音を、別の音でコントロールするときを使用します。

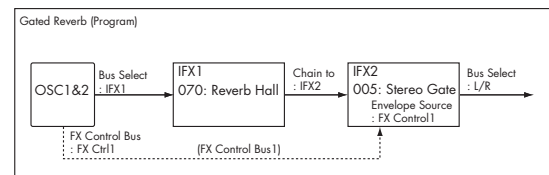
ボコーダー、リミッターやゲート系エフェクトで使用することができます。ボコーダーで AUDIO INPUT からのマイク音でエフェクトの入力音をモジュレートしたり、リミッターやゲート系エフェクトで、入力音を別系統の音でコントロールするのが代表的な使用例です。M3 は 2 系統（モノ 2 チャンネル）のエフェクト・コントロール・バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。

以下のエフェクトで使用できます。

- ボコーダー
- 156: Vocoder
- リミッターやゲート系エフェクト
- 002: Stereo Limiter
- 005: Stereo Gate

例：Gated Reverb (Program)

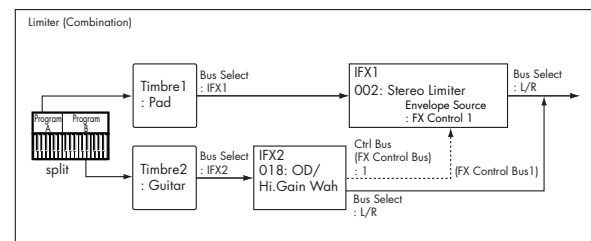
リバーブ音にゲート・エフェクトを組み合わせる場合、リバーブによって長く伸びた音でゲートをコントロールすると、ゲートのタイミングをうまく設定できないことがあります。通常、図のように、リバーブをかける前の音でゲートをコントロールします。OSC1 と 2 を “Bus Select” で IFX1 へ送ると同時に、“FX Control Bus” で 1 へ送ります。IFX2: Stereo Gate の “Envelope Source” で FX Control1 を設定します。入力（リバーブ音）とは別のシグナルでゲートをコントロールすることができます。



例：Limiter (Combination)

コンプレッサー系のエフェクトでは、オーディオ入力音の大きさによって、出力音のレベル・ゲインをコントロールします。これらのエフェクトでは、コントロール信号を発生する Envelope 検出のソースとして、通常の入力音に加えて、FX Control Bus1、2 を選択できます。

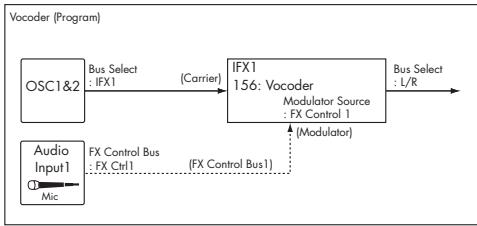
図の設定例では、スプリットにしたコンビネーションの低音域のティンバー 1: Pad のレベルを、高音域のティンバー 2: Guitar (IFX2 で OD/Hi-Gain Wah をインサート) で、コントロールします。ギターを弾いたときにその音量に従って、Pad の音量が自動的に下がる等の設定が可能です。IFX2 通過後 “FX Control Bus” で FX Ctrl1 に送り、IFX1: Stereo Limiter の “Envelope Source” で FX Control1 を選択します。



例：Vocoder (Program)

ボコーダー・エフェクトは、オーディオ入力音（Carrier）を別系統のオーディオ入力音（Modulator）で変調をかけることで独特の効果を得ます。図は、OSC1 と 2 の出力音をキャリア、マイクによるオーディオ入力音をモジュレーターとして、喋っ

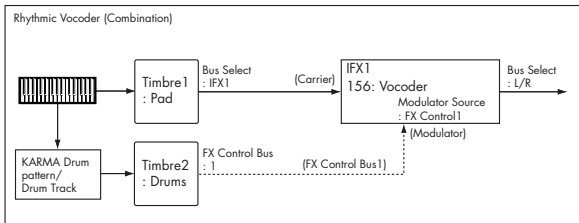
ているような効果を得ようとしたものです。キャリアとなる OSC1 と 2 を “Bus Select” で IFX1 へ送り、AUDIO INPUT のマイク入力 (モジュレーター) の “FX Bus” (0-7b) で 1 を選び、IFX1: Vocoder の “Modulator Source” を FX Control1 を設定します。



例 :Rhythmic Vocoder (Combination)


ボコーダー・エフェクトは、オーディオ入力音 (Carrier) を別系統のオーディオ入力音 (Modulator) で変調をかけることで独特の効果を得ます。マイクからの音声をモジュレーターとして使用するのが代表的な使用方法ですが、音声の代わりに、ドラムス・パターン等で変調をかけることで、リズム的なボコーダー効果が得られます。

図のように、KARMA やドラムトラック機能によるドラムス・パターンを FX Control バスへ送り、ボコーダーのモジュレーター・ソースとして使用します。キャリアとなるティンバー1の “Bus Select” を IFX1 に設定し、IFX1: Vocoder へ送ります。モジュレーターとなるティンバー2 (ドラムス・プログラム) の “FX Control Bus” を 1 に設定し FX Ctrl1 バスへ送ります。IFX1: Vocoder の “Modulator Source” を FX Control1 に設定することによって、ティンバー2の信号がボコーダーのモジュレーターとなります。



エフェクトの入出力について

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの入力レベルは、クリップのない最大レベルで入力してください。そしてインサート・エフェクト、トータル・エフェクトの“Wet/Dry”や、マスター・エフェクトの“Wet/Dry”または“Return1、2”でエフェクト出力レベルを調節し、最良の音質になるように設定してください。

 M3には、エフェクトの入力レベルを認識するレベル・メーター等はありません。
入力レベルが十分でないときは入力レベル不足による S/N 比が低下したり、過入力のときはクリップ音が発生することがあります。

レベルを調節するパラメーターは、下表のとおりです。

Program モード (EDS)

入力	Control Surface OSC 1/2 Volume (P0)
	OSC1/2 MS1、2、3、4 Level (P2)
	Filter1/2 Trim (P3)
	Filter1/2 Output (P3)
	Driver1/2 Drive (P4)
	Amp1/2 Amp Level (P4)
	EQ Input Trim (P4)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trim パラメーター *1 (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dry パラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)
	Master Volume (P9)

Program モード (別売の EXB-RADIAS)

入力	Control Surface OSC Volume (P0)
	OSC Mixer Level (OSC1、OSC2、Noise) (P2)
	Amp Level (P4)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trim パラメーター *1 (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dry パラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)
	Master Volume (P9)

Combination モード/Sequencer モード

入力	Volume (P0)
	Timbre EQ Input Trim (P2)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trim パラメーター *1 (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dry パラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)
	Master Volume (P9)

Sampling モード

入力	リアパネル AUDIO INPUT LEVEL
	Audio Input Level (P0)
	Effect Trim パラメーター *1 (P8、P9)
	Send 1/2 (P0、P8)
出力	Effect Wet/Dry パラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)
	Master Volume (P9)

Audio Input*2

入力	リアパネル AUDIO INPUT LEVEL
	Level (P0)
	Send1/2 (P0)

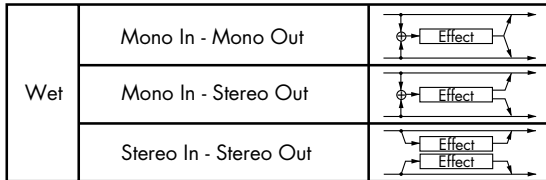
*1 エフェクトによっては、このパラメーターを持たないものがあります。

*2 プログラム、コンビネーション、ソング (Sequencer) ごとに設定します。また“Use Global Setting”チェック時は Global モード P0 の設定です。

インサート・エフェクト (IFX1-5)

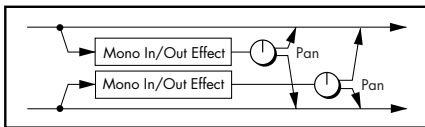
イン/アウト (In/Out)

インサート・エフェクトIFX1～5の入出力は、ステレオ・イン-ステレオ・アウトです。“Wet/Dry”のDry（エフェクトをかけないダイレクト音）は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet（エフェクトをかけた音）は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。



Mono Mono Parallel

109: P4EQ // P4EQ - 153: BPM DI // BPM DI



これらのエフェクトは、一般的にはステレオ・イン-ステレオ・アウト・タイプですが、特殊な構造を持っています。ステレオ・インのLチャンネル、Rチャンネルは、それぞれ独立したモノ・エフェクトを持っています。そしてそれぞれのモノ出力はパンによって、ステレオの任意の定位に設定できます。

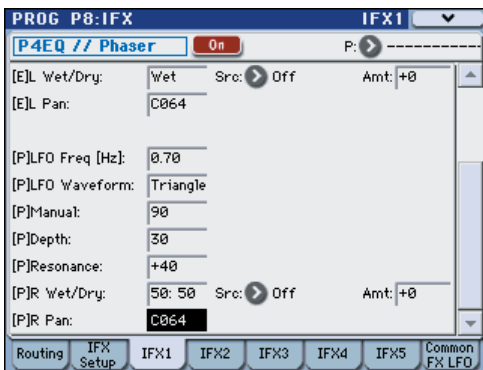
- Track1: Piano, “Pan”=L001, “Bus Select”=IFX1
- Track2: E.Piano, “Pan”=R127, “Bus Select”=IFX1

入力する2つのトラックの音が混ざらないように、それぞれ P0: Play/REC の“Pan”を L001、R127 に設定します。

例: IFX1: 116: P4EQ // Phaser

Track1: Pianoは、LチャンネルのP4EQに入力、Track2: E.Pianoは、RチャンネルのPhaserに入力します。出力の定位はそれぞれのP8-IFXページの“Pan”で独立して設定します。この例では両方ともC064に設定しています。下図を参照してください。

IFX1: 116: P4EQ // Phaser



各エフェクトの入出力のバリエーションは p.463 からのブロック図左上に表記しています。

000:No Effect は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

各モードのP8-Insert FX Setup ページIFX1～IFX5の各 On/Off ボタンを押すとオン、オフが切り替わります。オフのときエフェクトをバイパスします。000:No Effect と同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

MIDI On/Offボタンの設定とは別に、IFX1～IFX5はMIDIコントロール・チェンジ CC#92 を受信することで同時にオフにすることができます。値が0でオフ、1～127で元の設定に戻ります。

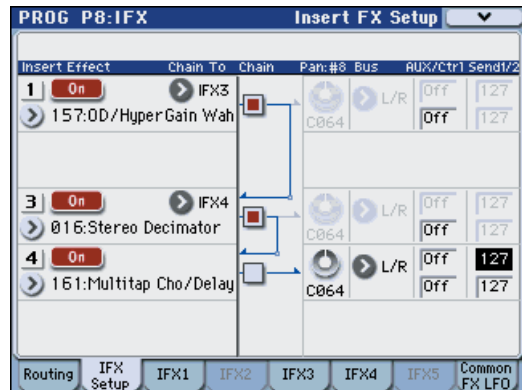
また、“Effect Global SW”(Global 0-1b)でも同様にIFX1～IFX5をオフすることができます。グローバル MIDIチャンネル “MIDI Channel”(Global 1-1a) でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト (154: St.Mltband Limiter ~ 170: Early Reflections) は、その他のエフェクトよりも2倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、インサート・エフェクトIFX1～IFX4、マスター・エフェクト MFX1 で使用できます。ただし、次ナンバーのエフェクトが使用できません。例えば、IFX1にダブルサイズ・エフェクトを選択しているときはIFX2が使用できません。MFX1に選択したときはMFX2が使用できません。

IFX1, IFX4にダブルサイズ・エフェクトを選択した例



ルーティング (Routing)

インサート・エフェクトは、どのモードでも最大5系統 (IFX1、2、3、4、5) まで使用できます。

Program モード

“Bus Select” (Prog 8-1b) で、オシレーター出力をどのバスへ送るかを設定します。

L/R: L/R バスへ送ります。TFX を通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送られます。

IFX1...5: インサート・エフェクト IFX1 ~ 5 バスへ送ります。

1...4, 1/2, 3/4: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4 バスへ送ります。

(☞ 参照: p.458 「Individual Output」) を参照してください。

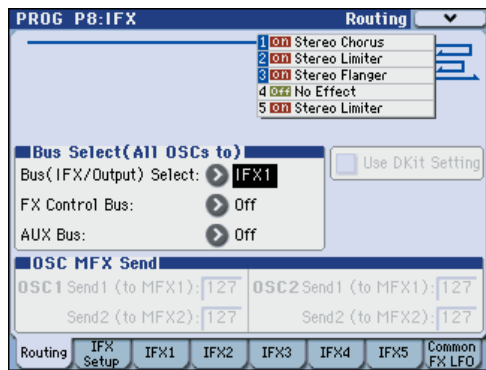
Off: L/R バス、IFX1 ~ 5 バス、Individual1 ~ 4バスへ出力しません。オシレーター出力をマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに Off に設定します。“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” でセンド・レベルを設定します。

“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” (Prog 8-1d) で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。“Bus Select” (Prog 8-1b) の設定が L/R または Off のときに有効です。

“Bus Select” を IFX1 ~ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” (Program 8-2a) で設定します。

MIDI Send1 は CC#93、Send2 は CC#91 の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、オシレーター 1、2 ごとの Send1、2 の設定と MIDI からの Send1、2 の値をかけたレベルとなります。

次図は、オシレーター 1、2 の出力を IFX1 へ送ったものです。



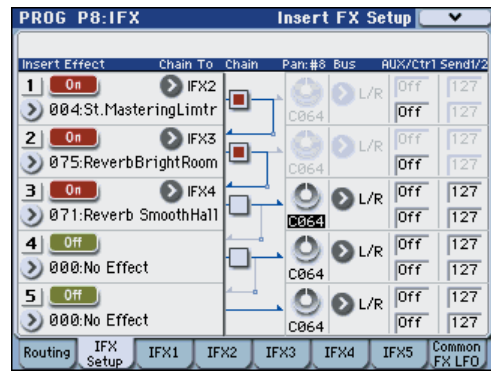
インサート・エフェクト (IFX) 間を直列に接続する場合は、“Chain” (Prog 8-2a) のチェック・ボックスをチェックします。“Chain to” (Prog 8-2a) で、そのチェイン先を設定します。

IFX1 のチェック・ボックスをチェックすると、IFX1 の出力は “Chain to” で設定した IFX の入力に送られます。IFX1 では IFX2 ~ IFX5、IFX2 では IFX3 ~ IFX5 というように、大きな番号へのチェインが可能です。最大で IFX1 ~ IFX5 までの 5 個のインサート・エフェクトを直列にインサートすることが可能です。

シリーズ接続にすると、一番最後の IFX 通過後の “Pan: CC#8”、“Bus”、“AUX Bus”、“Send1”、“Send2” が有効となります。

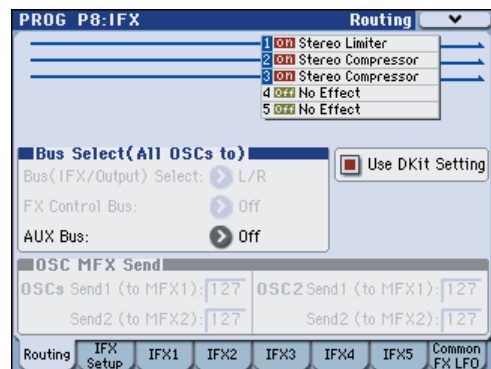
次図では、“Chain” のチェック・ボックスをチェックし、“Chain to” で次の IFX を設定することで、IFX1 → IFX2 → IFX3 がシリーズ接続になります。IFX3 通過後の “Pan: CC#8”、“Bus”、“AUX Bus”、“Send1”、“Send2” が有効になります。

最大で IFX1 → IFX2 → IFX3 → IFX4 → IFX5 をシリーズ接続することができます。この場合、IFX5 通過後の “Pan: CC#8”、“Bus”、“AUX Bus”、“Send1”、“Send2” が有効になります。



ドラムス・プログラムの場合

プログラムの “Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Drums のときに、“Use DKit Setting” (Prog 8-1c) のチェック・ボックスが有効になります。次図を参照してください。



チェックすると設定しているドラム・キットのキーごとの “Bus Select”、“FX Control Bus”、“Send1”、“Send2” (Global 5-4b) の設定が有効になります。例えばスネア系は IFX1 に送りゲート・エフェクトをかけ、キック系は IFX2 に送り EQ をかけ、その他はインサート・エフェクトはかけないで AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R に送るというような設定が可能です。

Tips:

大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごとに同じ “Bus Select” が設定されています。

Snares → IFX1

Kicks → IFX2

その他 → IFX3

チェックをはずすと、すべてのドラム・インストゥルメントの出力は “Bus Select” (Program 8-1b) の設定に従います。ドラム・キットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

Combination, Sequencer モード

ティンバー (Combination) / トラック (Sequencer) の各 “Bus Select” (Combi/Seq 8-1-1(2)d) で、ティンバー / トラックの出力をどのバスへ送るかを設定します。

Tips: ティンバー / トラックごとの “Bus Select”、インサート・エフェクト通過後の “Chain to”、“Chain” (Combi/Seq 8-1-3b) の設定により様々なルーティングが可能です。

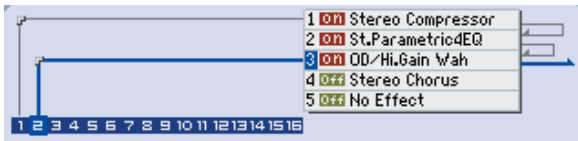
例：複数ティンバーに1つのIFXを挿入する



例：ティンバーごとに別々なIFXを挿入、さらに後段で1つのIFXを挿入する



例：ティンバーのIFXチェーンの1部を、他のティンバーで共有する



Programモード同様に、ティンバー／トラックごとにL/R、IFX1～5、1～4、1/2、3/4、Offから選びます。

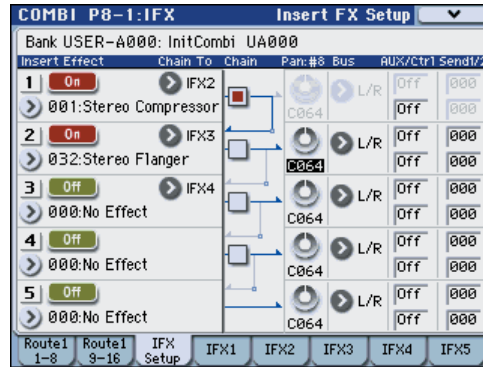
“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”は、“Bus Select”がL/RまたはOffのときに有効です。“Bus Select”をIFX1～5に設定しているときは、挿入・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(Combi/Seq 8-1-3b)で設定します。

MIDI Send1はCC#93、Send2はCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、ティンバー／トラックで選んでいるプログラムのオンシレーター1、2ごとのSend1、2の設定とMIDIからのSend1、2の値をかけたレベルとなります。

次図はCombinationモードでの例です。“Bus Select”の設定によって、ティンバー1の出力はIFX1へ、ティンバー2の出力はIFX2へ送られます。その他のティンバーはL/Rで、出力はTFXを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送られます。



次図は、IFX1の“Chain”のチェック・ボックスをチェックし、“Chain to”でIFX2を設定することでIFX1の出力をIFX2へ送っています。ティンバー1は、IFX1: 001:Stereo CompressorとIFX2: 032:Stereo Flangerを挿入します。ティンバー2は、IFX2:032:Stereo Flangerを挿入します。上図のRouting Map部分にこれらの設定状態を表します(この設定ではIFX3～5を使用していません)。



ドラムス・プログラムの場合

ティンバー (Combination) /トラック (Sequencer) にドラムス・プログラム (“Oscillator Mode”=Drums) を選んでいるときは、“Bus Select”でDKitが有効になり、選択することができます。(※ 次図参照)

DKitを設定するとドラムキットのキーごとの“Bus Select”等の設定が有効になり、ドラム・インストゥルメントごとに、バスの送り先へ出力します。例えば、スネア系はIFX1、キック系はIFX2、その他はIFXはL/MONO、Rに送る等です。

チェックをはずすとすべてのドラム・インストゥルメントの出力は、ティンバー／トラックごとの“Bus Select”(Combi/Seq 8-1-1(2)d)の設定に従います。ドラム・キットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントに挿入・エフェクトをかけることができます。

DKitに設定した“Bus Select”を選択しているときは、メニュー・コマンド“Drum Kit IFX Patch”が選択できます。

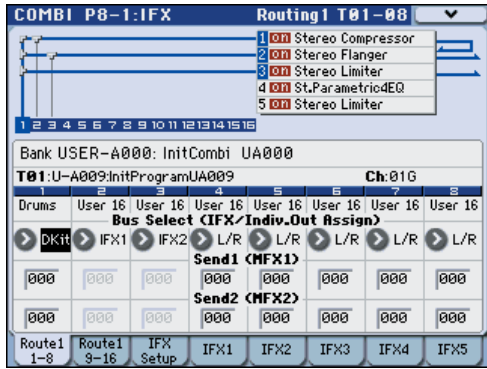
これはキーごとの“Bus Select”設定を一時的にパッチし、挿入・エフェクトへの接続先を一時的に変えるものです。

例えば、ドラムキットの各キーの設定を、スネア系はIFX1、キック系はIFX2等、IFX1～3に送るようにして、他のティンバー／トラック・プログラムでもIFX1、2を使用しているときに、ドラムキットの各キーのバスをIFX1～3をIFX3～5に送り先を変えることができます(この場合、スネア系はIFX3に、キック系はIFX4に送られます)。

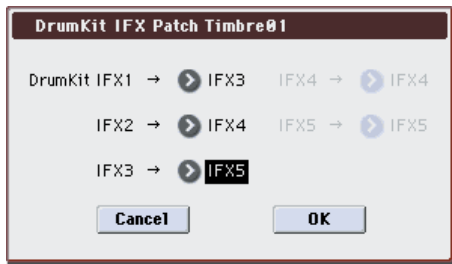
ドラムキットで各キーの“Bus Select”(Global 5-4b)を挿入・エフェクトに振り分けているときのみパッチが行えます。設定の状態はRouting Mapでも確認できます。“Drum Kit IFX Patch”を設定後、OKボタンを押して実行します。

元のドラムキットの設定に戻りたいときは、IFX1→IFX1、IFX2→IFX2、IFX3→IFX3、IFX4→IFX4、IFX5→IFX5として、“Drum Kit IFX Patch”を実行してください。

次図は、ティンバー1にドラムス・プログラム、ティンバー2、3に通常のプログラムを配置した例です。ティンバー1がDKit、ティンバー2がIFX1、ティンバー3がIFX2に“Bus Select”をそれぞれ設定してあります。ティンバー1はDKitに設定しているためドラムキットの“Bus Select”(Global 5-4b)の設定が有効です。



Drum Kit IFX Patch ダイアログ



ドラムス・プログラムのエフェクトを、ティンバー 2、3 と異なるエフェクトを使用したいときに “Drum Kit IFX Patch” を使します。ページ・メニューから “Drum Kit IFX Patch” を選び、ドラムキットの IFX1 を IFX3 に、IFX2 を IFX4 に、IFX3 を IFX5 一時的に送ります。実行するとドラムキットでの送り先のエフェクトを一時的に変えることができます (※ 次図参照)。



Sampling モード

AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各端子からの外部入力音にインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。また、マルチサンプルにアサインしたサンプルにインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけて、リサンプリングすることができます。

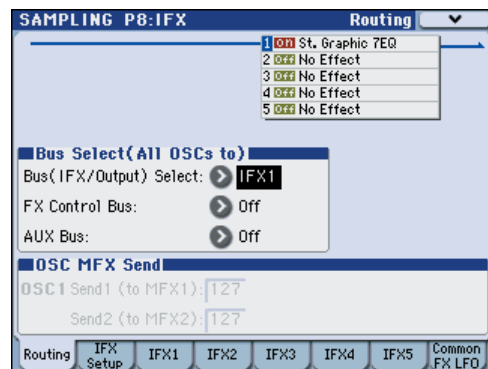
P0: Recording- Audio In/Setup ページの “Bus Select” (Sampling 0-2a) で外部入力をどのバスに送るかを設定します。L/R、IFX1～5、1～4、1/2、3/4、Off から選びます。インサート・エフェクトをかけてサンプリングするときは、IFX1～5 を設定します。

“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” は、“Bus Select” が L/R または Off のときに有効です。IFX1～5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の P8- Insert FX Setup ページの “Send1”、“Send2” で設定します。

次図は、AUDIO INPUT 1、2 からの外部入力音を IFX1 へ送っています。インサート・エフェクトは、P8: IFX で設定し、外部入力音にインサート・エフェクトかけることができます。



次図は、マルチサンプルにアサインしたサンプルに IFX1 をかけたり、IFX1 をかけてリサンプリングするときのバス設定例です。“Bus(IFX/Output) Select” (Sampling 8-1b) に IFX1 を設定します。



サンプリングが終わると “Bus Select” の設定は自動的に L/R が選ばれます。再度サンプリングする場合は、注意が必要です。

各サンプリング方法については OG p.106 を参照してください。

Audio Input, S/P DIF IN, FireWire

Program、Combination、Sequencer、Media の各モードでは、Sampling モード同様に、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけることができます。

これらのモードでは各端子からの外部入力音に、M3 のエフェクトをかけてサンプリングしたり、4 イン (AUDIO INPUT1、2、S/P DIF IN L、R) 6 アウトのエフェクトとして使用することができます。

内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト (156: Vocoder) としても使用できます。使用例については、p.443、p.538 を参照してください。

各モードの [Audio Input] (P0- Sampling/Audio In ページ) で AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各端子からの外部入力に関する設定をします。または “Use Global Setting” をチェックして、Global モードの [Audio] 設定を使用します。

“Bus Select”、“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” については、前述の Sampling モードを参照してください。

Media モードでは、エフェクトは直前に入っていたモードの設定になります。

FireWire (別売の EXB-FW 装着時)

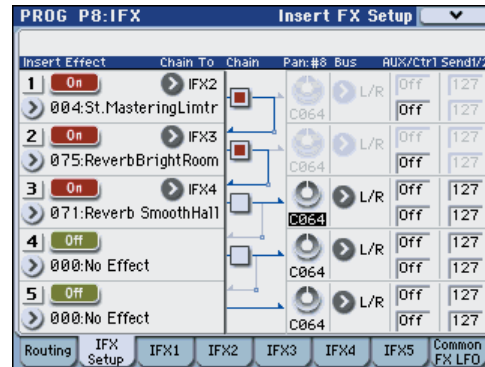
別売の EXB-FW を装着すると、付属の M3 Plug-In Editor を起動したホスト・アプリケーション上で、M3 の FireWire 端子とコンピューターの FireWire (IEEE1344) ポートとで、オーディオ・データと MIDI データをやり取りすることができます。そ

の M3 への入力音について、他の AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN 端子と同様に音声にエフェクトをかけることができます。詳しくは、「M3 Editor/Plug-In Editor 取扱説明書」(PDF) を参照してください。

ミキサー (Mixer)

Program、Combination、Sequencer モードでは、P8-Insert FX Setup ページで、インサート・エフェクト通過後のパン “Pan: CC#8”、バス・セレクト “Bus (Bus Select)”、FX Control バス “Ctrl Bus”、AUX バス “AUX Bus”、マスター・エフェクトへのセンド・レベル “Send1”、“Send2” を設定します。

“Chain” チェックしてインサート・エフェクトをシリーズ接続しているときは、シリーズ接続している一番最後のインサート・エフェクト通過後の “Pan: CC#8” ~ “Send2” の設定が有効となります。



Pan: CC#8

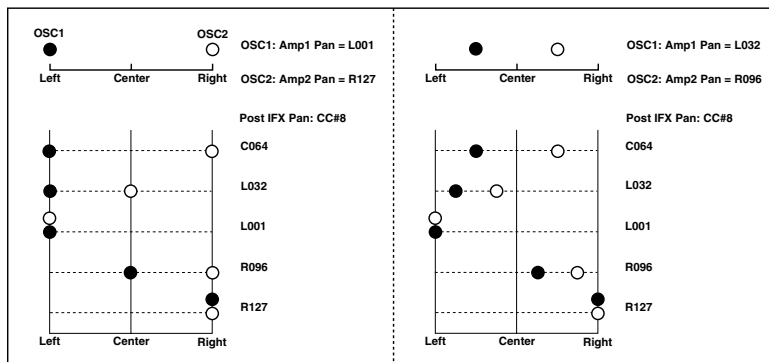
インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。インサート・エフェクトがステレオ・イン - ステレオ・アウトの場合は、値を C064 に設定することで、オシレーター (Prog 4-1c、4-5)、ティンバー (Combi 0-3(4)b)、トラック (Seq 0-1-3(4)b) や、オーディオ・インプット (各モード P0) の “Pan” の設定が有効になります。

インサート・エフェクトがモノ・イン - ステレオ・アウト、モノ・イン - モノ・アウトの場合は、オシレーター、ティンバー、トラック、オーディオ・インプットの “Pan” の設定は無効になり、常にセンターに定位します。インサート・エフェクト通過後の “Pan: CC#8” (Prog 8-2a、Combi/Seq 8-1-3b) で定位を設定します。L000 で左振り切り、R127 で右振り切りになります。

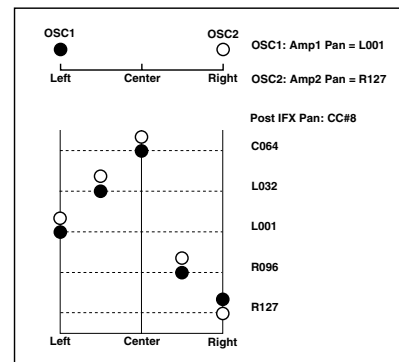
- ステレオ・イン - ステレオ・アウト等のエフェクト・タイプについては、(☞ 参照 : p.446 「イン/アウト (In/Out)」) を参照してください。

MIDI CC#8 の受信でコントロールします。

Insert Effect = Stereo In - Stereo Out



Insert Effect = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



Bus (Bus Select)

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。

通常 L/R に設定します。OUTPUT (MAIN) L/MONO、R 出力の手前のトータル・エフェクト (TFX) へ送られます。

OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4 へ出力するときは、1、2、3、4、1/2、3/4 を設定します (「Individual Output」)。1 ~ 4 のときは、モノラルで出力します。1/2、3/4 のときは、“Pan: #8” の設定が有効となりステレオで出力します。Off は、L/R バス、1 ~ 4 バスへ出力しません。“Send1”、“Send2” で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリアル接続するときを選びます。

Ctrl Bus (FX Control Bus)

インサート・エフェクト通過後の FX Control バスを設定します。FX Control バス (FX Control 1、2) は、モノ 2 チャンネルです。

M3 は 2 系統 (モノ 2 チャンネル) のエフェクト・コントロール・バスを使用して自在なエフェクト・コントロールが可能です。

ボコーダー、リミッターやゲート系エフェクトで使用します。

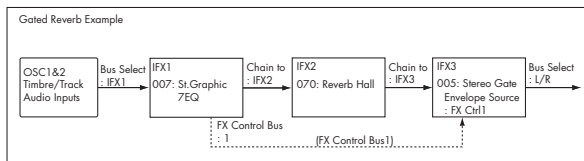
FX Control バスを使用できるエフェクトについては、(参照: p.443 「FX Control Bus」) を参照してください。

ここでは、インサート・エフェクト通過後の FX Control バスを使用する例を説明します。

例: Gated Reverb

リバーブ音にゲート・エフェクトを組み合わせる場合、リバーブで長く伸びた音でゲートをコントロールすると、ゲートのタイミングがうまく設定できないことがあります。通常、下図のように、リバーブをかける前の音でゲートをコントロールします。

この例では OSC 等を IFX1 に送りイコライザー処理をします。IFX1 を “Chain” で IFX2 に送ると同時に、“Ctrl Bus” (FX Control Bus) で 1 へ送ります。IFX3: Stereo Gate の “Envelope Source” で FX Control1 を設定します。入力 (リバーブ音) とは別のシグナルでゲートをコントロールすることができます。



AUX Bus

インサート・エフェクト通過後の音声信号を、AUX バスへ送ります。

AUX バスは、各モードでのサンプリングで使用します。サンプリングで使用しないときは、Off に設定します。

Send1, Send2

インサート・エフェクト通過後、マスター・エフェクト MFX1、MFX2 へのセンド・レベルを設定します。マスター・エフェクト MFX1、MFX2 へステレオで送られます。“Bus” (Bus Select) が L/R または Off のときに有効です。

インサート・エフェクトを使用していない場合は、Program、Combination、Sequencer の各モードの P8:Routing ページ “Send1”、“Send2” でマスター・エフェクト MFX1、MFX2 へのセンド・レベルを設定します。(オーディオ・インプットの

センド・レベルは、各モード P0- Sampling/Audio In ページで設定します)。

MIDI “Send1” は CC#93、“Send2” は CC#91 の受信でコントロールします。

インサート・エフェクトの MIDI によるコントロール

すべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション (Dmod) 機能によって、各種エフェクト・パラメーターを M3 のコントローラーや外部 MIDI 機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。またインサート・エフェクト通過後の“Pan: CC#8”、“Send1”、“Send2”も同様にコントロールできます。

Program, Sampling モード

グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。


Combination モード

IFX1～5のそれぞれのコントロール・チャンネル “Ch” (Control Channel) を、P8- IFX1 ～ IFX5 ページで設定します。Ch01～16、Gch、All-R (All Routed) から選択します。

Ch01...16: インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に設定します。各インサート・エフェクトにルーティングしているティンバーの MIDI チャンネル Ch01～16 の右に「*」がつきます。ルーティングしているティンバーの MIDI チャンネルの設定が異なる場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

Gch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。通常 Gch を設定します。

All-R: そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバー (Ch01～16で「*」がついているチャンネル)、すべてでコントロールできます。

 ドラムス・プログラムを選択した Combination モードのティンバーまたは Sequencer モードのトラックの “Bus Select (IFX/Indiv.Out Assign)” に DKit (8-1-1(2)d) を設定したときは、ドラムキットの “Bus Select” (Global 5-4b)、メニュー・コマンド “Drum Kit IFX Patch” での設定にかかわらず、そのティンバー／トラックの MIDI チャンネルは IFX1～5 どれでも All-R にすることによって、有効となります。

Sequencer モード

IFX1～5のそれぞれのコントロール・チャンネル “Ch” を、P8- P8- IFX1 ～ IFX5 ページで設定します。Ch01～16、All-R (All Routed) から選択します。

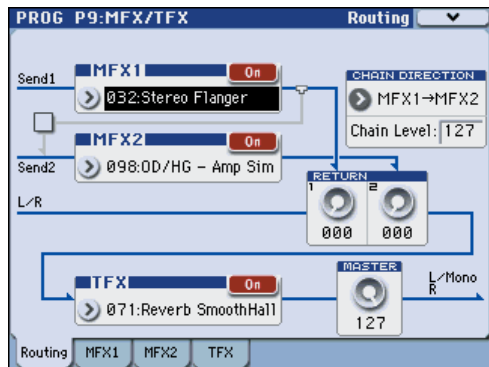
Ch01...16: インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に設定します。各インサート・エフェクトにルーティングしているトラックの MIDI チャンネル Ch01～16 の右に「*」がつきます。MIDI チャンネルが違う複数トラックを 1 つのインサート・エフェクトに送っている場合に、どれか 1 つのトラックでコントロールするときなどに設定します。

All-R: そのインサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバー (Ch01～16で「*」がついているチャンネル)、すべてでコントロールできます。通常、All-R を選択し、また一つのチャンネルでコントロールする場合は Ch01～16 から選択するとよいでしょう。

Note: Sequencer モードでは、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング／プレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックをエディットできるため、ソングのプレイバック中にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

マスター・エフェクト (MFX1,2)

イン/アウト (In/Out)



マスター・エフェクト MFX1、MFX2 の入出力は、ステレオ・インーステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、Send1、2 で設定します (Send1、2 については、「ルーティング (Routing)」、「ミキサー (Mixer)」を参照してください)。

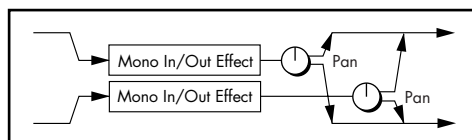
マスター・エフェクトは、“Wet/Dry” (P9- MFX1、2 ページ) の Dry (エフェクトをかけないダイレクト音) は出力しません。Wet (エフェクトをかけた音) のみを出力します。“Wet/Dry” からの出力は “Return1”、“Return2” で設定した出力レベルで L/R バスへ送ります。この出力は “Bus Select” (各モードの P8- Routing ページ) L/R、または “Bus” (各モードの P8- Insert FX Setup ページ) L/R の出力とミックスし、トータル・エフェクトへ出力します。

000:No Effect を選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたは 001 ~ 170 のエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Mono Mono Parallel

109: P4EQ//P4EQ-153: BPM DI//BPM DI



これらのエフェクトは、一般的にはステレオ・インーステレオ・アウトタイプですが、特殊な構造を持っています。ステレオ・インの L チャンネル、R チャンネルは、それぞれ独立したモノ・エフェクトを持っています。そしてそれぞれのモノ出力はパンによって、ステレオの任意の定位に設定できます。通常、インサート・エフェクトで使用しますが、マスター・エフェクトでも使用できます。(※ 参照: p.446 「Mono Mono Parallel」) を参照してください。

各エフェクトの入出力のバリエーションは、p.463からのブロック図左上に表記しています。

各モードの P9- Routing または MFX1、2 ページの各 On/Off ボタンを押すと、オン、オフが切り替わり、オフのとき出力は 000: No Effect と同様にミュートになります。

MIDI この On/Off ボタンの設定とは別に、MIDI コントロール・チェンジ CC#94 を受信することで MFX1、MFX2 をオフできます。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で元の設定に戻ります。また、“Effect Global SW” (Global 0-1b) でも同様に MFX1、MFX2 をオフすることができます。グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト (154: St.Mltband Limiter ~ 170: Early Reflections) は、その他のエフェクトよりも 2 倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、マスター・エフェクト MFX1 で使用できます。ダブルサイズ・エフェクト設定時、MFX2 は使用できません。

ルーティング (Routing)

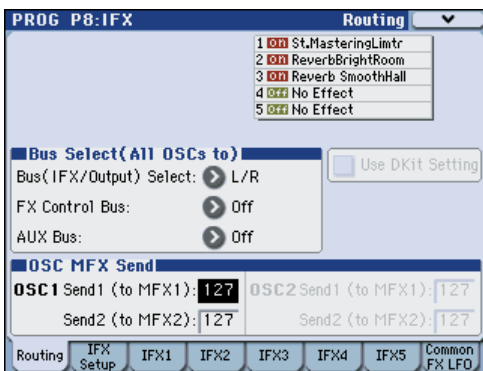
インサート・エフェクトを使用していないときは、オシレーター (Program / Sampling モード)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer)、オーディオ・インプット (各モード) ごとに設定する “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” によって、2 つのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

例えば、ティンバー／トラックごとにマスター・エフェクトへのセンド量が調節できます。ピアノ音にはリバーブを深く、ストリングスには浅く、ベース音にはリバーブをまったくかけないなどの調整ができます。

インサート・エフェクトを使用しているときはインサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” で設定します。

Program モード

P8- Routing ページ “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” または P8- Insert FX Setup ページ IFX1 ~ 5 通過後の “Send1 / 2” でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“Bus Select” が L/R、Off のとき、P8- Routing ページ “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” が有効です。オシレーター 1、2 にそれぞれ設定できます。



“Bus Select” が IFX1 ~ 5 のとき、P8- IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” が有効です。インサート・エフェクトをチェーン (シリーズ接続) している場合は、一番最後の IFX 通過後の “Send1”、“Send2” が有効になります。(※ 参照:p.450 「ミキサー (Mixer)」)

“Bus Select” が 1 ~ 4、1/2、3/4 のとき、オシレーターは直接 AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4 へ出力します。Send1、2 の設定は無効で、マスター・エフェクトはかかりません。

MIDI Send1 は CC#93、Send2 は CC#91 の受信でコントロールします。グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、プログラムでのオシレーター 1、2 ごとの Send1、2 の設定と MIDI からの Send1、2 をかけたレベルとなります。

プログラムの “Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Drums のときに、“Use DKit Setting” (Program 8-1b) が有効になります。チェックすると選択しているドラムキットでのキーごとの Send1、2 レベルが有効になります。

ドラムキットの “Bus Select” (Global 5-4b) を L/R または Off に設定したキーのドラム・インストゥルメントは “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” (Global 5-4b) が有効です。IFX1 ~ 5 に設定したときは、IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” (Program 8-5a) が有効です。

チェックをはずすと、すべてのドラム・インストゥルメントは、“Oscillator Mode” が Single、Double のときと同様で、“Send1

(MFX1)”、“Send2 (MFX2)” (Program 8-1f) または IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” (Program 8-5a) が有効です。

Combination, Sequencer モード

ティンバー (Combination) / トラック (Sequencer) の各 “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” (P8- Routing ページ) で、ティンバー／トラックごとの Send1、2 レベルを設定します。Program モードと同様に、“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” は “Bus Select” が L/R または Off のときに有効です。このとき実際のセンド・レベルは、Program モードのオシレーター 1、2 それぞれで設定したセンド・レベル (P8- Routing ページ) に、ここでの Send1、2 を掛けたレベルとなります。

センド・レベル

例えば、プログラムの OSC1 “Send1 (to MFX1)” を 127、“Send2 (to MFX2)” を 064、OSC2 “Send1 (to MFX1)” を 064、“Send2 (to MFX2)” を 127、コンビネーションの “Send1 (MFX1)” を 064、“Send2 (MFX2)” を 127 に設定したとき、コンビネーションでの実際のセンド・レベルは、次のようになります。

OSC1 Send1=127 (100%) * 064 (50%) = 064 (50%)

OSC1 Send2=064 (50%) * 127 (100%) = 064 (50%)

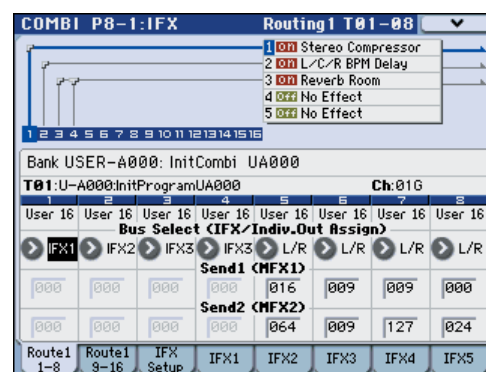
OSC2 Send1=064 (50%) * 064 (50%) = 032 (25%)

OSC2 Send2=127 (100%) * 127 (100%) = 127 (100%)

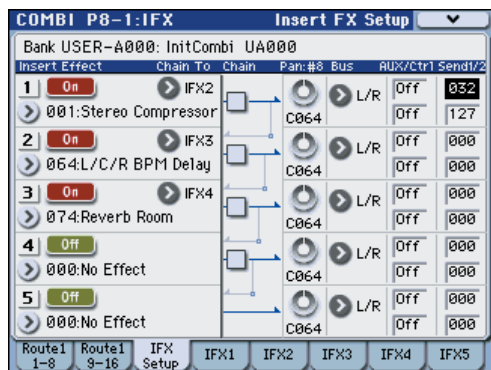
“Bus Select” を IFX1 ~ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” で設定します。1 ~ 4、1/2、3/4 に設定しているときは、Send1、2 は無効で、マスター・エフェクトはかかりません。

MIDI Send1 は CC#93、Send2 は CC#91 の受信でコントロールします。ティンバー／トラックごとの “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” が有効なときは、そのティンバー／トラックの設定 MIDI チャンネル、IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” が有効な場合は、IFX1 ~ 5 で設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

以下は Combination モードでの例です。次図の “Bus Select” の設定により、ティンバー 1 は IFX1 へ、ティンバー 2 は IFX2 へ、ティンバー 3、4 は IFX3 へ、ティンバー 5 ~ 16 は L/R へ送っています。



この場合、ティンバー 1 のマスター・エフェクトへのセンド・レベルは、次図の IFX1:001:Stereo Compressor 通過後の “Send1”、“Send2” で設定します (ここではそれぞれ 032、127 に設定しています。) 同様にティンバー 2 は IFX2 通過後の “Send1”、“Send2” で、ティンバー 3、4 は IFX3 通過後の “Send1”、“Send2” でまとめて設定します。ティンバー 5 ~ 8 (9 ~ 16 は Routing1 T09-16 ページで設定) は前図の “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” での設定が有効となります (このときセンド・レベルはプログラムでのオシレーター 1、2 ごとの Send1、2 の設定とここでの Send1、2 を掛けたレベルとなります)。



ティンバー (Combination) /トラック (Sequencer) に、それぞれドラムス・プログラムを選んでいるときは、“Bus Select DKit” が有効になります。

設定すると “Bus Select” (Global 5-4b) のキーごとの設定が有効になり、各ドラム・インストゥルメントごとのバスへ出力します。このときセンド・レベルはドラムキットのキーごとの Send1、2 の設定とここでの Send1、2 を掛けたレベルとなります。

ドラムキットの “Bus Select” で L/R、Off を選択しているときは、その他の場合 (“Oscillator Mode” Single、Double) と同様に Program P8-Routingページ OSC1 “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” (Prog 8-1d) で設定したセンド・レベルに、ここでの Send1、2 を掛けたレベルになります。

IFX1 ~ 5 に設定しているときは、設定しているインサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” で直接設定します。

1 ~ 4、1/2、3/4 に設定しているときは、Send1、2 は無効になります。

Sampling モード

AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各入力端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。また、マルチサンプルにアサインしたサンプルにインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけてリサンプリングすることができます。

P0-Audio Input ページで AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各端子からの外部入力に関する設定を行います。

それぞれの “Bus Select” で外部入力をどのバスに送るかを設定します。L/R、IFX1 ~ 5、1 ~ 4、1/2、3/4、Off から選びます。“Bus Select” が L/R または Off のとき、マスター・エフェクトへは、“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” で設定します。IFX1 ~ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” で設定します。

マルチサンプルのサンプルにマスター・エフェクトをかけて演奏したり、リサンプリングするときは、Program モード同様に、P8-Routingページ “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” または P8-Insert FX Setup ページ IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” で、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

MIDI Send1 は CC#93、Send2 は CC#91 の受信でコントロールします。グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

Audio Input, S/P DIF IN, FireWire

Program、Combination、Sequencer、Media の各モードでは、Sampling モード同様に、AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各入力端子からの外部入力音に、インサート・エフェクト、

マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをかけることができます。

各モードの P0-Sampling/Audio In ページで AUDIO INPUT 1、2、S/P DIF IN の各端子からの外部入力に関する設定、“Use Global Setting” の設定を行います。

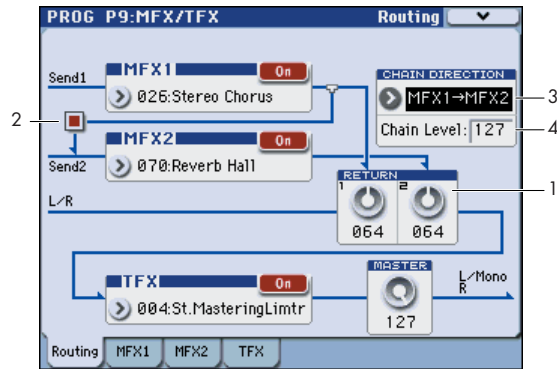
それぞれの “Bus Select” で外部入力をどのバスに送るかを設定します。L/R、IFX1 ~ 5、1 ~ 4、1/2、3/4、Off から選びます。マスター・エフェクトへ送るには、“Bus Select” が L/R または Off のときは、“Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” で設定します。IFX1 ~ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” で設定します。1 ~ 4、1/2、3/4 のときは、マスター・エフェクトへは送られません。

Media モードでは、エフェクトは直前に入っていたモードの設定になります。

FireWire については「FireWire (別売の EXB-FW 装着時)」(p.449) を参照してください。

ミキサー (Mixer)

センド・レベルを設定することによって、マスター・エフェクトへの入力レベルが決定します。各モードの P9- Routing ページでは、出力レベル、マスター・エフェクト間のチェーン（シリーズ接続）を設定します。



1. Return1, 2 (リターン 1、2)

マスター・エフェクト MFX1、MFX2 からの出力を L/R バスに戻す量を設定します。

MFX1、2 で設定したエフェクトの “Wet/Dry” の左側の値 (25:75 のとき 25%、Wet のとき 100%、Dry のとき 0%) がマスター・エフェクトの出力レベルです。“Wet/Dry” と “Return1”、“Return2” の値を掛けたレベルが L/R バスへ送られます。そして P8- Routing ページ “Bus Select” L/R、または Insert FX Setup ページ “Bus” L/R の出力音とミックスされます。

例えば、MFX1 の “Wet/Dry” が 50:50 (50%)、“Return1” が 64 (50%) の場合、エフェクト・レベルは 25% となります。“Wet/Dry” が Wet、“Return1” が 127 で 100% となり、エフェクト最大レベルとなります。

2. Chain チェック・ボックス

チェックすると、MFX1、MFX2 間がルーティングします。

前図の例では MFX1:026: Stereo Chorus の出力が MFX2:070: Reverb Hall の入力に加算されます。

3. Chain Direction

“Chain” チェック・ボックスをチェックすると MFX1、2 間をルーティングしますが、ここではその方向を設定します。ディスプレイ上でも接続の方向が確認できます。

4. Chain Level

MFX1、2 をチェーンしているときの一方の MFX からもう一方の MFX への信号レベルを設定します。

マスター・エフェクトの MIDI によるコントロール

マスター・エフェクトも、インサート・エフェクトと同様にエフェクトの各種パラメーターをダイナミック・モジュレーション (Dmod) 機能によって、M3 のコントローラーや外部 MIDI 機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

Program, Sampling モード

グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

Combination, Sequencer モード

Combination、Sequencer モードでは、MFX1、MFX2 のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各 MFX1、2 ページの “Ch” (Control Channel) で設定します。Ch01 ~ 16、Gch から選択します。

Ch01 ~ 16: マスター・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に設定します。

Gch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールする場合に設定します。通常 Gch を選択します。

Note: Sequencer モードでは、エクスクループ・メッセージのレコーディング/プレイバック、エクスクループ・イベントを含んだトラックをエディットできるため、ソングのプレイバック中にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

トータル・エフェクト (TFX)

イン/アウト (In/Out)

トータル・エフェクト TFX の入出力は、ステレオ・インステレオ・アウトです。“Wet/Dry” の Dry (エフェクトをかけないダイレクト音) は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet (エフェクトをかけた音) は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Mono Mono Parallel

109: P4EQ // P4EQ - 153: BPM DI // BPM DI

(参照: p.446 「Mono Mono Parallel」)

000:No Effect を選択すると、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

各エフェクトの入出力のバリエーションは、p.463からのブロック図左上に表記しています。

各モードの P9-Routing または MFX1、2 の各 On/Off ボタンを押すと、オン、オフが切り替わります。オフのときはエフェクトをバイパスします。000:No Effect と同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

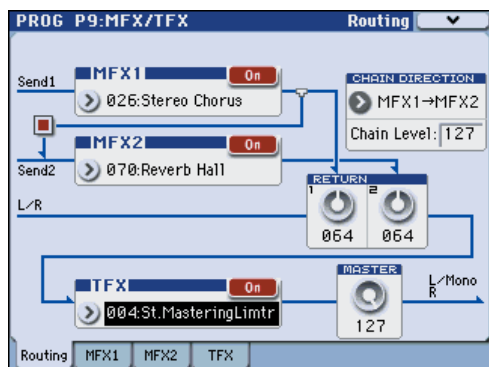
MIDI この On/Off ボタンの設定とは別に、MIDI コントロール・チェンジ CC#95 を受信することで TFX をオフできます。値が 0 でオフ、1 ~ 127 で元の設定に戻ります。また、“Effect Global SW” (Global 0-1b) でも同様に TFX をオフすることができます。グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト (154: St.Mltband Limiter ~ 170: Early Reflections) は、トータル・エフェクトでは使用できません。

ルーティング (Routing)

トータル・エフェクト TFX は、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rの出力直前にあります。1系統(TFX)が使用できます。



オシレーター (Program、Sampling モード)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer)、オーディオ・イン

ット (各モードごと) に設定する “Bus Select”、またはインサート通過後の “Bus Select” で、L/R に設定すると TFX を通過後に AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R に出力されます。MFX1、2 通過した音は TFX を通過後に、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R に出力されます。

ミキサー (Mixer)

MASTER (Master Volume)

トータル・エフェクト通過後の出力最終段のレベルを設定します。

トータル・エフェクトの MIDI によるコントロール

トータル・エフェクトも、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトと同様にエフェクトの各種パラメーターをダイナミック・モジュレーション (Dmod) 機能によって、M3 のコントローラーや外部 MIDI 機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

Program, Sampling モード

グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールします。

Combination, Sequencer モード

Combination、Sequencer モードでは、TFX のそれぞれのコントロール・チャンネルを、TFX ページの “Ch” (Control Channel) で設定します。Ch01 ~ 16、Gch から選択します。

Ch01 ~ 16: トータル・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に設定します。

Gch: グローバル MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Global 1-1a) でコントロールする場合に設定します。通常 Gch を選択します。

Note: Sequencer モードでは、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックをエディットできるため、ソングのプレイバック中にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

Main Output

M3のメイン出力 L/MONO、Rは、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R 端子と、S/P DIF OUT (MAIN) 端子、ヘッドホン端子から出力します。

Individual Output

M3には、4個の独立した出力AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) があります。オシレーター (Program)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer)、オーディオ・インプットの出力やインサート・エフェクト通過後の出力を、自在にこの4個のAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) へ、ルーティングできます。

Program、Combination、Sequencer の各モードの P8-Routing ページ “Bus Select” で、オシレーター (Program、Sampling)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer) を、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) ヘルパーティングできます。オーディオ・インプットは各モードの P0-Sampling/Audio In ページの “Bus Select” で設定します。

インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の出力を P8-Insert FX Setup ページの “Bus” で設定します。

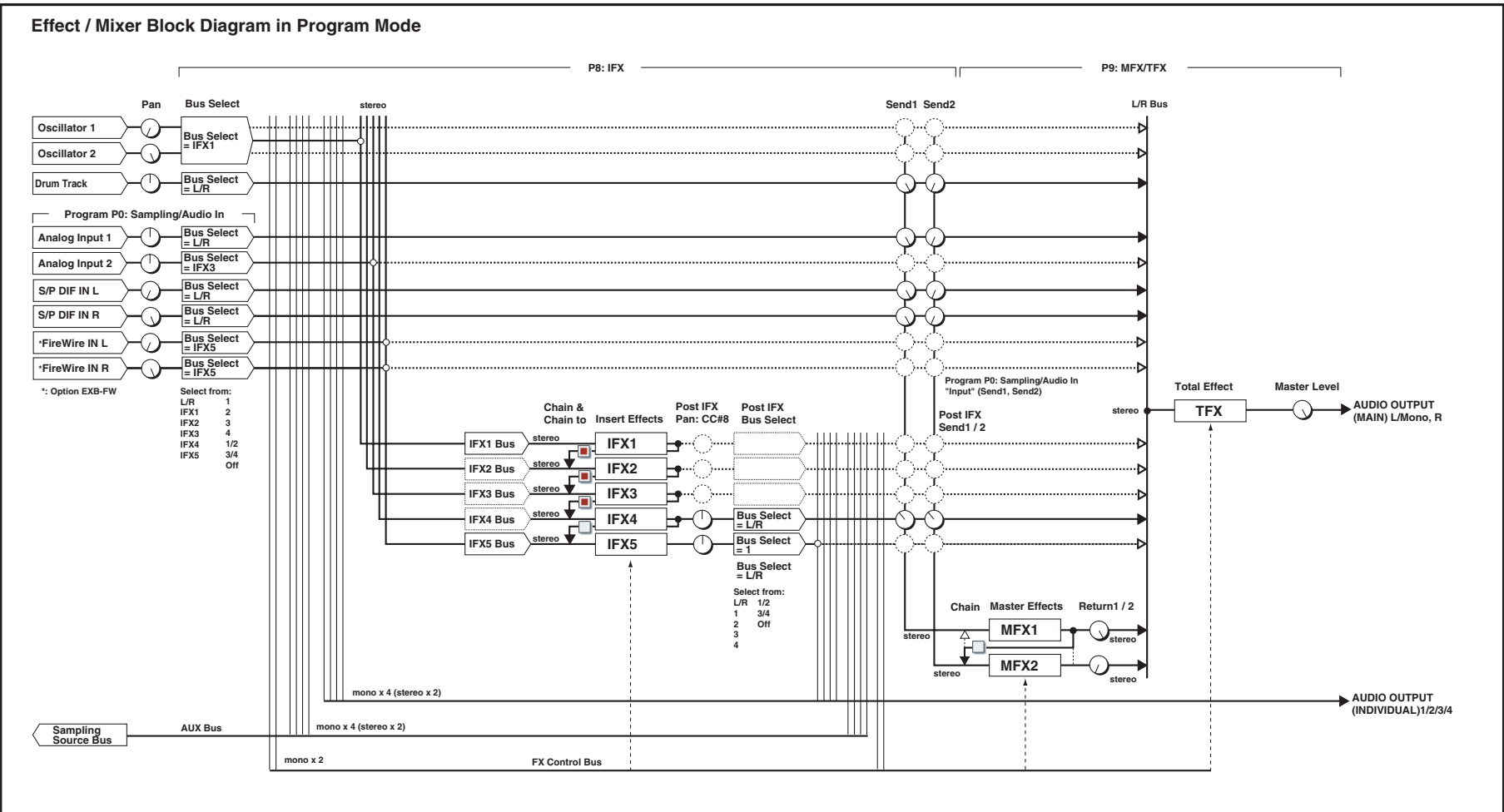
1, 2, 3, 4: それぞれモノで AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) ヘルパーティングします。

1/2, 3/4: それぞれステレオでAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) ヘルパーティングします。例えば 1/2 を設定した場合は、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2 をステレオで使用してください。3/4 の場合も同様です。

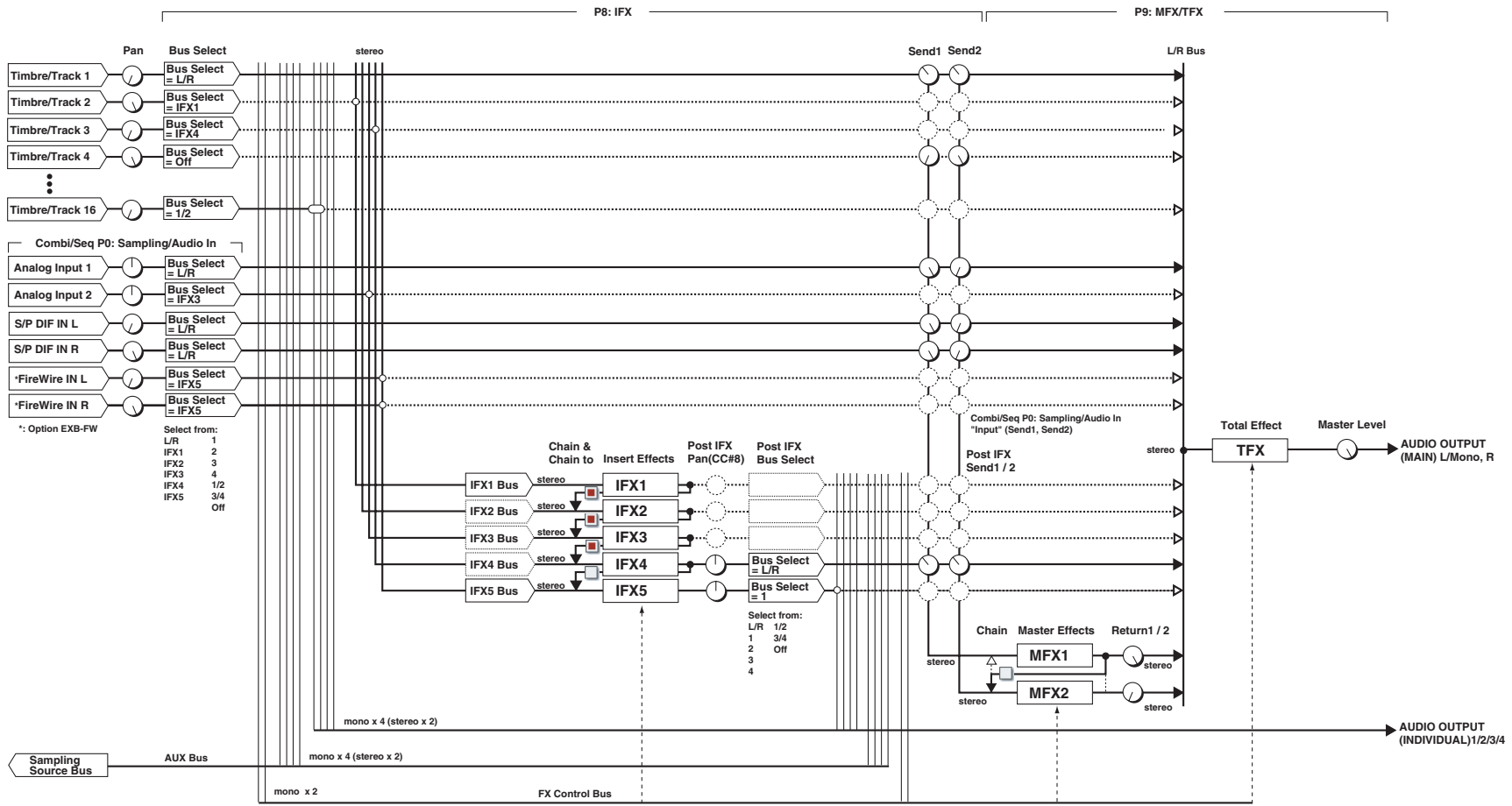
Tips: Global モード “L/R Bus Indiv. Assign (Assign to L/R and Indiv.Out)” (0-3b) の設定により、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R 端子へ出力すると同時に、一時的にAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2、3/4 出力することが可能です。(☞ 参照 : p.376 「0-3b: Output」)

Effect/Mixer Block Diagram

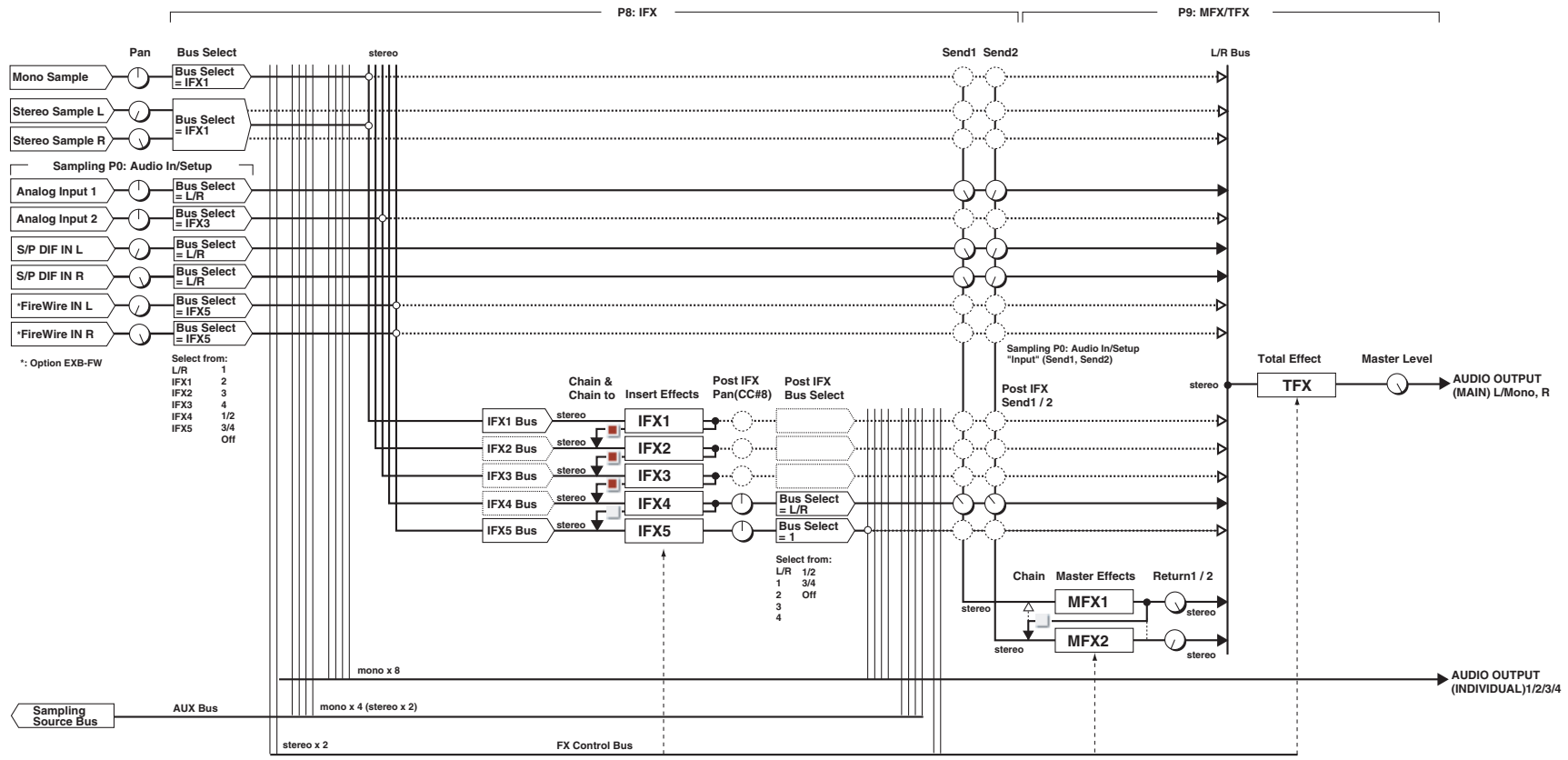
Program E-1*



Effect / Mixer Block Diagram in Comination/Sequencer Mode



Effect / Mixer Block Diagram in Sampling Mode



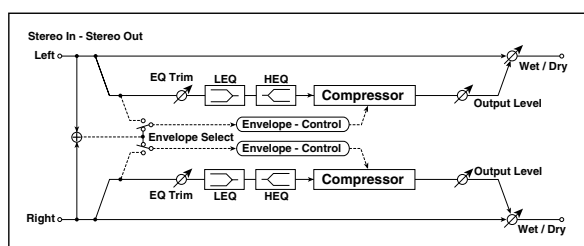
Dynamics (Dynamic)

000: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。インサート・エフェクト／トータル・エフェクトでは入力をそのまま出力し、マスター・エフェクトでは出力をミュートします。

001: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつづをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え p.463	
b	Sensitivity	1...100	感度 p.463	
c	Attack	1...100	アタックの強さ p.463	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高 / 中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル p.463	
	Src	Off...Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

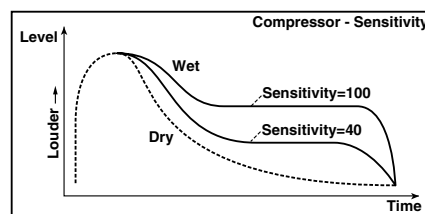
a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

b: Sensitivity

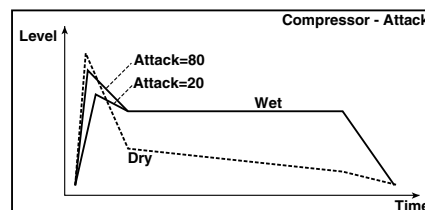
g: Output Level

“Sensitivity” は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいくほど、小さなレベルの音を持ち上がります。“Sensitivity” を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level” で最終的な音量を調節します。



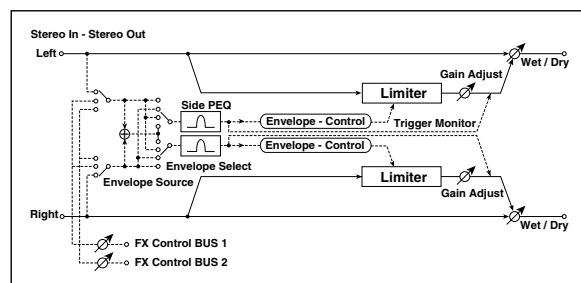
c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



002: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号（リミッターの効き方をコントロールする）にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	入力信号をトリガーとして使用 / FX Control Bus1 を使用 / FX Control Bus2 を使用の選択 p.464	
	FX Ctrl Trim	0...100	FX Control Bus 1/2 からのトリガー入力レベル	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロール / 独立の選択 p.464	
c	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比 p.464	
d	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル p.464	
e	Attack	1...100	アタック・タイム p.464	
	Release	1...100	リリース・タイム p.464	
f	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン p.464	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	

g	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ p.464
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え p.464
h	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数 p.464
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅 p.464
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン p.464
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス Dry
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

a: Envelope Source

FX Control1/FX Control2 を選択すると、FX Control Bus1/2 の信号をトリガーとして使用することができます。

このエフェクトの前に接続したエフェクトを通さない音をトリガーとして使用したり、他のティンバー(Combination)やトラック (Sequence) をトリガーとしてリミッターをかける、といった応用が可能です (※参照 : p.443 “FX Control Bus”)。

b: Envelope Select

L/R Mix にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only) にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル (右チャンネル) の信号のみで同時にコントロールします。L/R Individually にすると、左右独立して動作します。

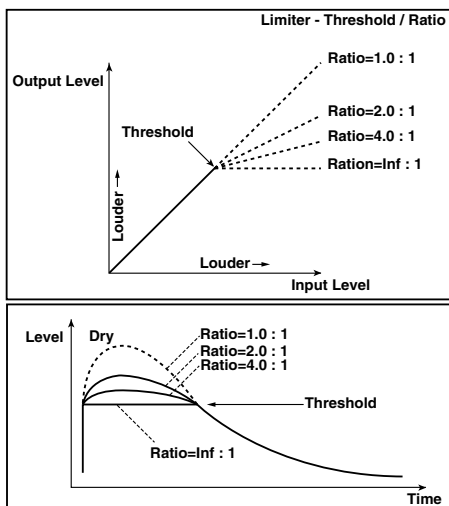
c: Ratio

d: Threshold [dB]

f: Gain Adjust [dB]

“Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

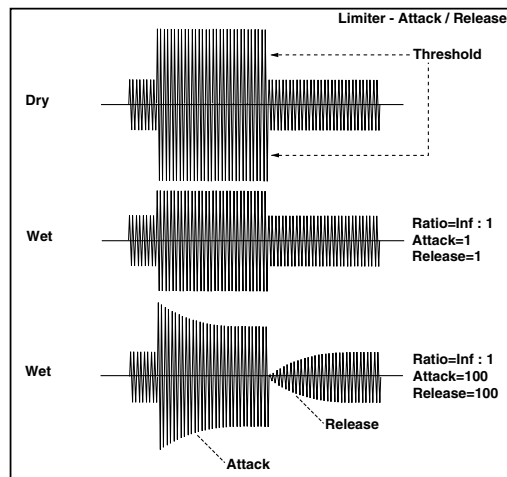
リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



e: Attack

e: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



g: Trigger Monitor

これを On にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常は Off にしておきます。

g: Side PEQ Insert

h: Side PEQ Cutoff [Hz]

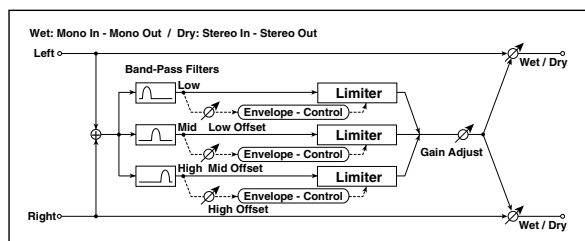
h: Q

h: Gain [dB]

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する / しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

003: Multiband Limiter

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。各帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調節できます。



a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.464	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.464	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	p.464	
d	Release	1...100	リリース・タイム	p.464	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	p.465	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	p.465	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	p.465	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	p.464	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース		
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量		
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

e: Low Offset [dB]

f: Mid Offset [dB]

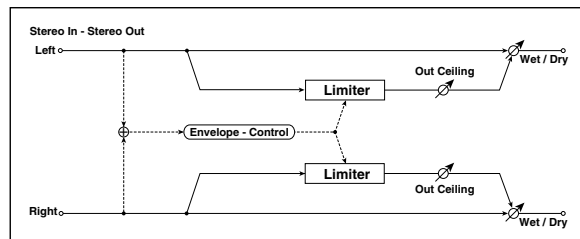
g: High Offset [dB]

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset”によって高域のトリガー信号のレベルを下げて“Threshold”レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

004: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

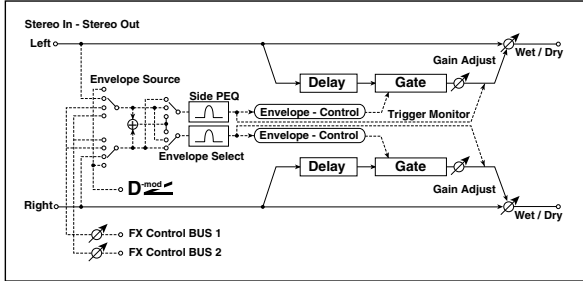
楽曲のマスターリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



a	Threshold [dB]	-30.0...0.0	圧縮のかかるレベル	p.464	
b	Out Ceiling [dB]	-30.0...0.0	出力ゲイン		
c	Release [msec]	0.50...1000.0	リリース・タイム	p.464	
d	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

005: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。



a	Envelope Source	D-mod, Input, FX Control 1, FX Control 2	D-mod コントロールする / 入力信号をトリガーとして使用 / FX Control Bus1 を使用 / FX Control Bus2 を使用の選択 p.464	
	Fx Ctrl Trim	0...100	FX Control Bus 1/2 からのトリガー入力レベル	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロールの選択 p.464	
	Src	Off...Tempo	Envelope Src=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル p.466	
	Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転 / 反転の切り替え p.466	
d	Attack	1...100	アタック・タイム p.466	
	Release	1...100	リリース・タイム p.466	
e	Delay Time [msec]	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム p.466	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ p.464	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力 / トリガー信号モニターの切り替え p.464	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数 p.464	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅 p.464	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン p.464	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

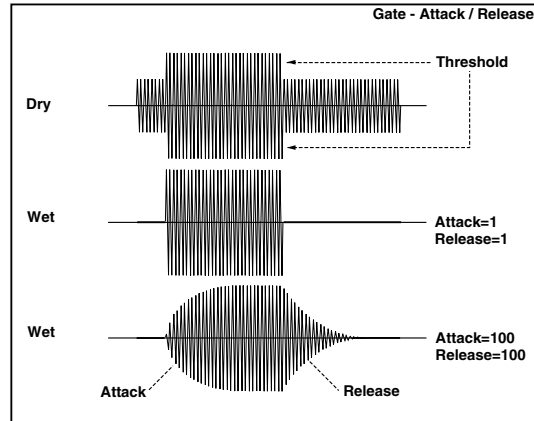
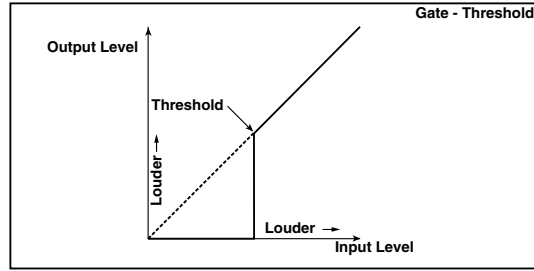
c: Threshold

d: Attack

d: Release

“Threshold” は、“Envelope Select” が L/R Mix, L Only または R Only のときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release” は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



c: Polarity

ゲート・オン/オフの動作が反転します。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

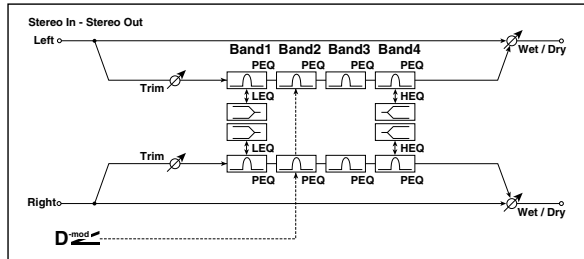
e: Delay Time [msec]

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

EQ and Filters (EQ/Filter)

006: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。

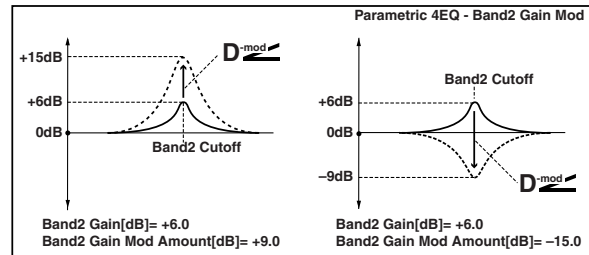
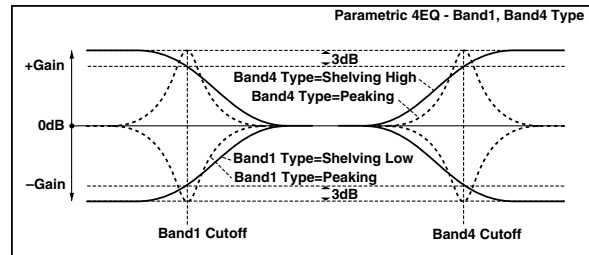


a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ	p.467
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ	p.467
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	p.467
	Amt [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲインのモジュレーション量	p.467
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...10.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン	D-mod
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Band1 Type

c: Band4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。



e, f, g, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいかほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

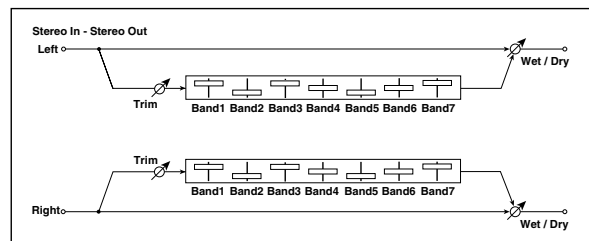
d: Band2 Dynamic Gain Src

d: Amt [dB]

バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

007: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	p.468
b	Trim	0...100	入力レベル	
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン	
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン	
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン	
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン	

g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0	バンド5のゲイン	
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0	バンド6のゲイン	
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0	バンド7のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

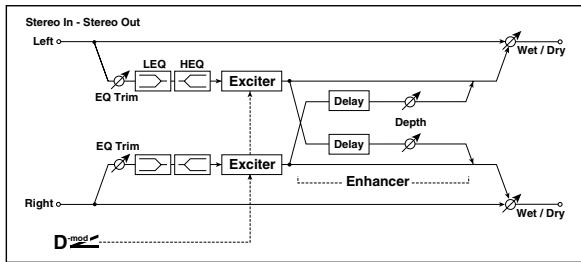
a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示されます。

3つの Graphic 7-Band EQ を直列にし、それぞれを 7:Low、9:Mid、11:High にすると、80Hz から 18kHz までの 21Band のグラフィック・イコライザーが構成できます。

008: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がり
と存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトで
す。



a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.468	
	Src	Off...Tempo	エキサイター効果の深さのモ ジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エキサイター効果の深さのモ ジュレーション量	
b	Emphasis Point	0...70	エキサイターが強調する周波数 p.468	
	Src	Off...Tempo	強調する周波数のモジュレー ション・ソース	
	Amt	-70...+70	強調する周波数のモジュレー ション量	
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルの ディレイ・タイム p.468	
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルの ディレイ・タイム p.468	
e	Enhancer Depth	0...100	エンハンサー効果の深さ	
	Src	Off...Tempo	エンハンサー効果の深さのモ ジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エンハンサー効果の深さのモ ジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーへの入 力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ 周波数-低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ 周波数-高 / 中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	

i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

a: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強
調される周波数のパターンが異なります。

b: Emphasis Point

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波
数まで強調します。

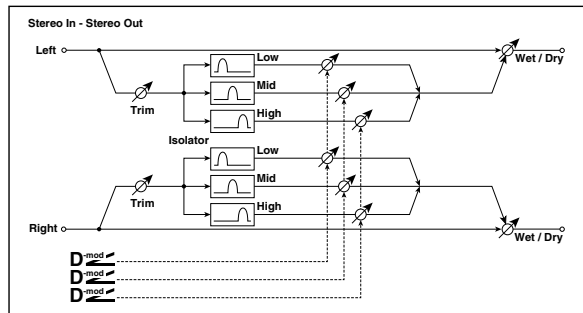
c: Enhancer Delay L [msec]

d: Enhancer Delay R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞ
れ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすこと
によって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

009: Stereo Isolator

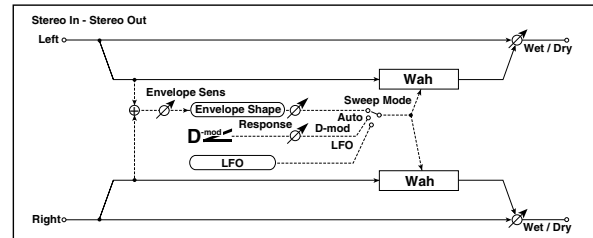
入力信号を低域 / 中域 / 高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムのキック、スネア、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Low/Mid [Hz]	100...500	低域 / 中域の帯域分割周波数	
c	Mid/High [Hz]	2000...6000	中域 / 高域の帯域分割周波数	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59...+12	低域のゲイン	
	Src	Off...Tempo	低域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	低域ゲインのモジュレーション量	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59...+12	中域のゲイン	
	Src	Off...Tempo	中域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	中域ゲインのモジュレーション量	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59...+12	高域のゲイン	
	Src	Off...Tempo	高域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	高域ゲインのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

010: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。

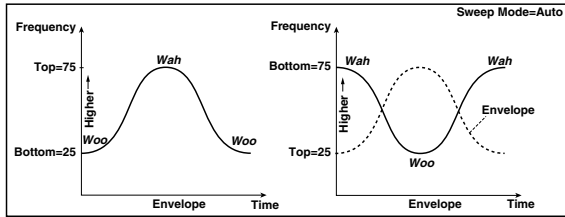
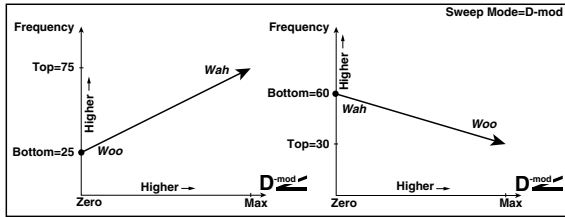


a	Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	p.470	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	p.470	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	p.470	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かさずモジュレーション・ソース		
	Resps	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ		
c	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	p.470	
	Envelope Shape	-100...+100	オート・ワウのスィーパーブ	p.470	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.470	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.470	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.470	
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類	p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.470	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.470	
g	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)		
	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ		
h	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル		
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量		
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Frequency Bottom

a: Frequency Top

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、“Frequency Bottom” と “Frequency Top” の値によって決まります。



b: Sweep Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode” を Auto にすると、入力信号の大きさの変化（エンベロープ）によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。“Sweep Mode” を D-mod にすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

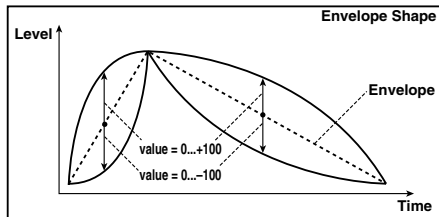
“Sweep Mode” を LFO にすると、LFO によって周期的にスイープします。

c: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



d: LFO Frequency [Hz]

e: MIDI Sync

LFOのスピードは、“MIDI/Tempo Sync” を Off にすると “LFO Frequency” の設定に、“MIDI/Tempo Sync” を On にすると “BPM”、“Base Note”、“Times” の設定に従います。

e: BPM

e: Base Note

e: Times

“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ) に対して “Base Note” で選んだ音符 (♪ ~ ♪) を “Times” の数だけ並べた長さを LFO の一周期として設定します。

f: LFO Type

f: CmnLFO Offset [deg]

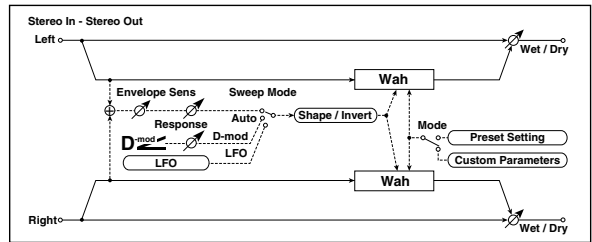
“Type” を Common1 または Common2 にすると、このエフェクト内の LFO ではなく、Common FX LFO を使用してモジュレーションをかけます。複数のエフェクトが同じ LFO を使うこ

とができるので、様々なモジュレーション・エフェクトを同時にかけたい場合などに有効です。

“CmnLFO Offset” では Common FX LFO に対しての位相差を設定します (※ 参照 : p.443 “Common FX LFO”)。

011: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

ビンテージ・ワウペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



a	Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
	Shape	-100...+100	スイープのカーブ	p.471
	Invert	Off, On	スイープ方向の反転 / 非反転	
b	Frequency Bottom	0...100	Mode=Custom 時のワウの中心周波数の下限	p.471
	Frequency Top	0...100	Mode=Custom 時のワウの中心周波数の上限	p.471
c	Resonance Bottom	0...100	Mode=Custom 時のレゾナンス量 (共振の強さ) の下限	p.471
	Resonance Top	0...100	Mode=Custom 時のレゾナンス量 (共振の強さ) の上限	p.471
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	p.470
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
	Manual	0...100	Sweep Mode=D-mod、Src=Off のときの中心周波数	
e	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod 時の反応の速さ	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.470 D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
g	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.470
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.470
	Base Note	♪...♪	LFO スピードを指定する音符の種類	p.470
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.470
h	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.470
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.470

i	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Shape

ワウのスイープ・カーブを設定します。オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

a: Mode

b: Frequency Bottom

b: Frequency Top

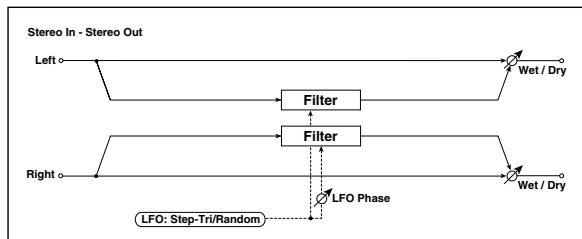
c: Resonance Bottom

c: Resonance Top

Mode=Preset で、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top は内部的に固定された値が使われるので、これらの設定値は無視されます。Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top の設定値は Mode=Custom のときに有効になります。

012: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。

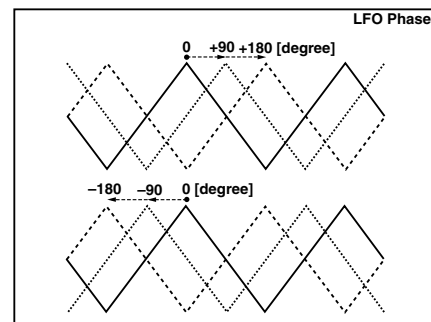


a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形	p.471	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.471	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.471	
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00... +20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	p.471	
	Amt	-50.00... +50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量		

d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.470	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.472	
	Base Note	♪...o	LFO スピードを指定する音符の種類	p.472	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.472	
e	Step Base Note	♪...o	LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	p.472	
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	p.472	
f	LFO Type (Step)	Individual, Common1, Common2	LFO ステップ・スピードの LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.470	
g	Manual	0...100	フィルターの中心周波数		
	Src	Off...Tempo	フィルターの中心周波数のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フィルターの中心周波数のモジュレーション量		
h	Depth	0...100	フィルター変調の深さ		
	Src	Off...Tempo	フィルター変調のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フィルター変調のモジュレーション量		
i	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)		
j	Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.472	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: LFO Phase [degree]

LFO の位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



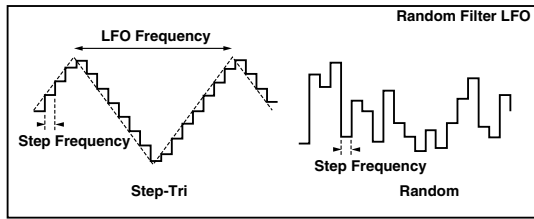
a: LFO Waveform

b: LFO Frequency [Hz]

c: LFO Step Freq [Hz]

“LFO Waveform” を Step-Tri にすると、LFO は階段状の三角波になります。“LFO Frequency” はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“LFO Step Freq” を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“LFO Waveform” を Random にすると、“LFO Step Freq” がランダム LFO の周期になります。



d: BPM

e: Step Base Note

e: Times

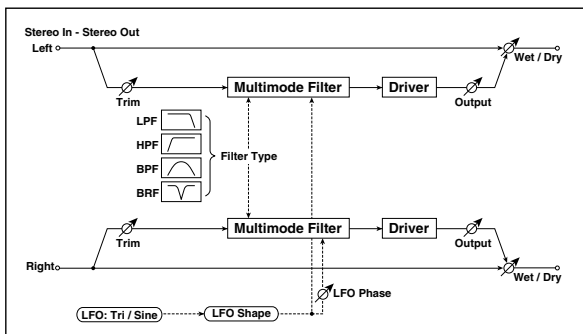
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Step Base Note”で選んだ音符(♪〜)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

i: Wet/Dry

– Wet ~– 1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

013: Multi Mode Filter (Stereo Multi Mode Filter)

ローパス/ハイパス/バンドパス/バンドリジェクトの4つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。

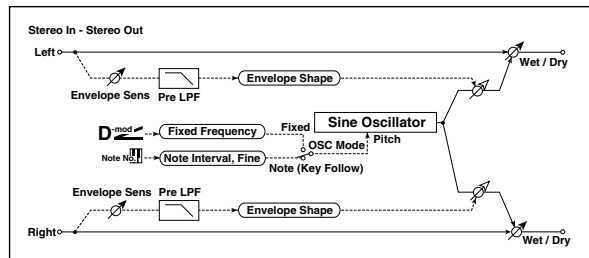


a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	フィルター・タイプの選択	
	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cutoff	0...100	カットオフ周波数(中心周波数)	
	Src	Off...Tempo	カットオフ周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	カットオフ周波数のモジュレーション量	
c	Resonance	0...100	レゾナンス量	
	Src	Off...Tempo	レゾナンス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	レゾナンス量のモジュレーション量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	p.471
	Depth	0...100	LFOによるカットオフ周波数変調の深さ	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.471
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	

f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	p.470
	Base Note	♪...o	LFO スピードを指定する音符の種類	p.470
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.470
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2の選択	p.470
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.470
h	Drive SW	Off, On	フィルターでの歪みのオン/オフ	
	Output Level	0...100	出力レベル	
i	Drive Gain	0...100	歪み具合	
	Low Boost	0...100	低域の増幅量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

014: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせてられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	オシレーター周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え	p.473
b	Note Interval	-48...0	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差	p.473
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	p.473
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-80...+80	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
d	Envelope Pre LPF	1...100	重低音を付加する周波数上限	p.473
e	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度	
	Envelope Shape	-100...+100	オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	

f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

a: OSC Mode

b: Note Interval

b: Note Fine

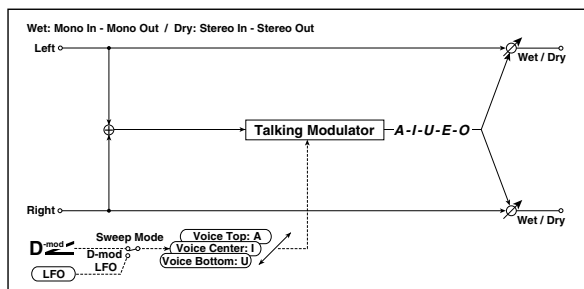
“OSC Mode” では、オシレーターの動作モードを選択します。
“OSC Mode” を Note (Key Follow) にすると、ノート・ナン
バーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクター
バーとして使用できます。“Note Interval” では、もとのノート
・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note
Fine” では、セント単位での微調整が可能です。

d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低
音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

015: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダ
イナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターや
シンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られま
す。



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	モジュレーション・ソースによる コントロール / LFO によるコ ントロールの切り替え	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール	
	Src	Off...Tempo	声のパターンをコントロールす るモジュレーション・ソース	D-mod
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音 p.473	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音 p.473	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音 p.473	
f	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さ p.473	
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強 さ p.473	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.470	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーシ ョン・ソース	
	Amt	-20.00... +20.00	LFO スピードのモジュレーシ ョン量	

h	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設 定 / テンポと音符による設定の 切り替え p.470	D-mod
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指 定 p.470	
	Base Note	♪...o	LFO スピードを指定する音符の 種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の 数 p.470	
i	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	Common
	Com LFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

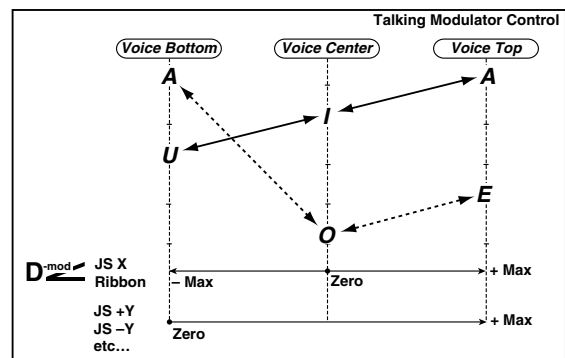
c: Voice Top

d: Voice Center

e: Voice Bottom

声の母音をコントロールの上端、中央、下端に割り当てます。
例：“Voice Top” を A、“Voice Center” を I、“Voice Bottom”
を U に設定した場合。

“Sweep Mode” が D-mod で、モジュレーション・ソースに
Ribbon を選んでいるとき、リボン・コントロールの右端から左
端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声変化します。
“Sweep Mode” を LFO にすると、LFO によって「アー」、
「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」... と周期的に変化します。



f: Formant Shift

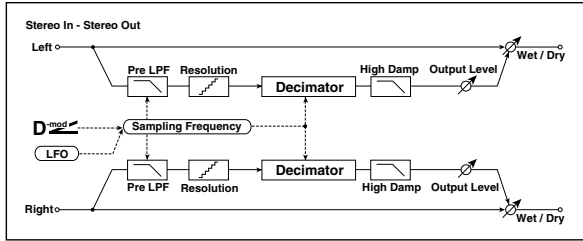
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場
合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定し
ます。

f: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大き
くするほど、くせのある音になります。

016: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択 p.474	
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数	
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-48.00k...+48.00k	サンプリング周波数のモジュレーション量	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
f	Depth	0...100	サンプリング周波数の LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション量	
g	Resolution	4...24	データのビット長 p.474	
h	Output Level	0...100	出力レベル p.474	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF” を On にすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Frequency” を 3kHz 程度に設定しておいて “Pre LPF” を Off にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

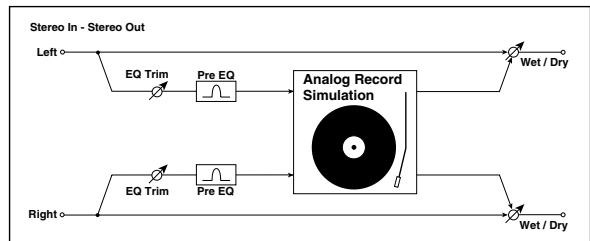
g: Resolution

h: Output Level

“Resolution” の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので “Output Level” で調節してください。

017: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	レコードの回転数	
b	Flutter	0...100	変調の深さ p.474	
c	Noise Density	0...100	ノイズの密度	
	Noise Tone	0...100	ノイズの音質	
d	Noise Level	0...100	ノイズの音量	
	Src	Off...Tempo	ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ノイズの音量のモジュレーション量	
e	Click Level	0...100	クリック・ノイズの音量 p.474	
	Src	Off...Tempo	クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
f	Amt	-100...+100	クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	
	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre EQ Cutoff [Hz]	300...10.00k	イコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	イコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

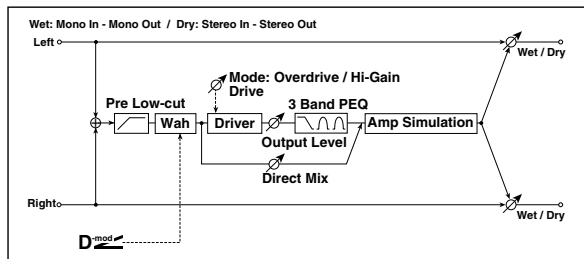
e: Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)

018: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの 2 つのモードを持つディストーションです。ワウ、3 バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン / オフ	p.475	
	Src	Off...Tempo	ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース		
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	p.475	
b	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	p.475	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	p.475	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲインディストーションの切り替え		
d	Drive	1...100	歪み具合	p.475	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	p.475	
e	Output Level	0...50	出力レベル	p.475	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量		
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数		
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン		
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	p.467	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン		
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	p.467	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン		
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量		
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン / オフ		
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Wah

ワウのオン / オフを切り替えます。

a: Sw

モジュレーション・ソースによるワウのオン / オフの切り替え方を選択します。

“Sw” を Moment にすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンになります。

一方、“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオン / オフします。

b: Wah Sweep Range

b: Wah Sweep Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。- の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は “Wah Sweep Src” で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

d: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

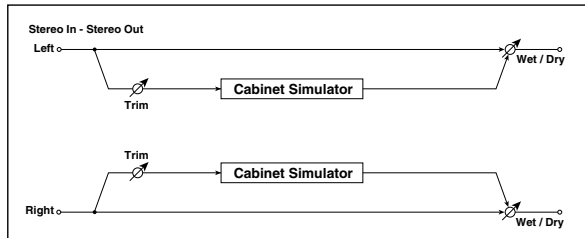
d: Drive

e: Output Level

歪み具合は、入力信号自体の大きさと “Drive” の設定で決まります。“Drive” を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level” で音量を調節します。また、“Output Level” は、3-Band EQ への入力レベルになります。3-Band EQ でクリップが発生する場合は “Output Level” を調節してください。

019: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

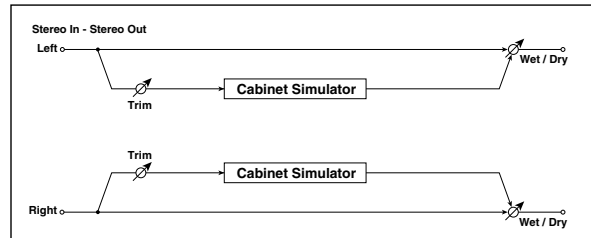
ギターアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Type		キャビネットの選択	
		TWEED - 1x12	12 インチ x 1 のスピーカー、オープン・バックのフルレンジな特性を持つキャビネット	
		TWEED - 4x10	10 インチ x 4 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x10	10 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
		BLACK - 2x12	12 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット	
		VOX AC15 - 1x12	12 インチ x 1 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15 のキャビネット	
		VOX AC30 - 2x12	12 インチ x 2 のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30 のキャビネット	
		VOX AD412 - 4x12	12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412 のキャビネット	
		UK H30 - 4x12	30W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK T75 - 4x12	75W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット	
	US V30 - 4x12	30W・12 インチ x 4 のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット		
c	Air	0...100	マイク位置の設定	
d	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

020: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

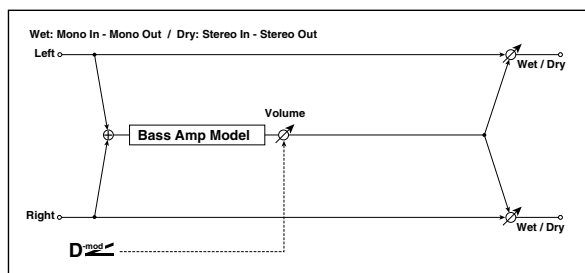
ベースアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Cabinet Type		キャビネットの選択	
		LA - 4x10	10 インチ x 4 のスピーカー、LA サウンドのキャビネット	
		MODERN - 4x10	10 インチ x 4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット	
		METAL - 4x10	10 インチ x 4 のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル	
		CLASSIC - 8x10	10 インチ x 8 のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット	
		UK - 4x12	12 インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット	
		STUDIO - 1x15	15 インチ x 1 のスピーカー、STUDIO コンボ・キャビネット	
		JAZZ - 1x15	15 インチ x 1 のスピーカー、JAZZ コンボ・キャビネット	
		VOX AC100 - 2x15	15 インチ x 2 のスピーカー、VOX AC100 用キャビネット	
		US - 2x15	15 インチ x 2 のスピーカー、US 製キャビネット	
	UK - 4x15	15 インチ x 4 のスピーカー、UK 製キャビネット		
	LA - 1x18	18 インチ x 1 のスピーカー、LA サウンドのキャビネット		
	COMBI - 1x12 & 1x18	12 インチ x 1 と 18 インチ x 1 のスピーカー・コンビネーション・キャビネット		
c	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

021: Bass Amp Model

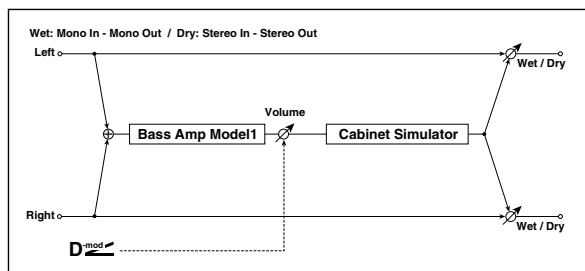
ベースアンプのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO	LA サウンドの代表的なアンプ	D-mod		
		JAZZ	JAZZ ペーシストに愛用されているコンボ・アンプ			
		GOLD PANEL	ゴールドのパネルが目を引き、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ			
		SCOOPEd	80年代サウンドの代表的なアンプ			
		VALVE2	ロックに最適な真空管アンプ			
		VALVE	ULTRA LO スイッチを ON にした真空管アンプ			
		CLASSIC	Mid Range の設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ			
		Volume	0...100		出力レベル	
		b	Src		Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース
			Amt		-100...+100	出力レベルのモジュレーション量
c	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル			
d	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル			
	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定			
e	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル			
f	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)			
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース			
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量			

022: Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)

ベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ, GOLD PANEL, SCOOPEd, VALVE2, VALVE, CLASSIC	アンプの選択	p.477	
b	Volume	0...100	出力レベル	D-mod	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量		
c	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル		
d	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル		
	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定		
e	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル		
f	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)		
g	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ		
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択	p.476	
		Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
		Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
		Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type
h: Cabinet Type

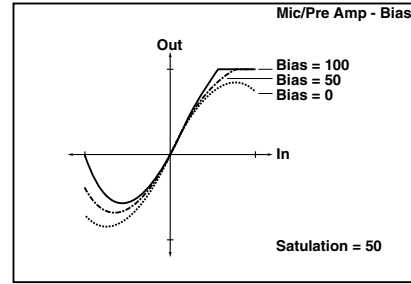
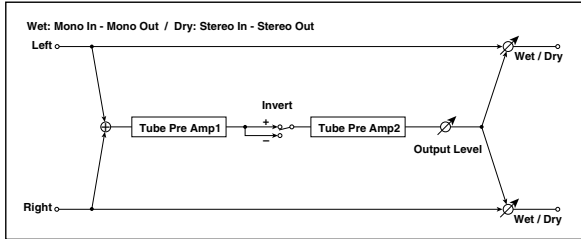
推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPEd	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

Note: エフェクト・プリセット機能を使って、任意の組み合わせをプリセットしておくくと便利です。(※p.102)

023: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

2段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ2本の真空管を個別に設定できます。真空管の持つ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。



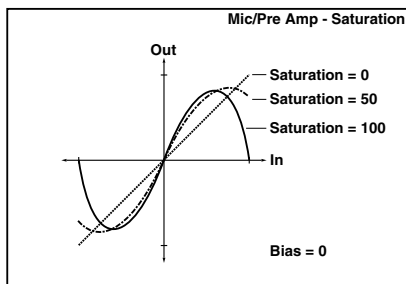
d: Tube1 Phase

Wet Invert に設定すると、1 段目と 2 段目の間で信号の位相を反転します。2 段目では、反転した信号に対して “Bias” がかかるため音色が変化します。

a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	1 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	1 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
b	Tube1 Gain [dB]	-24.0...+24.0	1 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	1 段目の入出力特性の設定 p.478	
c	Tube1 Bias	0...100	1 段目のバイアス電圧の設定 p.478	
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	位相反転のオン/オフ p.478	
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	2 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	2 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
f	Tube2 Gain [dB]	-24.0...+24.0	2 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	2 段目の入出力特性の設定 p.478	
g	Tube2 Bias	0...100	2 段目のバイアス電圧の設定 p.478	
h	Tube2 Output Level [dB]	-48.0...+0.0	出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b, f: Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。

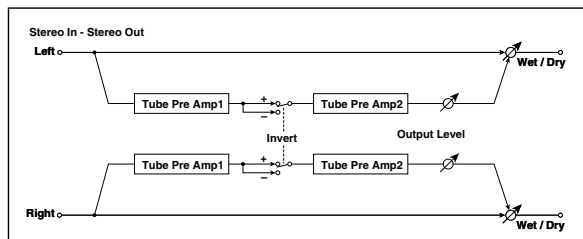


c: Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。

024: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです。
([p.478](#)、023: Tube PreAmp Modeling 参照)

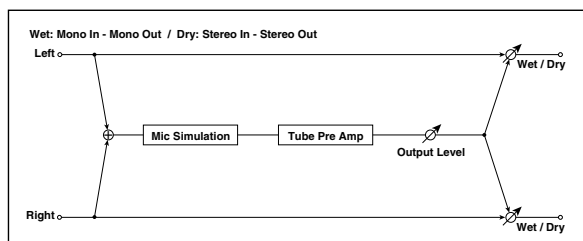


b: Mic Position

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。
Close で最も近く、Far で最も遠くなります。

025: Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。
マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。

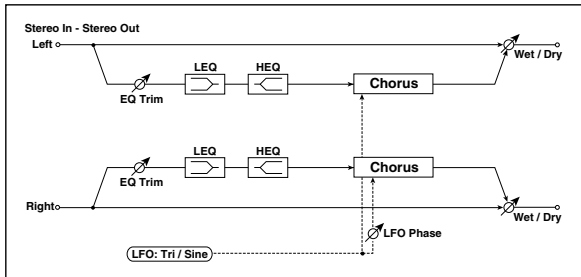


a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	マイクの種類を選択	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	マイク・セッティング / 距離の設定 p.479	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	高域カット・フィルターの周波数設定	
d	Tube Gain [dB]	-24.0...+24.0	真空管プリアンプの入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	真空管プリアンプの入出力特性の設定 p.478	
e	Tube Bias	0...100	真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定 p.478	
f	Tube Output Level [dB]	-48.0...+0.0	真空管プリアンプの出力レベル	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D_{model}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)

026: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2 バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右の LFO をずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.471	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.471	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.470	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定 p.470	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
e	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム p.480	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム p.480	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
g	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
h	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
i	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	

j	Wet/Dry	-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.472	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

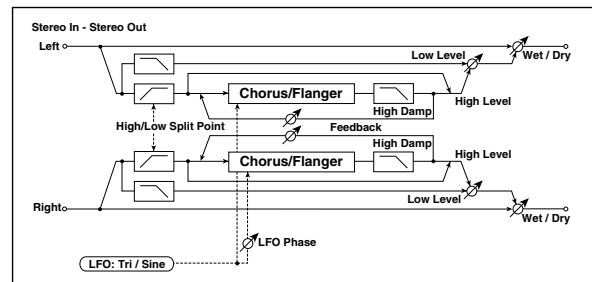
e: L Pre Delay [msec]

e: R Pre Delay [msec]

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

027: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.471	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.470	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.470	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定 p.470	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
e	Pre Delay [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
g	High/Low Split Point	1...100	低域 / 高域を分割する周波数 p.481	

h	Feedback	-100...+100	コーラス・ブロックのフィードバック量 p.481	
	High Damp [%]	0...100	コーラス・ブロックの高域の減衰量	
i	Low Level	0...100	低域の出力レベル	
	High Level	0...100	高域（コーラス）の出力レベル	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

g: High/Low Split Point

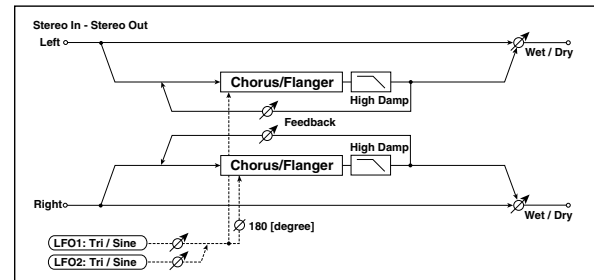
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

h: Feedback

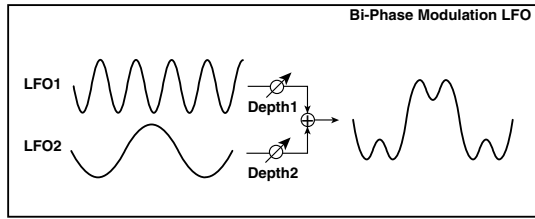
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

028: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なる LFO を加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つの LFO は Frequency と Depth を別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気でのモジュレーションが可能です。

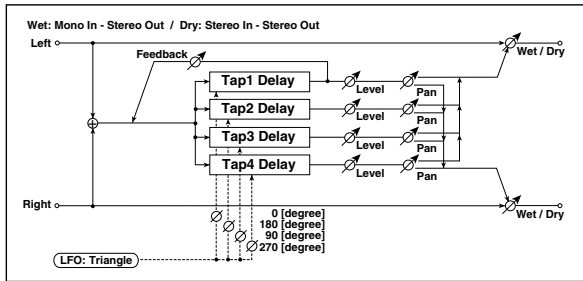


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1 波形	
	LFO2	Triangle, Sine	LFO2 波形	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	左右の LFO の位相差の切り替え	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO1 スピード	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース	
	LFO1 Amt	-30.00... +30.00	LFO1 スピードのモジュレーション量	
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO2 スピード	D^{mod}
	Amt	-30.00... +30.00	LFO2 スピードのモジュレーション量	
d	LFO1 Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	Common
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	LFO1 Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
e	LFO2 Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	Common
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	LFO2 Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
f	Depth1	0...100	LFO1 変調の深さ	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO1、2 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO1 変調の深さのモジュレーション量	
g	Depth2	0...100	LFO2 変調の深さ	D^{mod}
	Amt	-100...+100	LFO2 変調の深さのモジュレーション量	
h	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム p.480	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム p.480	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.481	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
j	Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.472	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



029: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO 位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。

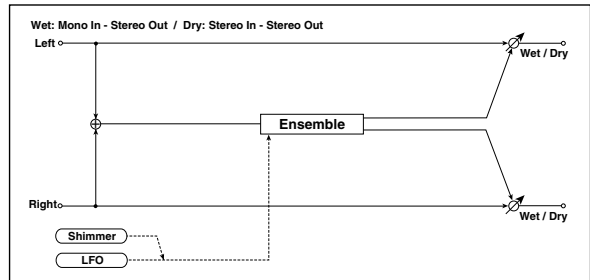


a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択p.470	
	Cmn LFO Offset[deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
c	Tap1 (000) [msec]	0...1000	タップ1 (LFO 位相 =0度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ1 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ1 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ1 のステレオ定位	
d	Tap2 (180) [msec]	0...1000	タップ2 (LFO 位相 =180度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ2 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ2 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ2 のステレオ定位	
e	Tap3 (090) [msec]	0...1000	タップ3 (LFO 位相 =90度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ3 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ3 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ3 のステレオ定位	
f	Tap4 (270) [msec]	0...1000	タップ4 (LFO 位相 =270度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ4 のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ4 の出力レベル	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	タップ4 のステレオ定位	
g	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1 のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ1 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ1 のフィードバック量のモジュレーション量	

j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

030: Ensemble

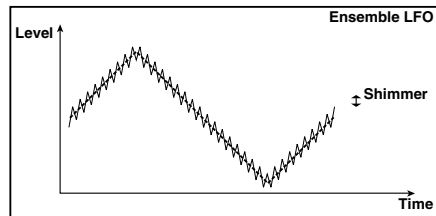
細かなゆらぎを持った LFO によるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1...100	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO スピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
c	Shimmer	0...100	LFO 波形のゆらぎの量 p.482	
d	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

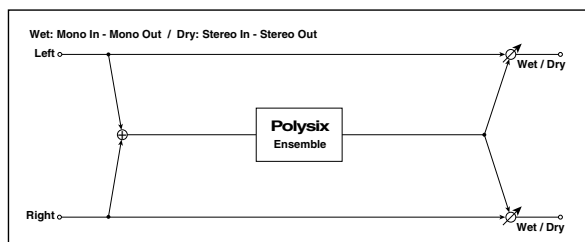
c: Shimmer

LFO 波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



031: Polysix Ensemble

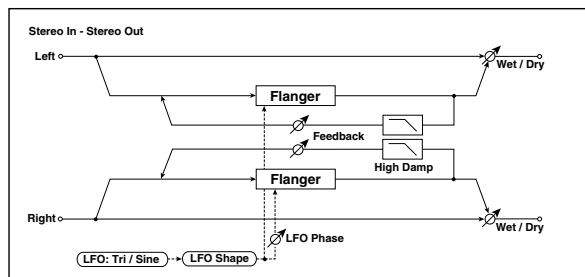
プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySix に搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。



a	Depth	0...100	効果の深さ	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	効果の深さのモジュレーション量	
b	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

032: Stereo Flanger

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりやをコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.471	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.471	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.471	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00... +20.00	LFO スピードのモジュレーション量	

e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	D^{mod}
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note	♪... ♪... ♪... ♪...	LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.470	D^{mod} Common
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
g	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.483	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量 p.483	
i	Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.472, p.483	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

h: Feedback

i: Wet/Dry

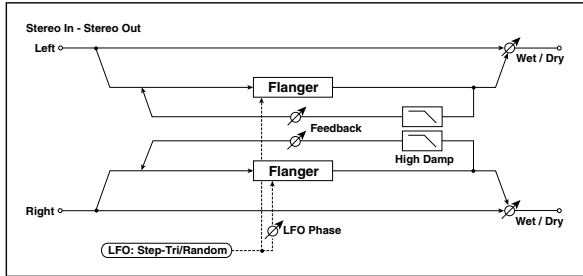
“Feedback” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わりません。“Feedback” が+の値のときには “Wet/Dry” も+の値に、“Feedback” が-の値のときには “Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: High Damp [%]

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

033: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

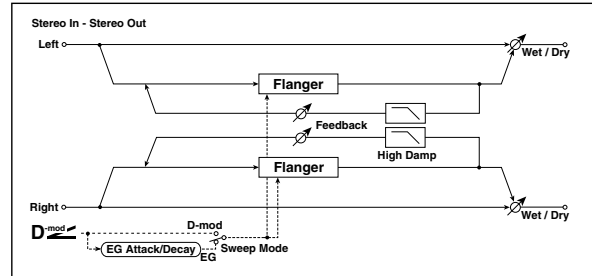
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO 波形 p.471	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.471	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.471	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード (階段状に変化するスピード) p.471	D^{mod}
	Step Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.470	EG^{mod}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定 p.470	
	Base Note	$\sharp 1$...	LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
f	Step Base Note	$\sharp 1$...	LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類 p.472	EG^{mod}
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数 p.472	
g	LFO Type (Step)	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.470	$Common$
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
h	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.483	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量 p.483	
j	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.472, p.483	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

034: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	L Dly Top [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの上限	
b	R Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	R Dly Top [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え p.484	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG 時は EG をスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod 時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース p.484	D^{mod}
d	EG Attack	1...100	EG のアタック・スピード p.485	
	EG Decay	1...100	EG のディケイ・スピード p.485	
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.483	
f	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量 p.483	
g	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.472, p.483	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Sweep Mode

c: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode” を EG にすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているもので Pitch EG、Filter EG、Amp EG とは関係ありません。“Src” でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gate などになると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Sweep Mode” を D-mod にすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは “Src” で選択します。

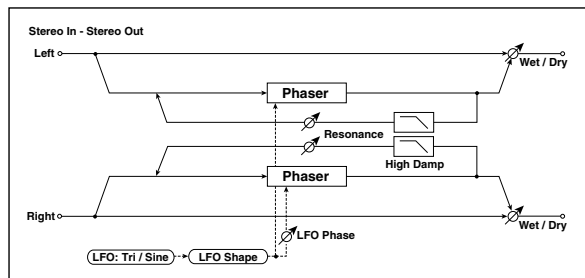
MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上が変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

d: EG Attack
d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

035: Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけてと効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	p.471
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.471
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.470
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.470
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.470
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.470
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.470
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択	p.470
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.470
f	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調のモジュレーション量	
j	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.485
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	p.485
i	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.472, p.485
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

h: Resonance
i: Wet/Dry

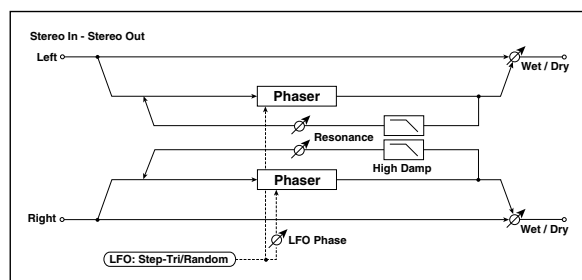
“Resonance” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance” が+の値のときには “Wet/Dry” も+の値に、“Resonance” が-の値のときには “Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: High Damp [%]

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

036: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。

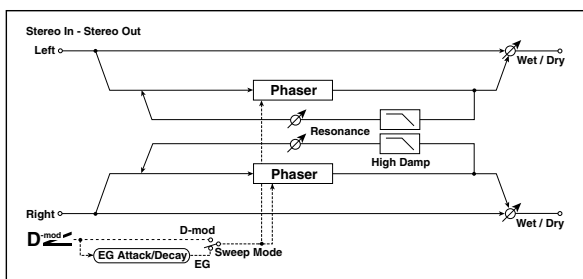


a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO 波形	p.471
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.471
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.470
	Src	Off...Tempo	LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFO ステップ・スピード	p.471
	Amt	-50.00...+50.00	LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.470
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.470
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.470
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.470
e	Step Base Note		LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	p.470
	Times	x1...x32	LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	p.470
f	LFO Type (Step)	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択	p.470
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.470
g	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調のモジュレーション・ソース	
h	Amt	-100...+100	LFO 変調のモジュレーション量	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	

i	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.485	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	p.485	
j	Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	p.472, p.485	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量		

037: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。

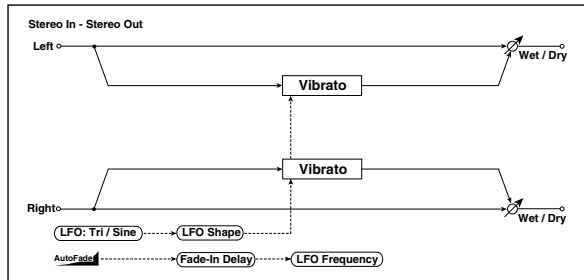


a	L Manu Bottom	0...100	左チャンネルの効果のかかる周 波数の下限		
	L Manu Top	0...100	左チャンネルの効果のかかる周 波数の上限		
b	R Manu Bottom	0...100	右チャンネルの効果のかかる周 波数の下限		
	R Manu Top	0...100	右チャンネルの効果のかかる周 波数の上限		
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロー ル/モジュレーション・ソース によるコントロールの切り替え p.484		
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG 時は EG を スタートさせるモジュレーショ ン・ソース Sweep Mode=D- mod 時はフェイザーをスイープ させるモジュレーション・ソー ス p.484		
d	EG Attack	1...100	EG のアタック・スピード	p.485	
	EG Decay	1...100	EG のディケイ・スピード	p.485	
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.485	
f	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	p.485	
g	Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	p.472, p.485	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量		

Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)

038: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース p.487	
b	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム p.487	
	Fade-In Rate	1...100	フェード・インのスピード p.487	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.471	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え p.487	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
h	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO 変調の深さのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

- a: AUTOFADE Src
- b: Fade-In Delay [msec]
- b: Fade-In Rate
- d: LFO Frequency Mod

“LFO Frequency Mod” を AUTOFADE にすると、“AUTOFADE Src” で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモ

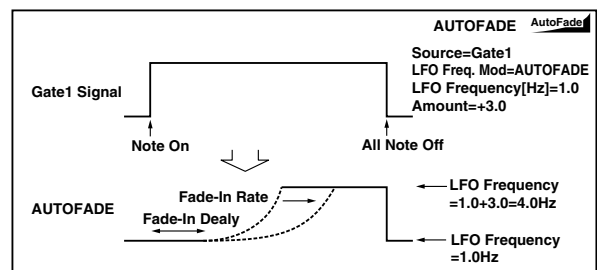
ジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“MIDI Sync” を On にすると、使用できません。

“Fade-In Rate” は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay” では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFO スピードを 1.0Hz から 4.0Hz までフェード・インさせる場合の設定例

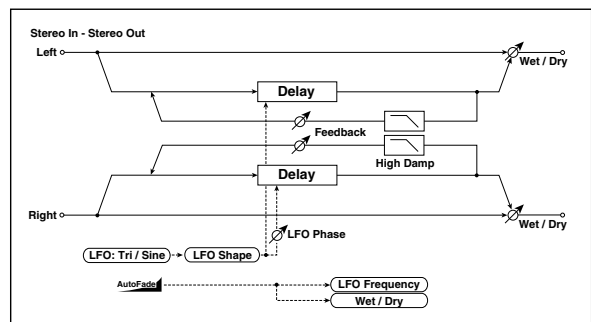
“AUTOFADE Src” Gate1, “LFO Frequency Mod” AUTOFADE, “LFO Frequency [Hz]” 1.0, “Amt” 3.0

MIDI “AUTOFADE Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上が変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



039: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

オートフェードを使って LFO スピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス/フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして、広がりコントロールすることができます。

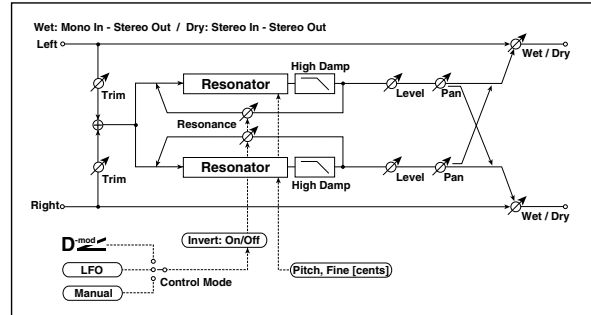


a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース p.487	
a	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム p.487	
	Rate	1...100	フェード・インのスピード p.487	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFO スピードのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え p.487	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーションの D-mod/ オートフェードの切り替え p.487	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.471	
d	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.471	

e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	Common
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
g	L Delay Time [msec]	0.0...500.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
h	Depth	0...200	LFO 変調の深さ	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.483	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量 p.483	
j	Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.472, p.483	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

040: 2Voice Resonator

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2 つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さは LFO でコントロールすることもできます。



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え p.489	
	LFO/D-mod Invert	Off, On	LFO/D-mod 時のボイス 1 と 2 のコントロールの反転 p.489	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	D-mod
	D-mod Src	Off...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note	♯...♭	LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	Common
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
e	Mod. Depth	-100...+100	LFO/D-mod による共振の強さのコントロール量	
	Trim	0...100	レゾネーターへの入力レベル	
f	Voice1: Pitch	C0...B8	ボイス 1 の共振する音程 p.489	
	Fine [cents]	-50...+50	ボイス 1 の共振する音程の微調整 p.489	
	Level	0...100	ボイス 1 の出力レベル	
g	Voice1: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス 1 の共振の強さ p.489	
	High Damp [%]	0...100	ボイス 1 の共振音の高域減衰量 p.489	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス 1 の定位	
h	Voice2: Pitch	C0...B8	ボイス 2 の共振する音程 p.489	
	Fine [cents]	-50...+50	ボイス 2 の共振する音程の微調整 p.489	
	Level	0...100	ボイス 2 の出力レベル	
i	Voice2: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス 2 の共振の強さ p.489	
	High Damp [%]	0...100	ボイス 2 の共振音の高域減衰量 p.489	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス 2 の定位	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Mode
 g: Voice 1: Resonance
 i: Voice 2: Resonance

共振の強さのコントロールを切り替えます。
 “Control Mode”が Manual のときは、“Resonance”で共振の強さを設定します。“Resonance”が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。
 “Control Mode”を LFO にすると、LFO によって共振の強さが変わります。LFO では+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。
 “Control Mode”を D-mod にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースを JS X または Ribbon にすると、LFO の場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: LFO/D-mod Invert

“Control Mode”を LFO または D-mod のとき、コントロールの位相をボイス 1 と 2 で反転させます。ボイス 1 で設定した音程（レゾナンスが+の値）に対し、ボイス 2 はオクターブ下（レゾナンスが-の値）で共振します。

f: Voice 1: Pitch

f: Fine [cents]

h: Voice 2: Pitch

h: Fine [cents]

共振する音程を音名で指定します。“Fine”でセント単位で微調整できます。

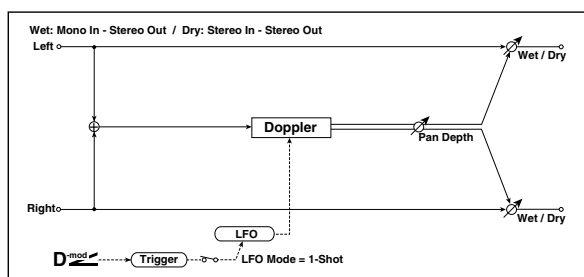
g: High Damp [%]

i: High Damp [%]

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

041: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFO の動作モードの切り替え p.489	
	Src	Off...Tempo	LFO をリセットするモジュレーション・ソース	D-mod
b	LFO Sync	Off, On	LFO Mode=Loop 時の LFO リセットのなし / ありの切り替え p.489	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.470 D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	

d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note	♪...♭	LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1 / Common LFO2 の選択 p.470	Common
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
f	Pitch Depth	0...100	通りすぎるときのピッチの変化量 p.489	D-mod
	Src	Off...Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
g	Amt	-100...+100	ピッチの変化量のモジュレーション量	
	Pan Depth	-100...+100	通りすぎるときの定位の変化量 p.489	D-mod
	Src	Off...Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
h	Amt	-100...+100	定位の変化量のモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Mode

a: Src

b: LFO Sync

“LFO Mode”は、LFO の動作モードを切り替えます。“Mode”を Loop にすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき“LFO Sync”が On ならば“Src”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに LFO がリセットされます。

“LFO Mode”を 1-Shot にすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、“Src”の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないの注意してください。

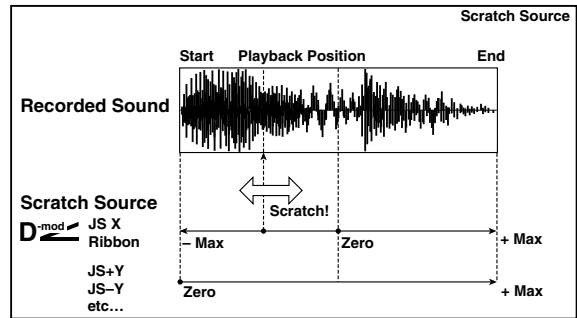
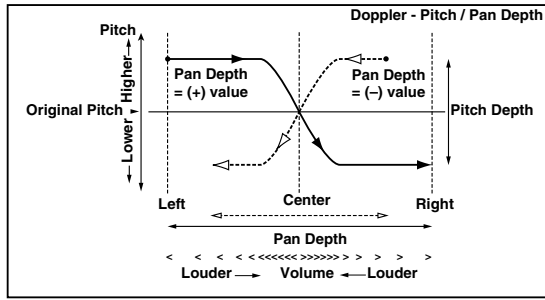
MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上になるときにトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

f: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“Pitch Depth”ではこのときのピッチの変化量を設定します。

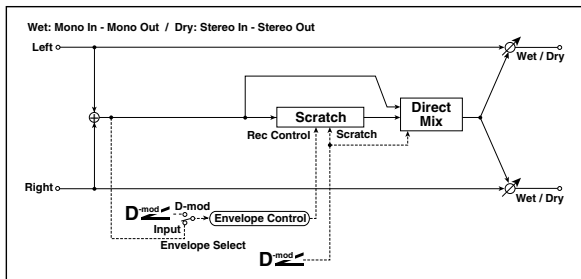
g: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



042: Scratch

入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



a	Scratch Source	Off...Tempo	再生をコントロールするモジュレーション・ソース p.490	
b	Response	0...100	Scratch Src に対する反応の速さ p.490	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択 p.490	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース p.490	
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input 時の録音を開始するレベル p.490	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ p.490	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方 p.490	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Scratch Source

b: Response

“Scratch Source” では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position) に対応しています。“Response” はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。

c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

“Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“Envelope Select” を Input にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大 2730msec で、それを超えたときは先頭の方から消えていきます。

e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く (値を小さく)、1 音だけ録音するような場合には速く (値を大きく) 設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

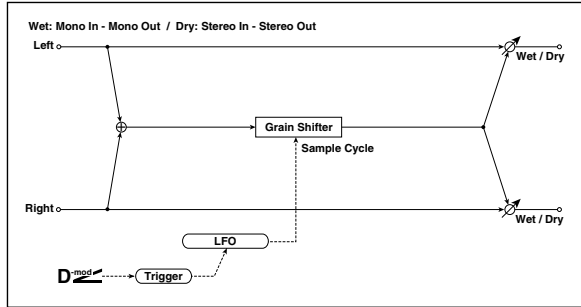
Always On では常にダイレクト音を出力、Always Off では出力しません。

Cross Fade に設定しておくとき普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

このパラメーターを効果的に使うには “Wet/Dry” を Wet にしておきます。

043: Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

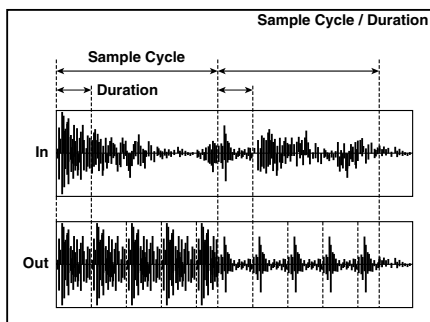


a	Duration	0...100	波形の長さ p.491	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	波形の長さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	波形の長さのモジュレーション量	
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	LFO をリセットするモジュレーション・ソース	D ^{mod}
c	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02...20.00	波形を切り替える周期 p.491	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	A ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	A ^{Common}
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Duration

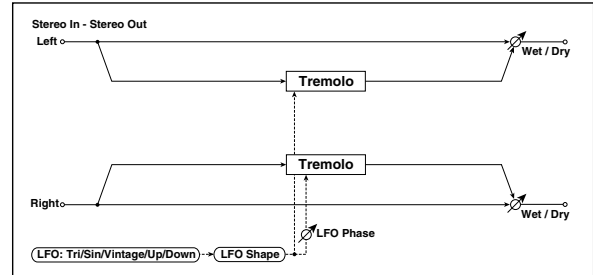
c: LFO Sample Cycle [Hz]

“Duration” で設定された長さの波形が、繰り返し再生されます。波形は “LFO Sample Cycle” ごとに入れ替わります。



044: Stereo Tremolo

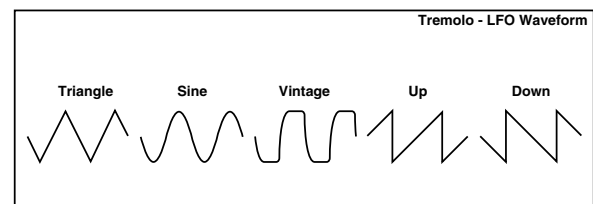
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO 波形 p.491	D ^{mod}
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.471	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.492	D ^{mod}
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.470	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	A ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	A ^{Common}
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Waveform

LFO の波形を選択します。Vintage は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。

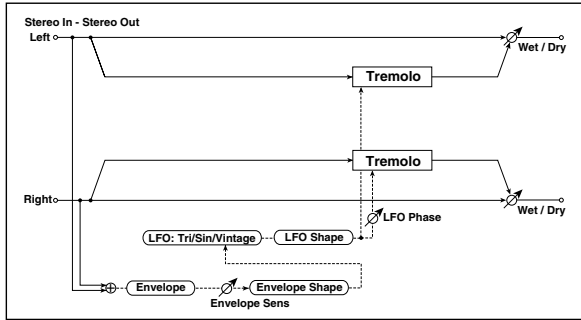


b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

045: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさとコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens	0...100	入力信号のエンベロープの感度	
	Envelope Shape	-100...+100	入力信号のエンベロープのカーブ	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.471	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.492	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.492	
	Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00	入力信号の大きさによる LFO スピードの変化量 p.492	
e	Depth	0...100	LFO 変調の深さ p.492	
f	Envelope Amount	-100...+100	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量 p.492	
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: LFO Frequency [Hz]

d: Envelope Amount [Hz]

e: Depth

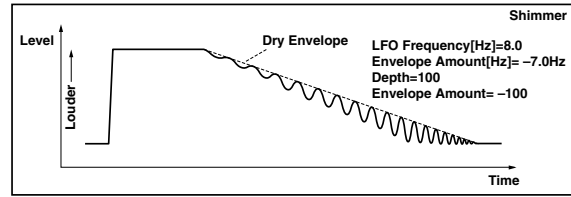
e: Envelope Amount

エンベロープ（入力信号の大きさ）によるモジュレーションの設定です。

LFO スピードは、“LFO Frequency” の値に “Envelope Amount” ×（入力信号の大きさ）を加えた値になります。LFO 変調の深さも同様に、“Depth” の値に “Envelope Amount” ×（入力信号の大きさ）を加えた値になります。

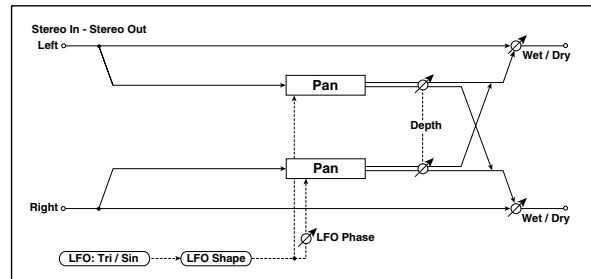
入力が最大のとき 1.0Hz、“Depth” が 0 で、入力が 0 のとき 8.0Hz、“Depth” が 100 になる場合の設定例

“LFO Frequency [Hz]”8.0, “Envelope Amount [Hz]” - 7.0
“Depth”100, “Envelope Amount” - 100



046: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右の LFO をずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。



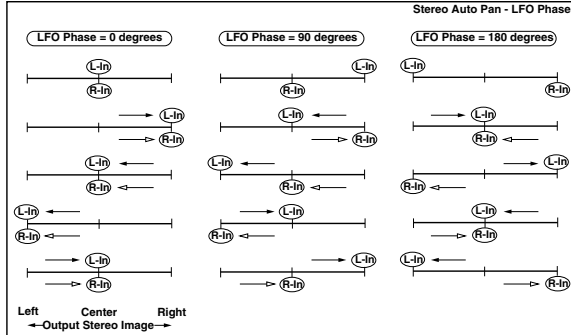
a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.492	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.493	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.471	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え p.470	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
f	Depth	0...100	LFO 変調の深さ 	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Shape

LFO の波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

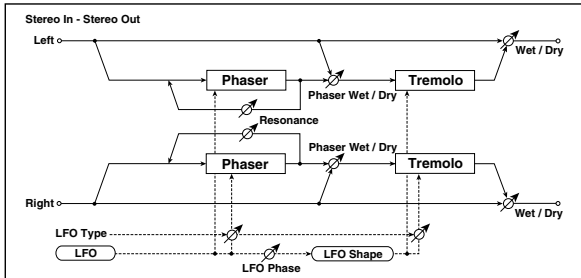
b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。この値を 0 から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけていながら動き回ります。+180 または -180 にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



047: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type	Phs - Trml, ... Phs LR - Trml LR	トレモロとフェイザーの LFO タイプ Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	p.493
	LFO Phase [degree]	-180...+180	トレモロとフェイザーの LFO の位相差	p.493
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.470
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.470
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.470
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類	p.470
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.470

d	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択	p.470	Common
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.470	
e	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数		
	Resonance	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量		
f	Phaser Depth	0...100	フェイザーを調整する深さ		D-mod
	Src	Off...Tempo	フェイザーを調整する深さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フェイザーを調整する深さのモジュレーション量		
g	Phaser Wet/Dry	-2: 98...Dry... 2: 98, Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	p.493	
h	Tremolo Shape	-100...+100	トレモロの LFO を変形させる割合		
i	Tremolo Depth	0...100	トレモロを調整する深さ		D-mod
	Src	Off...Tempo	トレモロを調整する深さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	トレモロを調整する深さのモジュレーション量		
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.493	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Type

a: LFO Phase [degree]

“Type” では、フェイザーとトレモロの LFO タイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase” では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

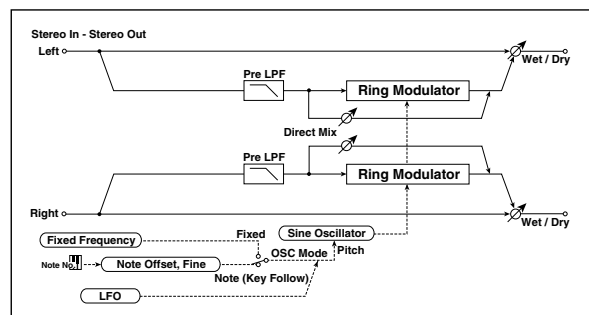
g: Phaser Wet/Dry

j: Wet/Dry

“PHASER Wet/Dry” はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して “OUTPUT Wet/Dry” は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

048: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターを LFO で変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレーター周波数指定 / ノート・ナンバー追従の切り替え p.494	
	Pre LPF	0...100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量 p.494	
b	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00k	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数 p.494	
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-12.00k...+12.00k	OSC Mode=Fixed 時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
c	Note Offset	-48...+48	OSC Mode=Note (Key Follow) 時のノート・ナンバーとのピッチ差 p.494	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整 p.494	
d	Direct Mix	0...100	リング・モジュレータ出力にミックスするダイレクト信号 (プリ・ローパス・フィルター通過後) のミックス	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.471	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
h	LFO Depth	0...100	オシレーター周波数の LFO 変調の深さ 	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: Fixed Frequency [Hz]

“OSC Mode” が Fixed 時のオシレーターの周波数を設定します。

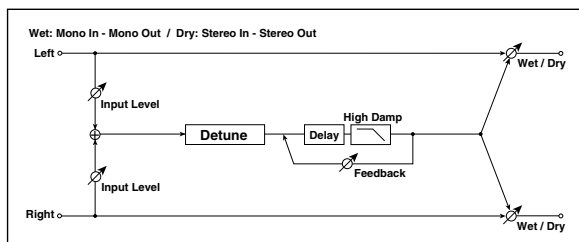
c: Note Offset

c: Note Fine

“OSC Mode” が “Note(Key Follow)” 時のオシレーターの設定です。“Note Offset” は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Note Fine” はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

049: Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。

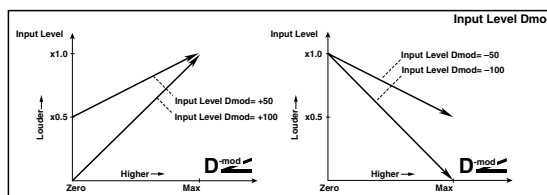


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差
	Src	Off...Tempo	ピッチ差のモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ピッチ差のモジュレーション量
b	Delay Time [msec]	0...1000	ディレイ・タイム
c	Feedback	-100...+100	フィードバック量
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
d	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494
e	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

d: Input Level Dmod [%]

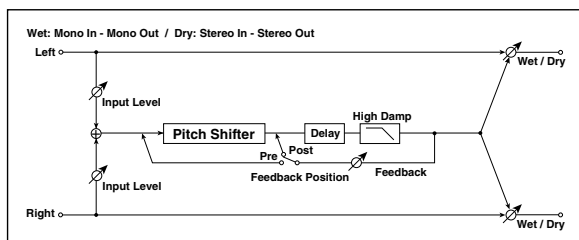
d: Src

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



050: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の 3 つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）ような特殊効果も得られます。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.495	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.495	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.495	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.495	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.495	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.495	
d	Delay Time [msec]	0...2000	ディレイ・タイム	
e	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.495	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.495	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D ^{mod}	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slow では音質変化が少なく、Fast では反応速度が速いピッチシフターになります。Medium はその中間です。ピッチシフト量が少なくていいときは Fast に、大幅にピッチシフトしたいときは Slow に、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Pitch Shift [1/2tone]

b: Src

b: Amt

c: Fine [cents]

c: Amt

ピッチシフト量は、“Pitch Shift”の値+“Fine”の値になります。モジュレーション量も、“b: Amt”の値+“c: Amt”の値になります。

モジュレーション・ソースは“Pitch Shift”と“Fine”共通です。

e: Feedback Position

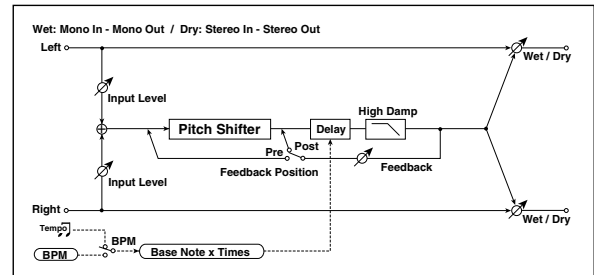
f: Feedback

“Feedback Position”を Pre にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“Feedback”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）効果が得られます。

“Feedback Position”を Post にすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“Feedback”の値を上げるとピッチシフトのかかった音そのまま繰り返されます。

051: Pitch Shifter BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.495	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.495	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.495	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.495	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.495	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.495	
d	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	o51
	Time Over?	—, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.495	
e	Delay Base Note	♪...♪	ディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
f	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.495	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.495	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	
i	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D ^{mod}	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: BPM

e: Delay Base Note

e: Times

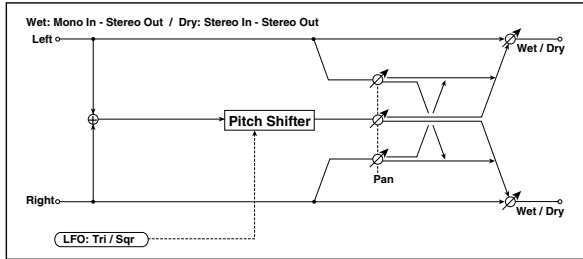
“BPM”の数値で指定したテンポ（“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ）に対して“Delay Base Note”で選んだ符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

d: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5290msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

052: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量を LFO でゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアーな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。

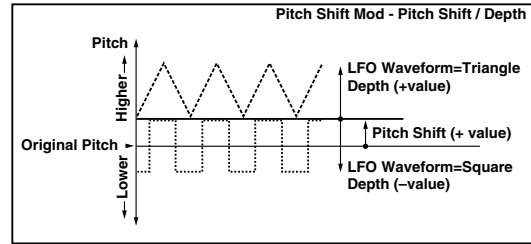


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	p.496	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO 波形		
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	p.470	
	Src	Off...Tempo	LFO スピードのモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	LFO スピードのモジュレーション量		
d	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	p.470	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択/テンポの指定	p.470	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類	p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数	p.470	
e	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択	p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.470	
f	Depth	-100...+100	ピッチシフト量の LFO 変調の深さ	p.496	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量		
g	Pan	L, 1 : 99... 99 : 1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	p.496	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	p.496	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Pitch Shift [cents]

f: Depth

ピッチシフト量と、LFO によるモジュレーション量を設定します。



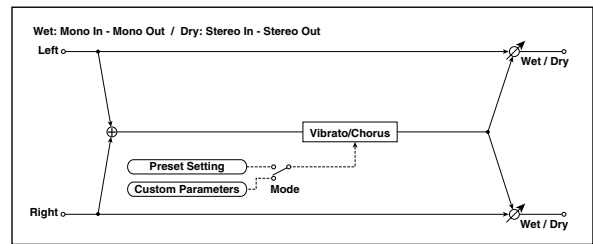
g: Pan

h: Wet/Dry

“Pan” では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。L でエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry” が Wet の状態で、エフェクトとダイレクト音が 1:1 の割合で出力されます。

053: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス/ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



a	Input Trim	0...100	入力レベル		
b	Control Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	p.497	
c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Mode=Preset 時の、エフェクト・タイプ選択 V1, V2, V3 はビブラート、C1, C2, C3 はコーラスのパリエーション	p.497	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース		
	Amt	-5...+5	エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量	p.497	
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99...99:1, Chorus	Mode=Preset 時の、ダイレクト音のミックス・レベル	p.497	
	Src	Off...Tempo	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量		
e	Custom Depth	0...100	ビブラートの深さ	p.497	
	Src	Off...Tempo	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	ビブラートの深さのモジュレーション量		
f	Custom Speed [Hz]	0.02...20.00	ビブラートのスピード	p.497	
	Src	Off...Tempo	ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース		
	Amt	-20.00...+20.00	ビブラートのスピードのモジュレーション量		

g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

- b: Control Mode
c: Preset Type
d: Custom Mix
e: Custom Depth
f: Custom Speed [Hz]

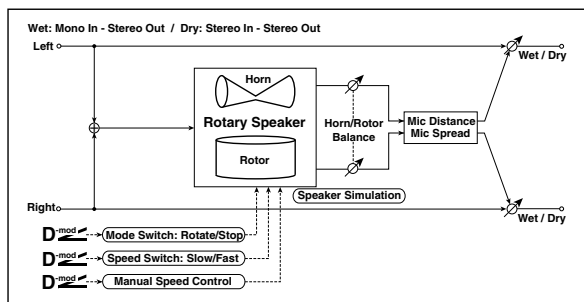
Control Mode=Preset で、c: Preset Type の効果を選びます。このとき、Custom Mix/Depth/Speed の設定値は無視されます。Control Mode=Custom のとき Custom Mix/Depth/Speed の設定値は有効になり、c: Preset Type の設定は無視されます。

c: Amt

Preset Type=V1、Src=JS+Y のとき、+5 にして JS+Y を倒すと V1→C1→V2→C2→V3→C3 の順でコントロールできます。

054: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転 / ストップの 切り替え	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	回転 / ストップを切り替えるモ ジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	回転 / ストップを切り替えるモ ジュレーション・ソースのス イッチングモード選択 p.497	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー / ファーストの切り替え p.497	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	スロー / ファーストを切り替える モジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	スロー / ファーストを切り替え るモジュレーション・ソースの スイッチングモード選択 p.497	
c	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモ ジュレーション・ソース p.497	D^{mod}
d	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り 替えの速さ p.497	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00 で標準 Stop では停止	
e	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切 り替えの速さ p.497	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調 節 1.00 で標準 Stop では停 止	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローター の音量バランス	

g	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・ スピーカーの距離 p.497	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度 p.497	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

a: Mode

モジュレーション・ソースによる回転 / ストップの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびに、回転 / ストップが切り替わります。

一方、“Mode” を Moment にすると、スピーカーは回転している、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけストップします。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のときストップします。

b: Speed Switch

モジュレーション・ソースによるスロー / ファーストの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー / ファーストが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにスロー / ファーストが切り替わります。

一方、“Mode” を Moment にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときスロー、64 以上のときファーストになります。

c: Manual Speed Ctrl

スピーカーの回転速度をスロー / ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“Manual Speed Ctrl” でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときは Off に設定しておきます。

d: Horn Acceleration

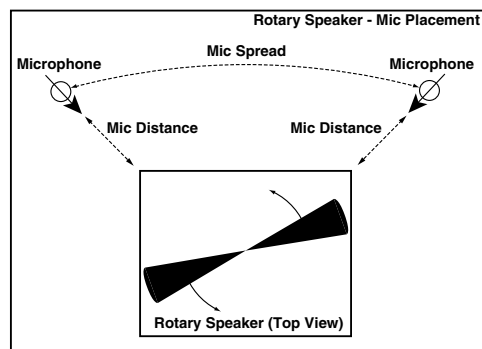
e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカーではスロー / ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わってきます。“Horn Acceleration” は、この切り替えの速さを設定します。

g: Mic Distance

g: Mic Spread

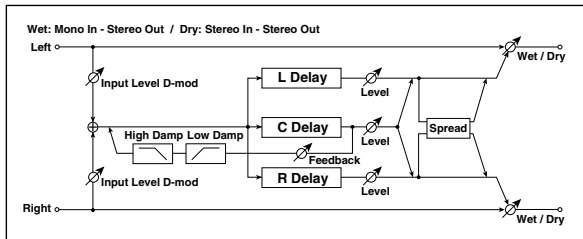
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



Delay

055: L/C/R Delay

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec]	0...2730	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...2730	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...2730	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.498
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.498
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	p.494
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.494
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	p.498
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: High Damp [%]

e: Low Damp [%]

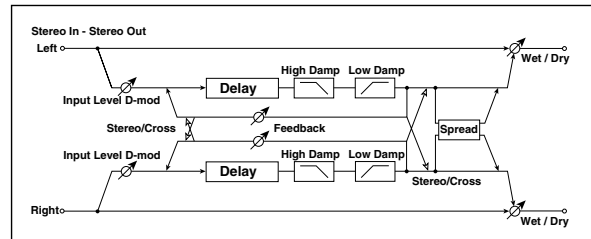
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50 で最大に広がり、0では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

056: Stereo/CrossDelay

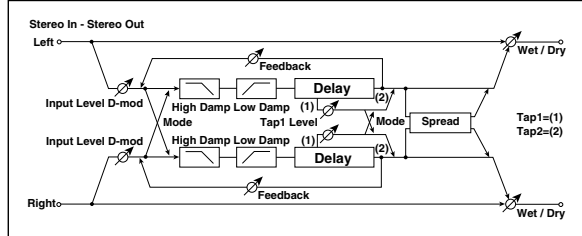
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



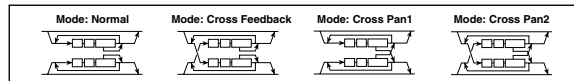
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.498
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.498
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	p.494
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.494
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	p.498
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

057: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ 2 タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え p.499	
b	Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム	
c	Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム	
d	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル p.499	
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.498	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.498	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



a: Mode

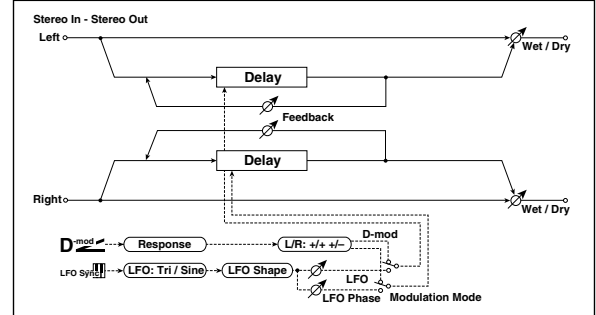
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

d: Tap1 Level

タップ 1 の出力レベルを設定します。タップ 2 との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

058: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転 p.500	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.471	
d	LFO Sync	Off, On	LFO リセットのオン/オフ p.500	
	Src	Off...Tempo	LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース p.500	D-mod
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.470	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	FX
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note	♪...	LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
g	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	FX Common
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
h	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルの LFO リセット時の位相 p.500	
	L Depth	0...200	左チャンネルの LFO 変調の深さ	
i	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルの LFO リセット時の位相 p.500	
	R Depth	0...200	右チャンネルの LFO 変調の深さ	
j	L Delay Time [msec]	0.0...1000.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	R Delay Time [msec]	0.0...1000.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	

I	Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス p.472	D ² mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

d: LFO Sync

d: Src

h: L LFO Phase [deg]

i: R LFO Phase [deg]

“LFO Sync” をオンにすると、モジュレーション・ソースを受けて LFO をリセットさせることができます。

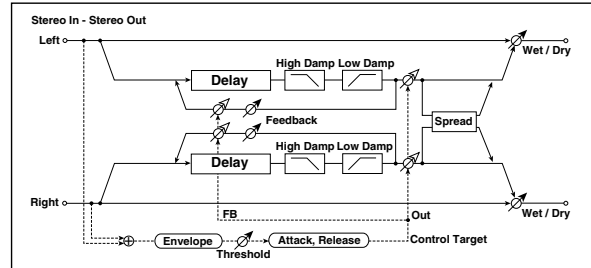
“Src” で LFO をリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で左右の LFO のリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、LFO は “L LFO Phase”、“R LFO Phase” で設定した位相にリセットします。

059: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, Out, FB	レベル・コントロール無し / エフェクト音のレベル / フィードバックの切り替え p.500	D ² mod
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転 p.500	
b	Threshold	0...100	効果のかかるレベル p.500	
	Offset	0...100	レベル・コントロールのオフセット p.500	
c	Attack	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム p.500	
d	Release	1...100	レベル・コントロールのリリース・タイム p.500	
e	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
f	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.498	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.498	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D ² mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

a: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力レベル / フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

a: Polarity

b: Threshold

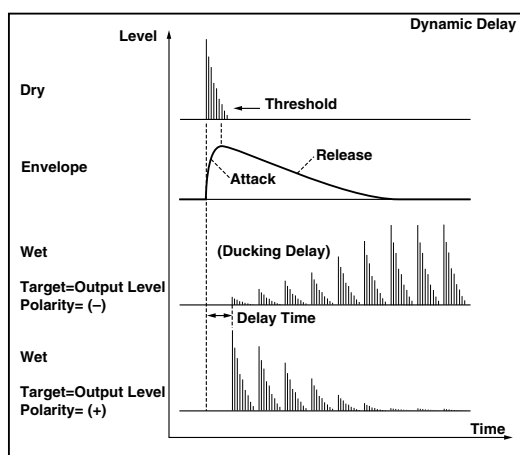
b: Offset

c: Attack

d: Release

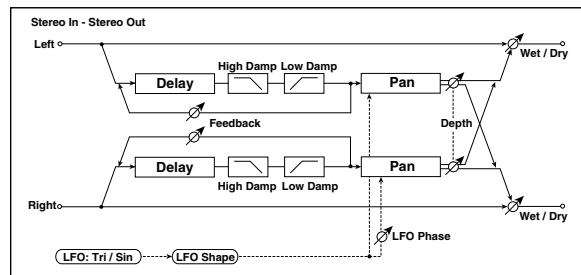
“Offset” ではレベル・コントロールがかからないときの “Control Target” の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target” が Output Level のときはエフェクト音のレベル (Wet/Dry)、“Control Target” が Feedback のとき “Feedback” の値です。“Polarity” が + の場合 “Control Target” は、入力信号が “Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に “Offset” の値をかけた値、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値になります。

“Polarity”が-の場合、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold”より大きいときはパラメーター設定値に“Offset”の値をかけた値になります。“Attack”、“Release”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



060: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

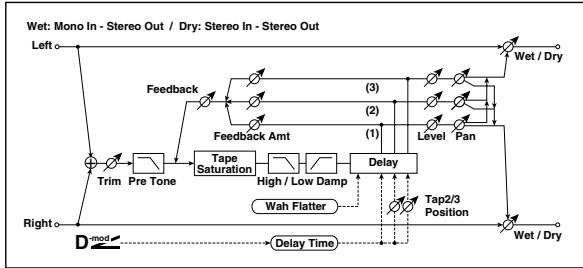
ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



a	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.498
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.498
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合	p.471
e	Phase [degree]	-180...+180	左右の LFO の位相差	p.492
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.470
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.470
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類	p.470
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	p.470
h	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択	p.470
	ComLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定	p.470
i	Panning Depth	0...100	パンニング幅	
	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

061: Tape Echo

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



a	Delay (Tap1) [msec]	0...2700	ディレイ・タイム(タップ1) p.502	D-mod
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース p.502	
	Amt	-2700...+2700	ディレイ・タイムのモジュレーション量 p.502	
b	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 p.502	
	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合 p.502	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量 p.502	
e	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量 p.502	
f	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ3のフィードバック量 p.502	
g	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量 p.502	D-mod
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
k	Wah Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wah Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
l	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Delay (Tap1) [msec]

a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%]

b: Tap3 Position [%]

タップ2,3のディレイ・タイムは“Delay (Tap1)”に対する割合(%)で設定します。ダイナミック・モジュレーションで“Delay

(Tap1)”を変化させた場合も、タップ2,3は同じ割合のまま変化します。

d: FB Amt

e: FB Amt

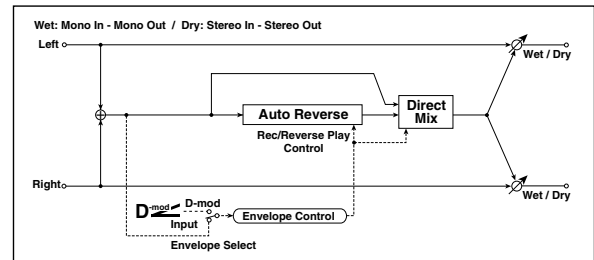
f: FB Amt

g: Feedback

Tap1,2,3からのフィードバック出力はそれぞれ“FB Amt”に応じてミックスされ、その後“Feedback”で最終的なフィードバック量が決定します。

062: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



a	Rec Mode	Single, Multi	録音モード p.502	
b	Reverse Time [msec]	20...2640	リバース再生時間の上限 p.502	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択 p.503	D-mod
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース p.503	
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input時、録音を開始するレベル p.503	
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ p.490	
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方 p.490	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

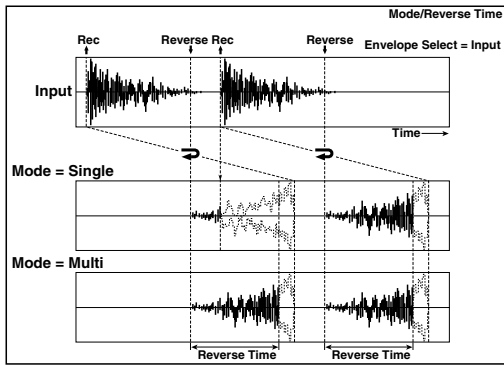
a: Rec Mode

b: Reverse Time [msec]

“Rec Mode”をSingleにすると、“Reverse Time”は最大2640msecまで設定できます。リバース再生中に録音が始まったときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode”をMultiにすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time”は最大1320msecに制限されます。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“Rec Mode”をSingleに、1音だけ録音するようなときは“Rec Mode”をMultiにするとよいでしょう。

“Reverse Time”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには“Reverse Time”を短めに設定します。



c: Envelope Select

c: Src

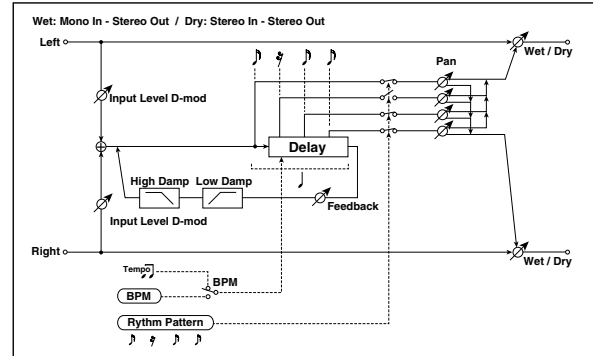
d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。
 “Envelope Select”をD-modにすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。
 “Envelope Select”をInputにすると、入力信号が“Threshold”レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

063: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	p.503	
b	Rhythm Pattern		リズム・パターン	p.503	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	タップ1の定位		
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	タップ2の定位		
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	タップ3の定位		
	Tap4 Pan	L, 1...99, R	タップ4の定位		
d	Feedback	-100...+100	フィードバック量		
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量		
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.498	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.498	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	p.494	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.494	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

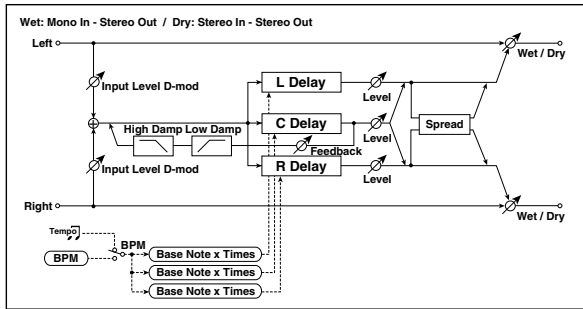
a: BPM

b: Rhythm Pattern

“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)で1拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm Pattern”を選択することによって各タップの出力のオン/オフを自動的に設定します。

064: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



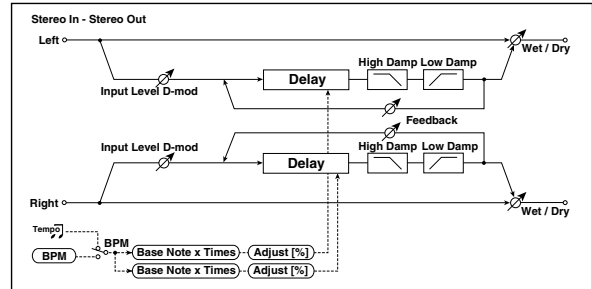
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	
	Time Over?	—, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.504	
b	L Delay Base Note		タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.498	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅 p.498	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長5460msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

065: Stereo BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



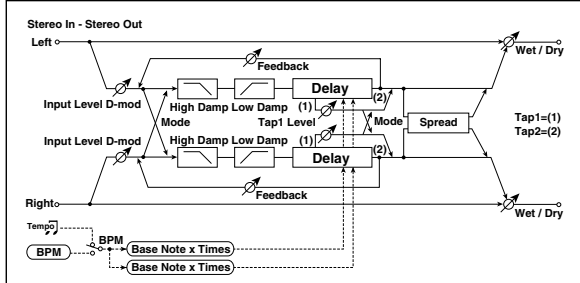
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	
	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.504	
	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.504	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.498	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長2730msecまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

066: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multitap Delay)

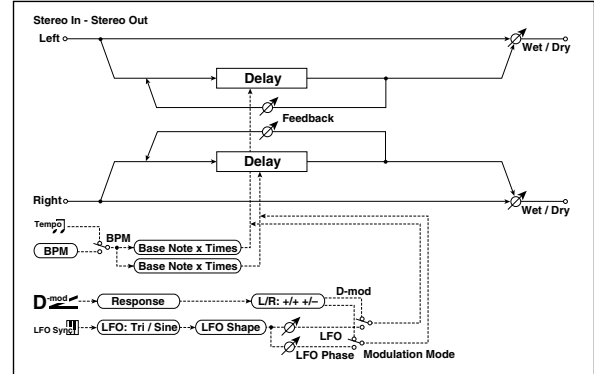
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え p.499	
b	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	
	Time Over? 1	—, OVER!	タップ 1 のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.504	
c	2	—, OVER!	タップ 2 のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.504	
	Tap 1 Base Note		タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
d	Times	x1...x32	タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Tap 2 Base Note		タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
e	Times	x1...x32	タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル p.499	
f	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量 D-mod	
	Src	Off...Tempo	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量のモジュレーション量	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.498	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.498	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D-mod	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

067: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFO モジュレーション / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転 p.500	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース D-mod	
c	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
d	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.471	
	LFO Sync	Off, On	LFO リセットのオン/オフ p.500	
e	Src	Off...Tempo	LFO をリセットさせるモジュレーション・ソース D-mod	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード p.470	
f	MIDI Sync	Off, On	LFO スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note		LFO スピードを指定する音符の種類 p.470	
g	Times	x1...x32	LFO スピードを指定する音符の数 p.470	
	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/ Common LFO2 の選択 p.470	
h	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルの LFO リセット時の位相 p.500	
i	Depth	0...200	左チャンネルの LFO 変調の深さ	
	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルの LFO リセット時の位相 p.500	
j	Depth	0...200	右チャンネルの LFO 変調の深さ	
	BPM(Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	
k	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.506	
	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.506	

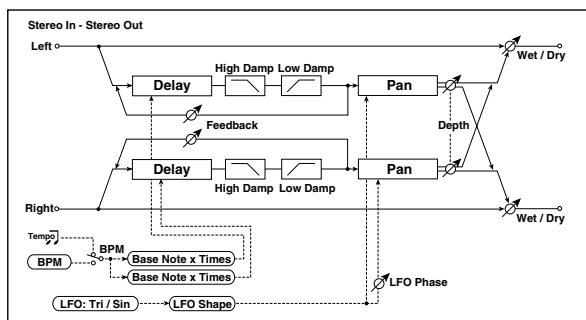
k	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
l	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
m	Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス p.472	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

j: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長2550msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

068: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。

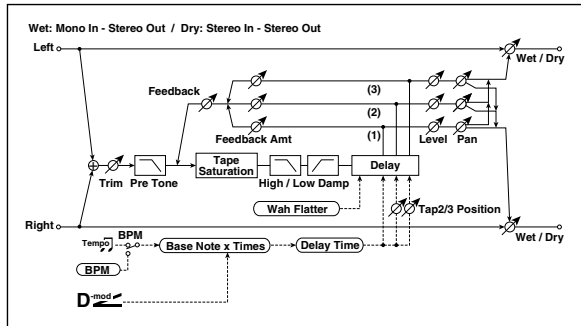


e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.471	
	LFO Phase	-180...+180	左右の LFO の位相差 p.492	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード p.470	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え p.470	
	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.470	
	Base Note		パンニング・スピードを指定する音符の種類 p.470	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数 p.470	
h	LFO Type	Individual, Common1, Common2	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2 の選択 p.470	
	CmnLFO Offset [deg]	-180...+180	Type=Common1, Common2 時の位相の設定 p.470	
i	Panning Depth	0...100	パンニング幅	
	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	
	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.504	
	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.504	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
d	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.498	

069: Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース p.507	
b	Tap1 Delay Note		ディレイ・タイム (タップ 1) を指定する音符の種類 p.495, p.507	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイム (タップ 1) を指定する音符の数 p.495, p.507	
	Time Over?	—, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.507	
c	Tap1 Dmod Note		モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.507	
	Times	x1...x32	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.507	
d	Tap2 Position [%]	0...100	タップ 2 の、タップ 1 ディレイ・タイムに対する割合 p.502	
e	Tap3 Position [%]	0...100	タップ 3 の、タップ 1 ディレイ・タイムに対する割合 p.502	
f	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ 1 のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量 p.502	
g	Tap2 Level	0...100	タップ 2 の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ 2 のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量 p.502	
h	Tap3 Level	0...100	タップ 3 の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ 3 のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ 3 のフィードバック量 p.502	
i	Feedback	0...100	タップ 1、2、3 フィードバック量 p.502	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
j	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
k	Saturation	0...100	歪み具合	
ll	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
m	Wah Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wah Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	

n	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Tap1 Dmod Src

b: Tap1 Delay Note

b: Times

c: Tap1 Dmod Note

c: Times

“Tap1 Dmod Src” が Off または 選択されたモジュレーションが 0 のとき、ディレイ・タイムは “Tap1 Delay Note” と “Times” で設定した長さになります。

“Tap1 Dmod Src” で Off 以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに “Tap1 Dmod Note” と “Times” で設定したことになる様に変化します。

b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5400msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメータを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

Reverb and Early Reflections (Reverb ER)

070: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

071: Reverb SmoothHall

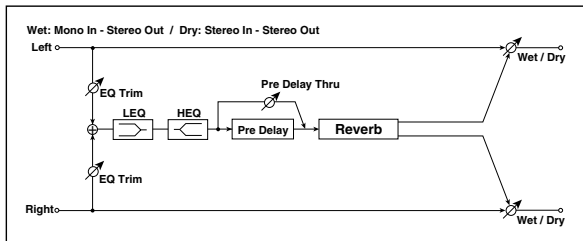
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

072: Reverb Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。

073: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。



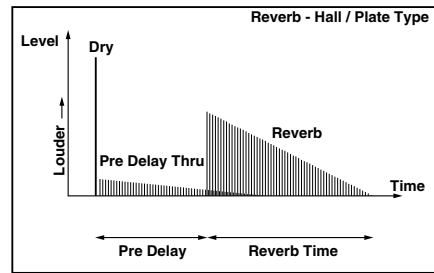
a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム p.508	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合 p.508	
c	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Pre Delay [msec]

b: Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay” では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

“Pre Delay Thru” では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

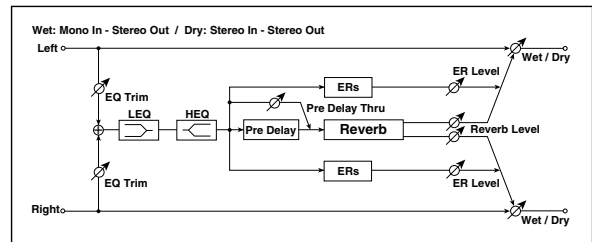


074: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

075: Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

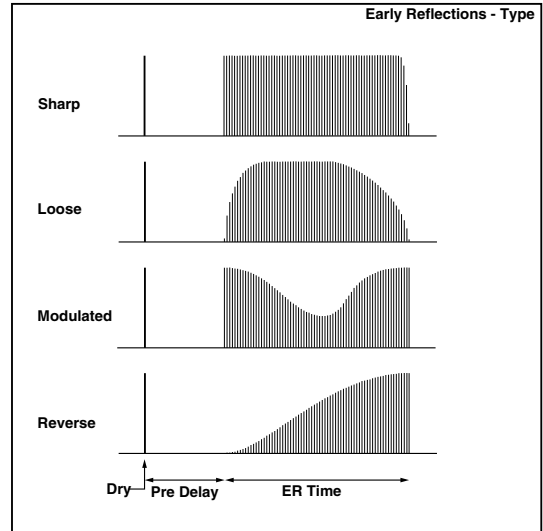
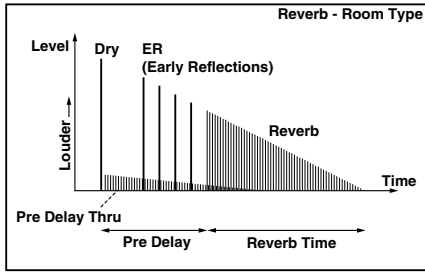


a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム p.508	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合 p.508	
c	ER Level	0...100	初期反射音のレベル p.508	
d	Reverb Level	0...100	リバーブ・レベル p.508	
e	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
f	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
g	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
h	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: ER Level

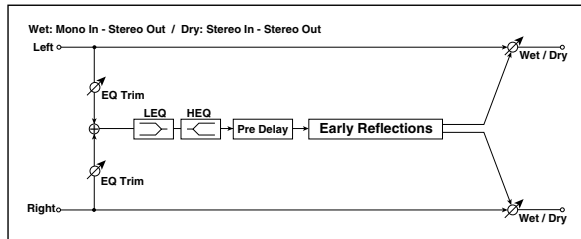
d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level” を大きくすると固い感じに、“Reverb Level” を大きくすると柔らかい感じになります。



076: Early Reflections

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ p.509	
b	ERTime [msec]	10...800	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

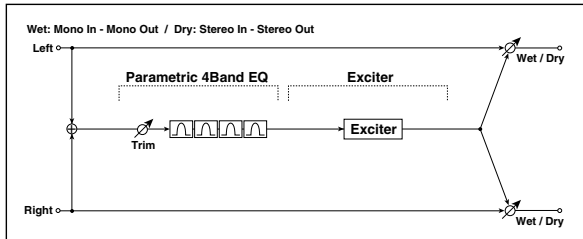
a: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。

Mono-Mono Serial (Mono-Mono)

077: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

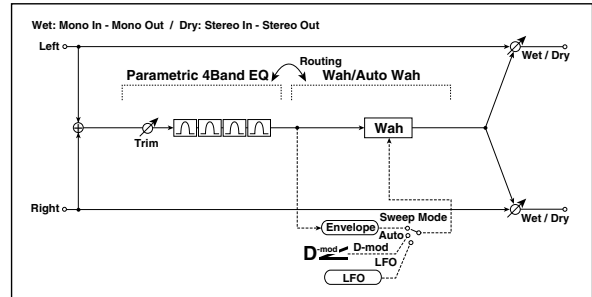
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
EXCITER			
f	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.468
g	[X]Emphasis Point	0...70	強調する周波数 p.468
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

078: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/ Auto Wah)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



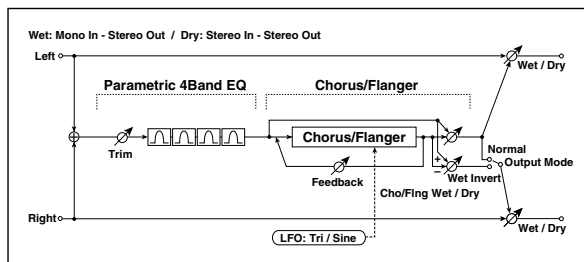
P4EQ			
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
Routing	Routing	P4EQ → Wah, Wah → P4EQ	パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え
	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
b	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅 p.467
d	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
e	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
f	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅 p.467
g	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限 p.470
h	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限 p.470
	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え p.470
i	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース D^{mod}
	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
j	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ
k	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量

j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

079: P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザー
とコーラス / フランジャーの組み合わせです。



P4EQ					
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザー への入力レベル		
	b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
		Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.467
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.467	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン		
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.467	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン		
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.467	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン		
CHORUS/FLANGER					
f	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード		
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形		
g	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム		
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ		
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.483	
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランス p.472, p.483	D ^{mod}	
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランスのモジュ レーション・ソース		
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランスのモジュ レーション量		
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力 モード切り替え p.511		

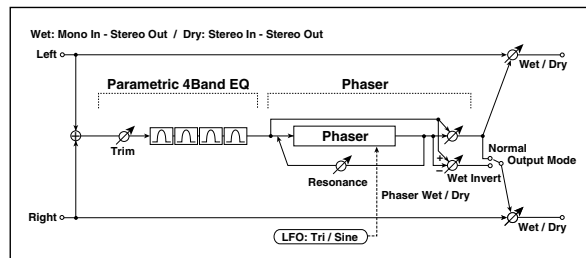
i: Output Mode

Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音
の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広が
り感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェ
クトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス / フ
ランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

080: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

モノラル・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザー
とフェイザーの組み合わせです。

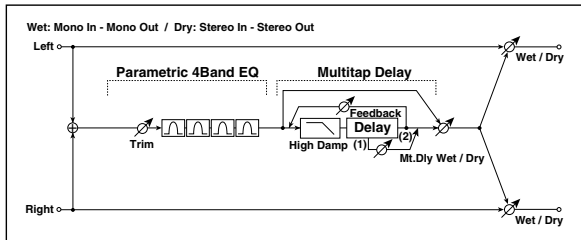


P4EQ					
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザー への入力レベル		
	b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数	
		Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅	p.467
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅	p.467	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 2 のゲイン		
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅	p.467	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 3 のゲイン		
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅	p.467	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド 4 のゲイン		
PHASER					
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード		
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形		
g	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数		
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ		
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.485	
h	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バラ ンス p.472, p.485	D ^{mod}	
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション・ソ ース		
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション量		

i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え p.514	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

081: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

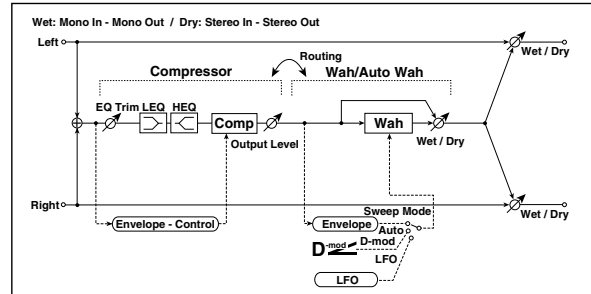
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
MULTITAP DELAY				
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.499
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
h	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

082: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

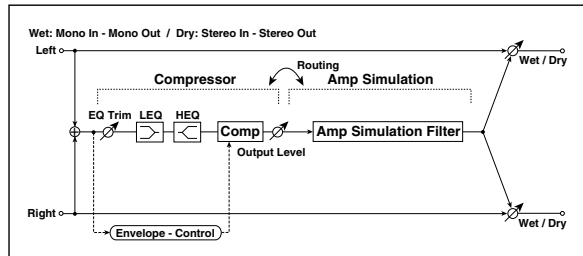
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C]Sensitivity	1...100	感度	p.463
	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.463
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.463
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
WAH				
e	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	p.470
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	p.470
f	[w]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
g	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
h	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Wah, Wah → Comp	コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

083: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

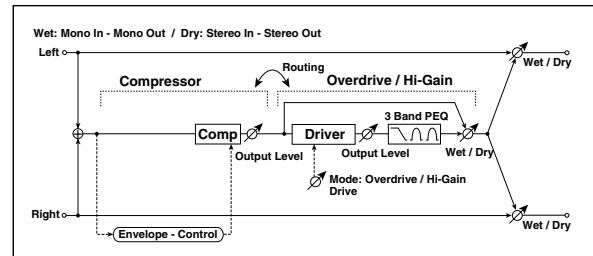
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.463
	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.463
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.463
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
AMP SIM				
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Comp → Amp, Amp → Comp	コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

084: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/HiGain)

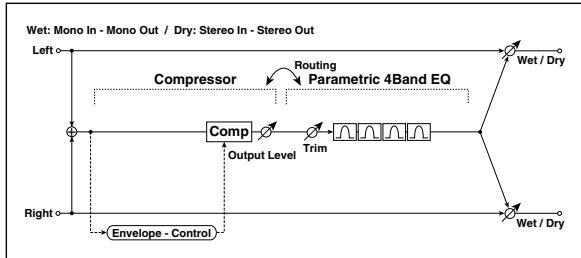
モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.463
	[C] Attack	1...100	アタックの強さ	p.463
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.463
OD/HI-GAIN				
c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	p.475
d	[O] Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	p.475 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
e	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数	
f	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	p.467
g	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
9	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
h	[O] Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → OD/HG, OD/HG → Comp	コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

085: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

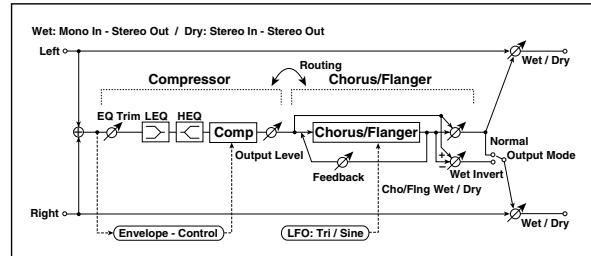
モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度 p.463
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ p.463
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル p.463
P4EQ			
c	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
d	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
e	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
f	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
g	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
h	Routing	Comp → P4EQ, P4EQ → Comp	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

086: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度 p.463
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ p.463
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル p.463
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
CHORUS/FLANGER			
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.483
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス p.472, p.483
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え p.514
i	Routing	Comp → Flanger, Flanger → Comp	コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え p.514
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

h: [F]Output Mode

i: Routing

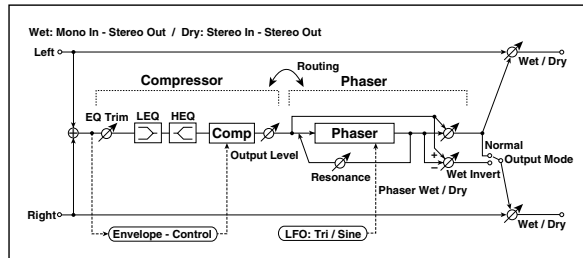
“[F]Output Mode” を Wet Invert にすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入カタイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

また“Routing”をFlanger → Compにすると、“Output Mode”の設定は無視され Normal の状態になります。

087: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

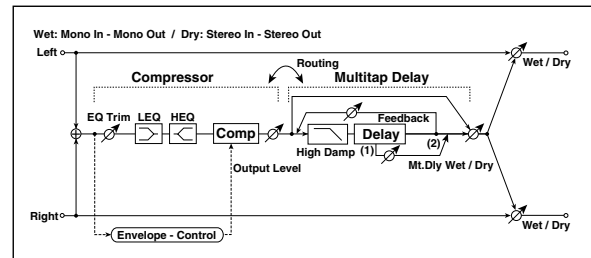
モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.463
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.463
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.463
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
d	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
PHASER				
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
f	[P]Manual Depth	0...100	効果のかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.485
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	p.472, p.485
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	p.511
i	Routing	Comp → Phaser, Phaser → Comp	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	p.514
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

088: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

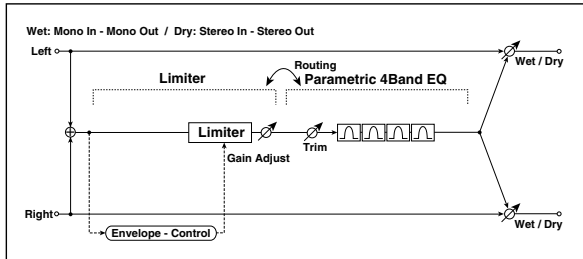
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR				
a	[C] Sensitivity	1...100	感度	p.463
b	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.463
b	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.463
c	[C]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
d	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
MULTITAP DELAY				
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.499
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
g	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.498
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	Routing	Comp → Mt.Delay, Mt.Delay → Comp	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

089: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

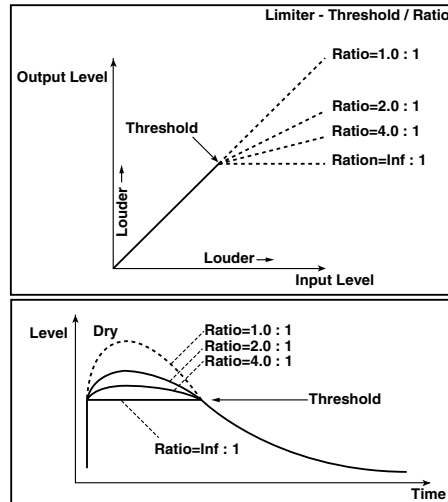


LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.516
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.516
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.516
P4EQ				
d	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
e	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
f	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
g	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
h	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	p.467
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
i	Routing	Limiter → P4EQ, P4EQ → Limiter	リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: [L]Ratio
a: Threshold [dB]
c: [L]Gain Adjust [dB]

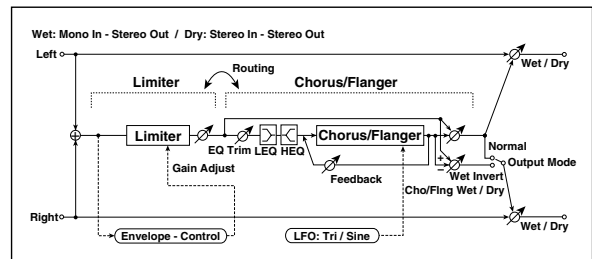
“[L]Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



090: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのリミッターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

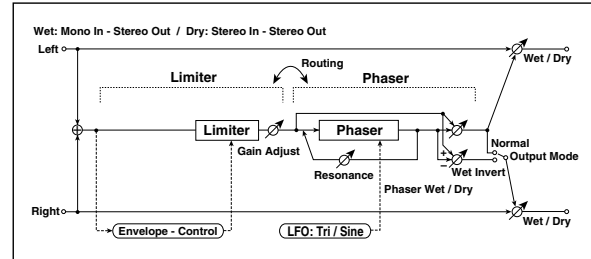


LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.516
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.516
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.516
CHORUS/FLANGER				
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	p.483
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	[F]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	

h	[F]Cho/Fng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランス p.472, p.483	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエ フェクト・バランスのモジュ レーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力 モード切り替え p.514	
	Routing	Limitter → Flanger, Flanger → Limitter	リミッターとコーラス / フラン ジャーの接続順序の切り替え	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

091: Limiter - Phaser

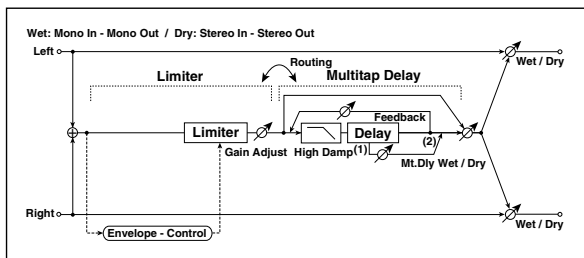
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。
エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.516
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.516
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.516
PHASER				
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
e	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.485
f	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バラ ンス p.472, p.485	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バラ ンスのモジュレーション量	
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替 え p.511	
h	Routing	Limitter → Phaser, Phaser → Limitter	リミッターとフェイザーの接続 順序の切り替え p.514	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

092: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

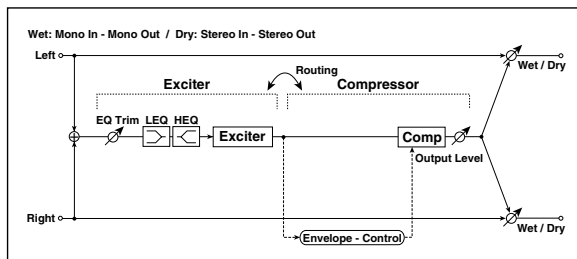
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER				
a	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.516
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.516
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
c	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン	p.516
MULTITAP DELAY				
d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	p.499
e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
f	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.498
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
h	Routing	Limiter → Mt.Delay, Mt.Delay → Limiter	リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

093: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

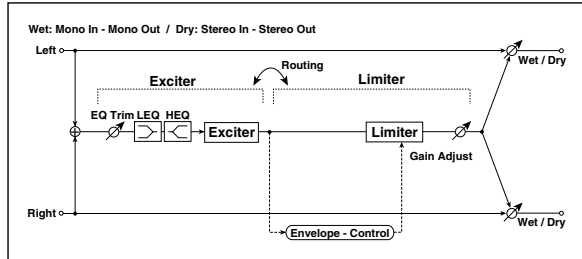
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER				
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	p.468
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数	p.468
c	[X]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
COMPRESSOR				
e	[C]Sensitivity	1...100	感度	p.463
f	[C]Attack	1...100	アタックの強さ	p.463
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	p.463
g	Routing	Exciter → Comp, Comp → Exciter	エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

094: Exciter - Limiter

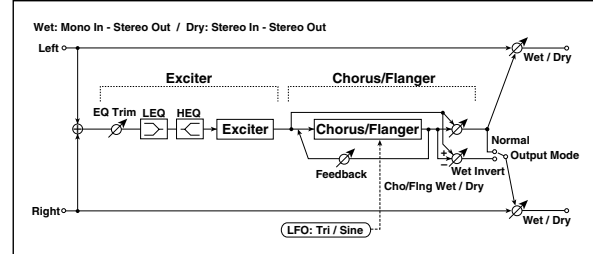
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.468
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数 p.468
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
LIMITER			
e	[L]Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比 p.516
f	[L]Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル p.516
g	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
h	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38... +24	リミッターの出力ゲイン p.516
i	Routing	Exciter → Limiter, Limiter → Exciter	エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

095: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger)

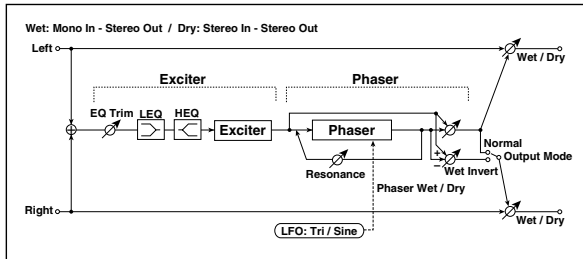
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.468
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数 p.468
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
CHORUS/FLANGER			
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.483
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス p.472, p.483 D^{mod}
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え p.511
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

096: Exciter - Phaser

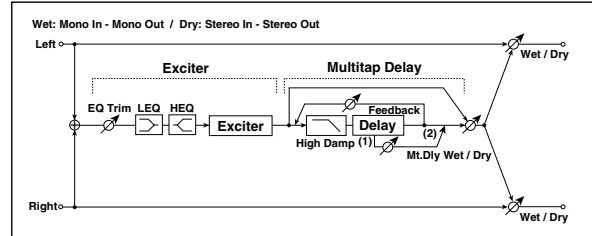
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.468
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数 p.468
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
PHASER			
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
f	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量 p.485
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet...-1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス p.472, p.485
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え p.511
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{good}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

097: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

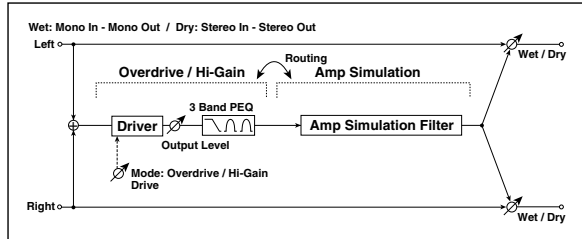
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.468
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数 p.468
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
MULTITAP DELAY			
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル p.499
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量
g	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス D^{good}
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99...99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス D^{good}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

098: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

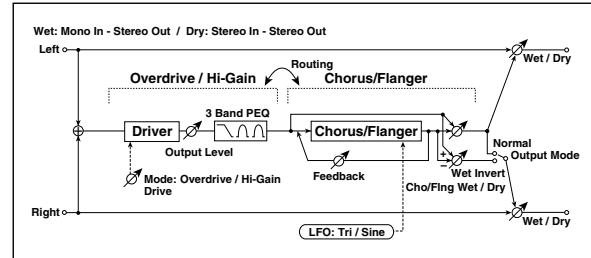
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合 p.475
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル p.475
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビンタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン
AMP SIM			
h	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
i	Routing	OD/HG → Amp, Amp → OD/HG	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

099: OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



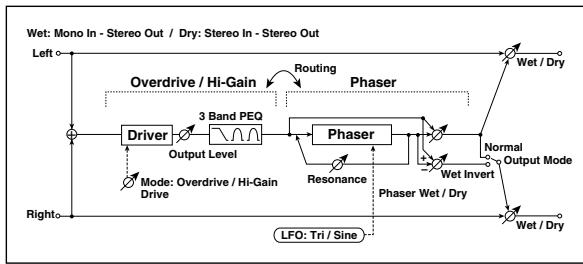
OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合 p.475
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル p.475
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビンタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン
CHORUS/FLANGER			
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
i	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.483
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス p.472, p.483
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え p.514
	Routing	OD/HG → Flanger, Flanger → OD/HG	オーバードライブとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え

I	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

I	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

100: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

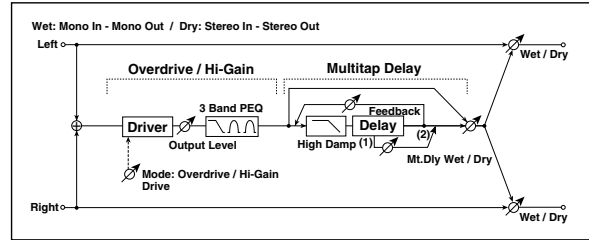
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー(シェルビンクタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
PHASER				
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
i	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
j	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え	
	Routing	OD/HG → Phaser, Phaser → OD/HG	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え	

101: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

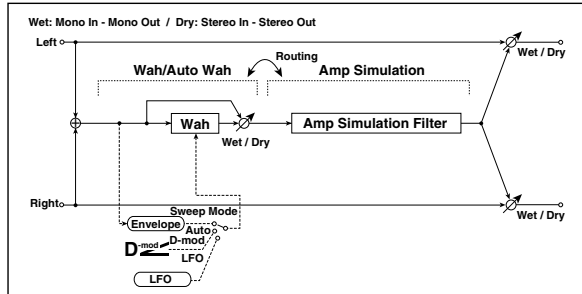
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



OD/HI-GAIN				
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100	歪み具合	
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー(シェルビンクタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
MULTITAP DELAY				
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ 1の出力レベル	
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ 2のフィードバック量	
j	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.498
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
I	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音の バランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュ レーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュ レーション量	

102: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

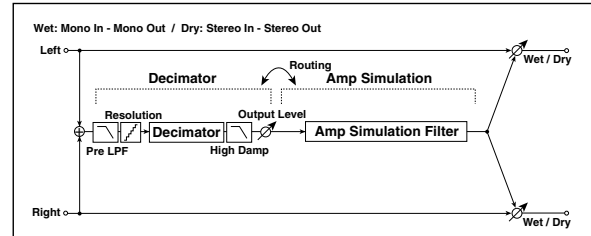


WAH				
a	[W] Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	p.470
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	p.470
b	[W] Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え	p.470
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
c	[W] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
d	[W] Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	

AMP SIM				
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
f	Routing	Wah → Amp, Amp → Wah	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

103: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

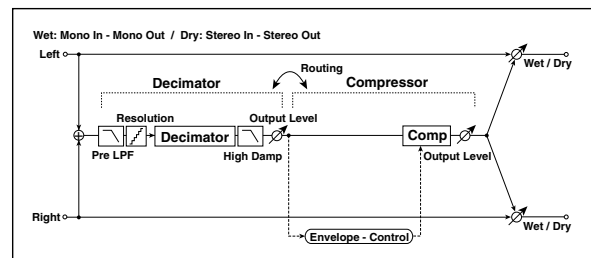


DECIMATOR				
a	[D] Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	p.474
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	[D] Sampling Freq [Hz]	1.00k... 48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4...24	データのビット長	p.474
c	[D] Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル	p.474

AMP SIM				
d	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
e	Routing	Decimator → Amp, Amp → Decimator	デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

104: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

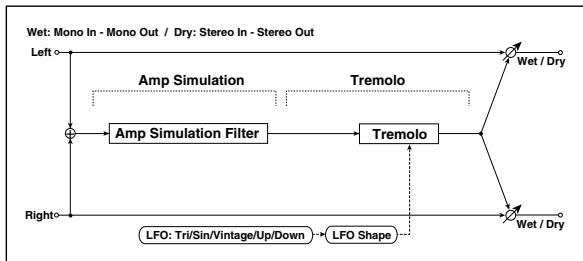


DECIMATOR				
a	[D] Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	p.474
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合	
b	[D] Sampling Freq [Hz]	1.00k... 48.00k	サンプリング周波数	
	Resolution	4...24	データのビット長	p.474

c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル p.474	
COMPRESSOR				
d	[C]Sensitivity	1...100	感度 p.463	
e	[C]Attack	1...100	アタックの強さ p.463	
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル p.463	
f	Routing	Decimator → Comp, Comp → Decimator	デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

105: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation-Tremolo)

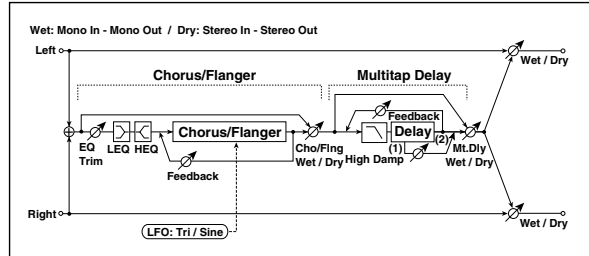
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



AMP SIM				
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ	
TREMOLLO				
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO 波形 p.491	
	LFO Shape	-100...+100	LFO 波形を変形させる割合 p.471	
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
d	[T]Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
e	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

106: Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

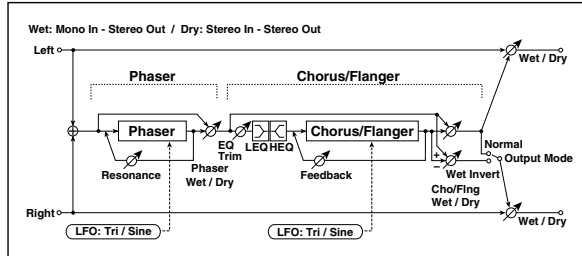
モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



CHORUS/FLANGER				
a	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
b	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.483	
c	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
e	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス p.472, p.483	
MULTITAP DELAY				
a	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 1 のディレイ・タイム	
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル p.499	
b	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ 2 のディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量	
c	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
d	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
e	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

107: Phaser - Cho/Fling (Phaser - Chorus/Flanger)

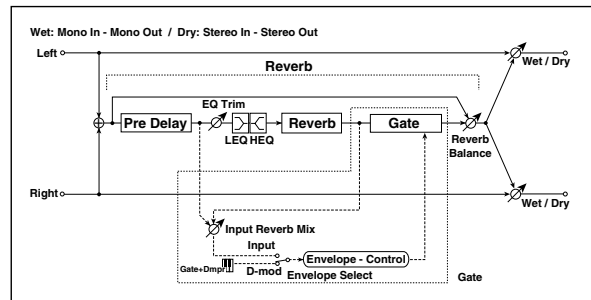
モノラル・タイプのフェイザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



PHASER				
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数	
b	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	p.485
c	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス	p.472, p.485
	CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形	
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム	
	Depth	0...100	LFO 変調の深さ	
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン	
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン	
h	[F]Cho/Fling Wet/Dry	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	p.472, p.483
	Src	Off...Tempo	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	D-mod
	Amt	-100...+100	コーラス / フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	p.511
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

108: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



REVERB				
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	[R]Pre Delay [msec]	0...200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	
c	[R]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
	Reverb Balance	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	リバーブのエフェクト・バランス	
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数-低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数-高 / 中の選択	
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
GATE				
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール / 入力信号によるコントロールの切り替え	p.525
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod 時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	p.525 D-mod
g	[G]Input Reverb Mix	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス	p.525
	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	p.525
h	[G]Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転 / 反転の切り替え	p.466
	i	[G]Attack	1...100	アタック・タイム
Release		1...100	リリース・タイム	p.466
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

“[G]Envelope Select” はゲートのオン/オフを入力信号の大きさを決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src” ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

“[G]Envelope Select” を Input にすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさをゲートをコントロールします。信号の大きさが “Threshold” を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。

通常は、“[G]Input Reverb Mix” を Dry (ダイレクト音のみでゲートをコントロール) にします。ゲート・タイムを長くした

いときには “[G]Input Reverb Mix” の値を大きくし、
“Threshold” も同時に調節するとよいでしょう。

Mono/Mono Parallel (Mono//Mono)


109:P4EQ // P4EQ から 153: Mt.BPM DI // Mt.BPM DI はパラレル接続のエフェクトの組み合わせです。

それぞれのパンとエフェクト・バランスを個別に設定することができます。

画面に L 側は [1]、R 側は [2] と表示されます。

使用するエフェクトは次の 9 種類の組み合わせになります。


P4EQ (4 バンド EQ)

P4EQ			
a	Trim	0...100	入力レベル
b	B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド 1 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 1 の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 1 のゲイン
c	B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド 2 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 2 の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 2 のゲイン
d	B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド 3 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 3 の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 3 のゲイン
e	B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド 4 の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド 4 の帯域幅 p.467
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド 4 のゲイン
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位


Comp (コンプレッサー)

COMPRESSOR			
a	Sensitivity	1...100	感度 p.463
b	Attack	1...100	アタックの強さ p.463
c	Output Level	0...100	出力レベル
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

Limiter (リミッター)

LIMITER			
a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比 p.516
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル p.516
c	Attack	1...100	アタック・タイム
d	Release	1...100	リリース・タイム
e	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38... +24	出力ゲイン p.516
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

Exciter (エキサイター)

EXCITER			
a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ p.468
b	Emphatic Point	0...70	強調する周波数 p.468
c	Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
e	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス 
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

OD/HG (オーバードライブ)

OD/HI GAIN			
a	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合 <small>p.475</small>
b	Output Level	0...50	出力レベル <small>p.475</small>
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量
c	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
d	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 <small>p.467</small>
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン
e	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	高域イコライザー 2 の帯域幅 <small>p.467</small>
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2 のゲイン
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

Wah (ワウ)

WAH			
a	Freq Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限 <small>p.470</small>
	Freq Top	0...100	ワウの中心周波数の上限 <small>p.470</small>
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロールの切り替え <small>p.470</small>
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod 時にワウを動かすモジュレーション・ソース
c	LFO Freq [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
d	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)
e	Low Pass Filter	Off, On	ローパスフィルターのオン/オフ
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

Cho/Flng (コーラス / フランジャー)

CHORUS/FLANGER			
a	LFO Freq [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
b	Delay [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
c	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量 <small>p.483</small>
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

Phaser (フェイザー)

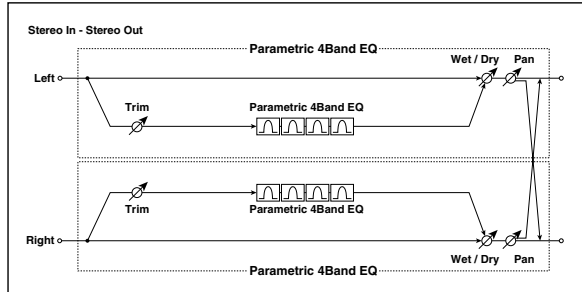
PHASER			
a	LFO Freq [Hz]	0.02...20.00	LFO スピード
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO 波形
c	Manual	0...100	効果のかかる周波数
d	Depth	0...100	LFO 変調の深さ
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量 <small>p.485</small>
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	-Wet... -1 : 99, Dry, 1 : 99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

BPM Dly (マルチタップ BPM ディレイ)

MULTITAP BPM DELAY			
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 <small>p.495</small>
	Time Over? L	-, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 <small>p.504</small>
b	Time Over? R	-, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 <small>p.504</small>
	Tap1 Base Note		タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 <small>p.495</small>
c	Times	x1...x32	タップ 1 のディレイ・タイムを指定する音符の数 <small>p.495</small>
	Tap2 Base Note		タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の種類 <small>p.495</small>
d	Times	x1...x32	タップ 2 のディレイ・タイムを指定する音符の数 <small>p.495</small>
	Tap1 Level	0...100	タップ 1 の出力レベル
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ 2 のフィードバック量
	High Damp[%]	0...100	高域の減衰量 <small>p.498</small>
f	L Wet/Dry (R Wet/Dry)	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量
g	L Pan (R Pan)	L000... C064...R127	ステレオ定位

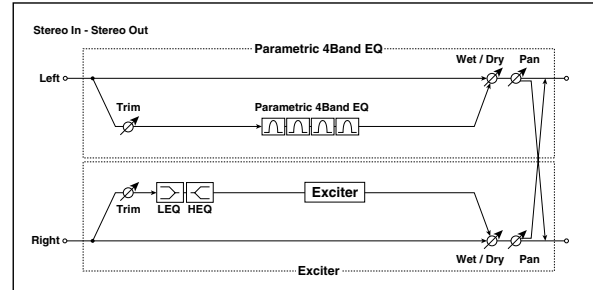
109: P4EQ // P4EQ (Parametric 4-Band EQ // Parametric 4-Band EQ)

4 バンド EQ (p.527) 2 つの平行接続エフェクトです。



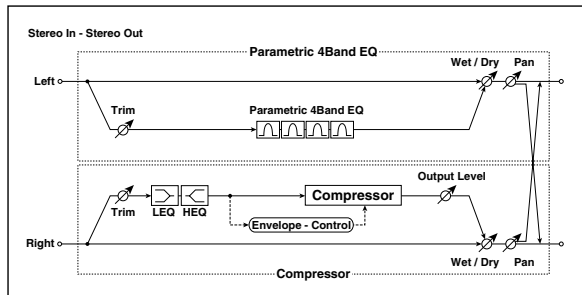
112: P4EQ // Exciter (Parametric 4-Band EQ // Exciter)

4 バンド EQ (p.527) とエキサイター (p.527) の平行接続エフェクトです。



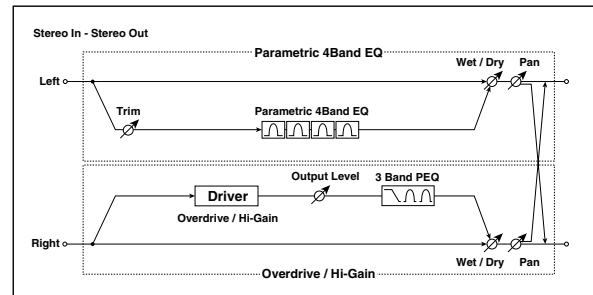
110: P4EQ // Comp (Parametric 4-Band EQ // Compressor)

4 バンド EQ (p.527) とコンプレッサー (p.527) の平行接続エフェクトです。



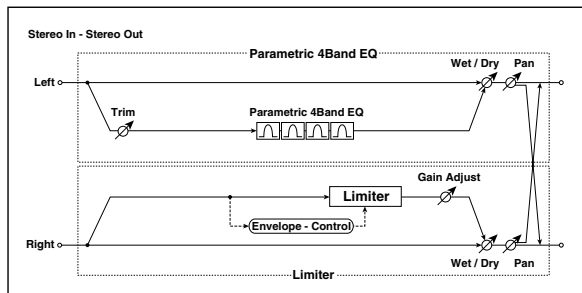
113: P4EQ // OD/HG (Parametric 4-Band EQ // Overdrive/Hi.Gain)

4 バンド EQ (p.527) とオーバードライブ (p.528) の平行接続エフェクトです。



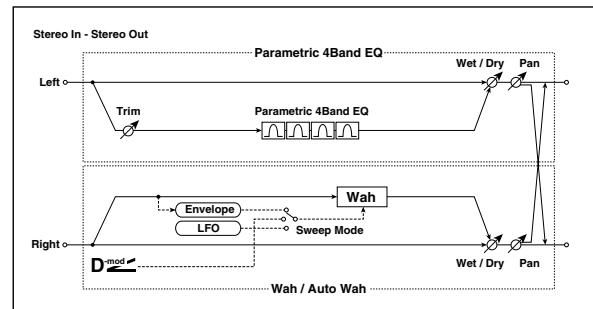
111: P4EQ // Limiter (Parametric 4-Band EQ // Limiter)

4 バンド EQ (p.527) とリミッター (p.527) の平行接続エフェクトです。



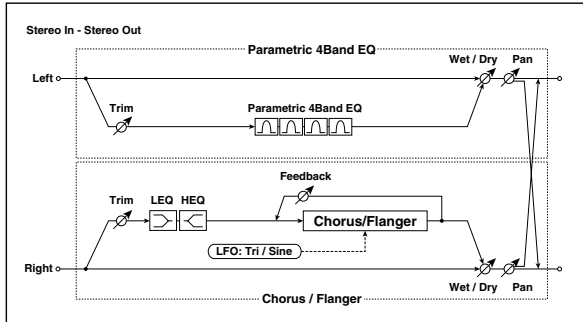
114: P4EQ // Wah (Parametric 4-Band EQ // Wah)

4 バンド EQ (p.527) とワウ (p.528) の平行接続エフェクトです。



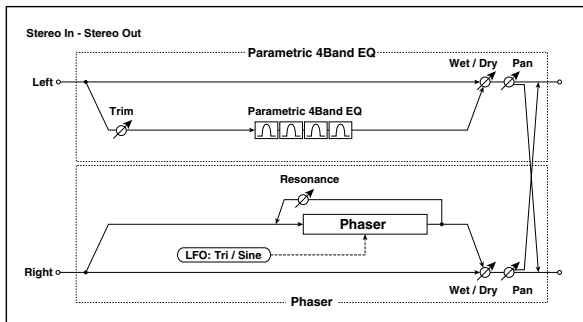
115: P4EQ // Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ // Chorus/Flanger)

4 バンド EQ (p.527) とコーラス/フランジャー (p.528) の
パラレル接続エフェクトです。



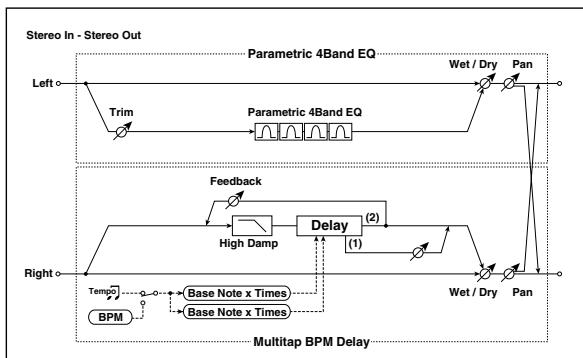
116: P4EQ // Phaser (Parametric 4-Band EQ // Phaser)

4 バンド EQ (p.527) とフェイザー (p.528) のパラレル接続
エフェクトです。



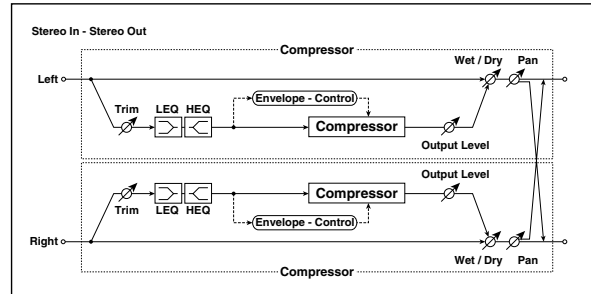
117: P4EQ // BPM Dly (Parametric 4-Band EQ // Multitap BPM Delay)

4 バンド EQ (p.527) とマルチタップ BPM デレイ (p.528)
のパラレル接続エフェクトです。



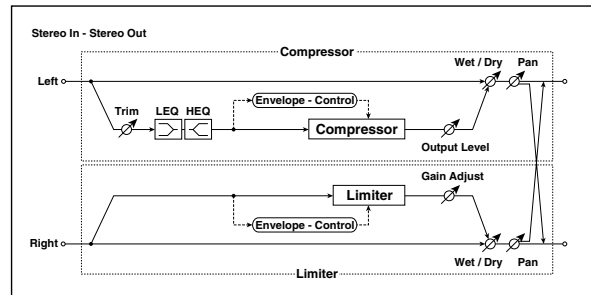
118: Comp // Comp (Compressor // Compressor)

コンプレッサー (p.527) 2 つのパラレル接続エフェクトです。



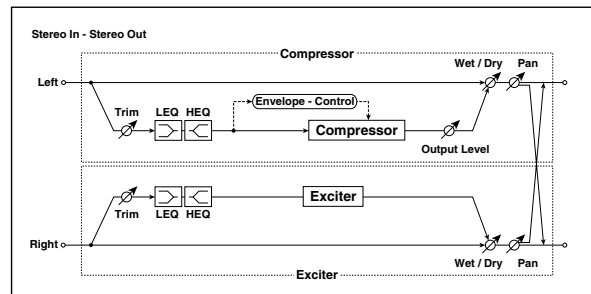
119: Comp // Limiter (Compressor // Limiter)

コンプレッサー (p.527) とリミッター (p.527) のパラレル接続
エフェクトです。



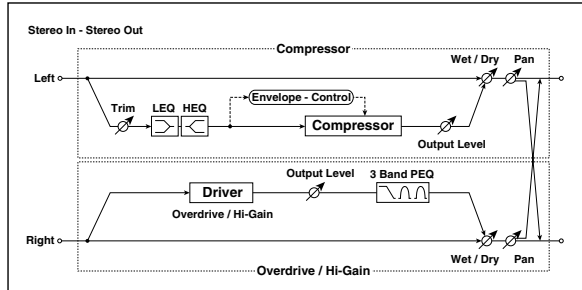
120: Comp // Exciter (Compressor // Exciter)

コンプレッサー (p.527) とエキサイター (p.527) のパラレル
接続エフェクトです。



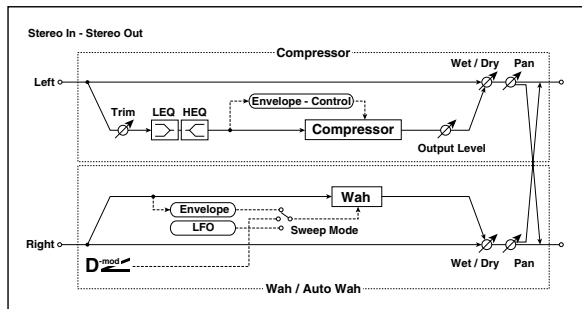
121: Comp // OD/HG (Compressor // Overdrive/Hi.Gain)

コンプレッサー (p.527) とオーバードライブ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



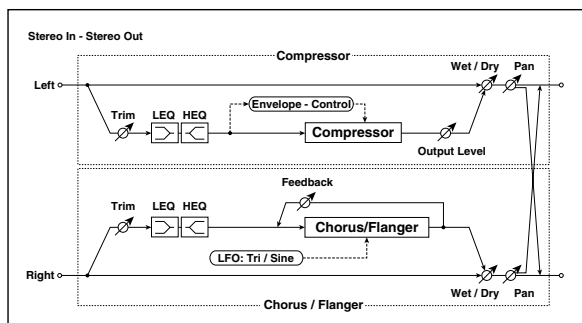
122: Comp // Wah (Compressor // Wah)

コンプレッサー (p.527) とワウ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



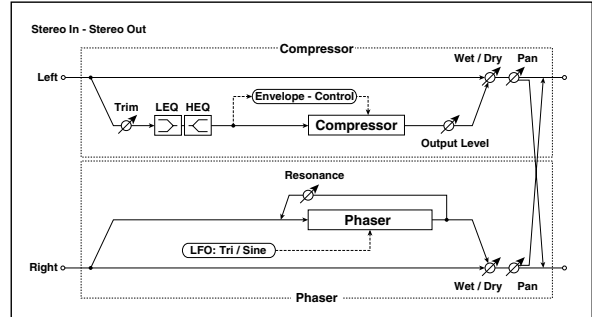
123: Comp // Cho/Flng (Compressor // Chorus/Flanger)

コンプレッサー (p.527) とコーラス / フランジャー (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



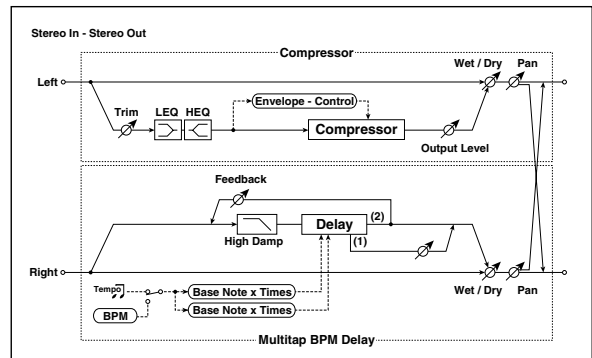
124: Comp // Phaser (Compressor // Phaser)

コンプレッサー (p.527) とフェイザー (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



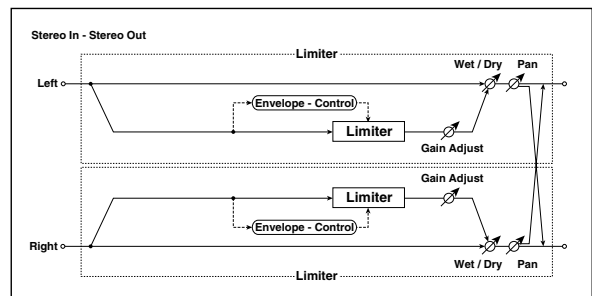
125: Comp // BPM Dly (Compressor // Multitap BPM Delay)

コンプレッサー (p.527) とマルチタップ BPM ディレイ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



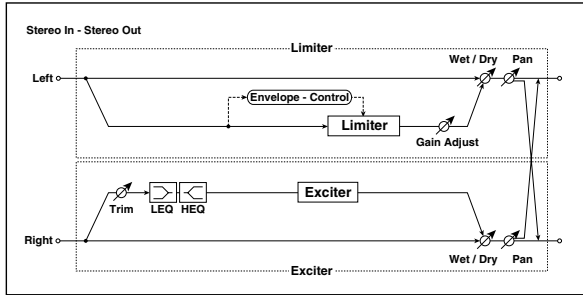
126: Limiter // Limiter

リミッター (p.527) 2つのパラレル接続エフェクトです。



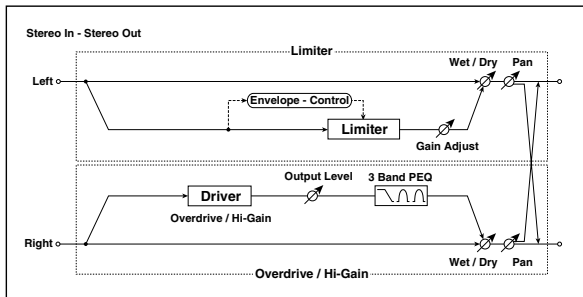
127: Limiter // Exciter

リミッター (p.527) とエキサイター (p.527) のパラレル接続エフェクトです。



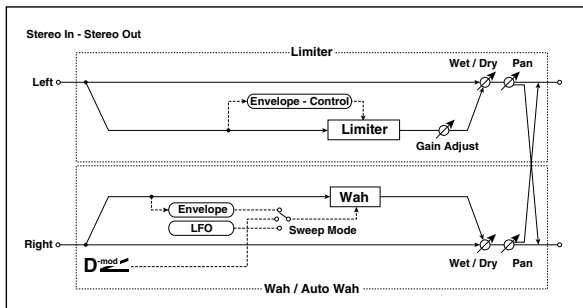
128: Limiter // OD/HG (Limiter // Overdrive/Hi.Gain)

リミッター (p.527) とオーバードライブ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



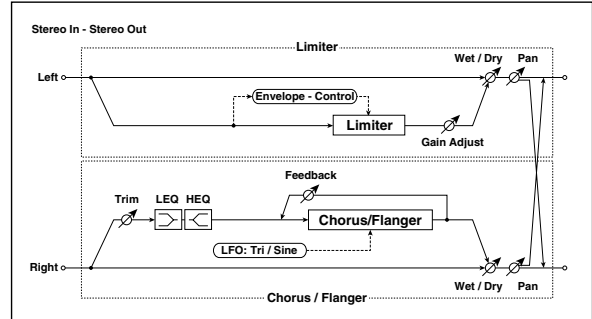
129: Limiter // Wah

リミッター (p.527) とワウ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



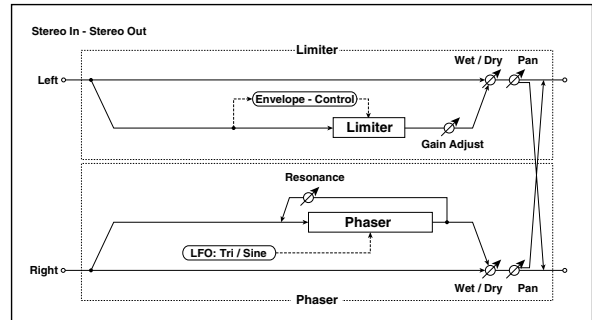
130: Limiter // Cho/Fl (Limiter // Chorus/Flanger)

リミッター (p.527) とコーラス/フランジャー (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



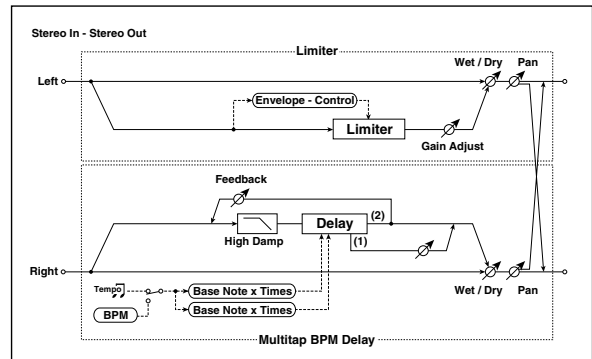
131: Limiter // Phaser

リミッター (p.527) とフェイザー (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



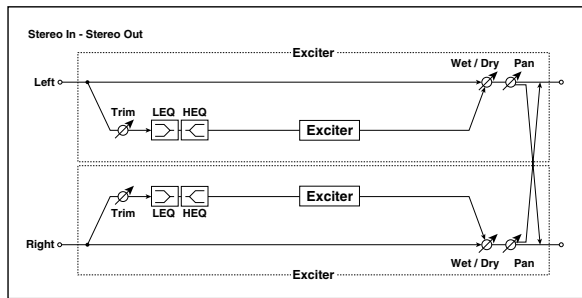
132: Limiter // BPM DI (Limiter // Multitap BPM Delay)

リミッター (p.527) とマルチタップ BPM ディレイ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



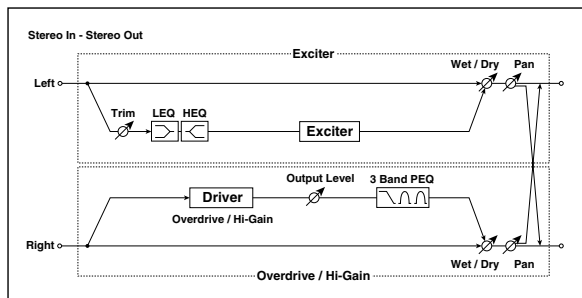
133: Exciter // Exciter

エキサイター (p.527) 2つの平行接続エフェクトです。



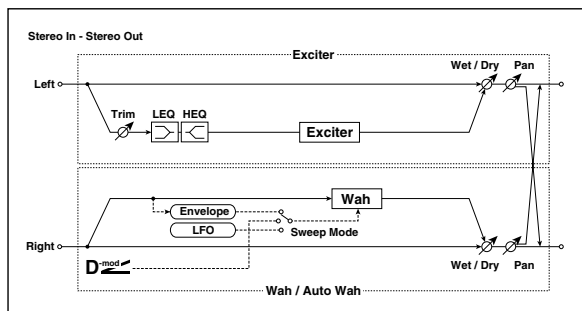
134: Exciter // OD/HG (Exciter // Overdrive/Hi.Gain)

エキサイター (p.527) とオーバードライブ (p.528) の平行接続エフェクトです。



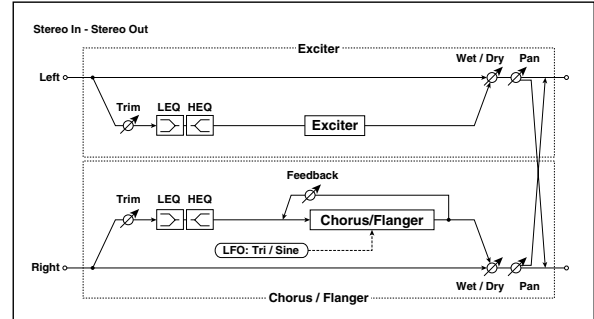
135: Exciter // Wah

エキサイター (p.527) とワウ (p.528) の平行接続エフェクトです。



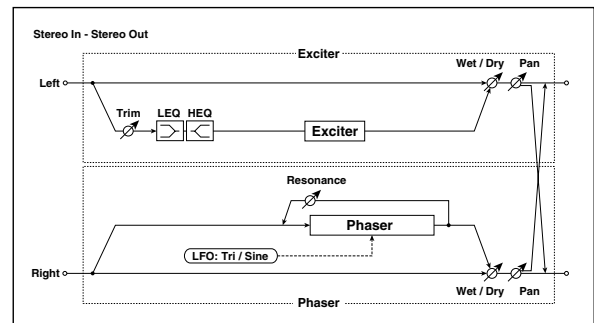
136: Exciter // Cho/Fl (Exciter // Chorus/Flanger)

エキサイター (p.527) とコーラス/フランジャー (p.528) の平行接続エフェクトです。



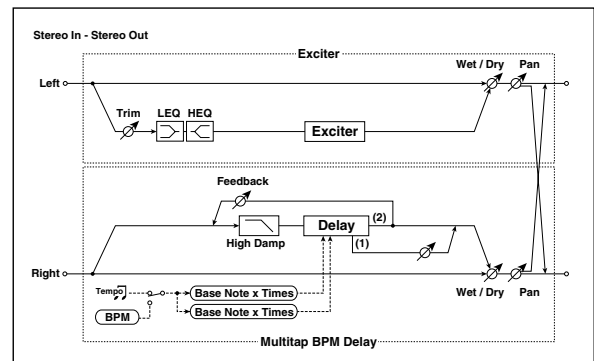
137: Exciter // Phaser

エキサイター (p.527) とフェイザー (p.528) の平行接続エフェクトです。



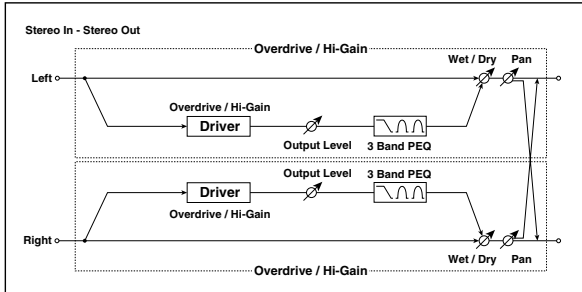
138: Exciter // BPM DI (Exciter // Multitap BPM Delay)

エキサイター (p.527) とマルチタップBPMディレイ (p.528) の平行接続エフェクトです。



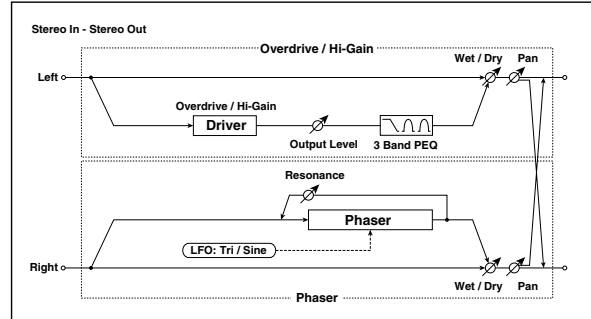
139: OD/HG // OD/HG (Overdrive/Hi.Gain // Overdrive/Hi.Gain)

オーバードライブ(p.528) 2つのパラレル接続エフェクトです。



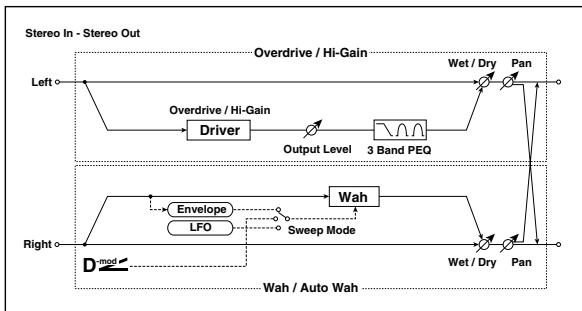
142: OD/HG // Phaser (Overdrive/Hi.Gain // Phaser)

オーバードライブ (p.528) とフェイザー (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



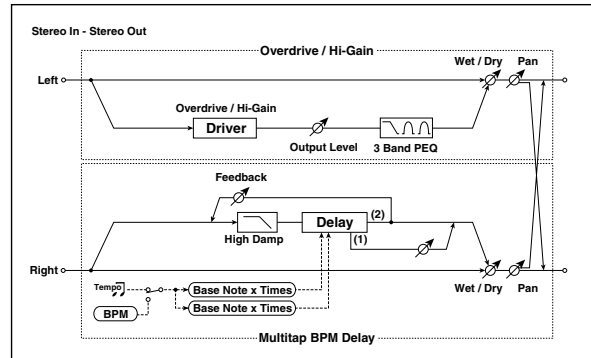
140: OD/HG // Wah (Overdrive/Hi.Gain // Wah)

オーバードライブ (p.528) とワウ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



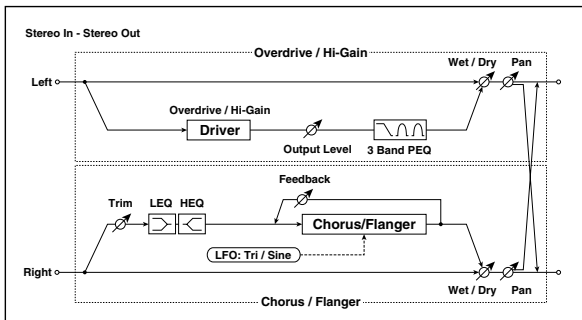
143: OD/HG // BPMDly (Overdrive/Hi.Gain // Multitap BPM Delay)

オーバードライブ (p.528) とマルチタップ BPM デイレイ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



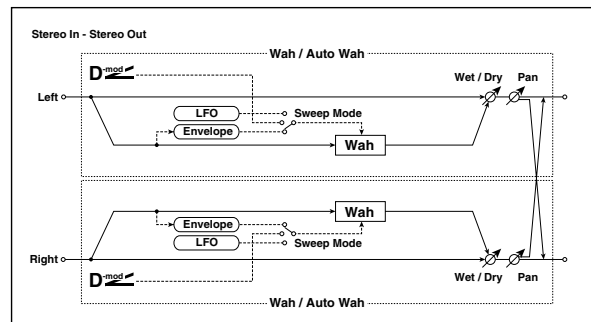
141: OD/HG // Cho/Fln (Overdrive/Hi.Gain // Chorus/Flanger)

オーバードライブ (p.528) とコーラス/フランジャー (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



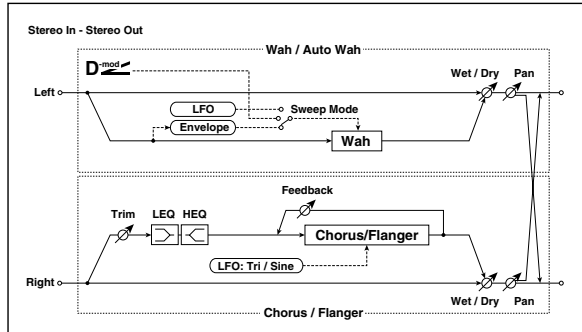
144: Wah // Wah

ワウ (p.528) 2つのパラレル接続エフェクトです。



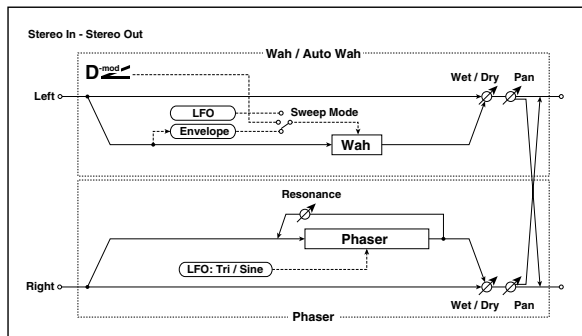
145: Wah // Cho/Flng (Wah // Chorus/Flanger)

ワウ (p.528) とコーラス/フランジャー (p.528) の平行接続エフェクトです。



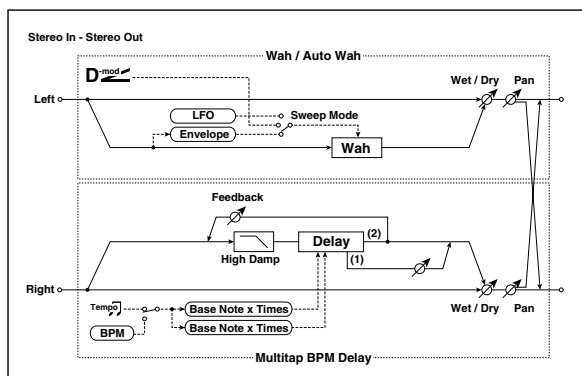
146: Wah // Phaser

ワウ (p.528) とフェイザー (p.528) の平行接続エフェクトです。



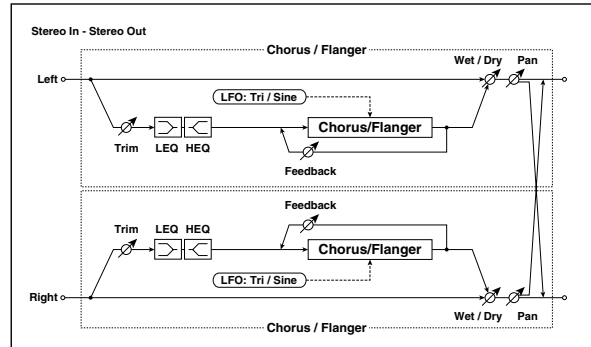
147: Wah // BPM Dly (Wah // Multitap BPM Delay)

ワウ (p.528) とマルチタップBPMディレイ (p.528) の平行接続エフェクトです。



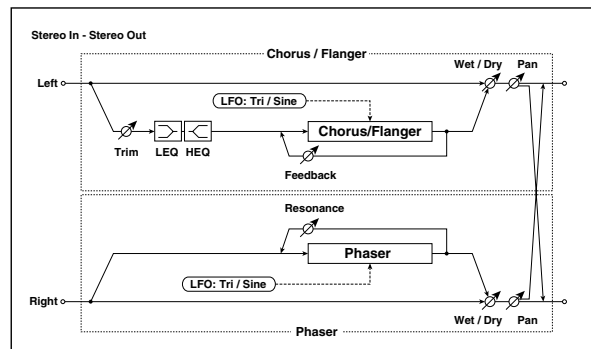
148: Cho/Fl // Cho/Fl (Chorus/Flanger // Chorus/Flanger)

コーラス/フランジャー (p.528) 2つの平行接続エフェクトです。



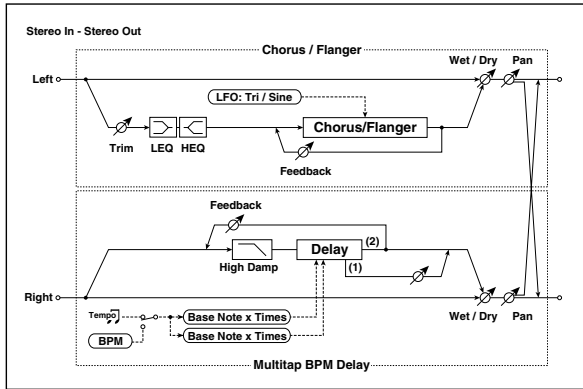
149: Cho/Fl // Phaser (Chorus/Flanger // Phaser)

コーラス/フランジャー (p.528) とフェイザー (p.528) の平行接続エフェクトです。



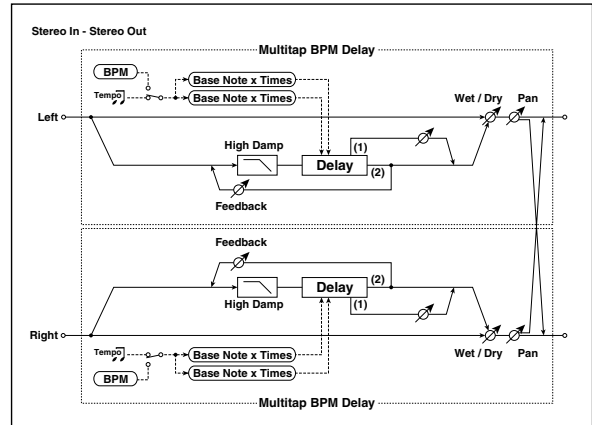
150: Cho/FI // BPMDly (Chorus/Flanger // Multitap BPM Delay)

コーラス/フランジャー (p.528) とマルチタップ BPM ディレイ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。



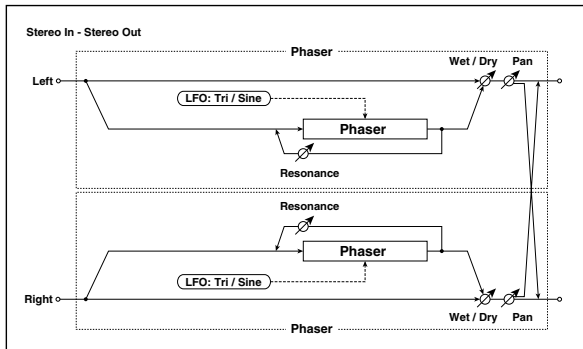
153: BPM DI // BPM DI (Multitap BPM Delay // Multitap BPM Delay)

マルチタップ BPM ディレイ (p.528) 2 つのパラレル接続エフェクトです。



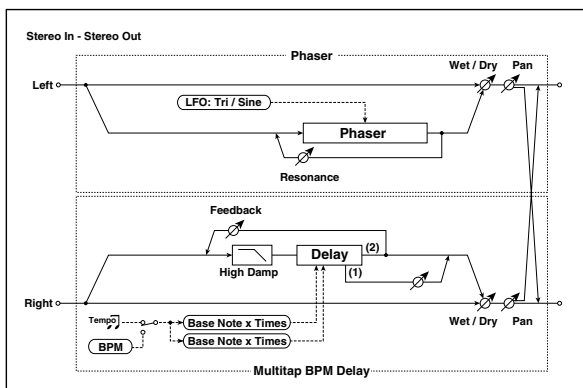
151: Phaser // Phaser

フェイザー (p.528) 2 つのパラレル接続エフェクトです。



152: Phaser // BPMDly (Phaser // Multitap BPM Delay)

フェイザー (p.528) とマルチタップ BPM ディレイ (p.528) のパラレル接続エフェクトです。

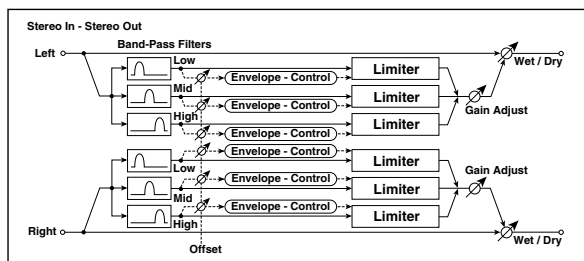


Double Size

ダブル・サイズのエフェクトは、インサート・エフェクト IFX1、2、3、4、マスター・エフェクト MXF1 でしか使用できません。

154: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

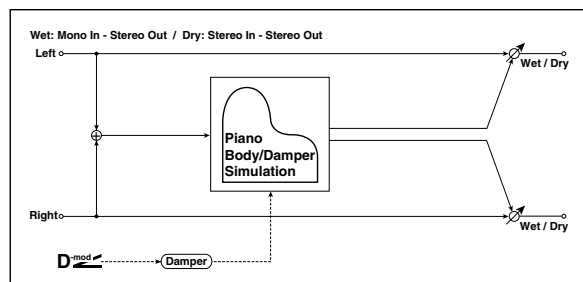
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	p.516	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	p.516	
c	Attack	1...100	アタック・タイム		
d	Release	1...100	リリース・タイム		
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	p.465	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	p.465	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	p.465	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	p.516	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース		
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量		
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

155: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth	0...100	ピアノのボディの共振の深さ	p.537	
b	Damper Depth	0...100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	p.537	
	Src	Off...Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	p.537	
c	Tone	1...100	エフェクト音の音質	p.537	
d	Mid Shape	0...36	音質の中域	p.537	
e	Tune	-50...+50	チューニングの微調整	p.537	
f	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: Damper Depth

b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。“Src”ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常は Damper (CC#64) (ダンパー・ペダル) を使用します。

MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

c: Tone

d: Mid Shape

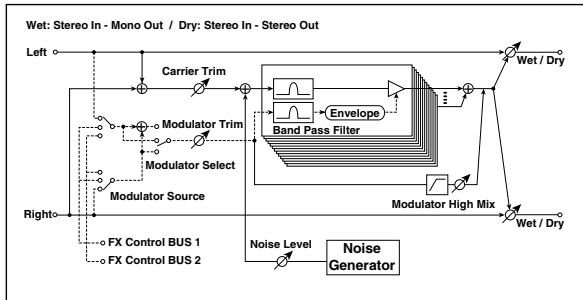
エフェクト音の音質をコントロールします。

e: Tune

このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。“Master Tune” (Global P0)などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

156: Vocoder

入力信号（キャリア）に、他の信号（モジュレーター）のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。また、リズムや効果音系を使っても独特の効果を得られます。キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。



a	Carrier Trim	0...100	キャリアの入力レベル	
b	Modulator Trim	0...100	モジュレーターの入力レベル	
c	Modulator Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	モジュレーター入力の選択	
d	Modulator Select	L/R Mix, L Only, R Only	モジュレーター入力の左右のミックス / 左のみ / 右のみの選択	
e	Formant Shift	-2...+2	ボコーダー効果の周波数の高さ p.538	
f	Response	0...100	モジュレーター入力に対する変化の速さ	
g	Noise Level	0...100	キャリア側へのノイズのミックス・レベル p.538	D ²⁰⁰
	Src	Off...Tempo	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション量	
h	Modulator High Mix	0...100	モジュレーターの高域成分の出力レベル p.538	
	Low Gain [dB]	-12...+12	ボコーダーの低域の出力レベル	
i	High Gain [dB]	-12...+12	ボコーダーの高域の出力レベル	
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ²⁰⁰
j	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: Formant Shift

キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

g: Noise Level

キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

h: Modulator High Mix

モジュレーターの音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

マイクからの音声をモジュレーターとして使うときの設定方法

1. “Modulator Source” を FX Control Bus 1 にします。
2. Input の設定は、“Audio” (Global P0: Basic Setup) で行います。

Note: プログラム、コンビネーション、ソングで Use Global setting がオンのとき、Global での設定が有効になります。Use Global setting がオフのとき、およびサンプリング・モードでは、プログラム / コンビネーション、ソング毎、サンプリング・モードでの設定が有効になります。

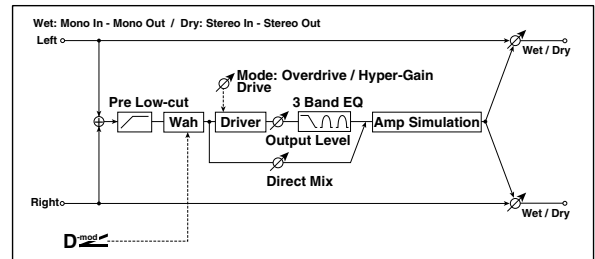
3. AUDIO INPUT1 端子または INPUT2 端子のいずれかにマイクを接続し、[LEVEL] スイッチを MIC 側にします。
4. マイクを接続した方の “Audio Input” の Bus Select をいったん L/R にして、マイクに向かって喋りながら、歪まない範囲でレベルができるだけ高くなるように [LEVEL] ノブを調節します。“Bus Select” を Off に、“FX Ctrk Bus Select” を 1 にします。

以上でマイクからの音声がモジュレーターに入力されるようになりました。演奏しながらマイクから声を入力すると、楽器が喋っているようなサウンドが得られます。

エフェクト音が歪む場合には、“Carrier Trim” と “Modulator Trim” を調節してください。

157: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。“OD/Higain Wah” よりもさらにハイゲインの設定が可能です。



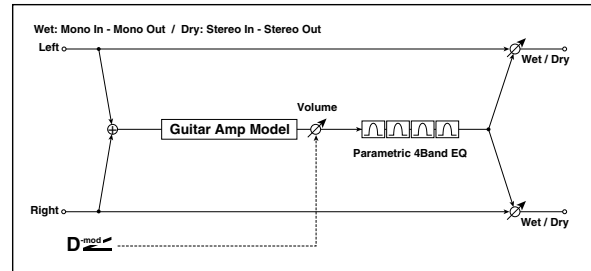
a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ p.475	D ²⁰⁰
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース p.475	
b	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択 p.475	D ²⁰⁰
	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ p.475	
c	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	D ²⁰⁰
	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え	
d	Drive	1...120	歪み具合 p.475	D ²⁰⁰
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量 p.475	
e	Output Level	0...50	出力レベル p.475	D ²⁰⁰
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
f	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量	D ²⁰⁰
	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数	
g	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	D ²⁰⁰
	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
h	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅 p.467	D ²⁰⁰
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1 のゲイン	

h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅 p.467	
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

158: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギターアンプ・シミュレーションと、4バンド・イコライザーの組み合わせです。

476 ページの“019: St. Guitar Cabinet”と組み合わせることで、ギターアンプ + スピーカキャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	p.540
	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
b	Volume	0...100	出力レベル	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	
d	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質) p.540	
e	Post P4EQ	Thru, On	イコライザーのスルー、オンの選択 p.540	
f	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
g	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
h	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	

i	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type

d: Presence

Amp Typeが VOX AC15...VOX AC30TB のときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外のときは、高音域の増幅量を設定します。

VOX 社製アンプの Cut ノブ・コントロールに相当します。

e: Post P4EQ

19: St. Guitar Cabinet とチェーンすることで、ギター・アンプ + スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQ を “Thru” をおすすめしますが、必要に応じて “On” にして音質調整を行ってください。

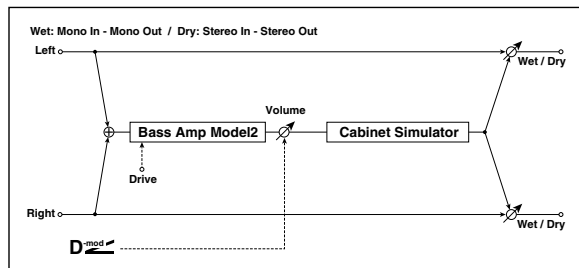
推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

Note: エフェクト・プリセット機能を使って、組み合わせをプリセットしておくとう便利です。(※p.102)

159: BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン / ドライブ付きのベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR	アンプの選択 p.540 MOTOWN サウンドに最適な真空管コンボ・アンプ VOX 製 100W 真空管アンプ AC100 UK 製 200W 真空管アンプ	
b	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
c	Volume	0...100	出力レベル	
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
d	Bass	0...100	ベース (低域) のレベル	
e	Middle	0...100	ミドル (中域) のレベル	
f	Treble	0...100	トレブル (高域) のレベル	
g	Presence	0...100	プレゼンス (高音域の音質)	
h	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	
i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択 p.477, p.540	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type

i: Cabinet Type

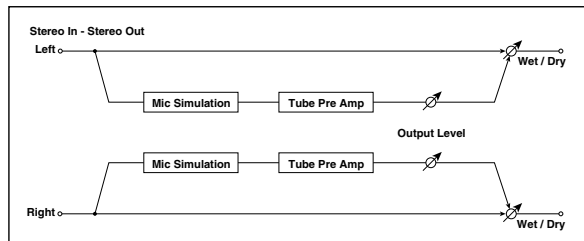
推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4X15, UK - 4X12

Note: エフェクト・プリセット機能を使って、組み合わせをプリセットしておくとう便利です。(※p.102)

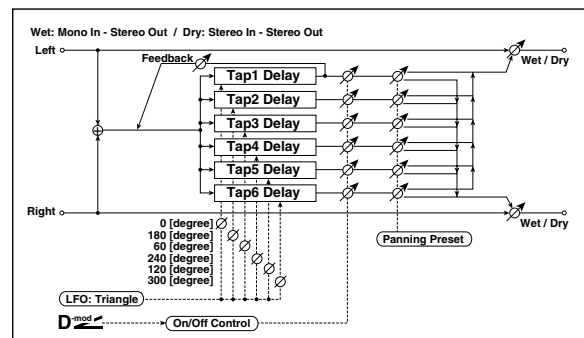
160: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

ステレオ・タイプのマイク/プリアンプ・シミュレーションです (参考p.479、025: Mic Model +PreAmp 参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするときに使用します。



161: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO 位相の異なる 6 つのコラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0...2000	タップ 1 (LFO 位相 =0 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 1 のコーラスの深さ	
c	Tap2 (180) [msec]	0...2000	タップ 2 (LFO 位相 =180 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 2 のコーラスの深さ	
d	Tap3 (060) [msec]	0...2000	タップ 3 (LFO 位相 =60 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 3 のコーラスの深さ	
e	Tap4 (240) [msec]	0...2000	タップ 4 (LFO 位相 =240 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 4 のコーラスの深さ	
f	Tap5 (120) [msec]	0...2000	タップ 5 (LFO 位相 =120 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 5 のコーラスの深さ	
g	Tap6 (300) [msec]	0...2000	タップ 6 (LFO 位相 =300 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 6 のコーラスの深さ	
h	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	タップ出力レベルと、タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
i	Amt	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
j	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e	Tap4 (240) [msec]	0...2000	タップ 4 (LFO 位相 =240 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 4 のコーラスの深さ	
f	Tap5 (120) [msec]	0...2000	タップ 5 (LFO 位相 =120 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 5 のコーラスの深さ	
g	Tap6 (300) [msec]	0...2000	タップ 6 (LFO 位相 =300 度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ 6 のコーラスの深さ	
h	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	タップ出力レベルと、タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
i	Amt	-100...+100	タップ 1 のフィードバック量のモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
j	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

Always On にすると、常に出力オン (モジュレーションなし)。Always Off にすると、常に出力オフ (モジュレーションなし)。On → Off(Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

Off → On(Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

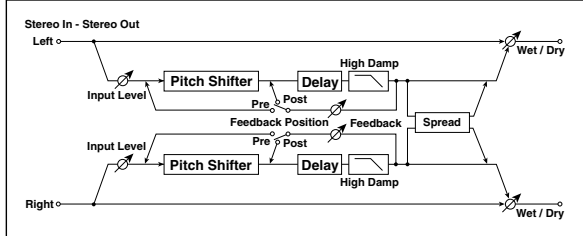
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで4相コーラスから2タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

h: Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

162: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



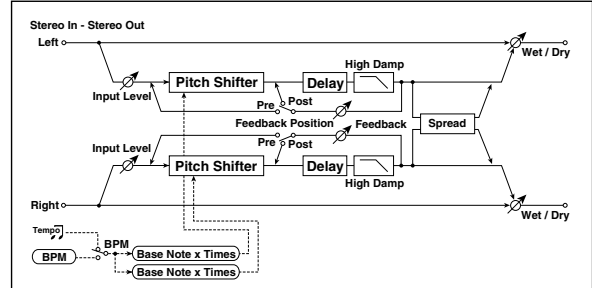
a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.497	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転 p.542	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.495	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.495	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.495	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.495	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.495	
d	L Delay [msec]	0...2000	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Delay [msec]	0...2000	右チャンネルのディレイ・タイム	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.495	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.495	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅 p.498	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: L/R Pitch

Up/Down にすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。

163: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

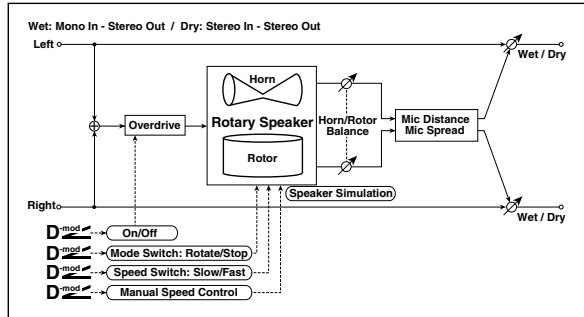
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え p.495	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転 p.542	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量 p.495	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース p.495	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.495	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量 p.495	
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量 p.495	
d	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	
	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.495	
	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.495	
e	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
f	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
g	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え p.495	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量 p.495	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
i	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

164: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているので、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オン/オフ	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択 p.543	
b	Overdrive Gain	0...100	歪み具合	
	Overdrive Level	0...100	オーバードライブの出力レベル	
c	Overdrive Tone	0...15	オーバードライブの音質	
	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	
d	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	D-mod
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択 p.497	
e	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	D-mod
	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択 p.497	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	D-mod
g	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ p.497	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
h	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ p.497	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
i	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離 p.497	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度 p.497	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Sw

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン/オフの切り替え方を選択します。

“Sw”を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン/オフが切り替わります。

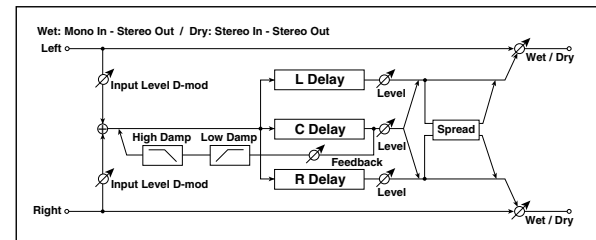
MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオーバードライブがオン/オフします。

一方、“Sw”を Moment にすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が 64 以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

165: L/C/R Long Delay

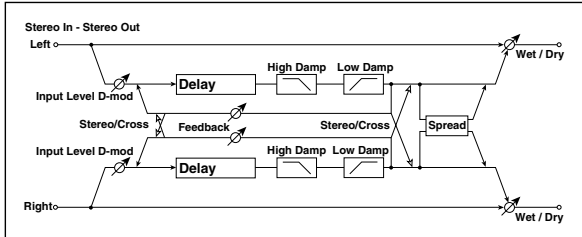
3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長 5460msec まで設定できます。



a	L Delay Time [msec]	0...5460	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...5460	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...5460	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.498	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	D-mod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
g	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅 p.498	
h	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

166: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

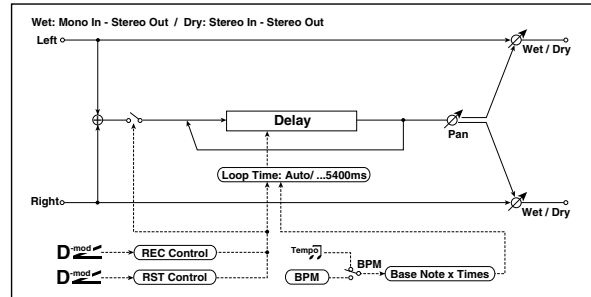
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長 2730msec まで設定できます。



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...2730.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...2730.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	p.498
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	p.498
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	p.494
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	p.494
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	p.498
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

167: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...10800	ループ時間の自動設定モード / ループ時間	p.544
b	Loop BPM Sync	Off, On	ディレイタイムの時間による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	p.545
c	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定	p.545
	Time Over?	—, OVER!	MIDI/Tempo Sync=On 時、ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
d	Loop Base Note		ディレイ・タイムを指定する音符の種類	p.545
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	p.545
e	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース	p.545
f	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース	p.545
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ	p.545
h	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ	p.545
i	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位	
	Src	Off...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Loop Time [msec]

Auto にすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外ではループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間(モジュレーション・ソースまたは "Manual REC Control" をオンにしている時間) がループ時間となります。

ただし、最長 10800msec を超えた場合、ループ時間は自動的に 10800msec にセットされます。

c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10800msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

- b: Loop BPM Sync
- c: BPM
- d: Loop Base Note
- d: Times

“Loop BPM Sync” がオンの場合 “Times” での設定は無視され、ループ時間は “BPM”、“Loop Base Note”、“Times” によって決定されます。この場合も 10800msec を超えることはできません。

ホールドの手順 (Loop Time Auto の場合)

1. “REC Control Src” JS + Y: #01
 “RST Control Src” JS - Y: #02
 “Manual REC Control” REC Off
 “Manual RST Control” RESET
 “Loop Time [msec]” Auto
 “MIDI/Tempo Sync” Off
 に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。
2. “Manual RST Control” Off
 に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。
3. ジョイスティックを + Y 側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズがホールドされます。ループ・タイムはジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティックを操作するとよいでしょう。
 ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また 10800msec を超えると、ループ・タイムは自動的に 10800msec に設定されます。
 (“Times” を 1 ~ 10800msec にしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏がホールドされます。)
4. 録音に失敗した場合は、ジョイスティックを - Y 側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度手順 3. を繰り返してください。
5. 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバッキングとして演奏することができます。
6. 再度ジョイスティックを + Y 側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

e: REC Control Src

g: Manual REC Control

“REC Control Src” では、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual REC Control” を On にすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

MIDI “REC Control Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

f: RST Control Src

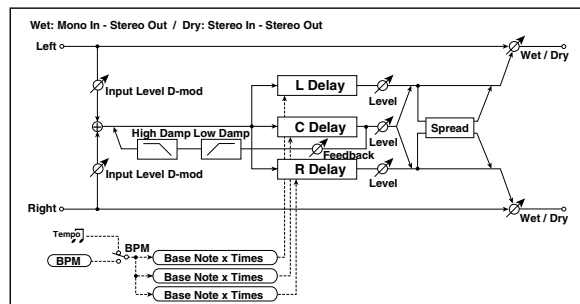
h: Manual RST Control

“RST Control Src” では、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual RST Control” を RESET にすると、すでに録音したものを消去することができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットされます。

MIDI “RST Control Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

168: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。



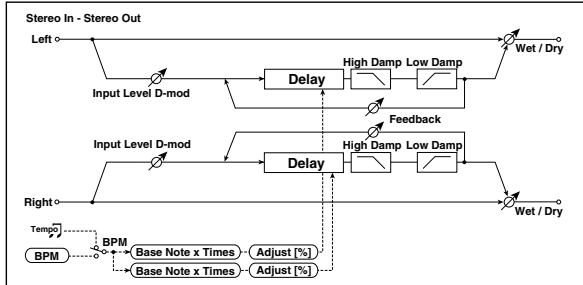
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	
	Time Over?	—, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.545	
b	L Delay Base Note		タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	タップ L のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Level	0...50	タップ L の出力レベル	
c	C Delay Base Note		タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	タップ C のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Level	0...50	タップ C の出力レベル	
d	R Delay Base Note		タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	タップ R のディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Level	0...50	タップ R の出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップ C のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ C のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ C のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.498	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅 p.498	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10920msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

169: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



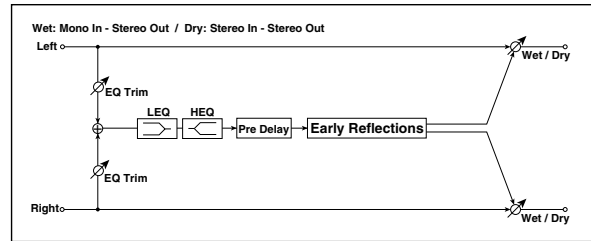
a	BPM	MIDI, 40.00... 300.00	MIDI Clock の選択 / テンポの指定 p.495	
	Time Over? L	—, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.546	
	R	—, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示 p.546	
b	L Delay Base Note		左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note		右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類 p.495	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数 p.495	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	L Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	R Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量 p.498	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量 p.498	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量 p.494	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース p.494	
i	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

170: Early Reflections

サイズ 1 のもの (参考 : [076: Early Reflections]) と比べて初期反射音の細かさと最大時間を 2 倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ p.509	
b	ER Time [msec]	10...1600	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低 / 中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高 / 中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1 : 99... 99 : 1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

KARMA GE Guide

KARMA GE ガイドについて

「KARMA GE Guide」は、M3 に搭載されている KARMA 機能の GE パラメーターを、GE を構成するグループごとに説明しています。

M3 は、GE (Generated Effect) を 2000 個以上プリセットしています。それぞれの GE では 400 個以上ある GE パラメーターから本機で最適にコントロールできるように最大 32 個までの GE パラメーターを抜粋し設定されたものです。

1 つ 1 つの GE によって、コントロールやエディットできる GE パラメーターおよびその範囲は異なります。

いくつかの GE パラメーターは、他のパラメーターと関連し、影響されます。このとき、影響する側のパラメーターは、あらかじめ GE としてプリセットされているため、表示されない場合があります。

また、各モードの P7 における KARMA 関連のパラメーターも、これらの GE パラメーターの設定により動作が異なる場合や動作しないことがあります。

各 GE でのパラメーターの一部はボイス・ネーム・リストに記載してあります。(※ 参照：「Voice Name List」)

本誌では、これらの表示や設定ができないパラメーターを使った設定例や、本機のディスプレイでは表示されないパターン・グリッドを使ったパターン・設定例等も GE パラメーターを説明するために記載しています。

「GE Guide」の見方

GE は 15 個のグループで構成され、各グループに GE パラメーターがあります。(※ 参照：p.550 “KARMA Architecture (Diagram)”)

GE パラメーターは、Program モードでは 7-2-1: GE RTP ページにグループ名、パラメーター名、パラメーター値が表示されます。

まず、調べたい GE リアルタイム・パラメーターのグループ名とパラメーター名を 7-2-1: GE RTP ページで確認し、KARMA GE ガイドで調べます。

Program モードを例に示します。

Program 7-2-1: GE RTP ページを選び、ディスプレイに GE リアルタイム・パラメーターを表示します。

(※ 参照：p.91 “7-2-1: GE RTP”)

No.	GE RT PARAM	MIN	MAX	VALUE	ASSIGN	POL
01:	Rhythm: Swing% 0~100,-+200	+0000	+0102	+0050	SL1	+
02:	Rhythm: Rhythm Multiplier [B]	+0100	+0200	+0100	SW1	+
03:	Rhythm: Ties-RandFactor [B]	-0099	+0099	+0000	SL2	+
04:	Rhythm: Tempte+Restore [B]	+0015	+0050	+0032	SL5	+
05:	Duration: Duration Value [B]	+0001	+0200	+0100	SL3	+
06:	Velocity: Scale [B]	+0000	+0212	+0106	SL4	-
07:	Note Series: Note Type	+0000	+0009	+0000	---	+
08:	Note Series: Voicing	+0000	+0001	+0000	SW4	+

ディスプレイに表示されている GE リアルタイム・パラメーターは、グループ名とパラメーター名を示しています。

例えば、01. Rhythm: Swing % の場合、グループは Rhythm (Rhythm Group)、パラメーターは “Swing %” となります。

この “Swing %” の説明は、Rhythm (Rhythm Group) “Swing %” (※ p.563) に記載されています。

パラメーター値は、パラメーター名の右側 “Value” に表示されます。

パラメーター値の初期値とエディット範囲は、GE ごとにプリセットされています。選択した GE によって、同じ GE パラメーターでも初期値やエディット範囲が異なります。

GE パラメーター名の表示について

いくつかの GE パラメーターでは、パラメーター名とともに以下の情報が表示されます。

パラメーター名 [Phase]

どのフェイズに対してパラメーターが有効かを示します。

以下のグループのパラメーターが表示されます。

Phase Group:

Rhythm Group:

Duration Group:

Index Group:

Cluster Group:

Velocity Group:

CCs/Pitch Group:

WaveSeq Group:

表示例

Rhythm: Template [B]
[Phase]

[1]: フェイズ 1 が有効

[2]: フェイズ 2 が有効

[B]: フェイズ 1、2 両方が有効

CCs: パラメーター名 #No. #No.

CCs Groupのパラメーターでは、CCsでコントロールするMIDIメッセージを示します。

表示例

CCs: Fixed/On [B] 010 074
[Phase] #No. #No.

000...125: CC#00...CC#125

PB: ピッチ・ベンド・メッセージ

Env: パラメーター名 [Env] #No. #No. #No.

Env (Envelope) Groupのパラメーターでは、どのエンベロープに対して GE パラメーターが有効か、またエンベロープでコントロールするパラメーターや MIDI メッセージを示します。

表示例

Env: Env On/Off [3] 010
[Env] #No.

[Env]:

[1]: Envelope1 に対して有効

[2]: Envelope2 に対して有効

[3]: Envelope3 に対して有効

- [1, 2]: Envelope1、2 に対して有効
- [2, 3]: Envelope2、3 に対して有効
- [1, 3]: Envelope1、3 に対して有効
- [A]: Envelopes1、2、3 すべてに対して有効

#No.:

- VE: Velocity
- TA: Tempo-Absolute
- TR: Tempo-Relative
- PB: Pitch Bend
- DU: Duration
- RT: Repeat Time
- 00 ... 121: CC#

Drum: パラメーター名 [Pat]

Drum Group のパラメーターでは、どのドラム・パターンに対して GE パラメーターが有効なのかを示します。(1 部のドラム・パターンに関係しないパラメーターでは表示されません)

表示例

Drum: Row 1 Note [1]
[Pat]

- [1]: Pattern1 に対して有効
- [2]: Pattern2 に対して有効
- [3]: Pattern3 に対して有効
- [1, 2]: Pattern1、2 に対して有効
- [2, 3]: Pattern2、3 に対して有効
- [1, 3]: Pattern1、3 に対して有効
- [A]: すべてのパターンに対して有効
- [B]: Pattern1、2 に対して有効 (Link to Next のみで表示)

KARMA について

Overview

KARMA とは、Kay Algorithmic Realtime Music Architecture (ケイ・アルゴリズムック・リアルタイム・ミュージック・アーキテクチャー) の略で、発明者である Stephen Kay 氏の名を取って付けられました。

KARMA 機能は、複雑で様々なアルゴリズムをシームレスに統合するパワフルな音楽生成エンジンによって、MIDI データを生成します。

KARMA 機能のアルゴリズムやパラメーター設定が、入力したノートやコード情報等をもとにノート・データだけでなくコントロール・データを含む、より音楽的なフレーズやパターン等を生み出します。

そして、これらのアルゴリズムやパラメーターをリアルタイムでコントロールすることによって、フレーズやパターンを自在に変化させることができ、従来のアルペジエーターやパターンの演奏では実現できない、より音楽的な、より自由度の高いフレーズやパターンを生成、およびコントロールが可能です。

KARMA 機能によって次のようなフレーズやパターンを作り出すことができます。

- ハープをグリッサンドしたときのダイナミックなテンポ変化
- ドラムス・フレーズのランダム性とフィルインの増減
- テクノ系グループのフレーズや音色変化
- ギターでのナチュラルなカッティングやフィンガー・ピッキング、またその奏法の変化
- ブラスのフレーズに呼応した音量と音色変化
- 鍵盤演奏では不可能な複雑に織り混ざった流れるようなフレーズ
- 鍵盤演奏にリアルタイムで追従する様々なバックキング・グループ

など

KARMA 機能について

音楽のフレーズやパターンは、相互に影響し合う様々な属性から成り立っているといえます。

例えば、「リズム (Rhythm)」という属性があり、これは律動・音の長短等の組み合わせが一定の周期で生じるものです。フレーズ上の様々な箇所でも同時に演奏される複数のノート (=コード) は「クラスター (Cluster)」と呼ばれる属性を持ちます。また、ノートが演奏される際の強弱 (アクセント) は「ベロシティ (Velocity)」という属性を、ノートが演奏されているときのステレオ領域上での場所は「パン (CCs)」という属性を持ちます。

概して、ほとんどの自動伴奏楽器では、これらの属性があらかじめ設定されているか、互いの関係が固定されています。伴奏パターンは特定されたリズムで演奏され、音量レベルやパン、音色等も同様に特定されたものとして演奏されます。それらは、その演奏が何回プレイバックされようと固定されています。そして、伴奏パターンのバリエーションを得るには、異なるシーケンスや音楽イベント・データを切り替える必要があります。

KARMA 機能は、音楽表現におけるすべての側面を属性として分割し (次ページ図「GE 部」参照)、個々にグループ化してコントロールでき、より音楽的な表現を可能にします。

また、KARMA 機能にはグループ系パターンやバックキング・パターンのバリエーションをリアルタイムで意図的に、またはランダムにコントロールすることができるバックキング・トラックを生成するアルゴリズムがあります。

現在までのところ、アルゴリズムによるバックキング・トラック生成には 2 つのベーシックなタイプがあります。

1 つめの方法としては、鍵盤で演奏されたノートを分析 (コード認識) し、保存されているバックキング・パターンを再生するというものです。これは、ほとんどの自動伴奏機能搭載キーボードが使用している方法です。

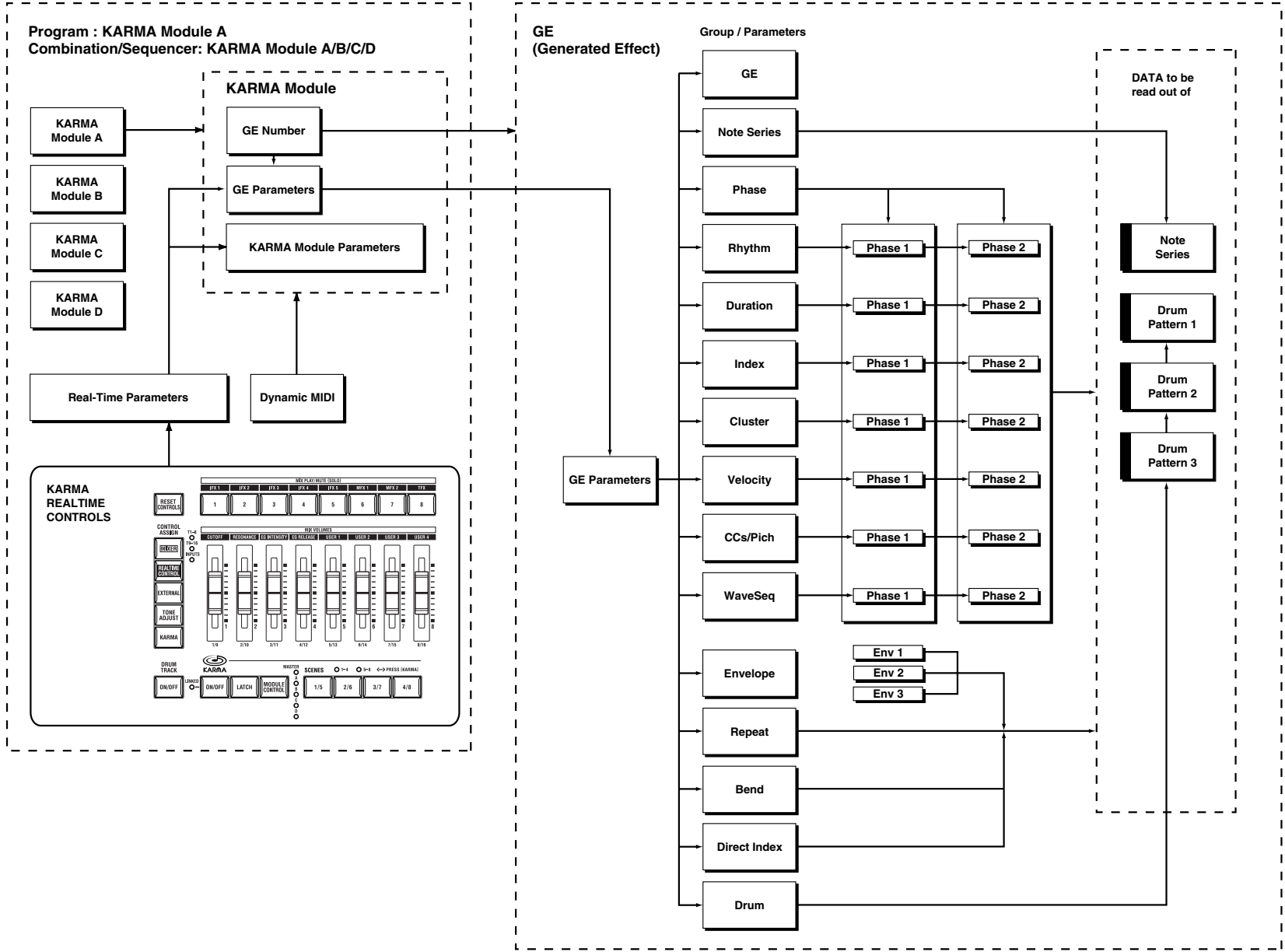
2 つめの方法としては、アルゴリズム・ソフトウェアによってアルゴリズムが呼び出されるたびに新しいパターンを作り出すものです。

1 つめの方法はダイナミックな変化に乏しく繰り返しが多く、2 つめの方法はリアルタイムでの修正やエディットが行えません。

KARMA 機能は、1 つめの方法の即時なアクセス性と変化、2 つめの方法のアルゴリズムの多様性とリアルタイム・コントロールをそれぞれを兼ね備えたものになっています。これによって、ノート、リズム、ベロシティ、コードやその他の様々なパラメーターを意図的に、またはランダムに変化させることができ、リアルタイムで追従する様々なバックキング・グループが得られます。

本機は、この KARMA 機能をミュージック・ワークステーションの中核となる機能として搭載し、プログラムやコンビネーションの演奏、KARMA CONTROLS スライダーや KARMA SWITCH、コード・トリガーによるパフォーマンス、Sequencer モードでのレコーディング等、ライブ・パフォーマンスや音楽制作のあらゆる場面で、KARMA 機能をフルに活用することができます。

KARMA Architecture (Diagram)



KARMA Architecture (Diagram)

GE (Generated Effect) Group

Overview

KARMA 機能のフレーズやパターンは、GE(Generated Effect -ジェネレーテッド・エフェクト) によって生成されます。

GE は、鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データと、様々な内部パラメーターの設定によって、ノート・データの展開のしかた (ノート・シリーズ・グループ)、リズム・パターン (リズム・グループ)、和音構成 (クラスター・グループ)、ベロシティ (ベロシティ・グループ) などをコントロールしてフレーズやパターンを生成します。また、MIDI コントロール・チェンジやピッチ・ベンドなどもフレーズやパターンに同期させて生成することが可能です。KARMA モジュールを使用することによって、音色やピッチを自在に変化させたフレーズやパターンを得ることができます。

本機では、様々な楽器、演奏方法、音楽ジャンルに使用できる多種多様なフレーズやパターンを 2000 以上プリセットしています。

GE Global Parameters

GE Type	[0...3]
0: Generated-Riff	2: Generated-Drum
1: Generated-Gated	3: Real-Time

フレーズやパターンの生成に使用するアルゴリズムを選択します。

GE には、4 つのアルゴリズムがあります。選択したアルゴリズムによって、生成時の基本的なモードと有効になるパラメーターが決まります。

0: Generated-Riff

鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データをもとにリフ、アルペジオ、コード (和音) を生成します。

ここではノート・メッセージを拡張したり、トランスポートしたり、反復することのほかにノート・シリーズ・グループの設定によってノートの並びを変化させることができます。ノートなどのイベントは、リズム・グループのリズム・パターンをもとに生成され、リズム・パターンの速度はクロック・ソースやエンベロープ・グループのテンポ・エンベロープの値によって変化します。

1: Generated-Gated

鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データに対応し、各種パラメーターの設定によってリトリガーをかけます。ゲート・エフェクトのような効果が得られます。

ノートなどのイベントは、リズム・グループのリズム・パターンをもとに生成され、リズム・パターンの速度はクロック・ソースやエンベロープ・グループのテンポ・エンベロープの値によって変化します。

発音されたノートや持続音として発音しているノートには、選択したコントローラーの値によって断続的にゲートをかけたような効果を与えることができます。これは、テクノ・ミュージックでよく使われるエフェクトで、一般的には、ハイハットのトラックをトリガーにして、シンセパッド (シンセの持続音) にゲート/コンプレッサーをかけ、シンセパッドを断続的な音にするといった使い方をします。

また、コルグ TRITON シリーズのアルペジエーター・パターンをシミュレートする場合等で “GE Type” を 1: Generated-Gated、“Gate Type” を 1: Vel CP に設定します。

2: Generated-Drum

ドラム・グループであらかじめ設定されているリズム・パターンを生成します。

ドラム等のリズム・パターンだけでなく、旋律をもつパターンも生成することができます。

ノートなどのイベントは、ドラム・グループのリズム・パターンをもとに生成され、リズム・パターンの速度はクロック・ソースやエンベロープ・グループのテンポ・エンベロープの値によって変化します。

また、入力されたノート・データをもとに生成されたリフは、ピッチ・ベンドとして使用したり、ウェーブ・シーケンスのようなユニークなエフェクトを作成したり、フェイズ (※p.558) の長さなどをコントロールするために使用することができます。

3: Real-Time

入力中のノートのエフェクトの開始ポイントとして使用します。他のアルゴリズムとは少し異なります。

使用例としては、入力したノートを開始ポイントにしたグリッサンドやアルペジオ (メロディック・リピート ※p.588)、入力したノートから指定した量のオート・ベンド、入力したノートから他のノートまでのオート・ベンドなどがあります。

Gate Type [0...5]

0: Vel - retrigger ALL input notes with Velocity

1: Vel CP - retrigger Cluster Pattern notes with Velocity


2: CC [T]-sustain notes; retrigger only if Phase Transpose is different

3: CC [1]-sustain notes; retrigger when entering Phase1

4: CC [2]-sustain notes; retrigger when entering Phase2

5: CC [A]-sustain notes; retrigger when entering any Phase

“GE Type” を 1: Generated-Gated にしたときに、ゲート・タイプを選択します。ゲート・タイプには、ノートを繰り返してリトリガーする 2 つのベロシティ・タイプ (Vel) と、コントロールチェンジ・メッセージの値によって持続音を断続音にすることなどができる 4 つのコントロール・チェンジ・タイプ (CC) があります。

 “GE Type” が 1: Generated-Gated のときのみ設定できます。

0: Vel - retrigger ALL input notes with Velocity

ベロシティでリトリガーをかけます。

鍵盤や MIDI IN 端子からのデータをもとに生成されたノートは、パラメーターの設定にしたがってノート・オンとノート・オフをくり返すように発音します。例えば、鍵盤で同時に 8 音弾いている場合、ノート・シリーズの最初の 8 音がリズム・パターンにしたがって繰り返し発音します。同じ鍵盤を素早く繰り返したいたときのように、各音のアタック部分のみが聞こえるので結果的にゲート・エフェクトのような効果が得られます。リ

ズム・パターンに強弱をつけたい場合は、ベロシティ・グループのベロシティ・パターンで設定します。

なお、このときはクラスター・グループのクラスター・パターンによる複数ノートを生成する設定は無効となります。

1: Vel CP – retrigger Cluster Pattern notes with Velocity

クラスター・パターン・グリッド (※p.573) で設定したノートに対してベロシティでリトリガーをかけます。

例えば、クラスター・パターン・グリッドの縦列 0、2、4 (1、3、5 列目) をオンにしているとき、ノート・シリーズの 1、3、5 番目のノートをリトリガーし発音します。パターン・グリッドをすべてオンにすると、0: Vel - retrigger ALL notes with Velocity と同じ動作になります。

Note: このとき生成されるノートは、ノート・シリーズ・グループのパラメーターの設定にも影響されます。

Note: コルグ TRITON シリーズのアルペジエーター・パターンをシミュレートする場合等に、この設定を使用します。

2 ~ 5: CC (コントロール・チェンジ) - 4 種類の CC Gate タイプ

2: CC [T]、3: CC [1]、4: CC [2]、5: CC [A] からいずれかを選択すると、“Gate CC Number” で MIDI コントロール・チェンジが設定できるようになります。最初のノート・オンのみをノート・オンとして認識し、以後のノート・オンでは “Gate CC Number” で設定した CC# (コントロール・チェンジ・メッセージ) が代わりに生成されます。

基本的にパッドといわれる音色は、アタック部分で 1 度トリガーがかかった後に音が持続します。このパッドにかけるエフェクトの CC に #11 (Expression) や #07 (Volume) を選択すると、本来持続音であるパッドが断続的な音になります。これはテクノ・ミュージックでよく使われるハイハットのトラックをトリガーにしてシンセ・パッド (シンセの持続音) にゲート/コンプレッサーをかけ、断続的な音にするのと同じような効果が得られます。また、ベロシティ・パターン (※p.575) は各 CC# コントローラーの値をコントロールするために、デュレーション・パターン (※p.567) は断続音の長さをコントロールするために使用することができます。

さらに他の CC# を使用して、ステップ的な音色変化やウェーブ・シーケンスのような効果を作ることもできます。例えば、CC#74 を使用してフィルターのカットオフ周波数をコントロールし、サンプル&ホールドの効果を作り出すといったことが可能になります。

2: CC [T]-sustain notes; retrigger only if Phase Transpose is different

フェイズ・グループにある 2 つのフェイズ (Phase1 と Phase2) の “Transpose” (※p.560) の設定が異なるとき、フェイズが切り替わるたびにリトリガーがかかります。

手動でトリガーをかける (鍵盤を弾く)、またはフェイズが切り替わってフェイズ・グループの “Transpose” の設定が異なる状態になったときのみ、リトリガーがかかります。

2 つのフェイズの “Transpose” が同じ設定のときは、手動でのみリトリガーがかかります。

3: CC [1]-sustain notes; retrigger when entering Phase1

CC [T] の動作に加え、フェイズ 1 (Phase1) でリトリガーがかかります。フェイズ・パターンの進行中にリトリガーをかけることができます。

2 つのフェイズの “Transpose” が同じ設定のときは、フェイズ 1 でリトリガーがかかります。

4: CC [2]-sustain notes; retrigger when entering Phase2

CC [T] の動作に加え、フェイズ 2 (Phase2) でリトリガーがかかります。フェイズ・パターンの進行中にリトリガーをかけることができます。

2 つのフェイズの “Transpose” が同じ設定のときは、フェイズ 2 でリトリガーがかかります。

5: CC [A]-sustain notes; retrigger when entering any Phase

フェイズが切り替わったときにリトリガーがかかります。フェイズ・パターンの進行中にリトリガーをかけることができます。

Gate CC Number [-1, 0...126]

-1: Off

0...126: MIDI CC#00...126

2 回目以降のノート・オン/オフで生成される MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを選択します。断続的にゲートをかけたような効果を生じる場合は 11: MIDI CC#11 を選択します。

-1: Off

MIDI コントロール・チェンジ・メッセージは生成されません。

0...126: MIDI CC#00...126

2 回目以降のノート・オン/オフで生成される MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを選択します。生成される MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの値は、ノート・オン時はベロシティ値、ノート・オフ時は 0 となります。

▲ “Gate Type” が 2: CC [T]、3: CC [1]、4: CC [2]、5: CC [A] のいずれかであるときのみ設定できます。

Force Mono [0, 1]

0: Off

1: On

生成するノートをモノフォニックに制限します。クラスター・グループの設定によってポリフォニックのノート (クラスター) が生成される場合や、デュレーション・グループで設定するノートの長さによってノートの発音が重なっていても、“Force Mono” をオンにすることでノートの生成をモノフォニックに制限します。

0: Off

生成するノートをモノフォニックに制限しません。クラスター・グループの設定によってポリフォニックのノートを生成し、デュレーション・グループ等の設定によってノートが重なって発音します。メロディック・リピート・グループによるリピート・ノートも設定どおりに生成されます。


1: On

ポリフォニックのノートを生成する設定をすべて無視して、生成するノートをモノフォニックに制限します。各グループの設定によって生成されるポリフォニックのノートのうち、1 番低いノートのみが生成され、その他のノートは削除されます。


メロディック・リピート・グループ (※p.588) によるメロディック・リピートも制限されます。リピート・ノートがポリフォニックの場合には、そのうち 1 つのノートしか生成されません。


デュレーション・グループ等によって設定されるノートの長さも、常に単音で発音されるように制限されます。次のノートが生成されると、前のノートは止まります。

Note: 複数ノートを生成する GE を単音で発音するプログラムに適用すると、設定によってはフレーズに違和感を感じる場合があります。このような場合に “Force Mono” を **1: On** にすると、快適なフレーズが生成されます。また反対に “Force Mono” には、複雑な設定をシンプルにするという効果もあります。ポリフォニックのノートを生成する GE プログラムで “Force Mono” を **1: On** にして伴奏をすると、ベース・ラインのみが生成されます。

 メロディック・リピート (p.588) をオンにして “Force Mono” を **1: On** にしたときは、リズム・グループの “Humanize” パラメーターが無効になります。

メロディック・リピートをオンにして “Humanize” を設定すると、リピート・ノートが先行して生成されてしまい、意図したベース・ノートが生成されない場合があります。“Humanize” は、ランダムにあたえられるものなので毎回生成されるフレーズが異なってしまいます。これをさけるために、“Force Mono” が **1: On** でメロディック・リピートがオンのときは、内部的に “Humanize” の設定は無視されます。

 メロディック・リピートがオフの場合でも、ドラム・グループのドラム・パターンを生成する場合、“Force Mono” を **1: On** にすると “Humanize” パラメーターが無効になります。

 “Force Mono” を **1: On** にすると、クラスター・グループの “Strum” パラメーターの効果は無効になります。

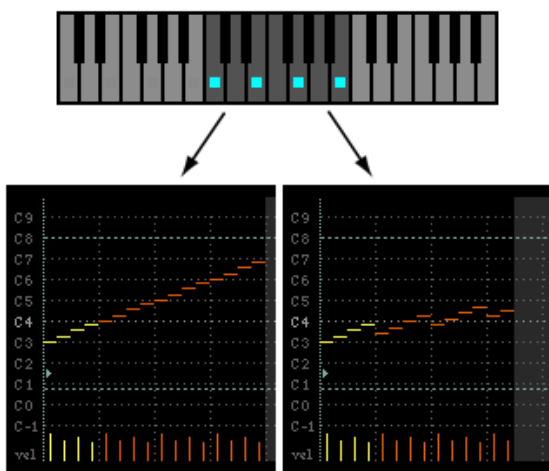
Note Series Group

Overview

ノート・シリーズ・グループ (Note Series Group) では、パターンやフレーズ生成の根幹となるノート・シリーズ (音列) をコントロールします。

ノート・シリーズは、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されるノート・データを基本にして作られるピッチやベロシティ・データで構成されています。そして、様々なパラメーターによって入力されるノートをどのように繰り返すか、またはシフト、ソート、フィルターなどをかけてノート・シリーズをコントロールします。

こうして構成されたノート・シリーズは、GE のノート生成のベースとして使用されます。



左側のノート・シリーズの図は、“Replications” (※p.555) を 400 (4.0 回)、“Interval” (※p.555) を +12 に設定し、鍵盤や MIDI IN 端子から 4 つの音を入力したときに生成されるノート・シリーズです。16 個の音 (4 × 4.0 = 16) で構成されたノートシリーズです。入力した 4 つのノートを +12 半音 (+1 オクターブ) の間隔で 4 回繰り返し、4 オクターブのアルペジオを生成します。

右側のノート・シリーズの図は、“Replications” (※p.555) を 350 (3.5 回)、“Interval” (※p.555) を +5 に設定し、鍵盤や MIDI IN 端子から 4 つの音を入力したときに生成されるノート・シリーズです。14 個の音 (4 × 3.5 = 14) で構成されたノートシリーズです。入力した 4 つのノートを +5 半音の間隔で 3.5 回繰り返し、最後に 2 音を追加したノートシリーズになります。

Parameters

このセクションには、実際にノート・シリーズを作ったり、変更したりするパラメーターが含まれます。

🔊 “GE Type” (※p.551) が 2: Generated-Drum のときには、これらのパラメータの多くは、ノート・シリーズがフェイス・グループのピッチ・ベンド、またはドラム・グループのリフの長さにも適用している場合のみに効果があります。

以下の 3 つのパラメーターは、Phase “Length Mode” (※p.559) を 0: AC-Actual にして、“Replications”、“Filter

Steps (Filter Template) ”、“Filter Dupes” を適切に設定すると、フェイスが切り替わる時に効果があります。

Note Type [0...9]

0: Regular	4: Whole Tone	8: Tritones
1: Scalic	5: Diminished	9: Fifths
2: Scalic 2	6: Augmented	
3: Chromatic	7: Fourths	

ノート・シリーズの基本となるモードを選択します。

0: Regular

鍵盤や MIDI IN 端子からのノートのみを基本にして、ノート・シリーズが構成されます。

1: Scalic

鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノートのコードを解析し、そのコードを基本にしてノート・シリーズが構成されます。コードにあったスケールのリフや、実際には入力していないノートも生成します。このときのノート・シリーズの音域は、入力されるノートの最低音のオクターブ範囲となります。

2: Scalic 2

それぞれのコード (和音) につき、7 音階になることを除いては、1: Scalic と同じです。1: Scalic よりも経過音が多く、より音楽的な音階になっています。

2 つのモードの違いが良くわかる例として、それぞれの設定で 4 ノートのディミニッシュ・コードを入力してみます。比べてみると、2: Scalic2 の方がコード・チェンジのときにベースラインが予測しやすく、ソロのラインにはジャズの雰囲気があります。

3: Chromatic

鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを基本にして、12 ステップのクロマチック・スケール (半音階) でノート・シリーズが構成されます。最初に生成されるノートは、入力されたノートの最低音となります。

4: Whole Tone

鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを基本にして、6 ステップのホールトーン・スケール (全音階) でノート・シリーズが構成されます。最初に生成されるノートは、入力されたノートの最低音となります。

5: Diminished

鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを基本にして、4 ステップのディミニッシュ・コードでノート・シリーズが構成されます。最初に生成されるノートは、入力されたノートの最低音となります。

6: Augmented

鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを基本にして、3 ステップのオーギュメント・コードでノート・シリーズが構成されます。最初に生成されるノートは、入力されたノートの最低音となります。

7: Fourths

鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを基本にして、3 ステップの 4 度重ねのコードでノート・シリーズが構成されます。最初に生成されるノートは、入力されたノートの最低音となります。

8: Tritones

鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを基本にして、2 ステップの増 4 度重ねのコードでノート・シリーズが構成されます。最初に生成されるノートは、入力されたノートの最低音となります。

9: Fifths

鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを基本にして、2 ステップ（ルートと 5 度）のコードでノート・シリーズが構成されます。最初に生成されるノートは、入力されたノートの最低音となります。

Note: “Root Position” (※p.86) をオンにすると、同じコードを異なる転回形で弾いた場合に、同じノート・シリーズを生成するようにノート・シリーズ内の音程はシフトします。

Input Sort [0...3]

0: Up **1: Down** **2: Actual** **3: Random**

鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノートを基本にして生成するノート・シリーズの並び方を設定します。

0: Up

ノートは低いノートから高いノートへ並べられます。

1: Down

ノートは高いノートから低いノートへ並べられます。

2: Actual

受信したノート・データの順にノートが並べられます。“Note Type” を **0: Regular** にすることで、ノート・シリーズは様々な順序で並べられます。

“Note Type” が **0: Regular** 以外の設定では、受信したノートに関係なく、スケールの設定に従ってノートが並べられます。**2: Actual** では、ノートは **0: Up** や **1: Down** とは異なる順番で並びますが、コードに対してはいつも同じ並びになります。

3: Random

ノートはランダムに並べられます。ノートを受信するたびに異なる順番で並べられます。

Input Transpose [-48...+48]

ノートシリーズを生成する前に、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノートに対して半音単位でトランスポーズをかけます。ここでトランスポーズされたノートは、他のパラメーターによって反復やシフトされ、ノートシリーズを生成します。

他のノートシリーズのパラメーターとともに、ノートシリーズに含まれる他の構成や、コード転回をリアルタイムに変更することができます。

Inversion [-24...+24]

ノート・シリーズの構成音を転回します。

例えば、ノートを **[C - E - G - B]** の順にコードとして入力した場合、“Inversion” を 1 にすると、**[E - G - B - C]** (1 オクターブ上) に転回してからノート・シリーズが構成されます。

“Inversion” の設定は、ハーブのグリッサンドのように、1 つのコードを転回する奏法をシミュレートするときに有効です。通常は “Input Sort” (※p.555) を **0: Up** または **1: Down** に設定して使用しますが、**3: Actual** または **4: Random** に設定しても、ノートの動きが予想しにくくなり面白い効果が得られます。

Replications [0...4000]

0...4000: 0.0...40.0

鍵盤や MIDI IN 端子からの入力を “Interval” の設定に従って、何回反復するかを設定します。

例えば、“Replications” を **300 (3.0 回)**、“Interval” を **+12** にすると、3 オクターブのアルペジオになります。ここでの値は、実際の効果に 100 をかけたものです。3.5 回は 350、4.75 回は 475 となります。“GE Type” (※p.551) が **1: Generated-Gated** の場合、GE は音程のある音として聞くことはできませんが、ノート・シリーズのダイレクト・インデックス (※p.603) に影響を与えます。

Max [1...255]

ノート・シリーズ全体の最後の部分を設定します。他のパラメーター設定に関係なく、この範囲を超えるノートを発音することはできません。これは、発音するときのみ関係するパラメーターであり、ノート・シリーズの生成には関係しません。これはノート・シリーズ全体の長さをリアルタイムに変更する一つの方法です。

Symmetry [0, 1]

0: Off **1: On**

この設定が **1: On** のとき、“Replications” の設定値を超えたノート・シリーズの最後の部分にノートを付加します。そのノートは、ノート・シリーズの最後の部分で生成されるクラスター、またはインデックス・グループの “Double” や “Invert” (※p.572) パラメータとも関連しています。この設定が **0: Off** のときは、クラスターのフェイズが切り替わるか、フェイズの最後で繰り返しに入ります。

0: Off

ノートは “Replications” で設定された範囲内で生成されます。

1: On

クラスター・サイズに応じた範囲でノート・シリーズの最後の部分にノートを付加します。結果的にリフの音域を広げることになります。

Interval [-24...+24]

反復する一連のノートを半音単位でオフセットします。例えば、**+12** または **-12** にすると、アルペジオをオクターブで繰り返すこととなります。また、“Interval” を **2**、“Replications” を **300 (3.0 回)** にして **CMaj (C, E, G)** のコードを弾くと、**CMaj (C, E, G) → DMaj (D, F#, A) → EMaj (E, G#, B)** の順に生成されます。この設定を 12 の倍数以外にすると、“Chord Shift” と関連して音楽的にコードを転回していきます。

Chord Shift [0...2]

0: Off **1: Scalic** **2: Scalic2**

ノート・シリーズ生成時、鍵盤や MIDI IN 端子からのノート・データをコード解析し、ノート・シリーズ中に含まれる調性のないノートを調性のあるノートにシフトします。

0: Off

ノートをシフトすることなくノート・シリーズを生成します。

1: Scalic

“Note Type” (※p.554) の **1: Scalic** と同じノート・テーブルを使用してノートをシフトします。“Interval” の設定を 12 の倍数以外にすると効果的です。

2: Scalic2

“Note Type” (p.554) の 2: Scalic2 と同じノート・テープルを使用してノートをシフトします。1: Scalic よりも経過音が多く、より音楽的な音階になっています。

Wrap Bottom [0...127]

Wrap Top [0...127]

0...127: range C-1...G9

生成するノートの全体的な範囲を設定します。この範囲外のノートはオクターブを変えて生成されます。

これは、おもにノート・シリーズを有効な範囲内に制限することが目的ですが、リフを使用範囲内で繰り返すためにも使用できます。

Voicing [0...8]

0: Closed **3: Open2A** **6: Open3B**
1: Open1A **4: Open2B** **7: Open4A**
2: Open1B **5: Open3A** **8: Open4B**

ノート・シリーズを構成する前に、入力されたコードの構成音転回します。ギターのようなコード・ボイスンギやおもしろいバリエーションを作ることができます。

0: Closed

ノート・シリーズは何のオプションもなく生成されます。

1: Open 1A...8: Open4B

ノート・シリーズは、特定のノートが1オクターブ・シフトアップされ、“Input Sort” (p.555) に従って並べかえられます。また、ギターやストリングスのボイスンギをシミュレートするためにも使用できます。

Filter Dupes [0...2]

0: Off **1: Adjacent** **2: All**

生成したノート・シリーズ中に重複するノートがある場合に、そのノートの削除方法を選択します。

0: Off

ノート・シリーズ中に重複するノートがあっても削除されません。

1: Adjacent

同じピッチのノートが隣接しないように、ノート・シリーズを生成します。

2: All

重複しているノートをすべて削除してノート・シリーズを生成します。

⚠ “GE Type” (p.551) が 1: Generated-Gated の場合には、設定できません。

Filter Fixed [0, 1]

0: Off **1: On**

“Filter Steps” を使用しているときに “Fixed” を 1: On にしておくと、ノート・シリーズのトナーリティー (調性) を C に固定することができます。

例えば、“Note Type” (p.554) を 3: Chromatic、“Chord Shift” (p.555) を 0: Off にすると、ノート・シリーズは基本的にクロマティック・スケールになります。このとき、“Inversion” (p.555) を 0 にして C のノートを弾くと、C から始まるクロマティック・スケールを生成します。

ここで、“Filter Steps” (“Filter Template” p. 556) の設定を [1 - 3 - 6 - 8 - 10] にすると、C Major のダイアトニック・スケールを生成します。また、“Filter Fixed” を 0: Off にして D のノートを弾くと、D Major のダイアトニック・スケールを生成します。

さらに、他の設定を変更せずに “Filter Fixed” を 1: On にすると、フィルターがかかるノートは、キー (調) が C のときのままになるので、結果的に D minor スケールで生成されます。この設定のまま他のノートを弾くと、様々なモーダル・スケールを生成することができます。なお、キーを C 以外に固定したい場合は、KARMA モジュール・パラメーターの “Transpose” (p.85) を使用します。例えば、“Transpose” を +4 に設定すると、キー C の鍵盤を弾いてもキー E で固定されます。上記の例で、C を弾くと E Major のダイアトニックスケール、D を弾くと F#minor のスケール (F#ドリアン・モード) が生成されます。

⚠ “GE Type” (p.551) が 1: Generated-Gated の場合は使用できません。

Filter Template [0...77]

“Filter Steps” (「Filter Steps” (フィルター・ステップ) 機能について」) の組み合わせを 78 個のテンプレートの中から選択します。Template 0 は、すべてのステップがオフ (フィルターのかかったステップ無し)、Template 77 は、ルートを除いてすべてのステップがオン (設定になっています)。その他にも、様々な組み合わせがテンプレートに設定されています。

Filter Temp + Restore [-1...77]

機能的には Filter Template と同様です。Filter Template との違いは、GE RTP ページのレンジ・パラメーター (“MIN”、“MAX” p.91) を最小の値に設定すると、フィルター・ステップ・グリッドが GE 内部でプリセットされているインターナル設定になります。値を最小値にするとインターナルの設定になり、レンジ・パラメーターをそれ以外の値にするとテンプレートの設定になります。

GE RTP ページの “MIN” を 5、“MAX” を 10 にした場合、5 にするとインターナルの設定になり、6 から 10 の値にするとその数値に応じたフィルター・ステップ・テンプレートの設定になります。このパラメーターにより、インターナル設定をそのまま保ちつつ、様々な組み合わせのフィルター・ステップに切り替えて使用することができます。このパラメーターの設定範囲は -1 ~ 77 です。0 ~ 77 のフルレンジのテンプレートに加えて、-1 でインターナル設定になります。

“Filter Steps” (フィルター・ステップ) 機能について

Step	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12
Key: C	C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
Key: E	E	F	F#	G	G#	A	A#	B	C	C#	D	D#






12 個のステップ (Step) が、12 半音のスケール・ノートに対応しています。このときのキー (調) は、鍵盤や MIDI IN 端子からの入力データをコード解析して決められます。例えば、キーが C のとき、ステップの 1 から 12 は、それぞれ C、C#、D...B となります。また、キーが E のとき、ステップの 1 から 12 は

それぞれ E、F、F#...D# となります。

選択されたステップに対応するノートは、生成されたノート・シリーズの構成音からはずされます。例えば、[C - E - G - B] が入力されると、そのノートのコード解析をして CMaj7 と認識します。ここで、画面のようにステップ 4 の 3rd をオンにすると、ノート・シリーズから E のノートがはずされます。

この機能は、1つの入力を複数のモジュールで使用する場合に便利です。ベース・ラインのモジュールには 3rd を除き、ギター・モジュールには、7th を除くというように設定します。

-  すべてのフィルター・ステップをオンにすると、1 ノートだけのノート・シリーズとなります。この 1 ノートは “Input Sort” や “Inversion” (※p.555) のパラメータ設定によって決まります。
-  特定のノートにフィルターをかけたい場合は、“Filter Fixed” を使用してください。
-  “GE Type” (※p.551) が 1: Generated-Gated の場合、使用できません。

Phase Group

Overview

リズム、デュレーション（ノートの長さ）、インデックス（ノート・シリーズの進行パターン）、クラスター（複数ノート/ピッチ・パターンの生成）、ベロシティ、CC（MIDI コントロール・チェンジ）、ウェーブ・シーケンスの各グループでは、フェイズという 2 つの異なる設定をもつことができます。

フレーズやパターンの生成中に、各グループでは 2 つのフェイズを切り替えるので、一定の時間ごとに異なる設定が使用されることになります。

フェイズ・グループ (Phase Group) では、それぞれのフェイズの長さや方向等様々な動作をコントロールしたり、各フェイズをどのような順序で何回使用するのか、また部分的にループさせる等を設定します。

フェイズ・パターンについて

Phase Pattern = 8

Step 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Phase 1/2 1 1 1 1 1 1 1 2

フェイズ・グループでは、GE で使用する 2 つのフェイズを組み合わせたフェイズ・パターンを作成します。フェイズ・パターンのステップ数は、最小で 1 ステップ、最大で 16 ステップです。上記の例は、8 ステップのフェイズ・パターンです。フェイズ 1 を 7 回、フェイズ 2 を 1 回の順に演奏するパターンです。8 ステップとも完全に終わった後、演奏をステップ 1 にループ・バックさせることができます。演奏するステップの回数と、終わりでループ・バックするかどうかはフェイズ・グループの他のパラメーターで設定します。

General Parameters

このパラメーターの設定は、フェイズの演奏全体に影響を及ぼします。

Total Steps [0...32]

0: (∞) **1...32: number of steps**

ここでは、演奏するフェイズ・パターンのステップ総数を設定します。0 は、無限にループします。それ以外は選択された数値が、フェイズ・パターンのステップ数を表します。例えば、フェイズ・パターンが [1 - 2] の簡単な 2 ステップで、トータル・ステップが 4 の場合、フェイズは [1 - 2 - 1 - 2] という順番で演奏されることになります。

Start % [0...100 (%)]

トリガーがかかったときに、ノート・シリーズによるノート生成の開始位置を設定します。

0% でノート・シリーズの始まりに、100% でノート・シリーズの終わりに設定されます。“Direction” (p.560) の設定によりノート・シリーズの始まり / 終わりは 0%/100%、または 100%/0% に対応します。

この設定は、最初のトリガーがかかったとき、または “Start Mode” に関連したフェイズ・パターンの様々なステップが開始されたときに適用されます。

▲ “GE Type” (p.551) が 1: Generated-Gated の場合は設定できません。また、“GE Type” が 2: Generated-Drum の場合、ノート・シリーズはピッチ・バンドとして使用可能です。

Start Mode [0...3]

0:T-only when Triggered

1: 1-when entering Phase1

2: 2-when entering Phase2

3: A-when entering any Phase

ノート生成時に “Start %” がどのように適用されるかを設定します。

0:T-only when Triggered

“Start %” はトリガー（鍵盤を弾いたり、Dynamic MIDI によるトリガー）がかかったときのみ適用されます。また、連続生成中にフェイズ・パターンの各ステップがスタートするとき、ノート・シリーズは “Direction” (p.560) と “Beginning Offset %”、“End Offset %” (p.561) の設定に従ってリセットされます。

1: 1-when entering Phase1

フェイズ 1 のフェイズ・パターン・ステップの生成が開始されるたびに “Start %” が適用されます。これは、インデックス・パターンに従ってどちらかの “Direction” に選択されたインデックスが、ノート・シリーズ中のあるノートから、フェイズを開始するために使われることもあります。インデックス・パターンの設定により演奏する方向が設定できます。

2: 2-when entering Phase2

フェイズ 2 のフェイズ・パターン・ステップの生成が開始されるたびに “Start %” が適用されます。これは、インデックス・パターンに従ってどちらかの “Direction” に選択されたインデックスが、ノート・シリーズ中のあるノートから、フェイズを開始するために使われることもあります。インデックス・パターンの設定により演奏する方向が設定できます。

3: A-when entering any Phase

フェイズ 1、フェイズ 2 どちらかのフェイズ・パターン・ステップの生成が開始されるたびに “Start %” が適用されます。これは、インデックス・パターンに従ってどちらかのディレクションに選択されたインデックスが、ノート・シリーズ中のあるノートから、フェイズを開始するために使われることもあります。インデックス・パターンの設定により演奏する方向が設定できます。

Note: 1: 1-when entering Phase1~3: A-when entering any Phase の場合、フェイズ・パターンの最初のステップの設定によって、トリガーをかけたときに “Start %” は適用されません。トリガーをかけたときはノート・シリーズの先頭から開始し、フェイズ・パターンの中では “Start %” によってノート・シリーズの途中から開始するといった設定が可能です。

▲ “GE Type” (p.551) が 1: Generated-Gated の場合は設定できません。また、“GE Type” が 2: Generated-Drum の場合、ノート・シリーズはピッチ・バンドとして使用可能です。

Length Mode

[0...2]

0: AC-Actual 1: TS-Time Signature 2: EV-Events

フェイズ・パターンの中の各フェイズを、どのタイミングで切り替えるかを設定します。これは“Cycle Mode” (☞p.559) と一定の相互作用があります。

0: AC-Actual

ノート・シリーズの長さとして“Beginning Offset %”、“End Offset %”の設定によってフェイズが切り替わります。ノート・シリーズ中の“Beginning Offset %”と“End Offset %” (☞p.561) により指定された部分は、ノート・シリーズの生成部分としてみなされます。ノートはインデックス・グループの設定に従って、ノート・シリーズの中を移動しながら発音します。移動しているノートが生成部分のどちらかの端に到達したときにフェイズが切り替わるので、拍子やイベントの数に関係なくノートを演奏すれば必ずフェイズは切り替わります。この設定は、シンプルなアルペジエーター動作に最適です。

☛ “GE Type” (☞p.551) が 1: Generated-Gated の場合は設定できません。

1: TS-Time Signature

各フェイズの“TSig Numerator”と“TSig Denominator” (☞p.561) で設定した拍子によってフェイズが切り替わります。拍子を一定に制限したグループの生成に有効です。“TSig Numerator”と“TSig Denominator”では、様々な拍子を設定することができます。

ノート・シリーズの中を移動しているノートが、設定された拍子になる前に生成部分 (“Beginning Offset %”、“End Offset %” (☞p.561) によって指定された) のどちらかの端に到達した場合は、ノートの動きを停止する、ノートをミュートする、その時点の動きを繰り返す、またはサイクルの最初に戻って続けます (“Cycle Mode” ☞p.559 の設定によります)。

2: EV-Events

各フェイズの“Events” (☞p.561) で設定したイベント数を生成すると、フェイズが切り替わります。ノート・シリーズの中を移動中のノートが指定されたイベント数になる前に生成部分 (“Beginning Offset %”、“End Offset %” で設定した) のどちらかの端に到達した場合、ノートの動きを停止する、ノートをミュートする、その時点の動きを繰り返す、またはサイクルの最初に戻って続けます (“Cycle Mode” の設定にもよります)。この設定は、1 フェイズにつき 4 ストラム (☞p.573) というようにイベントを指定した数に制限する効果があります。

Cycle Mode

[0...6]

0: S-replace with silence**1: F-fill with top/bottom note****2: R-restart at other end of Phase****3: W-wrap at either end of Phase****4: B-cycle back from beginning of Phase****5: E-cycle back from end of Phase****6: BE-cycle back from beginning & end of Phase**

生成されたノートが各フェイズの“Beginning Offset %”、“End Offset %” (☞p.561) で設定した長さ、またはノート・シリーズの長さのどちらかの端に到達したときに、どのように動作するかを設定します。“Length Mode” の設定 (上記) によっても異なる動作をします。

☛ “Length Mode” が 0: AC-Actual の場合は設定できません。“GE Type” が 1: Generated-Gated の場合、“Gate Type” (☞p.551) が 1: Vel CP 以外の場合は設定できません。また、“GE Type” が 2: Generated-Drum の場合、ノート・シリーズはピッチ・バンドとして使用可能です。

0: S-replace with silence

生成されたノートがノート・シリーズの上端または下端に到達した場合、それ以降のノートはミュートされます。指定したイベント数 (ミュートされたノートもふくむ) またはビート数を経過するとフェイズが切り替わります。

TRITON シリーズのアルペジエーターでの“Arpeggio Type” が As Played のときの動作を再現するときに使用できます。

1: F-fill with top/bottom note

生成されたノートがノート・シリーズの上端または下端に到達した場合、それ以降のノートはフェイズのトップ・ノートかボトム・ノートを繰り返します。そして、指定したイベント数またはビート数を経過するとフェイズが切り替わります。その時点を超えてのインデックス・パターンまたはクラスター・パターンの設定は無効になります。

TRITON シリーズのアルペジエーターでの“Arpeggio Type” が As Played (Fill) のときの動作を再現するときに使用できます。

2: R-restart at other end of Phase

生成されたノートがノート・シリーズの上端または下端に到達した場合、それ以降のノートは逆の端から再スタートして生成されます。そして、指定したイベント数またはビート数を経過すると、フェイズが切り替わります。

TRITON シリーズのアルペジエーターでの“Arpeggio Type” が Running Up のときの動作を再現するときに使用できます。

3: W-wrap at either end of Phase

生成されたノートがノート・シリーズの上端または下端に到達した場合、それ以降のノートは折り返して生成されます。そして、指定したイベント数またはビート数を経過するとフェイズが切り替わります。

TRITON シリーズのアルペジエーターでの“Arpeggio Type” が Up&Down のときの動作を再現するときに使用できます。

4: B-cycle back from beginning of Phase

フェイズの最初に戻ります。例えば、インデックス・パターンで指定した動作が生成部分の始まりを超えてノートを生成するインデックスがあるような場合に、そのフェイズの最初に戻ります (インデックスは計算された分だけ再生部分へ自動的に戻ります)。また、“Length Mode” の設定が 0: AC-Actual の場合は、すぐにフェイズが切り替わります。

5: E-cycle back from end of Phase

フェイズの最後に戻ります。例えば、インデックス・パターンで指定した動作が生成部分の最後を超えてノートを生成するインデックスがあるような場合に、そのフェイズの最後に戻ります (インデックスは計算された分だけ再生部分へ自動的に戻ります)。また、“Length Mode” の設定が 0: AC-Actual の場合は、すぐにフェイズが切り替わります。

6: BE-cycle back from beginning & end of Phase

フェイズの両端でサイクリングをします。

Phase Specific Parameters

フェイズ・スペシフィック・パラメーターは、2つのフェイズの動作をコントロールします。フェイズ・パターンで使用されていないフェイズに対しては無効となります。

Direction [0, 1]

0: Forward 1: Backward

ノート・シリーズ中においてノートが生成される方向を選択します。この設定は、インデックスがどのようにノート・シリーズの中を動くのかをコントロールするインデックス・グループのパラメーターと関わり合って動作します。例えば、**0: Forward** のときは、インデックス・パターンの値にはノート・シリーズの中を左から右へとノートが生成されるインデックスが設定されます。反対に、**1: Backward** のときは、インデックス・パターンの値にはノート・シリーズの中を右から左へノートが生成されるインデックスが設定されます。

🔍 “GE Type” (p.551) が **1: Generated-Gated** の場合は設定できません。また、“GE Type” が **2: Generated-Drum** の場合、ノート・シリーズはピッチベンドとして使用可能です。

Phase Transpose [-36...+36 (semitones)]

生成されるノートに対してトランスポーズをかけます。半音刻みで設定します。

🔍 ダイレクト・インデックス・グループのトランスポーズに関するパラメーターには効果がありません。また、“GE Type” が **2: Generated-Drum** のときは効果がありません。

Note: フェイズ・グループで設定するトランスポーズの値は、“Phase Transpose”の値と、後述の“Step Transpose”の値を累積したものになります。例えば、“Phase Transpose”の値を-12、“Phase Transpose”の値を+24に設定した場合、全体のトランスポーズ値は+12となります。

Octave Phs. Transpose [-36...+36]

フェイズのトランスポーズ値を、その値に最も近いオクターブにクオンタイズします。このとき、リアルタイム・コントロールが可能なのは、オクターブ単位のトランスポーズのみになります。ここでは、半音単位で設定したトランスポーズを、次のような範囲に区切り、オクターブ単位のトランスポーズ値に変更します。

-36 ~ -31	:	-36	(-3 オクターブ)
-30 ~ -19	:	-24	(-2 オクターブ)
-18 ~ -7	:	-12	(-1 オクターブ)
-6 ~ +5	:	0	(トランスポーズしない)
+6 ~ +17	:	+12	(+1 オクターブ)
+18 ~ +29	:	+24	(+2 オクターブ)
+30 ~ +36	:	+36	(+3 オクターブ)

Oct/5th Phs. Transpose [-36...+36]

フェイズのトランスポーズ値を、その値に最も近いオクターブ、または5度にクオンタイズします。このとき、リアルタイム・コントロールが可能なのは、オクターブと5度単位のトランスポーズのみになります。ここでは、半音単位で設定したトランスポーズを、次のような範囲に区切り、オクターブ、または5度単位のトランスポーズ値に変更します。

-36 ~ -33	:	-36	(-3 オクターブ)
-32 ~ -27	:	-29	(-3 オクターブ +5th)
-26 ~ -21	:	-24	(-2 オクターブ)
-20 ~ -15	:	-17	(-2 オクターブ +5th)
-14 ~ -9	:	-12	(-1 オクターブ)
-8 ~ -3	:	-5	(-1 オクターブ +5th)

-2 ~ -3	:	0	(トランスポーズしない)
+4 ~ +9	:	+7	(+5th)
+10 ~ +15	:	+12	(+1 オクターブ)
+16 ~ +21	:	+19	(+1 オクターブ +5th)
+22 ~ +27	:	+24	(+2 オクターブ)
+28 ~ +33	:	+31	(+2 オクターブ +5th)
+34 ~ +36	:	+36	(+3 オクターブ)

Step Transpose Value [-48...+48]

フェイズ・パターンの各ステップでのトランスポーズを-48~+48の範囲でそれぞれ設定します。このパラメーターは“Phase Transpose”と関係して動作します。例えば“Phase Transpose”が-12で、そのフェイズ・パターンのステップでの“Step Transpose”が+24の場合、トータルでは+12となります。このパラメーターをGEリアルタイム・パラメーターとして、各フェイズ・パターン・ステップをコントロールできないときは、以下の2つのGEリアルタイム・パラメーターでコントロールすることができる場合があります。

Step Transpose On/Off [0, 1]

0: Off 1: On

フェイズ・パターンの各ステップでの“Step Transpose Value” (“Step Transp. Template”でコントロール)設定を有効にするかを設定します。1: Onで有効になります。

Step Transp. Template [0...17]

16ステップのフェイズ・パターンの各ステップでの“Step Transpose Value”を18種類のテンプレートで設定します。これらのテンプレートによって各ステップごとのトランスポーズの値を切り替え、幅広い変化を与えることができます。

これらのテンプレートは次ページの表のようにコルグ TRITON シリーズのアルペジエーターでの“Octave”と“Octave Motion”パラメーターの動作を再現するときに使用できます

TRITON シリーズのアルペジエーターでの “Octave” と “Octave Motion” パラメーターの動作

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	19	11	12	13	14	15	16	Octave	Octave Motion*
0:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	U D B
1:	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	2	U B
2:	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	2	D
3:	0	12	24	0	12	24	0	12	24	0	12	24	0	12	24	0	3	U
4:	24	12	0	24	12	0	24	12	0	24	12	0	24	12	0	24	3	D
5:	0	12	24	12	0	12	24	12	0	12	24	12	0	12	24	12	3	B
6:	0	12	24	36	0	12	24	36	0	12	24	36	0	12	24	36	4	U
7:	36	24	12	0	36	24	12	0	36	24	12	0	36	24	12	0	4	D
8:	0	12	24	36	24	12											4	B
9:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	U D B (x2)
10:	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	2	U B (x2)
11:	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	2	D (x2)
12:	0	0	12	12	24	24	0	0	12	12	24	24	0	0	12	12	3	U (x2)
13:	24	24	12	12	0	0	24	24	12	12	0	0	24	24	12	12	3	D (x2)
14:	0	0	12	12	24	24	12	12	0	0	12	12	24	24	12	12	3	B (x2)
15:	0	0	12	12	24	24	36	36	0	0	12	12	24	24	36	36	4	U (x2)
16:	36	36	24	24	12	12	0	0	36	36	24	24	12	12	0	0	4	D (x2)
17:	0	0	12	12	24	24	36	36	24	24	12	12	0	0	12	12	4	B (x2)

* = Up, D = Down, B = Both

Events [1...96]**TSig Numerator** [0...31]

0...31: 1...32

TSig Denominator [0...4]

0: 16 1: 12 2: 8 3: 6 4: 4

“Events”、“TSig Numerator”、“TSig Denominator”では、フェイズをいつ切り替えるかを決定します。これらのパラメーターは、“Length Mode” (p.559) の設定によって様々に変化します。“Length Mode”が 1: TS-Time Signature になっている場合、各フェイズに対する様々な拍子を “TSig Numerator (拍子の分子)” と “TSig Denominator (拍子の分母)” で設定することができます。他にフェイズが切り替わる要素があっても、それに影響されることなく、その拍子で演奏されます。

“Length Mode”が 2: EV-Events の場合には、イベントの数を “Events” で設定します (イベントとはノートまたはクラスターです)。他にフェイズが切り替わる要素があっても、それに影響されることなく、指定したイベント数が各フェイズの中で演奏されます。また、“Length Mode”が 0: AC-Actual の場合、これらのパラメーターは設定できなくなります。このときはノート・シリーズの動きに従ってフェイズが切り替わります。

▲ “GE Type” (p.551) が 1: Generated-Gated の場合、0: AC-Actual に設定することはできません。

Beginning Offset % [0...100 (%)]**End Offset %** [0...100 (%)]

現在使用されているフェイズにおけるノート・シリーズの始まりと終わりの範囲を、パーセンテージで設定します。ノート・シリーズ・グループの設定で、とても長いノート・シリーズを作成するようになっていても、発音されるノートは、ここで設定した範囲内になります。

例えば、“Beginning Offset”を 25%、“End Offset”を 75% にすると、そのフェイズが使用されているときのノート・シリーズの長さは、上端 1/4 から下端 3/4 までの部分に制限されます。

▲ “GE Type”が 1: Generated-Gated (p.551) の場合、“Gate Type” (p.551) が 1: Vel CP 以外の場合は設定できません。また、“GE Type”が 2: Generated-Drum の場合、ノート・シリーズはピッチ・バンドとして使用可能です。

End Loop Parameters

フェイズ・パターン・ステップが完了した後、ループするかどうかを設定します。ループが一度始めると、フェイズ・パターンと、そのときの “Length Mode” (p.559) の設定によりループの回数は決まります。

End Loop On/Off [0, 1]

エンド・ループ機能オン/オフを設定します。

0: Off 1: On

End Loop Start Step [1...17]

エンド・ループを開始する前のフェイズ・パターン・ステップ数を設定します。例えば、フェイズ・パターンが [1 - 2] からなる 2 ステップ・パターンで構成され、“End Loop Start Step”を 4 にした場合、フェイズ・パターンを 2 回繰り返した後 (合計 4 ステップが終了した後)、エンド・ループを開始します。“End Loop On/Off”が 1: Off になっていると設定できません。

End Loop Length [1...96]

1...96: events

エンド・ループ時に往復するイベント (ノートやクラスター) 数を設定します。“End Loop On/Off”が 0: Off になっていると設定できません。

Pattern Parameters

Pattern Items [1...16 (steps)]

フェイズ・パターンのステップ数を設定します。

Pattern Step 1...16 [0, 1]

0: Phase1 1: Phase2

フェイズ・パターンの生成中に各ステップでどちらのフェイズ（フェイズ 1 またはフェイズ 2）を使用するのかが設定します。フェイズ・パターン（パターン・アイテム）のステップ数が、このステップより少ない場合、フェイズは切り替わらないので注意してください。

Template Parameters [0...15]

次の 5 つのパラメーターは、16 個のテンプレート（各テンプレートは 4 つのステップで構成）から選択した 1 つをフェイズ・パターン全体、またはその一部に使用するのかが設定します。このテンプレートは、4 ステップのフェイズ・パターンにフェイズ 1 とフェイズ 2 を組み合わせて、16 通り作成したものです。

0: 1-1-1-1	6: 1-2-1-1	12: 1-2-2-2
1: 2-2-2-2	7: 2-1-1-1	13: 2-2-2-1
2: 1-2-1-2	8: 1-1-2-2	14: 2-2-1-2
3: 2-1-2-1	9: 1-2-2-1	15: 2-1-2-2
4: 1-1-1-2	10: 2-2-1-1	
5: 1-1-2-1	11: 2-1-1-2	

Template (All Steps)

フェイズ・パターンの全ステップに、選択したテンプレートを使用します。例えば、6: 1-2-1-1（テンプレート 6）を選択した場合、フェイズ・パターンのステップは、次のようになります。

1 ステップの場合	1				
2 ステップの場合	1-2				
4 ステップの場合	1-2-1-1				
7 ステップの場合	1-2-1-1	1-2-1			
16 ステップの場合	1-2-1-1	1-2-1-1	1-2-1-1	1-2-1-1	1-2-1-1

Template Steps 1...4

フェイズ・パターンの最初の 4 ステップに、選択したテンプレートを使用します。それ以上のステップがある場合、そのステップはそのまま残ります。

Template Steps 5...8


フェイズ・パターンの最初の 5～8 ステップに、選択したテンプレートを使用します。それ以上のステップがある場合、そのステップはそのまま残ります。また、1～4 ステップもそのまま残ります。

Template Steps 9...12

フェイズ・パターンの最初の 9～12 ステップに、選択したテンプレートを使用します。それ以外のステップはそのまま残ります。

Template Steps 13...16

フェイズ・パターンの最初の 13～16 ステップに、選択したテンプレートを使用します。それ以外のステップはそのまま残ります。

 フェイズ・パターン（パターン・アイテム）のステップ数が、ここでのステップより少ない場合、フェイズは切り替わりません。

例えば、“Rhythm Multiplier”を100%、“Swing Note Value”を1:16分音符に設定し16分音符を刻むと、スウィング感は16分音符になります。また、他の設定は変更せず“Rhythm Multiplier”を50%にすると、刻みは32分音符になりスウィング感も32分音符になります。同様に、他の設定は変更せず“Rhythm Multiplier”を200%にすると、刻みは8分音符になりスウィング感も8分音符になります。この設定にすることで、2つのフェイズは別々のスウィング・ノートをもつことができますので、一方のフェイズは8分音符のスウィング、もう一方のフェイズは16分音符のスウィングといったことが可能になります。

2: P1-always use Phase1's Multiplier

常にフェイズ1のマルチプレイヤーを使用します。どちらのフェイズがリズムを生成しているかに関わらず、常にフェイズ1の“Rhythm Multiplier”を使用することを除いては、1:1ndと同様です。この設定のときには、フェイズ1の“Rhythm Multiplier”は、スウィングの設定全体に影響します。

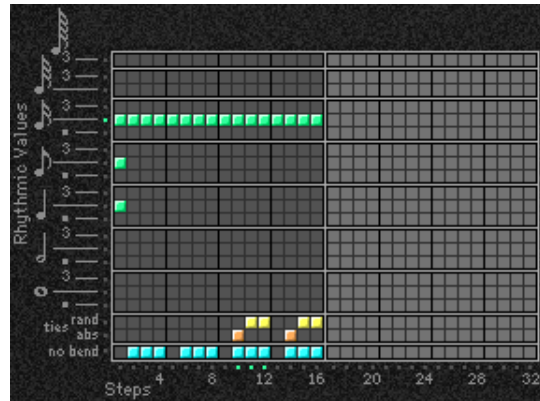
例えば、両方のフェイズの“Rhythm Multiplier”を100%、“Swing Note Value”を1:16分音符に設定して、16分音符を刻んだ場合、スウィング感は16分音符になります。ここで他の設定は何も変更せず、フェイズ1の“Rhythm Multiplier”だけを200%に変更すると、フェイズ1の刻みは8分音符に、フェイズ2の刻みは16分音符になりますが、スウィング感は両方とも8分音符になります。同様に他の設定は何も変更せず、フェイズ1の“Rhythm Multiplier”を100%、フェイズ2の“Rhythm Multiplier”を50%に変更すると、フェイズ1の刻みは16分音符に、フェイズ2の刻みは32分音符になりますが、スウィング感は両方とも16分音符になります。

3: P2-always use Phase2's Multiplier

常にフェイズ2のマルチプレイヤーを使用します。どちらのフェイズがリズムを生成しているかに関わらず、常にフェイズ2の“Rhythm Multiplier” (p.566)を使用することを除いては、1:1ndと同様です。この設定のときには、フェイズ2の“Rhythm Multiplier”は、スウィングの設定全体に影響します。

例えば、両方のフェイズの“Rhythm Multiplier”を100%、“Swing Note Value”を1:16分音符に設定して16分音符を刻んだ場合、スウィング感は16分音符になります。ここで他の設定は何も変更せず、フェイズ2の“Rhythm Multiplier”だけを200%に変更すると、フェイズ2の刻みは8分音符、フェイズ1の刻みは16分音符になりますが、スウィング感は両方とも8分音符になります。同様に他の設定は何も変更せず、フェイズ2の“Rhythm Multiplier”を100%、フェイズ1の“Rhythm Multiplier”を50%に変更すると、フェイズ2の刻みは16分音符、フェイズ1の刻みは32分音符になりますが、スウィング感は両方とも16分音符になります。

Pattern Grid & Associated Parameters



Rhythm Pattern

リズム・パターンは、グリッドの設定に従って生成されるノートのリズムをコントロールします。グリッドは最大32個のステップ、18種類の音符、[ties: rand]、[ties: abs]、[no bend] (縦列)で構成されています。

[ties: rand] - Random Tie: 同じステップの音符と前のステップの音符をランダムにタイしたり、しなかったりします。例えば、16分音符 - 16分音符と ties: randと続く2ステップの場合、リズムはランダムに8分音符 x1、または16分音符 x2になります。[ties: rand]が1個でも設定されていると、ランダム・ウェイティング・パラメーター・タイ (p.565)のパラメーターにより、タイになる優先度をコントロールできます。

[ties: abs] - Absolute Tie: 同じステップの音符と前のステップの音符をタイでつなげます。例えば16分音符 - 16分音符と Absolute Tieと続く2ステップの場合、リズムは8分音符 x1となります。

[ties: rand]、[ties: abs]は1つのステップで同時に設定はできません。

[no bend] - No Bend: ベンド・グループ (p.593)での設定により、ベンド・データを生成している場合に効果があります。通常、ベンド・データはノート・オンで生成しますが、[no bend]によりベンド・データを特定のステップで生成しない設定が可能です。

▲ 本機では、パターン・グリッドの表示や設定はできません。

Random Weighting Parameters - Pools

ランダム・ウェイティング・パラメーター・プールは、1つのステップで複数のリズム・パターン・グリッドがオンになっているときに使用できます。ランダム・プールは、そのうちどれか1つのグリッドを選択します。そのとき、選択の基準になるのが、ここで設定する“Pools-Random Curve”と“Pools-Random Factor”です。この2つの設定によって作られるカーブに、より近いグリッドが優先的に選択されます。“Pools-Random Factor”の値が0に近いとランダムではありませんが、選択される機会がすべてのグリッドに均等に与えられ、その値が0から離れ(正負を問わず)大きくなるに従って、選択されるグリッドはカーブに近いグリッドに片寄ってきます。



Pools-Random Factor [-99...+99]

Weighting Curve (ウェイトニング・カーブ)のカーブの度合いをコントロールします。0 に設定すると、どのウェイトニング・カーブでもリニア(直線)になります。また、-の値は、下の方の値を優先的に選択するカーブになります。+99 にすると、上の値しか選択しない状態になり、-99 にすると、下の値しか選択しない状態になります。この状態は、もはやランダムではありません。(ただし、S 字カーブのときに、-99 に設定すると、上と下の値以外を選択します。) 詳細は、付録の「Random Weighting Curves」を参照してください。(※p.609)

Pools-Weighting Curve [0...3]

- 0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

4 つの異なる形状のカーブから1つを選択します。選択するカーブによって、グリッドに対する影響のしかたが微妙に異なります。詳細は、付録の「Random Weighting Curves」を参照してください。(※p.609)

0: Exponential

ランダム・ウェイトニング・カーブが指数カーブになります。このカーブを選択して“Pools-Random Factor”を+の値にすると、指数カーブに沿った形で、短い拍の優先度が上がります。-の値にすると、指数カーブに沿った形で、長い拍の優先度が上がります。

1: Logarithmic


ランダム・ウェイトニング・カーブが対数カーブになります。このカーブを選択して“Pools-Random Factor”を+の値にすると、対数カーブに沿った形で、短い拍の優先度が上がります。-の値にすると、対数カーブに沿った形で、長い拍の優先度が上がります。

2: Exp-S (Exponential S)

ランダム・ウェイトニング・カーブが指数Sカーブになります。このカーブを選択して“Pools-Random Factor”を+の値にすると、指数カーブに沿った形で、中位の長さの拍の優先度が上がり、短い拍と長い拍の優先度が下がります。-の値にすると、指数カーブに沿った形で、長い拍と短い拍の優先度が上がり、中位の長さの拍の優先度が下がります。

3: Log-S (Logarithmic S)

ランダム・ウェイトニング・カーブが対数Sカーブになります。このカーブを選択して“Pools-Random Factor”を+の値にすると、対数カーブに沿った形で、中位の長さの拍の優先度が上がり、短い拍と長い拍の優先度が下がります。-の値にすると、対数カーブに沿った形で、長い拍と短い拍の優先度が上がり、中位の長さの拍の優先度が下がります。

 どのカーブを選択した場合でも、“Pools-Random Factor”が0 になっていると、カーブはリニア(直線)になり、どのグリッドも選択される優先度合いは等しくなります。

Note: 指数カーブと対数カーブは、形が似ているように見えますが、それらにはランダムの選択による結果にわずかな違いが

あります。付録の「Random Weighting Curves」を参照してください。(※p.609)

下表は、“Pools-Weighting Curve”と“Pools-Random Factor”がリズム・パターンにどのように影響するのを示しています。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	longer	shorter
Exp-S/Log-S	middle	shorter/longer

Weighting Curve (“Pools-Weighting Curve”)と Factor (“Pools-Random Factor”)の組み合わせによって短い拍(shorter)、長い拍(longer)、中間の拍(middle)の、どれが選択される可能性が高くなるかを示しています。

Random Weighting Parameters - Ties

ランダム・ウェイトニング・パラメーター・タイは、1つのステップ中でランダム・タイ・グリッドと1つ以上のリズム・パターン・グリッドがオンになっている場合に使用します。また、グリッドの優先度は“Ties-Weighting Curve”と“Ties-Random Factor”の設定によって決まります。



Ties-Random Factor [-99...+99]

Weighting Curve (ウェイトニング・カーブ)のカーブの度合いをコントロールします。0 にすると、どのウェイトニング・カーブでもリニア(直線)になります。また、+99 にすると、タイをまったく選択しない状態になります。-99 にすると、タイしか選択しない状態になります。詳細は、付録の「Random Weighting Curves」を参照してください。(※p.609)

Ties-Weighting Curve [0, 1]

- 0: Exponential 1: Logarithmic

2 つの異なる形状のカーブから1つを選択します。選択するカーブによって、グリッドに対する影響のしかたが、微妙に異なります。詳細は、付録の「Random Weighting Curves」を参照してください。(※p.609)

0: Exponential

ランダム・ウェイトニング・カーブが指数カーブになります。このカーブを選択して“Ties-Random Factor”を+の値にすると、指数カーブに沿った形で、Rhythm Valuesグリッドの優先度が上がります。-の値にすると、指数カーブに沿った形で、ties (タイ)の優先度が上がります。

1: Logarithmic

ランダム・ウェイトニング・カーブが対数カーブになります。このカーブを選択して“Ties-Random Factor”を+の値にすると、対数カーブに沿った形で、Rhythm Valuesグリッドの優先度が上がります。-の値にすると、対数カーブに沿った形で、ties (タイ)の優先度が上がります。

Note: 指数カーブと対数カーブは、形が似ているように見えますが、それらにはランダムな選択による結果にわずかな違いがあります。(参照: p.609 “Random Weighting Curves”)

どちらのカーブを選択した場合でも、“Ties-Random Factor” が 0 になっていると、カーブはリニア (直線) になり、Rhythm values グリッドまたは ties (タイ) が選択される度合いは等しくなります。

下表は、“Ties-Weighting Curve” と “Ties-Random Factor” がランダム・タイにどのように影響するのかわを示しています。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	less ties	more ties

Factor (“Ties-Random Factor”) の設定によって、タイになる可能性が少なく (less ties) なるか、多く (more ties) なるかわを示しています。

Associated Parameters

Rhythm Multiplier [1...800 (%)]

リズム・パターンの倍率をパーセンテージで設定します。同じリズム・パターンにいろいろな倍率の設定をして、ポリ・リズムを作成するときなどに、有効です。例えば、[16 分音符 - 8 分音符 - 8 分音符] のリズム・パターンで “Rhythm Multiplier” を 50% にすると、[32 分音符 - 16 分音符 - 16 分音符] になり、200% にすると、[8 分音符 - 4 分音符 - 4 分音符]、136% にすると、[8 分音符 - 4 分三連音符 - 4 分三連音符]、150% にすると、[付点 8 分音符 - 付点 4 分音符 - 付点 4 分音符] のリズム・パターンになります。

Straight Multipliers [0...5]

0: 25%	2: 100%	4: 400%
1: 50%	3: 200%	5: 800%

リズム・パターンに設定したいリズム・マルチ・プレイヤー (倍率) を選択します。このパラメーターの各値には、それぞれ異なる倍率が割り当てられています。例えば、16 分音符のリズムパターンのときに、このパラメーターの値を 1 にすると、倍率は 50% になりますので、32 分音符で演奏され、このパラメーターの値を 3 にすると、倍率は 200% になりますので、8 分音符で演奏されることとなります。

Straight/Trip Mults [0...10]

0: 25%	4: 100%	8: 400%
1: 34%	5: 136%	9: 544%
2: 50%	6: 200%	10: 800%
3: 68%	7: 272%	

リズム・パターンに設定したいリズム・マルチプレイヤー (倍率) を選択します。このパラメーターの各値は、ストレートな音符の倍率に加えて、3 連符の倍率も割り当てられています。例えば、16 分音符のリズム・パターンのときに、このパラメーターの値を 3 にすると、倍率は 68% になりますので、16 分 3 連符で演奏され、このパラメーターの値を 5 にすると、倍率は 136% になりますので、8 分 3 連符で演奏されることとなります。

Strt/Dot/Trip Mults [0...15]

0: 25%	4: 68%	8: 150%	12: 400%
1: 34%	5: 75%	9: 200%	13: 544%
2: 37%	6: 100%	10: 272%	14: 600%
3: 50%	7: 136%	11: 300%	15: 800%

リズム・パターンに設定したいリズム・マルチプレイヤー (倍率) を選択します。このパラメーターの各値は、ストレートな音符の倍率に加えて、付点音符と 3 連符の倍率も割り当てられています。例えば、16 分音符のリズム・パターンのときに、このパラメーターの値を 5 にすると、倍率は 75% になりますので、付点 32 分音符で演奏され、このパラメーターの値を 8 にすると、倍率は 150% になりますので、付点 16 分音符で演奏されることとなります。

Template Parameters

リズム・パターンをテンプレート (リズム・パターン・テンプレート) から選択します。(フェイズ 1 とフェイズ 2 で共用)

テンプレートは、次のパターンやパラメーターをコントロールします。

- リズム・パターン
- Random Weighting Parameters - Pools
- Random Weighting Parameters - Ties

Template [1...63]

テンプレートの 1 ~ 63 の範囲でテンプレートを選択できます。コントローラーを操作し GE RTP ページの “MIN” と “MAX” (参照: p.91) の範囲内からテンプレートを選択できます。

Template + Restore [0: [As Stored]...63]

Template + Restore では、GE の内部設定リズム・パターン 0: [As Stored] を選択できます。

機能的には “Template” と同様です。異なる点は GE RTP ページのレンジ・パラメーター (“MIN” と “MAX” 参照: p.91) を最小の値に設定すると、GE で内部設定されているリズム・パターンになります。値を最小値にすると内部設定リズム・パターンになり、レンジ・パラメーターをそれ以外の値にするとテンプレートの設定になります。

GE RTP ページの “MIN” を 5、“MAX” を 10 にした場合、5 にするとインターナルの設定になり、6 から 10 の値にするとその数値に応じたテンプレートの設定になります。このパラメーターにより、内部で設定したパターンをそのまま保ちつつ、様々なテンプレートに切り替えて使用することができます。このパラメーターの設定範囲は -1 ~ 77 です。0 ~ 77 のフルレンジのテンプレートに加えて、-1 で内部で設定したパターンに戻ります。

“Template” と “Template + Restore” の設定は保存されません。プログラムや GE を切り替えたときは、常に 0: [As Stored] にリセットされます。ただし、テンプレートによって変更したパラメーターの設定は GE データとして保存することができます。

Duration Group

Overview

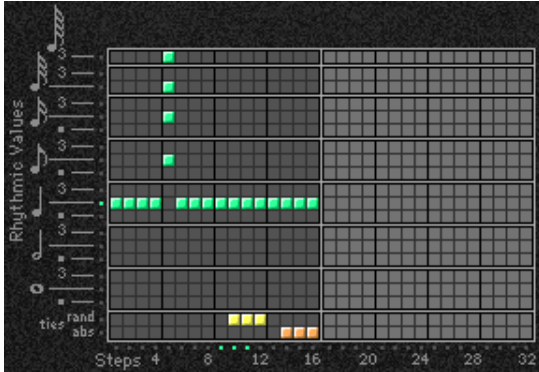
デュレーション・グループ (Duration Group) は、ノートのデュレーション (長さ) をコントロールします。

デュレーション・パターンについて

デュレーション・パターンは、リズム・グループの設定に基づいて生成されたノートのデュレーション (長さ) をコントロールします。デュレーションの値はランダム・ウェイティング・パラメーターを使用してランダムにすることも可能です。さらに、ノートをタイでつなぐことも可能で、このタイに関してもランダムにすることができます。

デュレーション・パターンは、ノートの生成が続く限りループし続けます。鍵盤や MIDI IN 端子から新たにトリガーを入力するか、またはフェイズ・パターンによってフェイズの先頭でリセットがかかるように設定していない限りパターンの最初に戻ることはありません。また、各グループのパターンはそれぞれ独立しているので、例えば、4 ステップのデュレーション・パターンをループさせておきながら、8 ステップのペロシティ・パターンと 12 ステップのクラスター・パターンを、それぞれ独立してループさせることができます。

Pattern Grid & Associated Parameters



Duration Pattern

デュレーション・パターンは、生成されるノートのデュレーションをグリッドの設定に従ってコントロールします。グリッドは、最大 32 個のステップ、18 種類の音符、[ties: rand]、[ties: rand] (縦列) で構成されています。

[ties: rand] - Random Tie: 同じステップの音符と前のステップの音符をランダムにタイでつなぎます。例えば 16 分音符 - 16 分音符と [ties: rand] と続く 2 ステップの場合、8 分音符 x1 となったり 16 分音符 x2 となったりします。Random Tie が 1 個でも設定されていると、ランダム・ウェイティング・パラメーター・タイ (p.569) により、タイになる優先度をコントロールできます。

[ties: abs] - Absolute Tie: 同じステップの音符と前のステップの音符をタイでつなぎます。例えば 16 分音符 - 16 分音符と [ties: abs] と続く 2 ステップの場合は、8 分音符 x1 となります。

[ties: rand]、[ties: rand] は、1 つのステップで同時に設定はできません。

⚠ “Duration Mode” (p.567) が 3: Timed、4: Rhythm Overlap、5: Rhythm % のとき、パターン・グリッドは無効になります

⚠ 本機では、パターン・グリッドの表示および設定はできません。

Associated Parameters

Duration Mode

[0...7]

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 0: Poly Extend | 4: Rhythm Overlap |
| 1: Poly Extend/Damped | 5: Rhythm % |
| 2: Mono Extend | 6: Pattern Overlap |
| 3: Timed | 7: Pattern % |

生成されたノートのデュレーションをコントロールする方法を設定します。

⚠ 選択したモードによって “Duration Value”、デュレーション・パターン・グリッド、ランダム・ウェイティング・パラメーターは無効になります。

0: Poly Extend

次に同じノートが生成されるまで、またはノート・シリーズの構成音から外れる (例えば、新しいコードを演奏したとき) までノートの発音が継続します。例えば、C メジャーコードのノートが継続していて、それが C マイナーにかわると、E 音のみミュートされます (C メジャーと C マイナーの構成音は E 以外同様なので)。これは、ギターのフィンガー・ピッキング奏法やカッティングの雰囲気を出したいときに有効です。デュレーション・パターン・グリッドを使用して、リズム・パターンの値よりも短いデュレーション値に設定すると、音によっては発音してすぐにミュートしてしまうことがあります。例えば、リズム・パターンが 4 分音符のノートを生成しているときに、4 分音符よりも短いデュレーション・パターンのステップがあれば、そのステップのノートは、そのデュレーションで発音します。これは、ギターのカッティングやミュート奏法に有効です。また、リズム・パターンの値よりも、デュレーション・パターン・ステップの値の方が長い場合、ノートは上記のように継続します。

“Duration Mode” を 0: Poly Extend にしたときの “Duration Value” では、音の全体的な長さを、各ステップで設定されている音の長さに対する割合 (1 ~ 800%) を設定します。100%未満の値にすると、実際の音の長さは各ステップで設定されている音の長さよりも短くなり、100%を超える値では長くなります。

1: Poly Extend/Damped

0: Poly Extend とほぼ同様ですが、ノート・シリーズからはずれたノートがミュートされるのではなく、コードが変わると継続しているノートがすべてミュートされます。

2: Mono Extend

各ノートやクラスターは、次のノートまたはクラスターが生成されるまで持続します。どんなノートやクラスターでも、次のノートまたはクラスターが生成されるまで持続します。

3: Timed (“Duration Value”: 1...5000 (ms))

生成されるノートのデュレーションを時間 (ms 単位) で設定します。

“Duration Value” で、生成されたノートのデュレーションをミリ秒単位（1/1000 秒）単位、1 ~ 5000ms の範囲で設定します。

生成されるノートは、すべて同じ長さになります。また、この設定はテンポから独立しています。例えば、50ms にすると、テンポに関わり無く、常にノートのデュレーションは 50ms になります。

4: Rhythm Overlap (“Duration Value”: -500...+500 ms)

生成されるノートの間隔でデュレーションを設定します。“Duration Value” で、ノートが次に生成されるノートとオーバーラップする（重なりあう）、または離れる長さをミリ秒単位（1/1000 秒）単位、- 500 ~ + 500ms の範囲で設定します。この値はリズム・パターンの値と関連しています。**+**の値はオーバーラップ（重なる）を、**-**の値はセパレーション（離れる）を起こします。例えば、この値を -20 に設定すると、すべてのノートはそれらのノートが生成されるリズム、またはテンポに関わり無く、次のステップのノートが生成される20ms手前でミュートされます。リズム・パターンの値はテンポと関連していますが、ここで設定する値は関連しません。リズム・パターンやテンポに関わらず、ステップとステップの間には、常に 20ms の間隔が生じます。

5: Rhythm % (“Duration Value”: 1...800 %)

リズム・パターンの値に対する割合でデュレーションを設定します。

“Duration Value” で、リズム・パターンの値に対するデュレーションの割合を 1 ~ 800% の範囲で設定します。デュレーションの時間は、リズム・パターンとテンポ、そしてこのパーセンテージから計算されます。例えば、この値を 50% にした場合、リズム・パターンが 8 分音符のノートを生成すると、16 分音符のノートを発音して、その後 16 分音符を入れることとなります。なお、この値はテンポとも関連しています。

6: Pattern Overlap (“Duration Value”: -500...+500 ms)

デュレーション・パターンは、リズム・パターンと同じようにパターン・グリッドを使用して作成します。デュレーション・パターンの各ステップの値は、生成されるノートのデュレーションを示します。

このモードを選択した場合、“Duration Value” でデュレーション・パターンの各ステップの値をどのくらい増やすかまたは減らすかを - 500ms ~ + 500ms の範囲で設定します。これは、デュレーション・パターンにゲートを設定することになります。例えば、デュレーション・パターンが 120BPM のテンポで 16 分音符、8 分音符の順にノートを生成している場合、各ノートのデュレーションは 125ms、250ms になります。このとき、“Duration Value” を -20 にすると、生成されるノートのデュレーションは 105ms、230ms となります。デュレーション・パターンの値はテンポと関連していますが、パターンのオーバーラップはテンポの影響を受けません。この場合、ノートのデュレーションは、テンポに関わらずデュレーション・パターンの値よりも、つねに 20ms 短くなります。

7: Pattern % (“Duration Value”: 1...800 %)

デュレーション・パターンは、リズム・パターンと同じようにパターン・グリッドを使用して作成します。デュレーション・パターンの各ステップの値は生成されるノートのデュレーションを示します。

このモードを選択した場合、“Duration Value” でデュレーション・パターンの各ステップの値をどのくらいの割合で増やすか

または減らすかを 1 ~ 800% の範囲で設定します。これは、デュレーション・パターンにゲートを設定することになります。例えば、デュレーション・パターンが 120BPM のテンポで 16 分音符、8 分音符の順にノートを生成している場合、各ノートは 125ms、250ms のデュレーションになります。このとき、“Duration Value” を 80% にすると、生成されるノートのデュレーションは 100ms、200ms となります。このモードにおいては、“Duration Value” に入力する値とテンポは関連していません。

Duration Value [-500...+5000]

“Duration Mode” の設定によって “Duration Value” の設定範囲は変わります。また、“Duration Mode” の設定を変更すると、“Duration Value” は、その設定の初期値になります。詳しくは、“Duration Mode” を参照してください。

 “Duration Mode” が 0: Poly Extend、1: Poly Extend/Damped、2: Mono Extend のときは無効になります。

Use Rhythm Multiplier [0, 1]

0: Off 1: On

オンにすると、生成されるデュレーション・パターンはリズム・グループの “Rhythm Multiplier” (p.566) の設定の影響をうけます。例えば、デュレーション・パターンが 16 分音符、“Rhythm Multiplier” が 200% の場合には、生成されるデュレーションは 8 分音符の長さになります。

“Rhythm Multiplier” をリアルタイムに変更し、同様にデュレーション・パターンでもノートを適切な長さにしたい場合に有効です。

Random Weighting Parameters - Pools

ランダム・ウェイトイング・パラメーター・プールは、1つのステップで複数のデュレーション・パターンがオンになっているときに使用できます。

p.564 Rhythm Group: Random Weighting Parameters - Pools

Pools-Random Factor [-99...+99]

p.565 Rhythm Group: “Pools-Random Factor”

Pools-Weighting Curve [0...3]

0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

p.565 Rhythm Group: “Pools-Weighting Curve”

下表は、“Pools-Weighting Curve” と “Pools-Random Factor” がパターンにどのように影響するのかを示したものです。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	Longer	shorter
Exp-S/Log-S	middle	shorter/longer

Weighting Curve (“Pools-Weighting Curve”) と Factor (“Pools-Random Factor”) の組み合わせで、ランダムによる選択の可能性が、短い(shorter)デュレーション、長い(longer)デュレーション、中間 (middle) デュレーションのどれに高くなるかを示しています。

Random Weighting Parameters – Ties

☞p.565 Rhythm Group: Random Weighting Parameters - Ties

Ties-Random Factor [-99...+99]

☞p.565 Rhythm Group: “Ties-Random Factor”

Ties-Weighting Curve [0, 1]

0: Exponential 1: Logarithmic

☞p.565 Rhythm Group: “Ties-Weighting Curve”

下表は、“Ties-Weight Curve” と “Ties-Random Factor” がパターンにどのように影響するのかわを示したものです。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	less ties	more ties

Factor (“Ties-Random Factor”)により、タイが選択される可能性が少なく (less ties) なるか、多く (more ties) なるかわを示しています。

Associated Parameters

Template Parameters

デュレーション・パターンを 63 または 64 個のテンプレート (デュレーション・パターン・テンプレート) から選ぶことができます。(フェイズ 1 と 2 で共有)

テンプレートは、次のパターンやパラメーターをコントロールします。

- デュレーション・パターン
- Random Weighting Parameters - Pools
- Random Weighting Parameters - Ties

Template [1...63]

☞p.566 Rhythm Group: “Template Parameters”

Filter Temp + Restore [0: [As Stored]...63]

☞p.566 Rhythm Group: “Template + Restore”

Index Group

Overview

インデックス・グループ (Index Group) は、ノート・シリーズ中の音列を、どのような順序で生成するかをコントロールします。また、1回に生成するノートの数にも影響を与えます。

インデックス・パターンについて

インデックス・パターンは、ノート・シリーズ中の音列からどのような順序でノートを生じさせるかをコントロールします。ノート・シリーズは、生成されたノートの位置と次に生成されるノートの位置を示すインデックス情報によってノート・シリーズ中のノートを生じさせます。インデックス・パターンは、ノートが生成された後に、ノート・シリーズ中の何番目のノートを生じさせるかを示します。**+**の値であれば、現在のノート位置から前のノート、**-**の値であれば後ろのノート、**[0]**はそのノートを繰り返します。

インデックス・パターンの値は、ランダム・ウェイト・パラメーター (※p.569) によってランダムに変化させることも可能です。また、フェイズ・グループの“Direction” (※p.560) が **1: Backwards** に設定されていると、インデックスの方向は反転します。

インデックス・パターンの最初の値は、最初のノートが生成された後に有効になります。インデックス・パターン **[1 - 1 - 1 - -2]** では、ノート・シリーズの最初の4つのノートの生成が起こり、続いてノート・シリーズの2番目のノートに戻る動作を繰り返します。

```

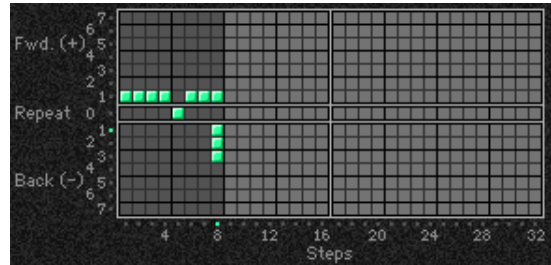
ノートシリーズ:      C4 → E4 → G4 → B4 ...
インデックス・パターン: → 1 → 1 → 1 →
                        ← ← -2 ← ←
ノートの生成:        C4 → E4 → G4 → B4 → E4 ...
  
```

フェイズ・グループの“Start %” (※p.558)、“Beginning Offset %”、“End Offset %” (※p.561) の設定によって、ノート・シリーズの途中を開始ポイントにして、そのノートを発音し続ける、または前のステップに戻るといったインデックス・パターンを作成することも可能です。そのステップに留まるインデックス・パターン (**[1-1]** または **[0]**) を作成した場合、フェイズ・グループの“Length Mode” (※p.559) が **0: AC-Actual** 以外に設定されているときだけフェイズが切り替わります。**0: AC-Actual** になっていると、ノートがノート・シリーズの最後に進むまではフェイズは切り替わりません。ノートがそのステップに留まっている場合は、ノートがノート・シリーズの最後に到達しないのでフェイズは切り替わりません。

インデックス・パターンは、ノートの生成が続く限りループし続けます。新たにトリガーがかかるか、またはフェイズ・パターンによってフェイズの先頭でリセットがかかるように設定しない限り、パターンの最初に戻ることはありません。また、各グループのパターンはそれぞれ独立しているので、例えば、4ステップのインデックス・パターンをループさせておきながら、8ステップのベロシティ・パターンと、12ステップのクラスター・パターンをそれぞれ独立してループさせることができます。

インデックス・パターンを使用する以外にも、ノート・シリーズを操作する方法は他にもあります。そのオプションを次に示します。

Pattern Grid & Associated Parameters



Index Pattern

インデックス・パターンのグリッドは、最大32個のステップとノートの動きを設定する縦列で構成されています。

🚫 本機では、パターン・グリッドの表示や設定はできません。

Associated Parameters

Index Mode [0...2]

0: Pattern **1: Random** **2: Random Walk**

0: Pattern

生成するノートの順番をパターン・グリッドのインデックス・パターンでコントロールします。

1: Random

ノート・シリーズを構成するノートの中から、ランダムに生成します。一般的のアルペジエーターとは異なり、このアルゴリズムは、同じピッチのノートが2回続くことはありません。生成されるパターンは機械的ではなく、より音楽的になります。

2: Random Walk

(“Random Walk Max Step”: **1...9**)

“Random Walk Max Step” で設定した範囲内のステップでランダムにノートを生成します。例えば、“Random Walk Max Step” を2にした場合、ノートの動ける範囲は **[-2 - -1 - 1 - 2]** となります。**[0]** は値に入りません。この設定は、即興演奏のように聞こえるリフを作成するのに適しています。同じフェイズを何回か繰り返すときに有効です。

🚫 パターン・グリッド上の1つの列で、同じノートを2回、またはそれ以上生成させたい場合は、1: Random または 2: Random Walk に設定するのではなく、0: Pattern にします。そしてインデックス・パターンの構成に **[0]** のグリッドを含めます。

Random Walk Max Step [1...9]

“Pattern Type” が **1: Random Walk** のときに、ランダムにノートを生成する範囲を設定します。この値は、特定の音楽的な音程ではなく、ノート・シリーズを通過したインデックスの動作と関連があります。

🚫 “Pattern Type” が **2: Random Walk** 以外では無効です。

Random Weighting Parameters

ランダム・ウェイティング・パラメーターは、1つのステップで複数のインデックス・パターンがオンになっているときに使用できます。

☞p.564 Rhythm Group: Random Weighting Parameters - Pools

Pools-Random Factor [-99...+99]

☞p.565 Rhythm Group: "Pools-Random Factor"

Pools-Weighting Curve [0...3]

- 0: Exponential 2: Exp-S**
1: Logarithmic 3: Log-S

☞p.565 Rhythm Group: "Pools-Weighting Curve"

☞p.609 付録: Random Weighting Curves

下表は、“Pools-Weighting Curve”と“Pools - Random Factor”がインデックス・パターンにどのように影響するかを示したものです。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	higher in grid	lower in grid
Exp-S/Log-S	middle	higher/lower

Weighting Curve (“Pools-Weighting Curve”)と Factor (“Pools - Random Factor”)の組み合わせでランダムによる選択の可能性が上のグリッド (high in grid)、下のグリッド (Lower in grid)、中間のグリッド (middle) のどれになるかを示しています。

Associated Parameters

Cluster Mode [0, 1]

- 0: Single 1: Multi**

クラスター (複数のノート ☞p.573) に対するインデックス・パターンの進行に関して設定します。1: Multi にすると、クラスターはノートの数と同じステップ数進みます。

0: Single-1 Step Per Cluster

1つのクラスターごとに1ステップ進みます。

ノートやノートのクラスター、またはドラム・ノートのグループを1つの固まりとして1つのステップに入れ、次のステップに進みます。次のステップのインデックスは、インデックス・パターンに従います。例えば、6ノート (サイズが6) のクラスターは、ノート・シリーズ (またはドラム・パターン) 内の連続した6個のノートから生成され、6個のノートは1つのステップで発音します。次のステップは、インデックス・パターンで指定されているインデックス分だけノート・シリーズの中を進んだノートになります (インデックスが2であれば、ノート・シリーズの3つ目のノート)。つまり、クラスターが生成される時、ノート・シリーズのインデックスは、前のステップのインデックス・パターンによって決定された値だけ動きます。これは、インデックス・パターンを正確にフォローして飛び回るノートを作成するのに有効です。1つ1つのクラスターのボトム・ノート (最低音) はサイズ1のクラスターがたどるステップをフォローします。その結果、クラスターのサイズはノート・シリーズや、フェイズ (またはドラム・パターン) の中を移動するインデックス・パターンの速さには何の影響も及ぼしません。

ん。また、インデックスがドラム・パターンの中であちこち飛び回る結果を引き起こすので、ドラム・パターンをランダム化するのに有効です。

インデックス・パターン = 2, クラスター・サイズ = 6

ノート・シリーズ: C2 E2 G2 B2 C3 E3 G3 B3 C4 E4 G4 B4

Step1: C2 E2 G2 B2 C3 E3

Step2: G2 B2 C3 E3 G3 B3

Step3: C3 E3 G3 B3 C4 E4

Step4: G3 B3 C4 E4 G4 B4

1: Multi-Step For Each Note In Cluster

内部GEパラメーター“Advance Mode”が0: Independentの場合、クラスターのノートやドラム・ノートのグループは、そのノート数分のステップを使用します。また、インデックス・パターンのインデックスが1でない場合は、クラスターの構成音はノート・シリーズの隣接したノートにはなりません。例えば、インデックス・パターンのインデックスが2の場合、6ノート (サイズが6) のクラスターは、ノート・シリーズ (またはドラム・パターン) 内のノートを1つ飛ばしにした6個のノートから生成され、この6個のノートは1つのステップで発音します。そして、インデックス・パターンは次のステップに進みます。次のステップは、インデックス・パターンで指定されているインデックス分、すなわち6個のノートの最後のノートから2つノート・シリーズの中を進んだノートになります。これは、ノート・クラスターを異なったボーイングで発音したり、または上記とは違った形でドラム・パターンをランダム化するのに有効です。更に、それぞれのクラスターの後で次のクラスターが以前のクラスターの終わったところからスタートしますので、フェイズとノート・シリーズ (またはドラム・パターン) が素早く切り替わっていくという効果があります。

インデックス・パターン = 2, クラスター・サイズ = 6

ノート・シリーズ: C2 E2 G2 B2 C3 E3 G3 B3 C4 E4 G4 B4 C5 E5 G5 B5 C6 E6 G6 B6 ...

Step1: C2 G2 C3 G3 C4 G4

Step2: C5 G5 C6 G6...

内部 GE パラメーター“Advance Mode”が1: Lock (R)、または Drum Lock オプションの場合

インデックス・パターンを使用しないで、他のパターンを使用するので、各ノートごとにインデックスを進めることはできません。現在のステップの“Index Value”は、クラスターの各ノート間の間隔をコントロールします。ノート・シリーズ上のクラスターを構成する各ノートの間隔は、現在のインデックス・パターンのインデックス値と同じになります。また、この値は次のクラスターが、どこで始まるかを表示します。例えば、“Index Value”を3にして、3つの音で構成されるクラスターを生成させると、ノート・シリーズ上のクラスターを構成する各ノートの3インデックス分の間隔で生成されます。そして、次に生成されるクラスターは、前のクラスターの3番目のノートから3インデックス分先のノートから生成されます。

インデックス・パターン = {3 2 1}, クラスター・サイズ = 3

“Advance Mode”: 1: Lock (R), “Cluster Mode”: 1: Multi

ノート・シリーズ C2 E2 G2 B2 C3 E3 G3 B3 C4 E4 G4 B4 C5 E5 G5 B5 C6 E6 G6 B6 ...

Step1: C2 B2 G3

Step2: E2 B4 E5

Step3: B5 C6 E6 ...

▲ “GE Type” (☞p.551) が 0: Generated-Riff の場合、クラスター・パターンにサイズ2以上の値がなければ、1: Multi に設定してもなにも効果はありません。

🔊 “GE Type” が 2: Generated-Drum の場合、クラスター・パターンに、サイズ 2 以上の値があり、かつ最低 1 つのドラム・パターンがフェイズ・パターンでクラスターを有効にしていなければ、1: Multi に設定してもなにも効果はありません。

Invert [0, 1]

0: Off 1: On

1: On にすると、(フェイズ・グループの “Beginning Offset %” と “End Offset %” の設定も関係しますが) ノート・シリーズ中を移動する通常のノートに加えて、反対側から移動するノートが同時に生成されます。このため、1 回に 2 倍のノートが生成されます。また、クラスターも反転して生成されます。

0: Off

インデックス・パターン = 2, クラスター・サイズ = 2

ノート・シリーズ:	C2	E2	G2	B2	C3	E3	G3	B3
Step1:	C2	E2						
Step2:			G2	B2				
Step3:					C3	E3		
Step4:							G3	B3

1: On

インデックス・パターン = 2, クラスター・サイズ = 2

ノート・シリーズ:	C2	E2	G2	B2	C3	E3	G3	B3
Step1:	C2	E2					G3	B3
Step2:			G2	B2	C3	E3		
Step3:			G2	B2	C3	E3		
Step4:	C2	E2					G3	B3

Double [0, 1]

0: Off 1: On

1: On にすると、1 回に 2 倍のノートを生成します。

ノート・シリーズによって生成されるノートに加えて、“Double Amount” で設定した音程のノートが同時に生成されます。このため 1 回に 2 倍のノートが生成されます。また、クラスターの場合も同様に 2 倍生成されます。

Note: “Double” と “Invert” (☞p.572) を同時に使用すると 4 倍のノートが生成されます。

Double Amount [0...12]

0: Auto 1...12: Index

“Double” を 1: On にすると有効になります。ノート・シリーズ上のノートが同時に発音します。ここで設定したインターバル (ノート・シリーズ上) のノートが同時に生成されます。

この設定を 0: Auto にすると、ノート・シリーズのノートの数を計算して最適なインターバルが自動的に設定されます。

“Double”: 1: On, “Double Amount”: 2

ノート・シリーズ:	C2	E2	G2	B2	C3	E3	G3	B3	C4	E4	G4	B4
Step1:	C2	E2	G2									
Step2:		E2		B2								
Step3:			G2		C3							
Step4:				B2		E3						

Inv/DbI Vel. Offset [0...200%]

“Double” と “Invert” によって生成されるノートのペロシティーを、元のノートのペロシティー値に対する割合で設定します。“Double” と “Invert” によって生成されるノートを、元のノートより弱く、または強く発音させます。

100%未満の場合は、元のノートより弱く発音します。

101%以上の場合は、元のノートより強く発音します。

0% にすると、“Double” と “Invert” によるノートは生成されません。

🔊 “Double” と “Invert” が 0: Off の場合は無効になります。

Template Parameters

インデックス・パターンを 63 または 64 個のテンプレート (インデックス・パターン・テンプレート) から選択します。(フェイズ 1 と 2 で共有)

テンプレートは、次のパターンやパラメーターをコントロールします。

- インデックス・パターン
- Random Weighting Parameters

Template [1...63]

☞p.566 Rhythm Group: “Template Parameters”

Template + Restore [0: [As Stored]...63]

☞p.566 Rhythm Group: “Template + Restore”

Cluster Group

Overview

クラスター・グループ (Cluster Group) では、同時に生成される複数のノートの発音のしかたや順番 (方向) をコントロールします。

クラスター・パターンについて

クラスターとは、同時に生成される複数のノートの集まりのことをいいます。KARMA では、そのノートの数をサイズ (Size: 1 ~ 10) という単位で表します。クラスター・パターンは、リズム・パターン等をもとに 1 ステップごとに生成するノートの数をコントロールし、コード (和音) を生成します。

生成したコードをギターで弾いたようにシミュレートしたり (“Strum”)、ランダム・ウェイティング・パラメーターでクラスターのサイズをランダムにすることができます。

“GE Type” (※p.551) が 0: **Generated-Riff** で、クラスター・パターンを 1 にした場合、1 つずつノートが生成されます。鍵盤や MIDI IN 端子から CMaj7 のコードを入力すると、次のようにノートが生成されます。

Cluster Pattern [1]



Index Group の “Cluster Mode” (※p.571) を 0: **Single** にして、クラスター・パターンを [3 - 1 - 1 - 3 - 1 - 2] にした場合、上の例と同じコードを入力すると、次のようにノートが生成されます。

Cluster Pattern {3, 1, 1, 3, 1, 2}



クラスターのノート数は、インデックス・グループの “Invert” (※p.572)、“Double” (※p.572) を設定すると 2 倍、4 倍に増やすことができます。

クラスター・パターンは、ノートの生成が続く限りループし続けます。新たにトリガーを入力するか、フェイズ・パターンによってフェイズの先頭でリセットがかかるように設定していない限り、パターンの途中でリセットされることはありません。

各グループのパターンは独立していますので、4 ステップのリズム・パターンをループさせておきながら 8 ステップのペロシティ・パターンと 12 ステップのクラスター・パターンを独立してループさせることができます。

Strum [0...1000 (ms)]

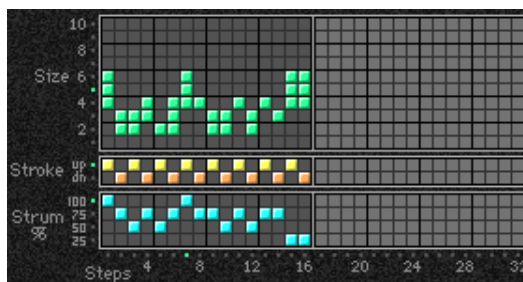
1 つのクラスターを発音させる全体の時間をミリ秒 (1/1000 秒) 単位で設定します。クラスター・サイズが 3 のときよりも、5 のときの方が各ノートの間隔は狭くなり、自然なストラム (ギターでコードを弾く、または速いアルペジオやフラム) 効果が得られます。ストラムは、クラスターを発音するときに、上から下、下から上を交互に行います。値を大きくすると、ストラムというよりもアルペジオになります。各クラスターは、次

のクラスターにつながるときに音が途切れることなく発音します。

ノートが 1 つだと効果はないので、“Strum” を設定する場合は、クラスター・サイズ (“Size”) を 2 以上にします。

▲ “GE Type” (※p.551) が 1: **Generated-Gated** で “Gate Type” が Expression の場合、または “GE Type” が 2: **Generated-Drum** での場合は設定できません。

Pattern Grid & Associated Parameters



Cluster Pattern

クラスター・パターンでは、サイズ (生成されるノート数) をコントロールします。グリッドは、最大 32 個のステップと同時に生成するノート数を 1 から 10 で設定する縦列で構成されています。

▲ 本機では、パターン・グリッドの表示や設定はできません。

Random Weighting Parameters

ランダム・ウェイティング・パラメーターは、グリッド中の最低 1 つのステップで、複数のグリッドがオンになっている場合に使用できます。

※p.564 Rhythm Group: Random Weighting Parameters - Pools

Pools-Random Factor [-99...+99]

※p.565 Rhythm Group: Pools-Random Factor

Pools-Weighting Curve [0...3]

0: Exponential 2: Exp-S

1: Logarithmic 3: Log-S

※p.565 Rhythm Group: Pools-Weighting Curve

※p.609 付 録: Random Weighting Curves

下表は、“Pools-Weighting Curve”と “Pools-Random Factor” が、クラスター・パターンにどのように影響するのを示したものです。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	larger	smaller
Exp-S/Log-S	middle	smaller/larger

Weighting Curve (“Pools-Weighting Curve”) と Factor (“Pools-Random Factor”) の組み合わせで、ランダムによる

選択の可能性が、クラスター・サイズが大きい (larger)、小さい (smaller)、中間 (middle) のどれになるかを示しています。

Associated Parameters

Template Parameters

クラスター・パターンを 63 または 64 個のテンプレート (クラスター・パターン・テンプレート) から選ぶことができます。(フェイズ 1 と 2 で共有)

テンプレートは、次のパターンやパラメーターをコントロールします。

- クラスター・パターン
- Random Weighting Parameters - Pools

Template **[1...63]**

☞p.566 Rhythm Group: "Template"

Template + Restore **[0: [As Stored]...63]**

☞p.566 Rhythm Group: "Template + Restore"

Velocity Group

Overview

ベロシティ・グループ (Velocity Group) では、GE によって生成されるノートのベロシティをコントロールします。

ベロシティ・パターンについて

GE では、鍵盤または MIDI IN 端子から入力されたベロシティ値もとにイニシャル・ベロシティ値を設定します。

生成されたノートのベロシティ値には、このイニシャル・ベロシティ値から差し引かれた値が使用されます。ベロシティ・パターンは、イニシャル・ベロシティ値から差し引く量をパターンにしたものです。ベロシティ・パターンによって、生成されたノートに様々なアクセント（強弱）をつけることができます。また、ランダム・ウェイティング・パラメーターによって、ベロシティ・パターンをランダムに変化させることも可能です。

イニシャル・ベロシティは、“Velocity Mode” の設定と鍵盤または MIDI IN 端子から入力されたベロシティ値で決まります。“Velocity Mode” を **2: Constant**、“Velocity Value” を **124** に設定している場合、イニシャル・ベロシティの値は **124** でノートが生成されます。このとき、ベロシティ・パターンを **[0 -- 20 -- 40]** にしてノートを入力すると、下記のようなベロシティ値が送信されます。

124 104 84 124 104 84 ...

ベロシティ・パターンは、ベロシティ・エンベロープに加算されて動作します。ただし、ベロシティ・パターンでの強弱差は、ベロシティ・エンベロープがゼロに近いほど小さくして、ベロシティ値がゼロ以下にならないようにします。

ベロシティ・パターンは、“Scale” パラメーターによって正確にスケールされます。ベロシティ・パターンがパターンやフレーズにどのように影響を与えるか、そしてどのようなバリエーションを加えるかをコントロールします。

ベロシティ・パターンは、ノートの生成が長く限りループし続けます。新たにトリガーを入力するか、フェイズ・パターンによってフェイズの先頭でリセットがかかるように設定してない限り、パターンの最初に戻ることはありません。また、パターンはそれぞれ独立していますので、4 ステップのノート・パターンをループさせておきながら、8 ステップのベロシティ・パターンと、12 ステップのクラスター・パターンを、それぞれ独立してループさせることができます。

Global Parameters

Velocity Mode

[0...2]

0: Actual **1: Average** **2: Constant**

鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたベロシティの値が、GE によって生成されるノートのベロシティにどのように影響を与えるかを設定します。

 When the “Velocity Mode” が **0: Actual**、または **1: Average** のときに、“Velocity Range Bottom” と “Velocity Range Top” が有効になります “Velocity Mode” が **2: Constant** のときは、“Velocity Range Bottom” と “Velocity Range Top” が無効になります。

0: Actual

鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたベロシティの値が生成されるノートのイニシャル・ベロシティとなります。強く弾いたノートは強く、弱く弾いたノートは弱く発音します。

1: Average

鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたベロシティの値を平均化したものがイニシャル・ベロシティとなります。

“Velocity Range Bottom” と “Velocity Range Top” パラメーターが有効になり、ベロシティをスケールする感度を設定できます。

この設定では、発音するノート全体の音量をコントロールすることができます。例えば、ギターをかき鳴らした感じをシミュレートする場合、コードを強く弾きすぎてしまったときでも、発音される各コードのベロシティは同じ値になります。

2: Constant

鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたベロシティの値は無視されます。“Velocity Value” パラメーターで設定された値がイニシャル・ベロシティとなります。例えば、“Velocity Value” を **124** にすると、生成されるすべてのノートのイニシャル・ベロシティが **124** になります。

Velocity Value

[1...127]

“Velocity Value” で設定された値がイニシャル・ベロシティとなります。例えば、“Velocity Value” を **124** にすると、生成されるすべてのノートのイニシャル・ベロシティが **124** になります。ベロシティ・パターン・グリッドとベロシティのスケールも、生成されるノートのベロシティに反映されます。



“Velocity Mode” が **2: Constant** 以外のときは、このパラメーターは無効になります。

Velocity Range Bottom

[1...127]

Velocity Range Top

[1...127]

鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたベロシティ値の全体的な感度を設定します。これを基にイニシャル・ベロシティが設定され、ベロシティ・パターン・グリッドとベロシティのスケールに対して適用されます。“Velocity Range Bottom” を **1**、“Velocity Range Top” を **127** に設定すると、ベロシティの感度はフルレンジになり、鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたベロシティ値が、そのまま GE に入力されます。“Velocity Range Bottom” の値を大きくしていくと、感度の幅は狭くなりますが、GE 入力されるベロシティは徐々に大きくなります。例えば、“Velocity Range Bottom” を **64**、“Velocity Range Top” を **127** にすると、鍵盤や MIDI IN 端子からのベロシティ値が **64** のときは、GE に **96** のベロシティ値が入力されます (ベロシティのレンジ **1 ~ 127** が **64 ~ 127** にスケールされ、**50%** 大きくなります)。また、“Velocity Range Top” の値を小さくしていくと、ノートの全体的な感度は低くなり、GE 入力されるベロシティも徐々に小さくなります。例えば、“Velocity Range Bottom” を **1**、“Velocity Range Top” を **64** にすると、鍵盤や MIDI IN 端子からのベロシティ値が **64** のときは、GE に **32** のベロシティ値が入力されます。(ベロシティのレンジ **1 ~ 127** が **1 ~ 64** にスケールされ、**50%** 小さくなります)

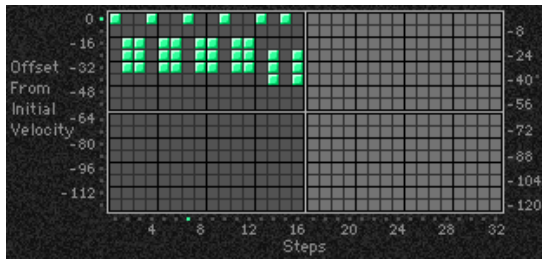
Note: “Velocity Range Bottom” と “Velocity Range Top” を同じ値にすると、“Velocity Mode” を **2: Constant** にしたときと同じになります。例えば、“Velocity Mode” を **1: Average**、“Velocity Range Bottom” と “Velocity Range Top” を **64** にした場合と、“Velocity Mode” を **2: Constant**、“Velocity Value” を **64** にしたときと同じ結果になります。

Randomize Bottom [-12...+12]

Randomize Top [-12...+12]

生成するノートのベロシティ値を散らす範囲を、どの程度にするかを設定します。ベロシティ・パターンがクラスターを1つの固まりとして扱っている場合でも、この設定を行うことにより、クラスターの構成音1つ1つのベロシティを少しずつ変えることができます。これは機械的な正確さよりも人間が弾いているような効果を出したいときに有効です。

Pattern Grid & Associated Parameters



Velocity Pattern

ベロシティ・パターンのグリッドは、最大32個のステップとイニシャル・ベロシティから差し引くオフセット値を設定する16の縦列で構成されています。イニシャル・ベロシティは“Velocity Mode”の設定と鍵盤やMIDI IN端子からのベロシティ値によって決まります。ベロシティ・パターンは、ベロシティ値を直接設定するタイプでなく、イニシャル・ベロシティから差し引くオフセット値を設定するので、鍵盤で弾いたときのベロシティのニュアンスを保持した上でアクセントの変化をつけることが可能です。16の縦列は、上から下へイニシャル・ベロシティから差し引く量が増加していきます。

本機では、パターン・グリッドの表示や設定はできません。

Random Weighting Parameters - Pools

ランダム・ウェイトイング・パラメーター・プールは、ベロシティ・パターン・グリッド中の最低1つのステップで複数のグリッドがオンになっている場合に使用できます。

※p.564 Rhythm Group: Random Weighting Parameters - Pools

Pools-Random Factor [-99...+99]

※p.565 Rhythm Group: Pools-Random Factor

Pools-Weighting Curve0...3]

0: Exponential 2: Exp-S

1: Logarithmic 3: Log-S

※p.565 Rhythm Group: Pools-Weighting Curve

※p.609 付録: Random Weighting Curves

下表は、“Pools-Weighting Curve”と“Pools-Random Factor”がベロシティ・パターンにどのように影響するのかを示したものです。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	louder	softer
Exp-S/Log-S	middle	louder/softer

Weighting Curve (“Pools-Weighting Curve”) と Factor (“Pools-Random Factor”) の組み合わせで、ランダムによる選択の可能性が、ベロシティ値が大きい (louder)、小さい (softer)、中間 (middle) のどれになるかを示しています。

Associated Parameters

Cluster Mode [0, 1]

0: Single-1 Step Per Cluster

1: Multi-Step For Each Note In Cluster

0: Single-1 Step Per Cluster

1つのクラスターごとに1ステップ進みます。

この設定では、ノートやノートのクラスターまたはドラム・ノートのグループを1つの固まりとして1つのベロシティ・ステップに入れ、次のステップに進みます。例えば、6ノート (サイズが6) のクラスターは、6個のノートがすべて同じベロシティで生成され、次のステップへ進みます。この設定は、クラスター構成音すべてのベロシティを同じにしたいテクノ・ミュージックの演奏時に有効です。

1: Multi-Step For Each Note In Cluster

クラスターの1ノートごとに1ステップ進みます。

この設定では、クラスターのノート、またはドラム・ノートのグループは、そのノート数分のステップを使用します。また、クラスター構成音やドラム・ノートの構成音1つ1つが異なるベロシティ値になります。例えば、6ノート (サイズが6) のクラスターは、6個のノートがそれぞれ別のステップで生成され、次のステップへ進みます。この設定では、クラスターの構成音やドラム・パターンのノートを別々のベロシティで生成でき、人間味を出したいときにとても有効です。

本機では、“GE Type” (※p.551) が0: Generated-Riffの場合、クラスター・パターンにサイズ2以上の値がなければ、1: Multiに設定しても効果はありません。


本機では、“GE Type” が1: Generated-Gatedの場合、生成されるノート数がクラスター・サイズになり、そのノート数分ステップが進みます。

本機では、“GE Type” が2: Generated-Drumの場合、クラスター・パターンにサイズ2以上の値があり、かつ最低1つのドラム・パターンが、フェイス・パターンでクラスターを有効にしているか、またはドラム・パターンの中で2つ以上のドラム・ノートが同時に生成されなければ、1: Multiに設定しても効果はありません。

Scale [-999...+999 (%)]

この設定は、ベロシティ・パターンがイニシャル・ベロシティに与える影響の度合いを設定します。この値は+で大きい値だと、パターンの値によっては発音されないベロシティ値になってしまいます。また反対に-で大きい値だと、イニシャル・ベロシティがすごく弱くても、パターンによるベロシティが大きくなるリバース効果を生み出します。

“Scale” は、ベロシティ・パターン・グリッドの分割数を増やすために使用することができます。例えば、+100% ではオフセットは縦軸に表示される値と同じになります。(※p.573 Pattern Grid 図) +50% ではオフセットは 1/2 となり、縦軸のグリッド間隔は 8 ではなく 4、範囲は 0 から -60 になります。+25% ではオフセットは 1/4 となり、縦軸のグリッド間隔は 2、範囲は 0 から -30 になります。逆に +200% だと、オフセットは 2 倍になり、縦軸のグリッド間隔は 16、範囲は 0 から -240 になります。その結果、ノートを発音できるベロシティに満たなくて、発音されないノートが出てくる場合があります。(ベロシティ値が 1 未満のノートは無視されます。)

 “GE Type” (※p.551) が 2: Generated-Drum の場合は設定できません。ドラム・グループ中の各パターンには、それぞれ別々の “Velocity Scale” パラメーターがあります。(※p.598)

Template Parameters

ベロシティ・パターンを 63 または 64 個のテンプレート (ベロシティ・パターン・テンプレート) から選ぶことができます。(フェーズ 1 と 2 で共有)

テンプレートは、次のパターンやパラメーターをコントロールします。

- ベロシティ・パターン
- Random Weighting Parameters

Template [1...63]

※p.566 Rhythm Group: “Template”

Template + Restore [0: [As Stored]...63]

※p.566 Rhythm Group: “Template + Restore”

CCs/Pitch Group

Overview

CCs グループ (CCs Group) では、CC (MIDI コントロール・チェンジ) メッセージを生成します。例えば、生成した CC メッセージを使用して、GE (Generated Effect) のノート・パンニング (ステレオの定位) をコントロールできます。CCs グループで生成したすべての CC データでは、シンセサイザーのレゾナンス、フィルター周波数、ピブラートなどの MIDI で制御することが可能なパラメーターをコントロールすることができます。さらに、ピッチ・バンド・メッセージ (これは MIDI コントロール・チェンジではありませんが) を生成するために CC パターンを使用することも可能です。

また、GE の設定によっては、生成されるノートにトランスポーズをかけるピッチ・オフセットとしても CC パターンを使用できます。また TRITON シリーズのアルペジエーターでのアルペジオ・パターン各ステップの“Pitch Offset” の設定を再現するときにも使用できます。

CC、バンド、ピッチ・パターンについて

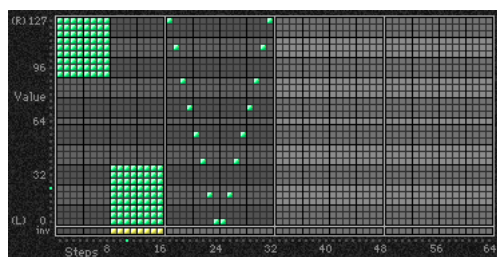
CC/バンド・パターンからは、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの値 0 ~ 127、またはピッチ・バンド、ピッチ・トランスポーズの値が送信されます。この値はノートまたはノート・クラスターが生成されると送信します。送信する値をランダム・ウェイティング・パラメーター (※p.579) の設定によって変化させることも可能です。

選択した CC が #10 (パンポット) で、CC パターンが [0 - 127] の場合、生成されたノートは、左、右の順に定位することになります。CC パターンが [0 - 0 - 0 - 0 - 127 - 127 - 127 - 127] であれば、はじめの 4 ノートが左側に定位し、次の 4 ノートが右側に定位します。また、“Polarity” (※p.579) を使用することにより、CC パターンを反転させることができ (反転すると値は 127 ~ 0)、パターン・データを変更することなく、簡単にパターンの方向を変更できます。

CC パターンは、ノートの生成が続く限りループし続けます。新たにトリガーを入力するか、フェイズ・パターンによってフェイズの先頭でリセットがかかるように設定していない限り、パターンの最初に戻ることはありません。また、パターンはそれぞれ独立していますので、4 ステップの CC パターンをループさせておきながら、8 ステップのベロシティ・パターンと 12 ステップのクラスター・パターンを、それぞれ独立してループさせることができます。

Pattern Grid & Associated Parameters

CC# またはピッチバンドとして使用したときのグリッド

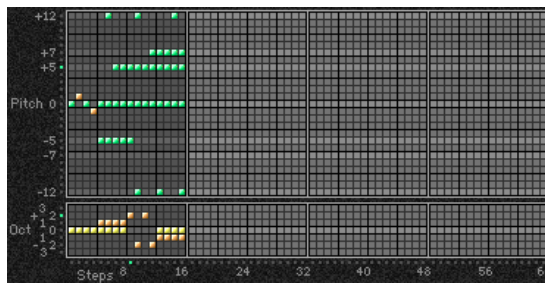


CC Pattern

CC パターンは、生成する MIDI コントロール・メッセージ (またはピッチ・バンド・メッセージ) をコントロールします。グリッドは、最大 64 のステップ、値、“inv” を設定する縦列で構成されています。“inv” ではランダム・ウェイティング・カーブを逆にするかどうかを設定します。

GE の設定によっては、フェイズ 2 の CC パターンは生成されるノートに対して、トランスポーズ値を生成するピッチ・オフセットとして使用できます。このとき、グリッドはトランスポーズを ± 12 半音ステップで設定する上部 25 列と、トランスポーズのオクターブを ± 3 ステップで設定する下部 7 列で構成されます。この 2 つ設定によって ± 48 半音の範囲でトランスポーズの設定が可能です。TRITON シリーズのアルペジエーターでのアルペジオ・パターン各ステップの“Pitch Offset” の設定を再現したり、おもしろい効果を得るときに使用できます。

ピッチ・オフセットとして使用したときのグリッド



本機では、パターン・グリッドの表示や設定はできません。

Associated Parameters

Fixed On [0...128]

0...127: fixed CC value 128: Pattern

0 ~ 127 に設定すると、設定した値で CC またはピッチ・バンド・メッセージが生成されます。このとき設定されているパターン・グリッドの設定は無効になります。

128: Pattern にすると、パターン・グリッドによって CC またはピッチ・バンド・メッセージが生成されます。

GE でフェイズ 2 に Pitch Offset 値が設定されている場合は無効となります。

Pattern Type [0...5]

0: Pattern 3: Index to 32 <->96
1: Index to 0 <->127 4: Index to 0 <->64
2: Index to 24 <->108 5: Index to 64 <->127

1 ~ 5 に設定すると、ノート・シリーズ中のノートの位置を基本に値が割り当てられ、その値の CC またはピッチ・バンド・メッセージが生成されます。

GE でフェイズ 2 に Pitch Offset 値が設定されている場合は無効となります。

0: Pattern

パターン・グリッドの設定によって CC またはピッチ・バンド・メッセージが生成されます。

Index

1: Index to 0...127 ~ 5: Index to 64...127 に設定すると、ノート・シリーズの左右のノートの位置を基本に、値が割り当てられ、その値の CC またはピッチ・バンド・メッセージが生成されます。例えば、1: Index to 0...127 にすると、初めに生成されるノートは 0、最後に生成されるノートは 127 としてノート・シリーズ中にあるノートのインデックスを比較し、0 ~ 127 に応じた値に割り当てます。“Polarity” (※p.579) でノートの高低を反転させることもできます。この設定は、ピアノやハーブなどの楽器の定位をステレオにしたり、他の CC データでノートのピッチをトラッキングするのに便利です。なお、この設定になっているときは、パターン・グリッドは使用できません。

1: Index to 0 <-> 127

ノート・シリーズを CC またはピッチ・バンドの値 0 ~ 127 に割り当てます。

2: Index to 24 <-> 108

ノート・シリーズを CC またはピッチ・バンドの値 24 ~ 108 に割り当てます。

3: Index to 32 <-> 96

ノート・シリーズを CC またはピッチ・バンドの値 32 ~ 96 に割り当てます。

4: Index to 0 <-> 64

ノート・シリーズを CC またはピッチ・バンドの値 0 ~ 64 に割り当てます。

5: Index to 64 <-> 127

ノート・シリーズを CC またはピッチ・バンドの値 64 ~ 127 に割り当てます。

Polarity [0, 1]

0: Regular (+) 1: Inverted (-)

0: Regular (+)

CC パターンは作成されたままの値で送信されます。

1: Inverted (-)

CC パターンの値が反転します。0 は 127 として、127 は 0 として、96 は 32 として送信されます。これは 1 つのパターンを 2 通りに使用することを可能にします。

Random Weighting Parameters

ランダム・ウェイティング・パラメーターは、CC パターンのグリッド中の最低 1 つのステップで、複数のグリッドがオンになっている場合に使用できます。

※p.564 Rhythm Group: Random Weighting Parameters - Pools

Pools-Random Factor [-99...+99]

※p.565 Rhythm Group: Pools-Random Factor

Pools-Weighting Curve [0...3]

0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

※p.565 Rhythm Group: Pools-Weighting Curve

※p.609 付 録: Random Weighting Curves

下の表は、“Pools-Weighting Curve”と“Pools-Rand Fact”が、CC パターンにどのように影響するのかわかを示したものです。


Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	higher in grid	lower in grid
Exp-S/Log-S	middle	higher/lower

Note: Weighting Curve (“Pools-Weighting Curve”)と Factor (“Pools-Rand Fact”) の組み合わせで、ランダムによる選択の可能性が、CC 値が大きい (higher in grid)、小さい (lower in grid)、中間 (middle) のどれになるかを示しています。また、CC パターン・グリッドで“Inversion”を使用している場合は逆の動作になります。

Pitches-Random Factor [-99...+99]

ピッチ・オフセット値の Weighting Curve (ウェイティング・カーブ) の度合いをコントロールします。

※p.565 Rhythm Group: Pools-Random Factor

 GE の設定により Phase 2 CC パターンによって Pitch Offset 値を設定している場合にのみ有効です。


Pitches-Weighting Curve [0...3]

0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

ピッチ・オフセット値の Weighting Curve (ウェイティング・カーブ) の形状を選択します。

※p.565 Rhythm Group: Pools-Weighting Curve


※p.609 付 録: Random Weighting Curves

 GE の設定により Phase 2 CC パターンによって Pitch Offset 値を設定している場合にのみ有効です。

Octaves-Random Factor [-99...+99]

オクターブ値の Weighting Curve (ウェイティング・カーブ) の度合いをコントロールします。

※p.565 Rhythm Group: Pools-Random Factor

 GE の設定により Phase 2 CC パターンによって Pitch Offset 値を設定している場合にのみ有効です。


Octaves-Weighting Curve [0...3]

0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

オクターブ値の Weighting Curve (ウェイティング・カーブ) の度合いをコントロールします。

※p.565 Rhythm Group: Pools-Weighting Curve

※p.609 付 録: Random Weighting Curves

 GE の設定により Phase 2 CC パターンによって Pitch Offset 値を設定している場合にのみ有効です。

Global Parameters

CC-A [-1...126]

CC-B [-1...126]

— **1: Off** 96...125: [N/A]
0...95: CC#00...CC#95 126: Pitch Bend

コントロール・チェンジとピッチ・ベンドの中から1つを選択します。

Note: “CC-A” と “CC-B” のデータは、同時に同じ値を送信したり、異なる値を送信したり、交互に送信したりなど、GE の内部パラメーターの設定によりいろいろなバリエーションがあります。

🔊 Transmitted MIDI Filter: “GE CC-A”、“GE CC-B” (※p.79) が Off の場合、“CC-A” または “CC-B” が生成するデータは送信されないため、その効果はかかりません。

Associated Parameters

Cluster Mode [0, 1]

0: Single-1 Step Per Cluster

1: Multi-Step For Each Note In Cluster

0: Single-1 Step Per Cluster

1つのクラスターごとに1ステップ進みます。

ノートやノートのクラスター、またはドラム・ノートのグループを1つの固まりとして1つのステップに入れ、次のステップに進みます。例えば、6ノート（サイズが6）のクラスターは、6個のノートがすべて同じCCの値で生成され、次のステップに進みます。

1: Multi-Step For Each Note In Cluster

クラスターの1ノートごとに1ステップ進みます。

クラスターのノート、またはドラム・ノートのグループは、そのノート数分のステップを使用します。また、クラスター構成音、またはドラム・ノートの構成音1つ1つが異なるCCの値になります。例えば、6ノート（サイズが6）のクラスターは、6個のノートがそれぞれ別のステップで生成され、次のステップに進みます。これは、クラスターの構成音、またはドラム・パターン・ノートを、別々のCC値で生成できることを意味します。しかし、接続した外部MIDI音源がサポートしている場合のみ効果があります。本機では効果ありません。

この設定は、ノート・ナンバー・パターン・タイプ・オプションにも影響します。0: Singleに設定されている場合は、最初のノートのピッチにより決定するCC値が、クラスターを構成するすべてのノートのCC値になりますので、クラスターのノートはすべて、同じ場所に定位します。一方1: Multiに設定されている場合、クラスターを構成するノートは、それぞれ別のCC値になります。例えば、パンポット・データの場合、クラスターを構成するノートは、それぞれのピッチに相当するパンポット・データを生成しますので、各ノートは別々の場所に定位します。しかし、接続した外部MIDI音源がサポートしている場合のみ効果があります。本機では効果ありません。

🔊 “GE Type” (※p.551) が 1: Gerenerated-Gated の場合、生成されるノートの数がクラスター・サイズとみなされます。

🔊 “GE Type” が 0: Generated-Riff の場合、クラスター・パターンに、サイズ1以上の値がなければ、1: Multiに設定してもなにも効果はありません。

🔊 “GE Type” が 2: Generated-Drum の場合、クラスター・パターンに、サイズ1以上の値があり、かつ最低1つのドラムパターンがフェイズ・パターン・クラスターを有効にしているか、またはドラム・パターンの中で2つ以上のドラム・ノートが同時に生成されなければ、1: Multiに設定してもなにも効果はありません。

Pitch Offsets On/Off [0, 1]

0: Off **1: On**

1: Onにすると、GEの設定によっては、Phase2のCCパターン・グリッドでのピッチ・オフセット・パターンは、生成されるノートに対するトランスポーズ値となります。トランスポーズのオン・オフをリアルタイムにコントロールできます。GEの設定で、ピッチ・オフセットをコントロールしていない場合、効果はありません。

P.Offset Chord Shift [0...2]

0: Off **1: Scalic1** **2: Scalic2**

0: Off

ピッチ・オフセット値はコード・シフトすることなく生成されます。

1: Scalic1

鍵盤やMIDI INからのノート・メッセージをコード解析し、ピッチ・オフセット値を生成します。さらにコード情報をもとに、調性のないピッチ・オフセット値を調性のある値にシフトします。複雑なピッチ・オフセット・パターンを生成したり、ピッチ・オフセット値をコード構成音にする場合等に有効です。シフトのために使用するノート・テーブルは、ノート・シリーズ・グループの“Note Type” (※p.554) を1: Scalicにしたときと同じものです。

2: Scalic2

使用するノート・テーブルがノート・シリーズ・グループの“Note Type”が2: Scalic2であることを除けば、上記1: Scalic1と同様です。2: Scalic2は1: Scalic1より経過音が多く、より音楽的な音階となっています。

🔊 GEの設定で、ピッチ・オフセットをコントロールしていない場合、効果はありません。

Template Parameters

CCパターンを63または64個のテンプレート(CCパターン・テンプレート)から選ぶことができます。(フェーズ1と2で共有)テンプレートは、次のパターンやパラメーターをコントロールします。

- CCパターン
- Random Weighting Parameters
- “Polarity”

Template [1...63]

※p.566 Rhythm Group: “Template”

Template + Restore [0: [As Stored]...63]

※p.566 Rhythm Group: “Template + Restore”

WaveSeq Group

Overview

ウェーブ・シーケンス・グループでは、プログラムのマルチサンプルをリアルタイムにコントロールして、ウェーブ・シーケンス効果をコントロールします。

EDS プログラムでは、KARMA ウェーブ・シーケンス・メッセージ (KARMA GE が生成する MIDI エクススクルーシブ・メッセージ) によって、2 つのオシレーターで使用されているマルチサンプルをリアルタイム切り替え、ウェーブ・シーケンス効果を得ることができます。

EXB-RADIUS 装着時、KARMA ウェーブ・シーケンス・メッセージによって RADIUS プログラムのオシレーター 1 で使用する 64 個の DWGS 波形をコントロールすることができます。オシレーター 1 の波形が DWGS でない場合 (例えば、Saw、Square など) でも、KARMA ウェーブ・シーケンス・メッセージが波形 ("Waveform") を DWGS に切り替え、DWGS 波形を選択するパラメーター ("Control2: Wave Select") をコントロールし、ウェーブ・シーケンス効果を得ることができます。ウェーブ・シーケンス機能がオフになると、オシレーター 1 の波形は前の設定に戻ります。

ウェーブ・シーケンス・パターンについて

ウェーブ・シーケンス・パターンでは、生成したノート・データを発音させるプログラムのマルチサンプルをコントロールします。

各フェイズに 16 種類ずつ、最大 32 種類のマルチサンプルをパターンに割り当てることができます。ウェーブ・シーケンス・パターンからはマルチサンプルのナンバーを示すエクススクルーシブ・メッセージが生成されます。他のグループと同様に、1 つのステップで複数のマルチサンプルを指定して、そのうちの 1 つのマルチサンプルをランダムに発音させることも可能です。ランダムを選択に関しては、"Random Pools" で設定します。

マルチサンプルは、生成するノート・データごとに指定することができますが、同じマルチサンプルを複数のステップで指定すれば、同じマルチサンプルを繰り返し発音します。

インデックス・グループやノート・シリーズ・グループで 1 つのピッチをずっと繰り返すように設定したり、"GE Type" を 1: **Generated-Gated** にして "Gate Type" を [Vel] タイプに設定するなど、ノートを固定したままで発音するマルチサンプルのみを変化させることで、ウェーブ・シーケンス機能に似た動作をさせることもできます。


KARMA 機能のウェーブ・シーケンスでは、ノートのシーケンス中でマルチサンプルを変化させることはできますが、"GE Type" を 1: **Generated-Gated** にして "Gate Type" を CC タイプにできないことと同様に、ノートを持続させたままマルチサンプルを変更させることはできません。

ウェーブ・シーケンス・グループでは、生成されたノート・データに対して、どのマルチサンプルを発音させるかを決定するパターンだけを生成するので、鍵盤を弾くたびにランダムにマルチサウンドを割り当てたり、マルチサウンドのある範囲をリアルタイム・コントローラーにアサインし、使用したいマルチサウンドのみをリアルタイムに呼び出ししたりすることができます。

また、"Wave Offset" パラメーターを設定したり、鍵盤でトラックキングしたりすることによって、設定したウェーブ・シーケ

ス・パターン全体をオフセットする機能があります。これによって他の方法では得ることのできない予想外の結果を得ることができます。例えば、マレット風のサウンドのウェーブ・シーケンス・パターンにオフセットをかけるだけで、フレーズが根本的に変わって、ギターやインダストリアル・ノイズのマルチサンプルになってしまうのです。

ウェーブ・シーケンス・パターンはノートの生成が継続しているかぎりループさせることができます。新しくトリガーをかけたり、フェイズ・グループがフェイズの最初でリスタートするように設定されていないかぎり、ウェーブ・シーケンス・パターンの最初にリセットされることはありません。例えば、8 ステップのペロシティ・パターンと 12 ステップのクラスター・パターンを独立してループさせている間に、4 ステップのウェーブ・シーケンス・パターンをループさせることができます。

 本機では、パターン・グリッドの表示や設定はできません。

Global Parameters

Wave Pattern On/Off

[0, 1]

0: Off 1: On

ウェーブ・シーケンス機能をオン/オフします。

0: Off にすると、そのプログラムで使用しているマルチサンプルにリセットされます。リアルタイムでウェーブ・シーケンス機能を使用している場合、0: Off にすることで、使用しているプログラムを元のマルチサンプルに戻すことができます。

Oscillator Mode

[0...4]

0: Osc1 In Both Phases

1: Osc2 In Both Phases

2: Alternate (Osc1 Phase 1, Osc2 Phase 2)

3: Split (Osc1 Phase 1, Osc2 Phase 2, simultaneously)


4: Both (Osc1 Phase 1 & Osc2 same, simultaneously)

プログラムの (PCM) オシレーター (OSC1, OSC2) をどのようにコントロールするかを設定します。

0: Osc1 In Both Phases

ウェーブ・シーケンス・パターンは、オシレーター 1 のみをコントロールします。オシレーター 2 は使用されません。

フェイズ 1 を使用しているステップでは、フェイズ 1 のパターンがマルチサンプルを変更するのに使われ、同様にフェイズ 2 を使用しているステップでは、フェイズ 2 のパターンが使われます。オシレーター 2 (プログラム内で使用している) は影響を受けません。

 この設定は、オシレーター・モードがシングルプログラムやドラム・プログラムには効果がありません。

1: Osc2 In Both Phases

ウェーブ・シーケンス・パターンは、オシレーター 2 のみをコントロールします。オシレーター 1 は、使用されません。

フェイズ 1 を使用しているステップでは、フェイズ 1 のパターンがマルチサンプルを変更するのに使われ、同様にフェイズ 2 を使用しているステップでは、フェイズ 2 のパターンが使われます。オシレーター 1 (プログラム内で使用している) は影響を受けません。

この設定は、オシレーター・モードがシングル・プログラムのプログラムやドラム・プログラムには効果がありません。

2: Alternate (Osc1 Phase 1, Osc2 Phase 2)

フェイズ1のウェーブ・シーケンス・パターンがオシレーター1をコントロールし、フェイズ2のウェーブ・シーケンス・パターンがオシレーター2をコントロールします。フェイズ1では、オシレーター2はフェイズ2の最後のステップのマルチサンプルで発音し続け、フェイズ2では、オシレーター1はフェイズ1の最後のステップのマルチサンプルで発音し続けます。一方のオシレーターをコントロールしているときには、もう一方のオシレーターはコントロールされません。どちらかのオシレーターをコントロールする動作を繰り返します。2つのオシレーターのマルチサンプルが同時に変化することはありません。

フェイズ2のパラメーターは、オシレーター・モードがシングル・プログラムのプログラムやドラム・プログラムには効果がありません。

3: Split (Osc1 Phase 1, Osc2 Phase 2, simultaneously)

フェイズ1のウェーブ・シーケンス・パターンがオシレーター1をコントロールし、フェイズ2のウェーブ・シーケンス・パターンがオシレーター2をコントロールします。しかし、3: Splitの場合は、フェイズ・グループによるフェイズの切り替えは無視され、2つのフェイズそれぞれが同時に2つのオシレーターをコントロールします。

例えば、フェイズ1のパターン・グリッドをオシレーター1のウェーブ・シーケンスを生成するのに使用しながら、フェイズ2のパターン・グリッドをオシレーター2のウェーブ・シーケンスを生成するのに使用することができます。フェイズ・パターンによって行われる通常のフェイズ切り替えは無視され、それぞれのオシレーターのマルチサンプル変更を同時に生成します。

フェイズ2のパラメーターは、オシレーター・モードがシングル・プログラムのプログラムやドラム・プログラムには効果ありません。

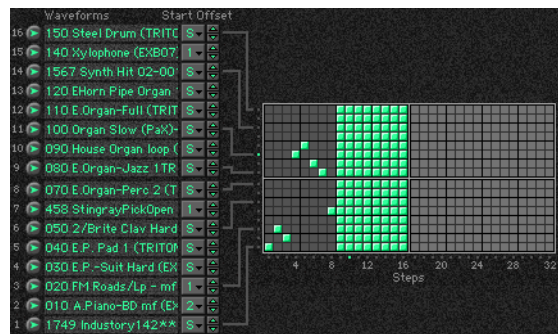
4: Both (Osc1 Phase 1 & Osc2 same, simultaneously)

オシレーター1とオシレーター2の両方を同時にコントロールします。

フェイズ・パターンによるフェイズの切り替えは通常どおり行い、使用しているフェイズでオシレーター1とオシレーター2の両方をコントロールします。例えば、フェイズ1に最大16個のマルチサンプルの複合パターンを設定し、フェイズ2にも異なるマルチサンプルの複合パターンを設定して、フェイズ・パターンで両方のフェイズの切り替えをコントロールさせます。このようにしてオシレーター1が変更されるたびに、オシレーター2も同じマルチサンプルに変更されるようになります。

Note: KARMAは、2つのオシレーター構造のプログラムに対してウェーブ・シーケンス・メッセージを送信することができます。ただし、EXB-RADIUSではDWGS波形を使用できるのはオシレーター1のみなので、KARMAではオシレーター2に対して送信したメッセージでRADIUSオシレーター1をコントロールします。もし、KARMA GEが同時に両方のオシレーターに送信した場合は、オシレーター2に送られたメッセージがオシレーター1に対して有効になり、オシレーター1に送られたメッセージは無効になります。

Pattern Grid & Associated Parameters



グリッドは最大32のステップ、16個の波形グループで構成されています。

パターンのリスタートと、ランダム・シーケンスのレポートに関する詳細は、「Phase Group」(※p.558)を参照してください。

Row 1...16 Waveform [000...1027]

パターン・グリッドで使用するマルチサンプルを選択します。

Note: RADIUSオシレーターでウェーブ・シーケンス機能を使用するときは、RADIUSオシレーターの0～63のDWGS波形に対して有効になります。この場合は、「Row 1...16 Waveform」値が64のときにはDWGS 0: SynSin1、65のときにはDWGS 1: SynSin2...128のときにはDWGS 0: SynSin1...のように対応します。このように広範囲の値をRADIUSオシレーターの0～63のDWGS波形に対応させることによっておもしろい効果が得られる場合があります。

Row 1...16 Start Offset [0...8]

0: Sample Start

1...8: 1st...8th

発音させるマルチサンプルのスタート・オフセットを設定します。

ここで、0～8に設定しても、使用するマルチサンプル自体で設定されているスタート・オフセットの値に制限されます。

Waveform Type [0, 1]

0: MultiSound

1: WaveSequence

ウェーブ・シーケンス・パターン・グリッドによって、プログラムのオシレーターを、マルチサンプルに切り替えるのか、KORGウェーブ・シーケンスに切り替えるのかを設定します。

このパラメーターはM3では無効になります。

0: MultiSound

ウェーブ・シーケンス・パターン・グリッドによって、プログラムのオシレーターを、さまざまなマルチサンプルに切り替えます。

1: WaveSequence

ウェーブ・シーケンス・パターン・グリッドによって、プログラムのオシレーターを、様々なKORGウェーブ・シーケンスに切り替えます。

Waveform Offset [-1027...1027]

パターン・グリッドで選択されているマルチサンプルにオフセットをかけます。発音させるマルチサンプルのナンバーに、ここで設定した値を加えた（または差し引いた）ナンバーのマルチサンプルが発音します。設定した値は 16 個すべてのマルチサンプルに適用されます。

ここで設定した値を加える（または差し引く）ことによってマルチサンプル・ナンバーの範囲外になってしまう場合には、ナンバーの最小または最高値のマルチサンプルとなります。

Keyboard Track (C2) [0, 1]

0: Off **1: On**

入力したノートによって、パターン・グリッドで選択されている 16 個のマルチサンプルに対してオフセットをかけます。どの鍵盤を弾いたかによって、ウェーブ・シーケンスが異なります。オフセットは C2 のノートを基準に行います。入力したノートのうち一番低いノートが C2 のときには、パターン・グリッドで選択されている 16 個のマルチサンプルが使用されます。一番低いノートが C2 よりも高い場合は、高い分の数値（半音であれば 1、1 音であれば 2）がそれぞれのマルチサンプル・ナンバーに加えられます。一番低いノートが C2 よりも低い場合は、低い分の数値（半音であれば -1、1 音であれば -2）がそれぞれのマルチサンプル・ナンバーから差し引かれます。

Pattern Length [1...32]

ノートを生成中に使用するウェーブ・シーケンス・パターンのナンバーを設定します。最初のステップから設定した値のステップまでをループさせることができます。例えば、20 ステップで構成されたウェーブ・シーケンス・パターンのときに、“Pattern Length” を 3 にすると、ノート生成に、1 ~ 3 のステップのみ使用され、3 つのステップがループします。

すべてのステップを使用する場合は、テンプレートをロードし直すか、“Pattern Length” の値を 32 にします。

Random Weighting Parameters

ランダム・ウェイトニング・パラメーターは、1 ステップで複数のパターン・グリッドがオンになっている場合に設定できません。

⌘p.564 Rhythm Group: Random Weighting Parameters - Pools

Pools-Random Factor [-99...+99]

⌘p.565 Rhythm Group: Pools-Random Factor

Pools-Weighting Curve [0...3]

0: Exponential 2: Exp-S

1: Logarithmic 3: Log-S

⌘p.565 Rhythm Group: Pools-Weighting Curve

⌘p.609 付 録 : Random Weighting Curves

下表は、“Pools-Weighting Curve” と “Pools-Random Factor” がウェーブ・シーケンス・パターンにどのように影響するのかわを示したものです。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	higher in grid	lower in grid
Exp-S/Log-S	middle	higher/lower

Weighting Curve (“Pools-Weighting Curve”) と Factor (“Pools-Random Factor”) の組み合わせで、ランダムによる選択の可能性が、上のグリッド (higher)、下のグリッド (lower)、中間のグリッド (middle) のどれになるかを示しています。

Associated Parameters**Template Parameters**

ウェーブ・シーケンス・パターンを 63 または 64 個のテンプレート (ウェーブ・シーケンス・パターン・テンプレート) から選ぶことができます。(フェーズ 1 と 2 で共有)

テンプレートは、次のパターンやパラメーターをコントロールします。

- ウェーブ・シーケンス・パターン
- “Row 1...16 Waveform” で選択されている 16 個のマルチサンプルと、その “Start Offset” の値
- Random Weighting parameters

Template [1...63]

⌘p.566 Rhythm Group: “Template”

Template + Restore [0: [As Stored]...63]

⌘p.566 Rhythm Group: “Template + Restore”

Envelope Group

Overview

エンベロープ・グループ (Envelope Group) は、ベロシティ、テンポ、ピッチ・バンド、デュレーション、リピート・タイム、コントロール・チェンジ (CC#) をコントロールする 3 つのエンベロープで構成されています。

エンベロープについて

GE に内蔵しているエンベロープは、通常の ADSR エンベロープにスタート・レベルが加わったものです。ADSR というのは、Attack (アタック)、Decay (ディケイ)、Sustain (サステイン)、Release (リリース) のことです。ノート・オンによってトリガーされると、エンベロープはスタート・レベルで始まり、“Attack Time” (アタック・タイム) で設定された長さの時間をかけて、“Attack Level” (アタック・レベル) に到達します。これがエンベロープのアタック段階です。エンベロープがアタック・レベルに到達すると、次に “Decay Time” (ディケイ・タイム) で設定された長さの時間をかけて “Sustain Level” (サステイン・レベル) に到達します。これがディケイ段階です。サステイン・レベルに到達すると、トリガーが解けるまでそのレベルを保持します。トリガーを解く典型的な例は、鍵盤から手を離すことです。トリガーを解くと、“Release Time” (リリース・タイム) で設定された長さの時間をかけて、“Release Level” (リリース・レベル) に移動します。

エンベロープは、時間軸に沿って変化するレベルをコントロールします。KARMA GE の場合は、ノートのベロシティ・レベルにエンベロープをかけて、クレッシェンド/デクレッシェンドをコントロールする、またはテンポにエンベロープをかけてノートを生成するスピード、すなわちアチェルランド/リタルダンドをコントロールするといった使用方法が考えられます。そのほかデュレーション、ピッチ、CC# (コントロール・チェンジ) をコントロールすることができます。

ベロシティにエンベロープをかける場合、ベロシティ・グループの “Velocity Mode” (※p.575) によって生成されたイニシャル・ベロシティの値が、エンベロープの最大レベルになります。エンベロープがかかった音は、イニシャル・ベロシティよりも大きくなることはありません。イニシャル・ベロシティのレベルが低い場合、エンベロープは自動的にスケーリングされます。なお、イニシャル・ベロシティについての詳細は、ベロシティ・グループの “Velocity Mode” を参照してください。

いつ、どのようにエンベロープをトリガーするかは、KARMA Module パラメーターの Envelope1, Envelope2, Envelope3: “Trigger” の設定で決まります。(※p.90)

キーボードでのトリガーのほかにフェイズ・グループでの設定によってフェイズ・チェンジのときにトリガーすることも可能です。

Parameters

ここでの各種パラメーターは 3 つのエンベロープで同様です。

On/Off (Envelope On/Off) [0, 1]

0: Off **1: On**

使用するエンベロープを 1: On にします。

また、Transmit MIDI Filter: “Env.1, Env.2, Env.3” (※p.79) がオフの場合、それぞれのエンベロープが生成するデータは送信されないため、その効果はかかりません。

Envelope Type [0...127]

0: [VE] Velocity

1: [TA] Tempo-Absolute

2: [TR] Tempo-Relative

3: [PB] Pitch Bend

4: [DU] Duration

5: [RT] Repeat Time

6...127: [00]: Bank Select...[121]: Reset All cntrls

エンベロープによってコントロールする機能を選択します。

0 ~ 5 の設定では、特定のあらかじめ決められた機能をエンベロープでコントロールします。6 ~ 127 では MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの値をエンベロープで送信します。

0: [VE] Velocity

アンプ EG がシンセサイザーのボリュームをコントロールすることと同様に、リフのクレッシェンド(しだいに強く)とデクレッシェンド(しだいに弱く)をコントロールします。エンベロープのレベル値 0 ~ 99 は 0 ~ 127 に割り当てられ、そのエンベロープ内で、各ノートのベロシティが生成されます。

1: [TA] Tempo-Absolute

リフのスピードをコントロールして、アチェルランド(しだいに速く)とリタルダンド(しだいに遅く)の効果を出します。この設定のときには、内部のマスター・クロック、または外部クロックには同期しないで、テンポ・エンベロープでコントロールしているクロックで動作します。このとき、テンポの値は絶対値となり、演奏テンポを変更してもエンベロープのテンポは影響されません。

2: [TR] Tempo-Relative

リフのスピードをコントロールして、アチェルランドとリタルダンドの効果を出します。この設定では、内部のマスター・クロック、または外部クロックには同期しないで、テンポ・エンベロープでコントロールしているクロックで動作します。このとき、テンポの値は相対値となり、KARMA Tempo (KARMA のテンポ) を変更するとエンベロープのテンポも変わります。また、テンポの範囲も変わります。この設定は、“Tempo Reltv (Tempo Relative)” (※p.587) の設定とも関連します。

3: [PB] Pitch Bend

生成されるノートに対するピッチ・バンドをコントロールします。ピッチ・バンドの全体のバンド幅はバンド・グループ (※p.593) でも設定できます。

4: [DU] Duration

生成されるノートのデュレーションをコントロールします。通常、生成されるノートのデュレーションを 100% として、エンベロープによって 0 ~ 100% の範囲でコントロールします。デュレーションの最大値と最小値は、デュレーション・グループの “Duration Mode” (※p.567) によって異なります。

5: [RT] Repeat Time

メロディック・グループで設定したリピート・タイムをコントロールします。エンベロープでコントロールする時間は、最小

時間が 1ms、最大時間がメロディック・グループで設定したリピート・タイムとなります。この時間がエンベロープ 0 ~ 99 に対応します。

例えば、“Repeat Rhythm Value” を 16 分音符、テンポを 12BPM とすると、リピート・タイムは、各ノートに対して 125ms となります。このとき、エンベロープの 0 ~ 99 は、1 ~ 125ms に対応します。

リピート・タイムをエンベロープでコントロールすると、同じピッチを生成するドラムやパーカッション・サウンドに対しても、「パウンディング」エフェクトとして有効に使用できます。

“Duration Mode” が Poly Extend, Poly Extend/Damped, Mono Extend の場合

デュレーション・エンベロープは、持続しているノート以外の、現在のリズム・パターン値よりも短いデュレーションのノートのみに影響を与えます。

より短いノートに対して、デュレーション・パターン値の長さは最大のデュレーションとして表されます。エンベロープのレベル 0 ~ 99 の範囲は、0 ~ 100% に対応し、最小値は 1ms になります。もし、エンベロープによってデュレーション最小値をコントロールしたい場合は、エンベロープの各レベル設定を 50 ~ 99 の間で調整します。

“Duration Mode” が Timed の場合

“Duration Value” はデュレーションの最大値を ms 単位で設定します。例えば、“Duration Value” を 250ms にすると、エンベロープのレベル 0 ~ 99 の範囲は、デュレーション 1 ~ 250ms に対応します。もし、エンベロープによって 125ms ~ 250ms の範囲でデュレーションをコントロールしたい場合は、エンベロープの各レベル設定を 50 ~ 99 の間で調整します。

“Duration Mode” が Rythm Overlap, Pattern Overlap の場合

“Duration Value” は連続したノートのオーバーラップ量またはギャップ量の最大値を ms 単位で設定します。例えば、“Duration Value” を +20 に設定すると、エンベロープのレベル 0 ~ 99 の範囲は、-500ms ~ +20ms に対応します。もし、デュレーションを最小値に調整する場合は、エンベロープの各レベル設定を 50 ~ 99 の間で調整します。

“Duration Mode” が Rythm %, Pattern % の場合

“Duration Value” は、現在の “Rhythm Pattern Value” の値に対する割合を設定します。例えば、“Duration Value” を 50% にすると、エンベロープのレベル 0 ~ 99 の範囲は 1% から 50% に対応します。もし、25% ~ 50% で調整する場合は、エンベロープの各レベル設定を 50 ~ 99 の間で調整します。

6...127: [00]: Bank Select...[95]: Reset All Cntrls

エンベロープの形に沿って、選択した MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの値を送信します。エンベロープの値 0 ~ 99 は 0 ~ 127 に割り当てられ、選択したコントローラーの値として送信します。特にエンベロープをループさせて、シンセサイザーのパラメーターやエフェクトなどをゆっくりとした動作でスイープさせるときなどに有効です。

エンベロープをループさせる場合は、“Loop Mode” と KARMA モジュール・パラメーターの Envelope1, Envelope2, Envelope3: “Latch” (※p.90) を設定してください。また、下記のループ・パラメーターも参照してください。

次のレベルとタイム・パラメーターは、後述の Level Combinations (※p.587)、Time Combinations (※p.587) 関連のパラメーターによりコントロールすることができます。

Start Level [0...99]

エンベロープを開始するレベルを設定します。

Attack Time [0...99]

スタート・レベルからアタック・レベルに移行する時間を設定します。

Note: 実際の移行時間は、“Time Scale” と “Attack Time” で設定します。“Attack Time” が最大値 (99) のときの時間を “Time Scale” で設定し、“Attack Time” を調整することによって、実際の移行時間が決定します。

Attack Level [0...99]

アタック・レベルを設定します。

Decay Time [0...99]

アタック・レベルからサステイン・レベルへ移行する時間を設定します。

Note: 実際の移行時間は、“Time Scale” と “Decay Time” で設定します。“Decay Time” が最大値 (99) のときの時間を “Time Scale” で設定し、“Decay Time” を調整することによって、実際の移行時間が決定します。

Sustain Level [0...99]

サステイン・レベルを設定します。このレベルは、押しているキーをキーボードから離すまで、または他の機能が Release Phase (リリース・フェイズ) となるエンベロープを引き起こすまで保持されます。

Release Time [0...99]

サステイン・レベルからリリース・レベルへ移行する時間を設定します。

Note: 実際の移行時間は、“Time Scale” と “Rel. Time” で設定します。“Rel. Time” が最大値 (99) のときの時間を “Time Scale” で設定し、“Rel. Time” を調整することによって、実際の移行時間が決定します。

Release Level [0...99]

リリース・レベルを設定します。

Amplitude Amount [0...99]

エンベロープの最大レベルを設定します。エンベロープ・レベルは、このレベルとの割合に応じて割り当てられます。例えば、50 に設定すると、他のパラメーターで設定したエンベロープのレベルは半分にになります。

Time Scale [0...10]

0: R-Riff Length

1...10: 1 to 10 seconds in 1 second increments

KARMA GE のエンベロープは、アタック、ディケイ、リリースの 3 つのセグメントで構成されています。ここでは、各セグメントのタイムを最大値に設定したときの時間を設定します。例えば、“Attack Time” を 99 にして “Time Scale” を 1: 1second (1秒) にすると、アタック・セグメントは 1000ms になります。また、この設定から “Attack Time” だけを 50 にすると、アタック・セグメントは 500ms になります。3 つのセグメントすべてを 99 に設定すると、エンベロープの合計時間は約 3 秒です (サステイン・レベルでの所要時間は考慮していません)。**0: R-Riff Length** に設定すると、リフの長さを自動的に計算し、その時間が “Time Scale” の値となります。これはハーブでのグリッサンドのように、生成したフレーズやノートの数に応じたエンベロープでコントロールする場合に効果的です。ただし、フェイズ・グループの “Length Mode” (※p.559) が 1: TS-Time Sgnature の場合、フェイズの長さが生成したノートの数ではなく、拍子 (タイム・シグネチャー) によってコン

ロールされるので、0: R-Riff Length に設定しても効果的ではない場合があります。

Attack Smooth [0, 1]

0: Off 1: On

0: Off すると、エンベロープをリトリガーすると、そのときのポジションに関わらず、あらかじめ設定されたスタート・レベルからスタートします。

1: On にすると、エンベロープはスタート・レベルからではなく、そのときのポジションから再スタートします。これはエンベロープのリトリガーの繰り返しをなめらかにします。

Loop Mode [0...3]

0: Off

1: S-Start Level ↔ Sustain Level

2: R-Start Level ↔ Release Level

3: A-Attack Level ↔ Release Level

エンベロープをループさせる場合に、ループのしかたを選択します。

0: Off

エンベロープは、通常通りすべてのセグメントにかかります。

1: S-Start Level ↔ Sustain Level

サスティン・レベルに到達すると、エンベロープはスタート・レベルにループ・バックし、再度始まります。このとき、KARMA モジュール・パラメーターの Envelope1, Envelope2, Envelope3: "Latch" (p.90) を Sus1、または Sus2 に設定してください。鍵盤を離した後ループを継続する場合は Sus2 にします。

2: R-Start Level ↔ Release Level

リリース・レベルに到達すると、エンベロープは、スタート・レベルにループ・バックし、再度始まります。このとき、KARMA モジュール・パラメーターの Envelope1, Envelope2, Envelope3: "Latch" (p.90) を Rel1、または Rel2 に設定してください。鍵盤を離した後ループを継続する場合は Rel2 にします。

3: A-Attack Level ↔ Release Level

リリース・レベルに到達すると、エンベロープはアタック・レベルにループ・バックをして再度始まります。このとき、KARMA モジュール・パラメーターの Envelope1, Envelope2, Envelope3: "Latch" (p.90) を Rel1、または Rel2 に設定してください。鍵盤を離した後ループを継続する場合は Rel2 にします。

下の図は、3つの "Loop Mode" と、KARMA モジュール・パラメーターの Envelope1, Envelope2, Envelope3: "Latch" (p.90) の関係を説明しています。

Envelope Loop Mode	Envelope Latch Mode				
	Off	Sus1	Rel1	Sus2	Rel2
[S] Start Level <-> Sustain Level	key release ends loop	key release ends loop	n/a	loop continuously	n/a
[R] Start Level <-> Release Level	n/a	n/a	key release ends loop	n/a	loop continuously
[A] Attack Level <-> Release Level	n/a	n/a	key release ends loop	n/a	loop continuously

* key release ends loop: 鍵盤を離すとループ終了
 * loop continuously: ループ継続

* n/a = 設定不可

Tempo Relative [0, 1]**0: Off** **1: On**

選択したエンベロープの“Time Scale” (※p.585) をテンポに関連させます。ノートを生成するテンポに合わせて、エンベロープが生成されます。4/4 拍子 1 小節分のエンベロープを設定してテンポを変更すると、エンベロープはそのテンポに応じて変化し、相対的な関係を維持します。

0: Off にして、120 BPM で 4/4 拍子 1 小節分の長さのエンベロープを設定した場合、テンポを 60 に変更しても、エンベロープの長さは変わりませんので、4/4 拍子 1 小節の半分でエンベロープは終了してしまいます。また、テンポを 240 にすると、エンベロープが終了するのに、4/4 拍子 2 小節必要になります。

1: On にすると、エンベロープの長さはテンポに応じて変化しますので、テンポが変わってもエンベロープの長さは常に、4/4 拍子 1 小節分に保たれます。

Note: 上記の設定と“Envelope Type” (※p.584) を 2: [TR] Tempo-Relative にすることによってエンベロープの長さと同様にエンベロープによるテンポの変化範囲にも影響あります。

Note Trigger [0, 1]**0: Off** **1: On**

1: On にすると、ノートが生成されるたびに、エンベロープにトリガーがかかります。この設定は、複数のノートに別々のピブラート (CC #01 (Mod Wheel)) をかけたり、複数のノートを別々の音量 (CC #07 (Volume)) や CC#11 (Expression))、または別々のタイミングで音量に変化をつけたい場合に効果的です。

0: Off にすると、ノートの生成に関係なく KARMA Module パラメーターの Envelope1, Envelope2, Envelope3: “Trigger” (※p.90) や Dynamic MIDI、フェイズ・パターンの設定によって、エンベロープにトリガーがかかります。

Level Combinations**Sta/Att Level (Start/Attack Level)** [0...99]

エンベロープのスタート・レベルとアタック・レベルを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは同じ値になります。

Sta/Sus Level (Start/Sustain Level) [0...99]

エンベロープの、スタート・レベルとサステイン・レベルを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは同じ値になります。

Sta/Rel Level (Start/Release Level) [0...99]

エンベロープのスタート・レベルとリリース・レベルを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは同じ値になります。

Att/Sus Level (Attack/Sustain Level) [0...99]

エンベロープのアタック・レベルとサステイン・レベルを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは同じ値になります。

Att/Rel Level (Attack/Release Level) [0...99]

エンベロープのアタック・レベルとリリース・レベルを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは同じ値になります。

Sus/Rel Level (Attack/Release Level) [0...99]

エンベロープのサステイン・レベルとリリース・レベルを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは、同じ値になります。

Sta/Att/Sus Level (Start/Attack/Sustain Level)

[0...99]

エンベロープのスタート・レベルとアタック・レベルとサステイン・レベルを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは同じ値になります。

Sta/Att/Rel Level (Start/Attack/Release Level)

[0...99]

エンベロープのスタート・レベルとアタック・レベルとリリース・レベルを一緒にコントロールします。3 つのパラメーターは同じ値になります。

Sta/Sus/Rel Level (Start/Sustain/Release Level)

[0...99]

エンベロープのスタート・レベルとサステイン・レベルとリリース・レベルを一緒にコントロールします。3 つのパラメーターは同じ値になります。

Att/Sus/Rel Level (Attack/Sustain/Release Level)

[0...99]

エンベロープのアタック・レベルとサステイン・レベルとリリース・レベルを一緒にコントロールします。3 つのパラメーターは同じ値になります。

All Levels

[0...99]

エンベロープのスタート、アタック、サステイン、リリースすべてのレベルを一緒にコントロールします。4 つのパラメーターは同じ値になります。

Time Combinations**Att/Dec Time (Attack/Decay Time)** [0...99]

エンベロープのアタック・タイムとディケイ・タイムを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは同じ値になります。

Att/Rel Time (Attack/Release Time) [0...99]

エンベロープのアタック・タイムとリリース・タイムを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは同じ値になります。

Dec/Rel Time (Decay/Release Time) [0...99]

エンベロープのディケイ・タイムとリリース・タイムを一緒にコントロールします。2 つのパラメーターは同じ値になります。

All Times

[0...99]

エンベロープのアタック、ディケイ、リリースすべてのタイムを一緒にコントロールします。3 つのパラメーターは同じ値になります。

Repeat (Melodic Repeat) Group

Overview

メロディック・リピート (Melodic Repeat) は、ディレイ・エフェクトを使用したときのように、音を繰り返すことや、ノート・シリーズの構成音 1 つ 1 つを、さらに転回してリピート・ノートを生成します。

“GE Type” が 0: Generated-Riff などの Generated タイプの場合は、生成される各ノートに対してリピート・ノートを生成します。“GE Type” が 3: Real-Time の場合は、鍵盤や外部 MIDI 機器から入力した各ノートに対してリピート・ノートを生成します。

メロディック・リピートの生成は、「MIDI ディレイ」と呼ばれるテクニックに基づいています。このテクニックは、MIDI ノートを一定のインターバルでリピートしている間にベロシティの値を減らしていきます。エフェクト・プロセッサのディレイと同じ効果です。しかし、このような使い方をすると、同時発音数の問題が生じる場合がありますが、KARMA では次のように改良しています。

- マスター・テンポをスローダウンしても、オリジナル・ノートと共にリピート・ノートも残ります。
- テンポ・エンベロープでアチェルランドやリタルダンドにします。このとき、リピート・ノートのリズムをエンベロープに同期することができます。
- リピート・タイムをエンベロープでコントロールすると、ユニークな効果が得られます
- “Duration Mode (RT)” (※p.591) は、同時発音数の問題を防ぐだけでなくユニークなパフォーマンスを実現します。
- コード認識機能によってピッチを変え、メロディーを音楽的に転回することができます。
- ピッチを上下させる間隔と範囲を設定し、その範囲の中で往復したり繰り返したりします。範囲は絶対値または入力ノートで設定します。
- 指定したベロシティ範囲のノートに対してリピート・ノートを生成することが可能です。
- リズム・パターン、インデックス・パターン、ベロシティ・パターンなどで、いつ、どのようにリピート・ノートを生成するかをコントロールできます。

“GE Type” (※p.551) が Generated タイプ (例えば、0: Generated-Riff) であれば、ノート生成と同時にリピート・ノートを生成します。“GE Type” が 3: Real-Time の場合は、入力したノートに、設定したリピート・ノートを生成します。

“GE Type” が 1: Generated-Gated で、“Gate Type” (※p.551) が CC Gate タイプの場合、ノートが実際に生成されるわけではないのでリピート・ノートは生成されません。

General Parameters

Rhythm

[0...25]

各リピート・ノートのリズム (リピート・タイム) を設定します (16 分音符、付点 16 分音符など)。ここで設定されたリズムは、本機で設定されているテンポ、または “Tempo Env. Lock” が 1: On の場合はテンポ・エンベロープに同期します。

また、“Rhythm” パラメーターは、いくつかのサブセットからも設定できます。

0: なし	13: 4 分 3 連符
1: 64 分 3 連符	14: 4 分音符
2: 64 分音符	15: 付点 4 分音符
3: 付点 64 分音符	16: 2 分 3 連符
4: 32 分 3 連符	17: 2 分音符
5: 32 分音符	18: 付点 2 分音符
6: 付点 32 分音符	19: 全音 3 連符
7: 16 分 3 連符	20: 全音符
8: 16 分音符	21: 付点全音符
9: 付点 16 分音符	22: 2 小節
10: 8 分 3 連符	23: 3 小節
11: 8 分音符	24: 4 小節
12: 付点 8 分音符	25: Pattern

0: None

リピート・ノートは生成された音と同時に発音します。この設定にして、“Transpose” (※p.589) でノート間にインターバル (間隔) を持たせると、リピート・ノートでクラスターを生成することができます。

1...24: Note Values

リピート・ノートを音符 (16 分音符、付点 16 分音符など) で設定します。設定した音符のリズムが適用され、そのリズムでリピート・ノートを刻みます。

25: Pattern

25: Pattern を選択すると、リズム・グループのリズム・パターンが使用されます。これによって、リピート・ノートのリズムは、リズム・グループのリズム・パターンと関連するようになります。

Straight Rhythms

[0...11]

0: なし	6: 2 分音符
1: 64 分音符	7: 全音符
2: 32 分音符	8: 全音符 2 つ分
3: 16 分音符	9: 全音符 3 つ分
4: 8 分音符	10: 全音符 4 つ分
5: 4 分音符	11: Rhythm Pattern

リピート・ノートのリズムを次のサブセットから選択します。サブセットは、0: None ~ 11: Rhythm Pattern までのストレートなリズム (3 連符および付点音符以外の値) で構成されています。“Rhythm Value” をリアルタイムでコントロールするためを使用します。

Dotted Rhythms

[0...8]

0: なし	5: 付点 4 分音符
1: 付点 64 分音符	6: 付点 2 分音符
2: 付点 32 分音符	7: 付点全音符
3: 付点 16 分音符	8: Rhythm Pattern
4: 付点 8 分音符	

リピート・ノートのリズムを、次のサブセットから選択します。サブセットの値は、0: None ~ 8: Rhythm Pattern までの付点のついたリズム値で構成されています。“Rhythm Value”をリアルタイムでコントロールするために使用します。

Triplet Rhythms

[0...8]

0: なし	5: 4 分 3 連符
1: 64 分 3 連符	6: 2 分 3 連符
2: 32 分 3 連符	7: 全音 3 連符
3: 16 分 3 連符	8: Rhythm Pattern
4: 8 分 3 連符	

リピート・ノートのリズムを、次のサブセットから選択します。サブセットの値は、0: None ~ 8: Rhythm Pattern までの 3 連音符のリズム値で構成されています。“Rhythm Value”をリアルタイムでコントロールするために使用します。

Selected Rhythms

[0...13]

0: なし	7: 付点 4 分音符
1: 64 分音符	8: 2 分音符
2: 32 分音符	9: 全音符
3: 16 分音符	10: 全音符 2 つ分
4: 分音符	11: 全音符 3 つ分
5: 付点 8 分音符	12: 全音符 4 つ分
6: 4 分音符	13: Rhythm Pattern

音楽的に便利な 2 つの付点音符があることを除いては “Straight Rhythm Values” (※p.588) と同じです。

Selected Rhythms 2

[0...18]

0: なし	10: 付点 8 分音符
1: 64 分 3 連符	11: 4 分音符
2: 64 分音符	12: 付点 4 分音符
3: 付点 64 分音符	13: 2 分音符
4: 32 分 3 連符	14: 全音符
5: 32 分音符	15: 全音符 2 つ分
6: 16 分 3 連符	16: 全音符 3 つ分
7: 16 分音符	17: 全音符 4 つ分
8: 8 分 3 連符	18: Rhythm Pattern
9: 8 分音符	


ドラム GE 用のリズム・サブセットです。便利な短いノートがあることを除いては、上記の “Selected Rhythms” と同じです。

Time Offset (ms)

[-127...+127]

リピート・タイムを±ミリ・秒単位で調節します。

短いリピート・タイムで反響させたリピート・ノート中の、特定のキーのみを調節するなどの使い方があります。

 0: なし、64 分 3 連音符、64 分音符のいずれかを選んだときに、“Time Offset” を設定できます。演奏中に “Time Offset” で調節したリズム設定を、途中で KARMA コントローラーを使って長いリズム設定に切り替えた場合に、


“Time Offset” の設定は無視され、テンポに同期したリズムでリピート・ノートを生成します。

Use Swing

[0, 1]

0: Off 1: On

リピート・ノートにリズム・グループで設定しているスウィング (“Swing %”) を使用するかどうかを設定します。0: Off にすると、生成されるノートにはスウィングがかかりませんが、リピート・ノートにはスウィングがかかりません。なお、3 連音符のリズム値にはスウィングはかかりません。

 リズム・グループの “Swing %” (※p.563) が 0 の場合、このパラメーターは適用されません。

Repetitions

[0...100, 101: ∞]

リピート・ノートが “Transpose” で設定した間隔で転回していく最高回数を設定します。他の設定や状況によっては、この設定回数に満たない場合があります。また、101: ∞ に設定すると、他の要因で停止しない限りリピートし続けます。

Decay

[-126...+126]

リピート・ノートのベロシティをどのように変化させるかを設定します。- の値では、あとから生成されるノートの音量が下がります (通常)。+ の値では、あとから生成されるノートの音量が上がります。例えば、“Initial Volume” を - で大きい値 (例: -120) にし、“Decay” を + で小さい値 (例: +4) にすると、おもしろい効果が得られます。なお、この設定はベロシティ・グループのベロシティ・パターンの設定が関係します。

Initial Velocity

[-126...+126]

最初に発音するリピート・ノートのベロシティを、オリジナルのノートと比較して設定します。なお、この設定はベロシティ・グループのベロシティ・パターンの設定が関係します。

Transpose

[-24...25]

-24...24: -24~+24 半音単位

25: Index Pattern

リピート・ノートのピッチを設定します。

-24 ~ +24 では、半音刻みで設定します。生成するリピート・ノートごとに設定した音程でピッチが変化していきます。

0, ±12, ±24 以外にして、“Chord Shift” を設定すると、転回がより音楽的になります。

25: Index Pattern にすると、インデックス・グループのインデックス・パターンの設定が使用されます。

Chord Shift

[0...2]

0: Off 1: Scalic 2: Scalic2

リピート・ノートは “Transpose” の設定によって、様々なピッチのフレーズでリピートされます。0: Off にすると、フレーズは転回しません。1: Scalic または 2: Scalic2 にすると、コード認識機能によるコード情報をもとにリピート・ノートのフレーズを音楽的に転回します。

また、“Transpose” が 0 のときでも、リピート・ノートを次に弾くコードに従わせることができます。(このような機能は、アナログ/デジタル・ディレイでは不可能です)

例えば、Transpose” を 0、“Repetitions” を 10 にして、リピート・ノートを 10 回繰り返す設定にします。この設定で B メジャーのコードを弾き、リピート・ノートが 10 回生成される前に C メジャー・コードを弾きます。

“Chord Shift” が 0: Off の場合は、B メジャー・コードのリピート・ノートと C メジャー・コードのリピート・ノートが重なって不協和音となってしまいます。

“Chord Shift” が 1: Scalic の場合は、C メジャー・コードを弾いた時点で、まだ生成されていない B メジャー・コードのリピート・ノートが、C メジャー・コードのリピート・ノートにシフトされ生成されます。

Note: 場合によっては、Dynamic MIDI の “Chord Scan” でコード認識を行う鍵盤範囲を設定する必要があります。

0: Off

旋律が転回することなくリピート・ノートを生成します。

1: Scalic

リピート・ノートの旋律をさまざまに転回します。このとき、“Transpose” を 0、± 12、± 24 にすると、ユニゾンかオクターブになってしまうので転回しません。それ以外に設定すると、とても効果的な旋律を転回します。

1: Scalic は、転回に使用される経過音が 2: Scalic2 よりも少ないので、シンプルな旋律のリピート・ノートが必要な場合に設定します。

2: Scalic2

基本的には 1: Scalic と同じですが、転回に使用される経過音が 1: Scalic より多いので、多彩な旋律のリピート・ノートが必要な場合に設定します。

Stop Mode

[0...3]

0: Off

1: Any-Any Note

2: AKR-1st Note After Key Release

リピート・ノートのうち、まだ発音していないノートを消去します。

0: Off

新しいコードやノートを弾いても、まだ発音していないリピート・ノートには影響を与えずにパラ미터が指定する通りに繰り返されます。繰り返しているノートに、新しい入力によるリピート・ノートがオーバーラップします。

1: Any-Any Note

新しいコードやノートを弾くと、まだ発音していないリピート・ノートは消去され、新しいリピート・ノートだけが繰り返されます。

2: AKR-1st Note After Key Release

最低 1 つのノートをリリースしないで残しておく、新しいノートを弾いてもまだ発音していないノートは消去されません。まず、すべてのキーが弾かれていない状態にして新しいノートまたはコードを弾くと、まだ発音していないリピート・ノートが消去されます。

Note: Dynamic MIDI Destination “Repeat Stop” (p.627) を使用すると、ジョイスティック等のコントローラーによって同様な操作が可能です。また、Dynamic MIDI Destination (7 – 2–3b: “Destination”) を Trig Notes または Trig Nt&Env に設定して、コントローラーでノートをトリガーする場合も、ここでの設定が有効です。

Rebound Mode

[0...2]

0: Off

1: Wrap

2: Rebound

“Transpose” (p.589) や “Repetitions” (p.589) の設定によって、レンジ・パラメーター (Range Parameters) で設定したリピート・ノートが転回する範囲を超えてしまう場合があります。“Rebound” では、転回中のリピート・ノートが範囲を超えたときに、どう処理するのかを設定します。

0: Off

リピート・ノートが、レンジ・パラメーター設定した範囲を超えると、まだ繰り返すノートが残っていても繰り返しを停止します。

1: Wrap

リピート・ノートが設定した範囲を超えると、レンジ・パラメーターで設定した範囲内を、“Transpose” で設定した音程で、+ の値では上がり、- の値では下がることを繰り返します。このとき、上がり、下がり、は、“Repetitions” で設定した分が終わるまで続きます。リピート・ノートが範囲内を循環しているような効果が得られます。

2: Rebound

リピート・ノートが、設定した範囲を超えると、レンジ・パラメーターで設定した範囲内を “Transpose” で設定した音程で + の値では上がり、- の値では下がりますが、このとき、ノートが範囲の上限または下限に到達すると、ノートは、そこから反転して戻る動作をします。この動作は、“Repetitions” で設定した分が終わるまで続きます。


Tempo Env. Lock

[0, 1]

0: Off

1: Lock

エンベローブ・グループで設定したテンポ・エンベローブが有効なときに 1: Lock にすると、リピート・ノートを生成する間隔はテンポ・エンベローブに同期します。例えば、テンポ・エンベローブによってテンポが速くなると、リピート・ノートを生成する間隔は狭くなります。0: Off にすると、リピート・ノートを生成するテンポは KARMA 機能のテンポに同期します。このとき、テンポ・エンベローブの設定を変更してもリピート・ノートを生成する間隔は変わりません。

 テンポ・エンベローブが Off の場合、このパラメーターの設定は効果がありません。

Range Parameters

レンジ・パラメーターでは、生成するリピート・ノートの音域やトリガーをかけるためのベロシティ範囲を設定します。

Range Mode

[0...3]

0: Absolute

1: Lowest Note Relative

2: Highest Note Relative

3: Lowest/Highest Note Relative

生成されるリピート・ノートの音域設定の基準を選択します。ここで選択した基準と “Wrap Bottom” と “Wrap Top” の範囲によって、生成されるリピート・ノートの音域が設定されます。基準は、“Wrap Bottom” と “Wrap Top” の範囲を絶対値にするか (0: Absolute)、または鍵盤で弾いたノート範囲にするか (1:

Lowest Note Relative ~ 3: Lowest/Highest Relative)に分かれます。

ここで設定した音域を超えると、リピート・ノートは“Rebound”の設定に従います(生成を停止する、転回して繰り返す、または転回して往復する)。

0: Absolute

“Renge Bottom (abs)”、“Renge Top (abs)”で設定したノートの範囲が、リピート・ノートの音域となります。

1: Lowest Note Relative

弾いたノートの最低音を基準に“Renge Bottom (rel)”と“Renge Top (rel)”の設定値を相対値とした範囲で音域が設定されます。

このとき“Renge Bottom (rel)”と“Renge Top (rel)”は、半音単位の設定となります。例えば、“Renge Bottom (rel)”を-12、“Renge Top (rel)”を+2に設定すると、弾いた最低音の1オクターブ下から1オクターブ上の範囲になります。

2: Highest Note Relative

弾いたノートの最高音を基準に“Renge Bottom (rel)”と“Renge Top (rel)”の設定値を相対値とした範囲で音域が設定されます。それ以外は1: Lowest Note Relativeと同じです。

3: Lowest/Highest Note Relative

音域の最低音は、弾いたノートの最低音を基準に“Renge Bottom (rel)”の値を相対値とした設定になります。音域の最高音は“弾いたノートの最高音を基準に“Wrap Top”の値を相対値とした設定になります。弾いたノートの幅と相対的な範囲でコントロールできます。例えば、“Renge Bottom (rel)”と“Renge Top (rel)”を0にすると、リピート・ノートは、鍵盤で入力されたノートの最低音から最高音の間でのみ生成されます。

Range Bottom (Abs) [0...127: C-1...G9]

Range Top (Abs) [0...127: C-1...G9]

“Range Mode”が0: Absoluteのときに、リピート・ノートの音域を設定します。

値は、設定範囲0~127がC-1~G9に対応します。リピート・ノートのピッチが、設定した範囲を超えたときは、“Rebound Mode”パラメーターによって処理されます。

Note: このパラメーターは、“Range Mode”が0: Absoluteのときに設定できます。

Range Bottom (Rel) [-64...+63 semitones]

Range Top (Rel) [-64...+63 semitones]

“Range Mode”が1: Lowest Note Relative ~ 3: Lowest/Highest Note Relativeのときに、鍵盤やMIDI IN端子からのノートを基本にしてリピート・ノートの音域を設定します。

値は、-64~+63の範囲で、半音単位のオフセット値として設定します。ノートのピッチが、設定した範囲を超えたときは、“Rebound Mode”パラメーターによって処理されます。

Note: このパラメーターは、“Range Mode”が1: Lowest Note Relative ~ 3: Lowest/Highest Note Relativeのときに設定できます。

Vel. Range Bottom [1...127]


Vel. Range Top [1...127]

リピート・ノートの生成を、鍵盤を弾くときのベロシティでコントロールします。

ここで設定した範囲外のベロシティ値を入力してもリピート・ノートは生成されません。

“GE Type” (※p.551)が3: Real-Timeの場合、“Vel. Range Bottom”と“Vel. Range Top”で設定した範囲内のベロシティでノートを入力すると、リピート・ノートを生成します。設定した範囲外のベロシティでノートを入力すると、リピート・ノートは生成されません。

“GE Type”がその他の場合、“Vel. Range Bottom”と“Vel. Range Top”の範囲内で生成されたノート(例えばノート・シリーズや、ドラム・パターンからのノート)でリピート・ノートが生成されます。設定した範囲外のノートでは、リピート・ノートは生成されません。

 “GE Type” (※p.551)が1: Generated-Gatedで“Gate Type” (※p.551)がCCタイプの場合、リピート・ノートは生成されませんが、CCにCC#11 (Expression)が選ばれている場合には、持続しているノートによって断続的に発音します。

GE Mode=Real-Time Parameters

“GE Type” (※p.551)が3: Real-Timeの場合、下記のパラメーターが追加され、使用可能になります。

Duration Mode (RT) [0...4]

0: As Played

1: Fixed

2: As Played-No Overlap

3: Fixed-No Overlap

4: As Played-Delay No Overlap

リピート・ノートの長さを設定します。これは、同時発音数の問題を減少させるだけでなく、いくつかのおもしろい機能を提供してくれます。

0: As Played

リピート・ノートは、基本的に最初の音と同じ長さになりますが、“Transpose” (※p.589)が0の場合には、オーバーラップしません。

“Transpose”を0以外に設定し、“Repetitions” (※p.589)の設定値を多くすると、リピート・ノートがすべてオーバーラップするため、音源のボイス数を多く使用します。

1: Fixed

オリジナル・ノートは弾いた通りの長さになりますが、リピート・ノート1つ1つは、“Duration Value (RT)”で設定した、ミリ秒(1/1000秒)単位の固定の長さになります。この設定により、オリジナルノートを長く保ったまま、短いリピート・ノートを使用することが可能になりますので、音源のボイス数を節約することができます。

2: As Played-No Overlap

オリジナル・ノートがリピート・ノートより短い場合、リピート・ノートはオリジナル・ノートと同じ長さになります。オリジナル・ノートがリピート・ノートより長い場合、最初のリピート・ノートが発音する時点でオリジナル・ノートはミュートされ、その次に来るノートは、その前のノートをミュートします。ですから、オリジナル・ノートを含むすべてのノートは、リピート・ノートより長くなることはありません。

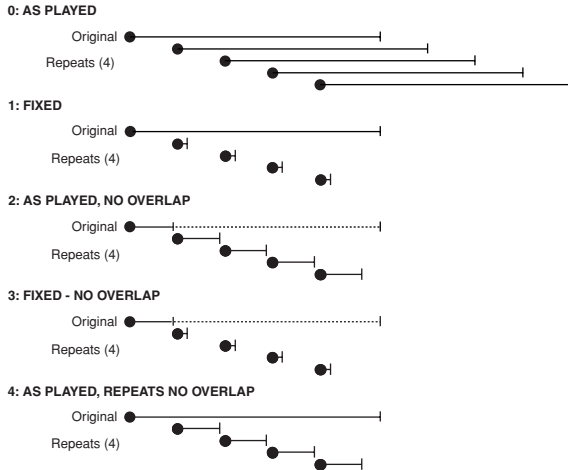
3: Fixed-No Overlap

オリジナル・ノートがリピート・ノートより長い場合、最初のリピート・ノートが、オリジナル・ノートをミュートします。リ

ピート・ノート1つ1つは、“Duration Value (RT)” で設定した、ミリセカンド (1/1000 秒) 単位の固定の長さになります。

4: As Played-Delay No Overlap

オリジナル・ノートがリピート・ノートより短い場合、オリジナル・ノートは弾いた通りの長さになりますが、オリジナル・ノートがリピート・ノートより長い場合、最初の繰り返しの時点でオリジナル・ノートはミュートされませんが、リピート・ノートはオーバーラップせず、次々にミュートされます。



Duration Value (RT) [2...5000 (ms)]

リピート・ノートのデュレーションを、ミリセカンド (1/1000 秒) 単位で設定します。

🔊 “Duration Mode” が 1: Fixed または 3: Fixed-No Overlap のときのみ有効です。

Key Mode (RT) [0, 1]

0: Down 1: Up

リピート・ノートの生成を開始するタイミングを設定します。

0: Down (Key down)

ノート・オン・メッセージ (鍵盤を弾く) を受信すると、パラメーターの設定に従ってリピート・ノートの生成を開始します。

1: Up (Key up)

ノート・オフ・メッセージ (鍵盤から手を離す) を受信すると、パラメーターの設定に従ってリピート・ノートの生成を開始します。

Chord Quantize (RT) [[0, 1]

0: Off 1: On

“Key Mode (RT)” の設定により動作が異なります。

“Key Mode (RT)” が 0: Down のとき

鍵盤でコードを弾くとき、ある程度ずれが生じます。これは、全部の指が同時に鍵盤を叩いていないというタイミングの問題です。この状態で Melodic Repeat (メロディック・リピート) を使用すると、入力時と同じずれが繰り返されます。これが起こるのは、“Chord Quantize (RT)” が 0: Off に設定されているときです。意図的に 0: Off にする場合もありますが、通常は “Chord Quantize (RT)” を 1: On にします。1: On では、タイミングのずれが修正されてノートが生成されます。その後にくるリピー

ト・ノートは、クオンタイズされた音に基づいて生成されるのでタイミングはずれません。

“Key Mode (RT)” が 1: Up のとき

鍵盤をリリースするとき、リピート・ノートにトリガーがかかります。“Chord Quantize (RT)” が 0: Off の場合、鍵盤をリリースするタイミングのずれによって、リピート・ノートがリズムに同期しない場合があります。“Chord Quantize (RT)” を 1: On にすると、鍵盤をリリースしたタイミングに近いリズムに合わせてクオンタイズします。このときのリズムは 16 分音符、または “Rhythm Value” (p.578) で選択したリズムのどちらか長い方になります。

Bend Group

Overview

ベンド・グループ (Bend Group) は、生成した個々のノートに様々なピッチ・ベンドをかけます。

ベンドのオン/オフは、フェイズ・グループのフェイズ・パターン
のステップごとに設定することもできます。

また、リズム・グループのリズム・パターンの [no bend] (ベンドをかけない) の設定もベンドに影響します。フェイズ・パターンのベンドが有効になっていると、1つのノートまたはクラスターが生成されるたびにベンドにトリガーがかかりますが、リズム・パターンの [no bend] をオンすることにより、リズム・パターンのステップごとにベンドをかけないようにすることも可能です。(※p.564 [Rhythm Group: Pattern Grid & Associated Parameters])

ベンドが有効になるように設定してもベンドがかからない場合は、各モードの MIDI Filter/CC Offset ページ、Transmit MIDI Filter の “Pitch Bend” (※p.79) が On になっているかを確認してください。

General Parameters

On/Off [0, 1]

0: Off **1: On**

ベンド・エフェクトのオン/オフを設定します。ベンド・エフェクトをオフにする方法はいくつかありますが、ここでの設定がメインになります。なお、フェイズ・パターンのベンドが有効になっていない場合や、リズム・パターンのすべてのステップで [no bend] がオンになっている場合は、この設定は無効になります。

Amount [-12...18]

0: Random
-12...12: -12...+12
13: Next Note
14: Next Note +1
15: Next Note +2
16: Prev Note
17: Prev Note -1
18: Prev Note -2

ベンド・レンジを半音単位で設定するか、またはスペシャル・ベンディング・オプションの中から選択します。最終的なベンド・レンジは、後述する “Bend Range” (※p.595) の設定にも左右されます。ベンド・レンジの値が 12 (オクターブ) の場合、下記の説明のようになります。また、ベンド・レンジが 6 の場合、半音で半音の半分ベンドし、ベンドレンジが 24 の場合、半音で 1 音分ベンドします。

0: Random

各ノートごとに、ベンド・サイズを -12 ~ 12 (0 は除く) の範囲でランダムにベンドをかけます。

-12...12: -12~+12

ベンド・サイズ -12 ~ +12 (0 を除く) の範囲でランダムにベンドをかけます。

13: Next Note

次に生成されるノートのピッチにベンドします。例えば、リフが [C - E - G - B - C...] とノートが生成されている場合、C は E に、E は G にベンドします。これは、ポルタメントのシミュレーションにとっても便利です。

14: Next Note +1

現在のノートから 2 つあとに生成されるノートのピッチにベンドします。例えば [C - E - G - B - C...] とノートが生成されている場合、C は G に、E は B にベンドします。

15: Next Note +2

現在のノートから 3 つあとに生成されるノートのピッチにベンドします。例えば [C - E - G - B - C...] とノートが生成されている場合、C は B に、E は C にベンドします。

16: Prev Note

1 つ前に生成されたノートのピッチへベンドします。例えば [C - E - G - B - C...] とノートが生成されていると、E は C に、G は E に、B は G にベンドします。このとき、最初のノートである C は前のノートが無いので、次のノートである E にベンドされます。

17: Prev Note -1

2 つ前に生成されたノートのピッチへベンドします。例えば [C - E - G - B - C...] とノートが生成されていると、G は C に、B は E にベンドします。

18: Prev Note -2

3 つ前に生成されたノートのピッチへベンドします。例えば [C - E - G - B - C...] とノートが生成されていると、B は C に、C は E にベンドします。

3 つの **Previous Note (前のノートへベンド)** の設定は、最初のノートに対しても、様々なセッティングに基づいて、演奏される前の状況を推定しベンドを生成します。ほとんどの場合、音楽的に正確なベンドを生成します。

13: Next Note ~ 18: Prev Note-2 の設定には、ベンド・サイズ 0 はありません。次のノート、または前のノートが同じピッチの場合には、ノート・シリーズ中の次のノートか、前のノートを使用してベンドの継続性を保持します。それでも同じピッチになってしまう場合はオクターブへベンドします。

▲ “GE Type” (※p.551) が 3: Real-Time のときは 13、14、15、17、18 の設定は無効となります。

Force Bend If Zero

[0, 1]

0: Off **1: On**

ベンド・レンジを設定する “Amount” が 13: Next Note ~ 18: Previous Note のとき、2 つのピッチが隣接していた場合はベンドされません。このようなときに 1: On にすると、自動的に計算して適切なピッチへベンドします。それが原理上はそうなるべきでなくても、それぞれのノートが認識できるようにベンドされます。その結果、ベンドが継続しているような感覚を維持できます。シンセのベース・ライン等に有効です。

0: Off にすると、同じピッチのノート間ではベンドがかかりません。アコースティックやエレキのベース・ライン等に有効です。

▲ “Amount” が 13: Next Note ~ 18: Previous Note に設定されている場合に設定できます。

Shape [0...2]

0: Bend **1: Hammer** **2: Hammer Bend**

ベンドのしかたを3つの形状から選択します。

0: Bend にすると、目的のピッチへベンドします。ギターのコヨーキング（またはベンド）と同様の効果です。

1: Hammer にすると、目的のピッチへベンドし、元のピッチへ戻します。ギターのハンマリング・オン/オフの効果に似ています。（※参照：p.607 “オート・ベンドについて”）

0: Bend

現在のノート、指定した他のノートまたは“Amount”で選択した半音刻み（-12～12）の値にベンドします。ベンドのタイミングと長さは“Length”、“Start”、“End”（※p.595）によって決定します。この設定はポルタメントをシミュレーションしたり、エスニックな雰囲気へのベンド効果が欲しいときに有効です。

1: Hammer

現在のノート、指定した他のノートまたは“Amount”で選択した半音刻み（-12～12）の値にベンドし、その後元のピッチに戻ります。ベンドのタイミングと長さは“Length”、“Start”、“End”および“Width”によって決定します。この設定はギターのハンマリング・オン効果などに有効です。

2: Hammer Bend

現在のノートに指定した他のノートまたは“Amount”（※p.593）で選択した半音刻み（-12～+12）の値にベンドします。その後、元のピッチに戻り、再び“Amount”で選択したノートまたはピッチに戻ります。ベンドのタイミングと長さは“Length”、“Start”、“End”および“Width”によって決定します。この設定は、エスニックな雰囲気へのベンド効果が欲しいときなどに有効です。

Alternation [0, 1]

0: Off **1: Alternating**

この設定を、**1: Alternating** にすると、+方向と-方向を交互にベンドします。例えば、“Amount”を+12にした場合、連続した各ノートは [+12 --12 - +12 --12...] の順にベンドします。また、“Amount”に **13: Next Note** ~ **18: Prev Note-2** を選択していると、次のノートへのベンドと、前のノートへのベンドを交互に繰り返します。例えば、**13: Next Note** を選択している場合には、[次へ - 前へ - 次へ - 前へ ...] のようにベンドします。

Step Mode [0...12]

0: Smooth **1...12: 1 ST...12 ST**

スムーズ（連続的に）にベンドさせるか、グリッサンドのように段階的にベンドさせるかを設定します。

0: Smooth

Rate（内部パラメーター）で設定したミリ秒（1/1000秒）単位の値でベンドを連続的に生成します。

1...12: 1 ST...12 ST

ベンドは、選択した半音ステップ・サイズにクオンタイズされ、グリッサンド・ベンドを作りだします。例えば、“Amount”を12に、“Step”を**2: 2ST**にすると、2半音ずつ6段階で最終的なピッチに到達します。なお、**1: 1ST** ~ **12: 12ST**を選択している場合、Rate（内部パラメーター）は設定できません。

1 ST	Chromatic	7 ST	Fifth
2 ST	Whole Tone	8 ST	Aug. Fifth
3 ST	Diminished	9 ST	Sixth
4 ST	Augmented	10 ST	Dom. 7th
5 ST	Fourth	11 ST	Maj. 7th
6 ST	Tritone	12 ST	Octave

Length [0...25]

- 0: 64分3連符** **13: 4分音符**
- 1: 64分音符** **14: 付点4分音符**
- 2: 付点64分音符** **15: 2分3連符**
- 3: 32分3連符** **16: 2分音符**
- 4: 32分音符** **17: 付点2分音符**
- 5: 付点32分音符** **18: 全音3連符**
- 6: 16分3連符** **19: 全音符**
- 7: 16分音符** **20: 付点全音符**
- 8: 付点16分音符** **21: 2小節**
- 9: 8分3連符** **22: 3小節**
- 10: 8分音符** **23: 4小節**
- 11: 付点8分音符** **24: Fixed (固定)**
- 12: 4分3連符** **25: Note Duration**

Bend window（ベンド・ウィンドウ：ベンドの範囲全体の長さ）を設定します。このとき、ベンドの開始と終了は、“Start”、“End”の設定に従います。（※参照：p.607 “オート・ベンドについて”）

0...23: Note values

選択したリズムの値に対してそれぞれのベンド全体の長さを設定します。このとき、すべてのベンドの長さは同じになります。また、この長さはテンポに依存しますので、テンポを変更するとベンドの長さも変わります。さらに、ベンドの長さが生成されるノートの長さよりも長い場合、ベンドの一部または全体が聞こえない可能性があります。

24: Fixed-ms

“Fixed-ms”が有効になります。各ベンド・ウィンドウにベンドの長さを絶対値（ミリ秒単位）で入力します。この設定の場合、テンポの影響は受けません。テンポに関係なくベンドの長さとして指定できます。

25: Note Duration

生成されたノートの長さをベンドの長さとして使用します。このとき、“Start”、“End”の設定に従ってベンドは始まり、終了します。ノートの長さが変わると、ベンドの長さもそれに応じて変わります。例えば、16分音符のベンドの長さは8分音符の場合の半分になり、ベンドの速さは8分音符の場合の2倍になります。

デュレーションが変化した場合、ベンドの長さも変化します。

▲ “GE Type”（※p.551）が **3: Real-Time** のときは無効です。（選択されている場合は、**7: 16th**の動作をします。）このときはノートのデュレーションはリアルタイムに鍵盤で弾いた長さとなります。

Fixed-ms [10...5000 (ms)]

ベンドの長さを絶対値（ミリ秒単位）で入力します。この設定の場合、テンポの影響は受けません。テンポに関係なくベンドの長さとして指定できます。“Length”に **24: Fixed-ms** を選択しているときのみ有効です。

Start % [0...100 (%)]


バンド・ウィンドウ全体 (“Length” で設定した) のどこでバンドを開始するかを設定します。値はバンド・ウィンドウ全体に対するパーセンテージで表します。例えば、この値が 0% の場合、バンドはノートが演奏された直後に開始します。それ以外の値の場合は、そのパーセンテージ分の時間だけバンドの開始が遅れることになります。

End % [0...100 (%)]

バンド・ウィンドウ全体 (“Length” で設定した) のどこでバンドを終了するかを設定します。値はバンド・ウィンドウ全体に対するパーセンテージで表します。例えば、この値が 100% の場合、バンドはバンド・ウィンドウの最後まで行きます。それ以外の値の場合は、バンドが目的のピッチに達した後、100% からそのパーセンテージを引いた分の時間だけその状態を保ちます。

Width % [0...100 (%)]

“Shape” (※p.594) で 1: Hammer を選択した場合の、ハンマーの幅を設定します。これは、ハンマー (バンド量分バンドして元のピッチに戻る) の角からもう片方の角までの長さに対するパーセンテージで表します。例えば、0% にすると三角波の形になり、100% にすると矩形波の形になります。その他の値の場合には、その間の形になります。(※参照: p.607 “オート・バンドについて”)

 “Shape” で 0: Bend を選択している場合、この設定は無効となります。

Drum Bend Mode [0, 1]

0: Generated **1: Arpeggiated**

ドラム・パターンに対するバンドの方法を選択します。ドラム・パターンのノートごとにバンドをかけるか、ノート・シリーズによってバンドをかけるかを選択します。

Note: “GE Type” (※p.551) が 2: Generated-Drum にした場合に “Drum Bend Mode” でバンドの方法を選択できます。


0: Generated-generate shape for each note

他の GE タイプと同様にドラム・ノートごとにバンドをかけることができます。全パラメーターは、記述通りに動作します。

1: Arpeggiated-use Note Series for stepped bends

バンドにノート・シリーズを使用します。

ほとんどのバンド・パラメーターを無効になりノート・シリーズのノートのピッチを使用して、ピッチ・バンド・シーケンスを生成します。ドラム・パターンの生成中でも “GE Type” (※p.551) を 0: Generated-Riff にしていたときのリフやアルペジオは、内部的には通常どおり生成されています。このリフやアルペジオは、ドラム・リズムの各ノートに対するピッチバンドとして使用することができます。“GE Type” を 0: Generated-Riff にしていたときのインデックス・パターンは、ノート・シリーズ中のノートを選択し、ピッチ・バンドの値をコントロールします。この設定にするとウェーブ・シーケンスや、そのほかにもユニークな効果を得ることができます。

 “GE Type” が 2: Generated-Drum 以外の場合は設定できません。

Bend Range [0...24 (semitone)]

GE 全体のバンド・レンジを設定します。これは、ピッチ・バンド・エンベロープにも影響します。パラメーターのうち、半音刻みに関係のあるパラメーターを正確に動作させたい場合は 12 にします。(通常 12 にします)

Note: RADIAS プログラム (EXB-RADIAS 装着時) は、- 12 ~ + 12 を超える値に対応しません。KARMA バンド・レンジ・メッセージには 0 ~ 12 の範囲で対応します。

GE Mode=Real-Time Parameters

“GE Type” (※p.551) を 3: Real-Time にすると、下記のパラメーターを設定できます。

Key Mode (RT) [0, 1]

0: Down **1: Up**

バンドを開始するタイミングを設定します。

0: Down

ノート・オン・メッセージ (鍵盤を弾く) を受信すると、パラメーターの設定に従ってバンドを開始します。

1: Up

ノート・オン・メッセージ (鍵盤を弾く) を受信すると、パラメーターの設定に従ってバンドを開始します。

このようなバンド効果を聞きとるには、リリースの長いシンセ・プログラムを使用するか、“Rel. Delay Length (RT)” を 24: Off 以外に設定します。

Direction (RT) [0, 1]

0: From **1: To**

バンドを開始するピッチを設定します。

目的のピッチから元のピッチへバンドさせるか (0: From)、現在のピッチから目的のピッチへバンドさせるか (1: To) を選択します。

0: From

バンドは “Amount” (※p.593) で設定したピッチ・オフセットからスタートし、現在のピッチ (すなわち、ジョイスティックをセンターにした状態) で完結します。例えば、“Amount” が -12 で “Shape” (※p.594) が 0: Bend の設定は、ジョイスティックでピッチを下げた状態で演奏を始め、最終的にジョイスティックをセンターにするのと同じになります。

1: To

バンドは現在のピッチ (すなわち、ジョイスティックをセンターにした状態) からスタートし、“Amount” で設定したピッチ・オフセットで完結します。例えば、“Amount” が -12 で、“Shape” が 0: Bend の設定は、ジョイスティックをセンターの状態でも演奏を始め、最終的にジョイスティックでピッチを下げるのと同じになります。

さらに詳しい使用方法については、付録の [Using Auto Bend: Next/PreviousNote Bending] を参照してください。(※p.607)

Rel. Delay Length (RT) [0...24]

0: 64 分 3 連符	13: 4 分音符
1: 64 分音符	14: 付点 4 分音符
2: 付点 64 分音符	15: 2 分 3 連符
3: 32 分 3 連符	16: 2 分音符
4: 32 分音符	17: 付点 2 分音符
5: 3 付点 32 分音符	18: 全音 3 連符
6: 16 分 3 連符	19: 全音符
7: 16 分音符	20: 付点全音符

8: 付点 16 分音符	21: 2 小節
9: 8 分 3 連符	22: 3 小節
10: 8 分音符	23: 4 小節
11: 付点 8 分音符	24: Off
12: 4 分 3 連符	

ノートのリリース（ノート・オフ）が、一定の時間（現在のテンポで様々な音符の長さ分）遅れるようにし、キーを（“Key Mode (RT)” を 1: Up に設定）リリースしたときにベンドがかかるようにします。24: Off のときに遅れは発生しません。

Rel. Delay Damping (RT) [0, 1]

0: Off 1: On

オンにすると、リリース・ディレイによりノートが継続（“Rel. Delay Length (RT)” の設定によりノート・オフが遅れているため）している間に、新しいノートをスタートすると、継続中のノートをオフにします。これは、“Key Mode (RT)” とキー・リリースを使って、モノフォニック・スタイルのベンド効果を生み出すのに有効です。0: Off にすると、ノートはオーバーラップします。

Vel. Range Bottom (RT) [1...127]

Vel. Range Top (RT) [1...127]

ピッチ・ベンド・グループによって生成したピッチ・ベンド・ノートをトリガーするときのベロシティ範囲を設定します。

鍵盤や MIDI IN 端子から入力されたノートのベロシティは使用されません。ピッチ・ベンド・エフェクトによるノートをコントロールする簡単な方法です。

Drum Group

Overview

ドラム・グループ (Drum Group) では、3つの異なるドラム・パターン (またはメロディック・パターン) の作成、編集やループ設定などが可能です。また、フェイズ・グループの設定でフェイズ・パターンのステップごとに、それぞれ固有の効果を設定することが可能です。例えば、4小節のドラム・パターンを繰り返し、その4回目ごと (13小節目から16小節目、次が、29小節目から32小節目) にクラスター・パターンと一緒にランダムにするといったことが可能になります。

ドラム・パターンについて

ドラム・パターンは、ノート・ナンバーで構成される、特殊なタイプの固定パターンです。これを使用することにより、ドラム・パターンや、パーカッション・パターンだけでなく、ノート・シリーズ・グループを使用する場合と異なるタイプのメロディック・パターンを作成することもできます。

ドラム・パターンは、どのようなノートでも組み合わせて作成することができます。基本的な概念として、演奏可能なパフォーマンスは以下の規則を持つ3つのパターン (と3つのドラム・テンプレート・バンク) で構成されています。

パターン 1/Bank 1: キック、スネア、タム

パターン 2/Bank 2: ハイハット、ライド、シンバル

パターン 3/Bank 3: パーカッション

キック / スネアのパターンとハイハット・パターン、またはパーカッション・パターンを組み合わせると自由自在に様々なバリエーションを作ることが可能です。

1つのステップで2つ以上のグリッドがオンになっているステップでは、ポリフォニック (同時に2つ以上のドラム・ノートを生じ) にするか、オンになっている複数のグリッドから1つのノートをランダムに選択するランダム・ウェイティング・パラメーター・プール (※p.564) を使用することが可能です。各グリッドの最下位列をオンにすると、そのステップは休符になります。

ドラム・パターンは、ドラム・ノートと休符で構成されています。デュレーション、ベロシティ、リズムは含まれていません。これらはリズム・グループ、ベロシティ・グループ、クラスター・グループ等で設定します。

ドラム・パターンは、ノートの生成が続く限りループし続けます。3つのパターンは、それぞれ異なる長さで生成され、別々にループすることができます。例えば、4小節のキック / スネア・パターンを2小節のハイハット・パターンや3小節のパーカッション・パターンと一緒に使用することができます。新たにトリガーを入力するか、フェイズ・パターンによってフェイズの先頭でリセットがかかるように設定してない限り、リセットがかかってパターンの最初に戻ることはありません。また、パターンはそれぞれ独立していますので、64ステップのドラム・パターンをループさせておきながら8ステップのベロシティ・パターンと12ステップのクラスター・パターンをそれぞれ独立してループさせることができます。

“GE Type” (※p.551) が、0: Generated-Riff のときに生成されるリフやアルペジオは内部で生成されていますのでノート・パターンやクラスター・パターン、そしてベロシティ・パターンを GE で使用している場合には、それをドラム・パターンに適用することができます。これはドラム・パターンにランダムな要素と即興的效果を与え、おもしろい結果をもたらします。ド

ラム・パターンにランダムな要素を与える場合は、フェイズ・グループで設定します。これによってフェイズ・パターンのステップごとに、それぞれ固有の効果を設定することが可能になります。例えば、4小節のドラム・パターンを繰り返し、その4回目ごと (13小節目から16小節目、次が29小節目から32小節目) にベロシティ・パターンと一緒にランダムにするといったことが可能になります。Drum RTC Model の “Randomize/Improvise” スライダーを使って、この効果をコントロールできます。

また、リフやアルペジオをピッチ・バンドの値としてドラム・リズムに適用することができます。これによって Wave-Sequence (ウェーブ・シーケンス) のような効果や、その他にもおもしろいパターンを生成することができます。Drum RTC Model の Switch6 で、この機能をコントロールできます。

また、ステップにピッチ・バンドをかけたい場合は、フェイズ・グループのフェイズ・パターンを使用して設定します。これを使用することによって3ステップまではピッチ・バンドなしで、4ステップ目にピッチ・バンドをオンにするといったことが可能になります。

Pattern Editing Grid & Associated Parameters




Drum Pattern

ドラム・パターンのグリッドは、最大64個のステップと8つの縦列で構成されています。

縦列の最下段は “Rest (休符)” で、その他7つは選択されたドラム音 (ノート・ナンバー) を示します。

上の図は、Kick、2つの Snare、3つの Tom、Maracas を使用したドラム・パターンの例です。7つのドラム音名と7つのグリッド縦列が対応しています。これらと最下段の “Rest (休符)” によって、ドラム・パターンを作成します。リズム・グループのリズム・パターンが単純な32分音符の繰り返しの場合、64ステップのドラム・パターンは4/4拍子2小節のパターンとなります。

横65番目のグリッド “a” は、Always (常に) を意味します。オンにした列のドラム音 (ノート・ナンバー) はグリッドに従い、ランダム効果の設定や “Pools/Poly” (※p.600) の設定を無視して常に発音します。

 本機では、パターン・グリッドの表示や設定はできません。

Associated Parameters

Play On/Off

[0, 1]

0: Off 1: On

1: On のときは、ノートの生成中にドラム・パターンを演奏します。0: Off の場合、グリッドに設定されていてもノートの生

成中にパターンは発音しません。これを使用することによって一時的にパターンをミュートすることができます。

On/Off Combinations [0...7]

3つのドラム・パターンのオン/オフを1度にコントロールします。オン/オフの組み合わせは、図のように8つ(0~7)の組み合わせから選択します。

Value	Pattern 1	Pattern 2	Pattern 3
0	Off	Off	Off
1	On	Off	Off
2	Off	On	Off
3	Off	Off	On
4	On	On	Off
5	Off	On	On
6	On	Off	On
7	On	On	On

Row1...7 Note [0...127]

0...127: C-1~G9

選択したドラム・パターンの、それぞれの列(計7列)にドラム・サウンド/MIDIノートナンバーを選択します。

Row1...7 Vel. Offset [-127...+127]

各列のベロシティ値を他の列との相対値で設定します。例えば、Kick(キック)の値を大きく、Snare(スネア)の値を小さくすると、Kick(キック)よりもSnare(スネア)の方が弱い音になります。また、この値は+(プラス)、-(マイナス)のどちらの値をとることもできます。この値を0に設定すると、ベロシティ値はベロシティ・グループの設定をもとに生成されるイニシャル・ベロシティのままです。このとき、ここの値を+で大きな値にすると、他で設定したベロシティの値を意味のないものにしてしまう可能性があります。それはベロシティ・グループで設定したベロシティの値に、ここでの値を加えることによりベロシティ値の取り得る最大値になってしまうからです。

Rhythm Multiplier [1...800 (%)]

現在のリズム・パターンの倍率をコントロールします。これは、リズム・グループの“Rhythm Multiplier”(※p.566)とは独立して機能しますので、各ドラム・パターンには別々のリズム・パターンの倍率を設定できます。例えば、リズム・パターンを32分音符に設定します。そして、1つのドラム・パターンを100%にして、もう1つのドラム・パターンを200%にすると、1つ目のドラム・パターンは32分音符で、もう1つのドラム・パターンは16分音符で演奏されます。このとき、2つのドラム・パターンのステップ数が同じ場合、16分音符に基づいたパターンは32分音符に基づいたパターンの2倍時間がかかることとなります。また、リズム・パターンを16分音符に設定してドラム・パターンの“Rhythm Multiplier”を50%にすると、ドラム・パターンは32分音符で生成されます。このとき、ピッチ・ベンドは16分音符、またはドラム・パターンの2ステップごとに1つのベンドになります。

Straight Multipliers [0...5]

0: 25 % 2: 100 % 4: 200 %
1: 50 % 3: 200 % 5: 800 %

各ドラム・パターンにリズム・マルチプライヤー(倍率)を設定します。

各値には、それぞれ異なる倍率が割り当てられています。例えば、16分音符のリズム・パターンのときに値を1にすると、倍率は50%になり32分音符で演奏されます。値を3にすると、倍率は200%になり8分音符で演奏されます。

Straight/Trip Mults [0...10]

0: 25 % 3: 68 % 6: 200 % 9: 544 %
1: 34 % 4: 100 % 7: 272 % 10: 800 %
2: 50 % 5: 136 % 8: 400 %

各ドラム・パターンにリズム・マルチプライヤー(倍率)を設定します。

各値は、通常の音符の倍率に加えて3連系の音符の倍率も割り当てられています。例えば、16分音符のリズム・パターンのときに値を3にすると、倍率は68%になり16分3連符で演奏されます。値を5にすると、倍率は136%になり8分3連符で演奏されます。

Strt/Dot/Trip Mults [0...15]

0: 25 % 4: 68 % 8: 150 % 12: 400 %
1: 34 % 5: 75 % 9: 200 % 13: 544 %
2: 37 % 6: 100 % 10: 272 % 14: 600 %
3: 50 % 7: 136 % 11: 300 % 15: 800 %

各ドラム・パターンにリズム・マルチプライヤー(倍率)を設定します。

各値は、通常の音符の倍率に加えて付点音符と3連系の音符の倍率も割り当てられています。例えば、16分音符のリズム・パターンのときに値を5にすると、倍率は75%になり付点32分音符で演奏されます。値を8にすると、倍率は150%になり付点16分音符で演奏されます。

Pattern Vel. Offset [-127...+127]

各ドラム・パターンのベロシティ値から一定の数値を加減します。パターンのボリュームを他のパターンに対して相対的に上げたり下げたりします。また、この値は、プラス、マイナス、どちらの値をとることもできます。この値を0に設定すると、ベロシティ値は、ベロシティ・グループの設定を基に生成されるイニシャル・ベロシティのままです。このとき、ここの値に+で大きな値を設定すると、他で設定したベロシティの値を意味のないものにしてしまう可能性があります。それはベロシティ・グループで設定したベロシティの値に、この値を加えることにより、ベロシティ値の取り得る最大値になってしまうからです。

Pattern Vel. Scale [-999...+999 (%)]

ベロシティ・グループのベロシティ・パターンがイニシャル・ベロシティに与える影響の度合いを設定します。この値は正の大きい数値だと、パターンの値によっては発音されないベロシティ値になってしまいます。また反対にこの値が負の大きい数値だと、イニシャル・ベロシティが小さく弱くても、パターンのベロシティが大きくなるリバース効果を生みます。

この場合、各ドラム・パターンは独自の“Velocity Scale”を持っているので、ベロシティ・グループで設定したベロシティ・スケール(“Scale” ※p.576)は無効になります。

Pattern Transpose [-36...+36]

各ドラム・パターンをそれぞれ半音刻みでトランスポーズすることができます。ここでの値はKARMAモジュールごとに設定する“Transpose”(7-1-7a: Module Parameters-Controls)に加算されます。

Octave Transpose [-36...+36]

ドラム・パターンのトランスポーズ値を、その値に最も近いオクターブにクオンタイズします。このときリアルタイム・コントロールが可能なのは、オクターブ単位のトランスポーズのみになります。ここでは、半音単位で設定したトランスポーズを次のような範囲に区切り、オクターブ単位のトランスポーズ値に変更します。

-36...-1	=	-36	(-3 オクターブ)
-30...-19	=	-24	(-2 オクターブ)
-18...-7	=	-12	(-1 オクターブ)
-6...+5	=	0	(トランスポーズしない)
+6...+17	=	+12	(+1 オクターブ)
+18...+29	=	+24	(+2 オクターブ)
+30...+36	=	+36	(+3 オクターブ)

Oct/5th Transpose [-36...+36]

ドラム・パターンのトランスポーズ値を、その値に最も近いオクターブまたは 5 度にクオンタイズします。このときリアルタイムコントロールが可能なのは、オクターブと 5 度単位のトランスポーズのみになります。ここでは、半音単位で設定したトランスポーズを次のような範囲に区切り、オクターブまたは 5 度単位のトランスポーズ値に変更します。

-36...-33	=	-36	(-3 オクターブ)
-32...-27	=	-29	(-3 オクターブ +5th)
-26...-21	=	-24	(-2 オクターブ)
-20...-15	=	-17	(-2 オクターブ +5th)
-14...-9	=	-12	(-1 オクターブ)
-8...-3	=	-5	(-1 オクターブ +5th)
-2...+3	=	0	(トランスポーズしない)
+4...+9	=	+7	(+5th)
+10...+15	=	+12	(+1 オクターブ)
+16...+21	=	+19	(+1 オクターブ +5th)
+22...+27	=	+24	(+2 オクターブ)
+28...+33	=	+31	(+2 octaves +5th)
+34...+36	=	+36	(+3 octaves)

Note Series -> Length [0, 1]

0: Off 1: On

1: On にした場合、パターンは、GE のノート・シリーズの長さ をドラム・パターンの長さとして使用します。例えば、ノート・シリーズ・グループの "Symmetry" (※p.555) を 0: Off に、"Replications" (※p.555) を 400: 4.0 に設定して 4 つのノートを同時に弾くと、通常 16 音のノート・シリーズが作成されます。このとき、フェイズ・グループの設定に応じてドラム・パターンは 16 ステップでパターンの最初からリスタートします。次に 1 つのノートを弾くと、4 音のノート・シリーズに変わり、ドラム・パターンは 4 ステップでパターンの最初からリスタートします。この機能を使用すると、ドラム・パターンの長さや拍子をリアルタイムで変更することができます。この設定を 0: Off にすると、ノート・シリーズの長さに関係なく、フェイズ・グループの設定に応じてドラム・パターンがループします。

Random Weighting Parameters - Pools

ランダム・ウェイティング・パラメーター・プールは、ドラム・パターン・グリッド中の最低 1 つのステップで複数のグリッドがオンで、さらに "Pools/Poly" (※p.600) が 1: Pools の場合に使用できます。

例えば、1 つのステップで、タムとスネアが両方オンになっている場合に、どちらかをランダムに発音します。このとき、どちらを優先的に選択する設定 (ランダム・カーブ、ランダム・ファクター) も可能です。

※p.564 Rhythm Group: Random Weighting Parameters - Pools

Pools-Random Factor [-99...+99]

※p.565 Rhythm Group: Pools-Random Factor

Pools-Weighting Curve [0...3]

0: Exponential 2: Exp-S
1: Logarithmic 3: Log-S

※p.565 Rhythm Group: Pools-Weighting Curve

※p.609 付 録 : Random Weighting Curves

下表は、"Pools-Weighting Curve" と "Pools-Random Factor" が、ドラム・パターンにどのように影響するのかわを示したものです。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	higher in grid	lower in grid
Exp-S/Log-S	middle	higher/lower

Weighting Curve ("Pools-Weighting Curve") と Factor ("Pools-Random Factor") の組み合わせで、ランダムによる選択の可能性が、グリッドで上 (high in grid)、下 (Lower in grid)、中間 (middle) のどれになるかを示しています。

Random Weighting Parameters - Rests

ランダム・ウェイティング・パラメーター・レストは、1 つのステップ中で休符 (Rests) グリッドと、1 つ以上のドラム・サウンド・グリッドがオンになっている場合に使用します。また、ランダム・レストは "Pool/Poly" (※p.600) で 1: Pool (プール) または 0: Poly (ポリ) のどちらのモードを選択していても使用可能です。このとき、1: Pool (プール)、0: Poly (ポリ) のどちらが選択されているかによって動作が異なります。

詳細は "Pools/Poly" の説明を参照してください。演奏中に休符 (Rests) が選択される度合いは、ウェイティング・カーブとファクターの設定によって変わります。

Rests-Random Factor [-99...+99]

これは、Weighting Curve (ウェイティング・カーブ) のカーブの度合いをコントロールします。0 にすると、どのウェイティング・カーブでも Linear Curve (直線) になります。また、- の値は選択の優先度を下の方へ寄せるカーブになります。

※p.565 Rhythm Group: Pools-Random Factor

Rests-Weighting Curve [0, 1]

0: Exponential 1: Logarithmic

2 つの異なる形状のカーブから 1 つを選択します。選択するカーブによってグリッドに対する影響のしかたが微妙に異なります。

※p.565 Rhythm Group: Pools-Weighting Curve

※p.609 付 録 : Random Weighting Curves

次の表は、"Rests-Weighting Curve" と "Rests-Random Factor" がドラム・パターンにどのように影響するのかわをまとめたものです。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)

Exp/Log	less rests	more rests
---------	------------	------------

Factor (“Rests-Random Factor”)により、rests (休符)のランダムによる選択の可能性が、少なく (less rests) なるか、多く (more rests) なるかを示しています。

Associated Parameters

Pools/Poly [0, 1]

0: Poly **1: Pools**

1つのステップで2つ以上のドラム・サウンド・グリッドがオンになっている場合のモードを設定します。

0: Poly

1つのステップで2つ以上のドラム・サウンド・グリッドがオンになっていて、rests (休符)グリッドがオフの場合、オンになっているグリッドすべてのドラムサウンドを発音します。例えば、1つのステップで、キック、スネア、ハイハットのグリッドがオンになっている場合、パターンがそのステップに到達したとき、その3つの音をすべて発音します。このモードは、グリッド・ベースのリズム・パターン・ソフトウェアの典型的な動作です。しかし、このとき rests (休符)グリッドがオンになっていると、どのドラム・サウンドを発音するか、または休符にするかはランダム・プールの設定によります。つまり、キック、スネア、ハイハットの、どのドラム・サウンドを発音するか、または休符にするかがランダムに選択されるということです。この場合は、次の8通りの組み合わせが考えられます。

キック,スネア,ハイハット → キック,スネア,ハイハット
 (休符),スネア,ハイハット → スネア,ハイハット
 キック,(休符),ハイハット → キック,ハイハット
 キック,スネア,(休符) → キック,スネア
 (休符),スネア,(休符) → スネア
 (休符),(休符),ハイハット → ハイハット
 キック,(休符),(休符) → キック
 (休符),(休符),(休符) → 休符

1: Pools

1つのステップで2つ以上のドラム・サウンド・グリッドがオンになっている場合、オンになっているグリッドの中からランダムに1つだけ選択します。さらに rests (休符)グリッドがオンになっていると、グリッドがオンになっているサウンドのうち1つを発音するか、または休符になるかがランダムに選択されます。例えば、1つのステップでキック、スネア、ハイハット、そして rests (休符)グリッドがオンになっている場合、3つのドラム・サウンドの中から1つが選択され、その選択されたドラム・サウンドか rests (休符)が最終的に選択されます。この場合は、次の4通りが考えられます。

キック
 スネア
 ハイハット
 休符

Keyboard Track [0, 1]

0: Off **1: On**

入力したノートにドラム・パターンをトラッキングすることができます。それによってコードに従ってキーを変えることができます。

通常はドラム・パターンでは 0: Off に、メロディック・パターンでは 1: On に設定します。

0: Off

鍵盤でどのノート弾いているかに関わらず、ドラム・パターンまたはメロディック・パターンは固定のパターンを演奏します。このときのパターンは、Drum Sound/Note settings (ドラム・サウンド/ノート・セッティング) で設定したノートを生成します。これは典型的なドラム・パターンです。

1: On

生成されるノートのピッチは、鍵盤や MIDI IN 端子からの入力が一番低いキーを C2 (MIDI Note #36) として、それを基準に他のノートを相対的な位置関係になるように割り当てられます。これはメロディック・パターンの使用方法になります。この設定のときに、C2 を弾くとパターンで設定しているノートをそのまま使用しますが、E2 を弾くとパターンで設定しているノートは、すべて 4 半音トランスポーズされることとなります。この機能は“NTT (Note Table Transposition)”と組み合わせると、より効果的です。

Note: “Root Position” (≒p.86) は、転回の異なる同じ音名のコードを、ルートの位置でコードが演奏されているかのように常にノートを移動します。

NTT On/Off (Note Table Transposition) [0, 1]

0: Off **1: On**

おもにメロディック・パターンで使用されます。

受信したコードを解析し、コードの構成音をドラム・パターンの中の特定のピッチへシフトします。“Track Keyboard”と組み合わせると、より効果的です。

0: Off

鍵盤や MIDI IN 端子からの入力でもコードを演奏してもノートのピッチには影響しません。

1: On

入力したコードを解析し構成音の各ノートをシフトします。これは“Keyboard Track”と組み合わせると、より効果的です。メロディック・パターンを作成し、次々にいろいろなコードを入力すると、ポピュラーな自動伴奏機能付キーボードのように、メロディック・パターンをコードを変えながら演奏することができます。言い換えるとメジャー・キーでパターンを作り、マイナー・コードを演奏すると、自動的にマイナー・キーに変えてくれるということです。

Note: “Root Position”パラメーター (≒p.86) は、転回の異なる同じ音名のコードを、ルートの位置でコードが演奏されているかのように常にノートを移動します。

Link To Next [0, 1]

0: Off **1: On**

3つのドラム・パターンをつなげて、長いドラム・パターンを作ることができます。この場合、3つのパターンは同時ではなく順番に連続して演奏されます。パターン1の“Link to Next”はパターン1と2をつなぎ、パターン2の“Link to Next”はパターン2と3をつなぎます。両方が 1: On の場合、3つのパターンがつながられます。これは長いドラム・グループや旋律のフレーズを作る、ドラム・キットをフレーズのパーツにする、メロディック・パターンを違うピッチやオクターブにするといったときに便利です。

Notes Played = Rows [0, 1]

0: Off **1: On**

1: On

ノート・オンの数によって、3 つのドラム・パターン・グリッド上の、どの列を演奏するかが決まります。ノート・オンが 1 音のとき、第 1 列（ドラム音の 7 つのグリッドの最下段）のノートのみを生成します。ノート・オンが 3 音のとき、第 1、2、3 列（ドラム音の 7 つのグリッドの下 3 段）のノートのみを生成します。TRITON シリーズのアルペジエーターでの “Fixed Note Mode” が Trigger As Played のときの動作を再現するときに使用できます。

Wrap Bottom [0...127]

Wrap Top [0...127]

0...127: C-1...G9

これは、3 つのドラム・パターンが生成するノートを制限する範囲を設定します。この範囲を超えるノートは、範囲内となるようにオクターブでトランスポーズされます。これはおもにキーボード・トラック機能を使用するメロディック・パターンに有効です。

Repeat On/Off Pattern [0...2]

フェイズ・パターンにおける各ドラム・パターンのメロディック・リピートのオン、オフを、個々に設定します。以下の 3 つの設定があります。

0: Off

フェイズ・パターンの各ステップにおけるメロディック・リピートの設定をオフにします。

1: On

フェイズ・パターンの各ステップにおけるメロディック・リピートの設定をオンにします。

2: As Stored

GE に保存されている各フェイズ・パターンのステップでの設定が使用されます。この設定では、例えば、4 小節のパターン中、最後の小節だけリピート・ノートを生成させるなど、数小節をオン、その他の小節をオフにする設定が可能になります。

Repeat On/Off Combs (Combinations) [0...8]

フェイズ・パターンにおける 3 つのドラム・パターンのメロディック・リピートのオン/オフを 1 度にコントロールします。1 つの KARMA コントローラーを使用して、3 つのドラム・パターンのメロディック・リピートを同時にコントロールできます。

オン/オフの組み合わせは、図のように 9 つ (0~8) の組み合わせから選択します。

Value	Pattern 1	Pattern 2	Pattern 3
0	Off	Off	Off
1	On	Off	Off
2	Off	On	Off
3	Off	Off	On
4	On	On	Off
5	Off	On	On
6	On	Off	On
7	On	On	On
8	As Stored	As Stored	As Stored

Off

フェイズ・パターンの各ステップにおけるメロディック・リピートの設定をオフにします。

On

フェイズ・パターンの各ステップにおけるメロディック・リピートの設定をオンにします。

As Stored

GE に保存されている各フェイズ・パターンのステップでの設定が使用されます。この設定では、例えば、4 小節のパターン中、最後の小節だけリピート・ノートを生成させるなど、数小節をオン、その他の小節をオフにする設定が可能になります。

Resync Index Templates [-1: As Stored, 0...13]

フェイズ・パターンのドラム・セクションに適用する “Resync Index” テンプレートを選択します。このテンプレートによって、生成するドラム・パターンを、フェイズ・パターンの様々なステップに同期させることができます。

フェイズ・グループやインデックス・グループの設定によっては、生成するドラム・パターンの変更にインデックス・パターンが使用されたり、ランダムの設定が使用されます。

このパラメーターでは、インデックス・パターンによって、ドラム・パターンの個々のステップをスキップしたり、順番を変えてプレイバックするので、即興的なパターンを得ることができます。また、本来のパターンとは異なった、よりシンコペーションを強調したリズム感を得ることができます。

しかし、フェイズ・パターンが特定のステップにくると、フェイズ・パターンの “Resync Index” (内部パラメーター) がオンのときは、インデックス・パターンによる変更がないかぎり、通常のドラム・パターンの位置にリセットされます。ドラム・パターンの 4 拍ごと、または 2 拍ごとに表の拍に戻るか、パターンの先頭にスキップします。

フェイズ・パターンの “Resync Index” (内部パラメーター) がオフのときは、リセットされずにドラム・パターンのインデックスは実行され、ドラム・パターンを生成し続けます。

次ページの表は、Resync Index テンプレートを特定のドラム・パターンにロードしたときのフェイズ・パターンに同期するステップを示します。

	Phase Pattern Steps																
Value	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
-1	as stored																as stored
0																	all off
1	x								x								every 8
2	x				x				x				x				every 4
3	x		x		x		x		x		x		x		x		every 2
4	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	every step
5	x	x			x	x			x	x			x	x			4 step 1
6	x			x	x			x	x			x	x			x	4 step 2
7	x	x		x	x			x	x			x	x			x	4 step 3
8	x	x	x		x	x			x	x			x	x			4 step 4
9	x						x						x				every 6
10	x			x			x			x			x			x	every 3
11	x	x		x	x			x	x			x	x			x	3 step 1
12	x		x	x		x	x		x	x		x	x		x	x	3 step 2
13	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	every step

-1: As Stored

ドラム・パターンに対する“Resync Index”の設定は、GE 内部に保存されている値に設定することができます。すべてをオン、すべてをオフ、またはオンとオフのコンビネーションを設定することができます。

0...4

2 拍目と 4 拍目をベースにしたテンプレート

5...8

2 拍目と 4 拍目（交互に）をベースにしたテンプレート

9...13

3 拍目をベースにしたテンプレート

ドラム・パターンの“Resync Index”の設定は、オンの値とオフの値の様々な組み合わせの 1 つから設定され、ドラム・パターンの再生において、フェイズ・パターンの様々なステップに再同期します。

Template Parameters

各バンクで使用するドラム・パターンを 64 個のテンプレート（ドラム・パターン・テンプレート）から選択します。

テンプレートは、次のパターンやパラメーターをコントロールします。

- ドラム・パターン
- “Pools/Poly”
- “Row1...7 Note” (p.598) 7 つのドラム音（ノート・ナンバー）の設定
- Random Weighting Parameters - Pools
- Random Weighting Parameters - Rests
- “a (Always)” グリッドの設定

Template Bank 1...3 [1...63]

p.566 Rhythm Group: “Template”

Template Bank 1...3 + Restore [0: [As Stored]...63]

p.566 Rhythm Group: “Template + Restore”

Direct Index Group

Overview

ダイレクト・インデックス (Direct Index) とは、コントローラーを直接ノート・シリーズに割り当ててを意味します。コントローラー操作によってリアルタイムにノートが生成されません。

例えば、鍵盤のある範囲をダイレクト・インデックス・ノートの生成に使用すると、弾いたノートを発音するのではなくノート・シリーズ中のノートを選択できます。このとき、鍵盤の他の範囲はノート・シリーズを生成するために使用します。この機能は、自分でフレーズを考えることなく、音楽的なソロ演奏をすることを可能にします。

また、ジョイスティックなどのコントローラーをノート・シリーズに割り当て、コントローラーの操作でノート・シリーズをスウィープすると、グリッサンドをシミュレーションすることもできます。

ダイレクト・インデックスは、通常にプログラムした GE の追加機能として設定します。

ダイレクト・インデックスを使用する場合は、各モードの Dynamic MIDI ページで "Source" でコントローラーを選択し、"Destination" で次の 2 つのどちらかを選択します。

- Direct Index
- D.Index & MdlStop (Direct Index & Module Stop)

詳細は、「Dynamic MIDI Source & Destination」 (※p.627) を参照してください。

General Parameters

ダイレクト・インデックス全体に関する設定をします。

Index Shift [0...3]

0: Top	2: Center
1: Bottom	3: Skip

使用するコントローラーの範囲よりもノート・シリーズのほうが長い場合に、コントローラーからのインデックスをシフトします。ここでは、そのシフト方法を設定します。

例えば、コントローラーには 1 オクターブの鍵盤 (12 キー) を指定してあり、ノート・シリーズは 24 ノートで構成されているとします。この場合には、12 個のインデックスをノート・シリーズのどこかに割り当てることになります。

選択したコントローラーのステップ数が (例えば鍵盤数)、ノート・シリーズのノート数以上の場合、このパラメーターは機能せず、各ノートには適正なインデックスが割り当てられます。コントローラーとノート・シリーズのステップ数が等しい場合は、コントローラーとダイレクト・インデックスは 1 対 1 に対応します。ノート・シリーズのノート数の方が少ない場合は、隣り合うインデックスが同じノートを選択しないように、自動的にインデックスを割り当てます。また、CC# を使用してノート・シリーズをスウィープする場合も、同じノートを選択しないようにします。これにより、15 ノートのノート・シリーズをバリュースケール範囲 0 ~ 127 の CC# で快適にスウィープするといったことを可能にしているのです。

0: Top

ノート・シリーズの長さがコントローラーの範囲を超えている場合、インデックスは最高値にシフトします。ダイレクト・インデックス・ノートの最高値は、ノート・シリーズの最高値になります。

1: Bottom

ノート・シリーズの長さがコントローラーの範囲を超えている場合、インデックスは最低値にシフトします。ダイレクト・インデックス・ノートの最低値は、ノート・シリーズの最低値になります。

2: Center

ノート・シリーズの長さがコントローラーの範囲を超えている場合、インデックスの中心は、ノート・シリーズの真中に割り当てられます。

3: Skip

ノート・シリーズの長さがコントローラーの範囲を超えている場合、インデックスは、ノート・シリーズの長さの中に合わせて割り当てられます。この場合、ダイレクト・インデックス・ノートの最低値はノート・シリーズの最低値に、ダイレクト・インデックス・ノートの最高値はノート・シリーズの最高値に割り当てられます。その間のダイレクト・インデックス・ノートは、均等に割り当てられます。結果的に、いくつかのノート・シリーズのノートは、スキップされることになります。

Trill Mode

[0...5]

0: Off	3: 3 つ以上のノート
1: 1 つ以上のノート	4: 4 つ以上のノート
2: 2 つ以上のノート	5: 5 つ以上のノート

自動的にランダムなトリルやアルペジオを作り出すときに設定します。特定数のダイレクト・インデックス・ノートを入力したままにすると、自動的にランダムなトリルまたはアルペジオを生成します。生成する頻度はテンポから自動的に計算します。速いソロ・フレーズのシミュレーションに最適です。

0: Off/DynMIDI

トリル・エフェクトはかかりません。

1...5: 1 つ以上のノート ...5 つ以上のノート

トリルまたはアルペジオがスタートするノートの同時入力数を指定します。1 つ以上のノートに設定すると、1 つのノートが入力されただけで自動的に計算された頻度でエフェクトがスタートします。このとき、他のノートはトリル、またはアルペジオに追加されることになります。

Held Note Trig Mode

[0...3]

0: Off	2: Retrigger
1: Bend/Retrigger	3: Mute

ダイレクト・インデックス・ノートが持続しているときに、コードが変わってインデックス・ノートとコードが合わなくなった場合 (ノート・シリーズの構成音から外れてしまった) の動作を設定します。このパラメーターは、ダイレクト・インデックスを使用したソロ演奏が、正しいコードまたはノート・シリーズで行われるための設定です。

0: Off

何も起こりません。コードが変わってもノートは持続します。

1: Bend/Retrigger

1 つのダイレクト・インデックス・ノートだけが持続している場合、そのダイレクト・インデックス・ノートを新しいノート・シリーズの中で 1 番近いノートのピッチにベンドします（新しいノート・シリーズにダイレクト・インデックス・ノートがない場合）。2 つ以上のダイレクト・インデックス・ノートが持続している場合、新しいノート・シリーズの 1 番近いノートのピッチでそれぞれリトリガーします。いくつかのダイレクト・インデックスが持続している場合、その中の 1 つでもコードから外れていたら、すべてのダイレクト・インデックス・ノートがリトリガーします。

2: Retrigger

持続しているダイレクト・インデックス・ノートすべてが、新しいノート・シリーズの中で 1 番近いノートにそれぞれリトリガーします。いくつかのダイレクト・インデックスが持続している場合、その中の 1 つでもコードから外れていたら、すべてのダイレクト・インデックス・ノートがリトリガーします。

3: Mute

新しいノート・シリーズにないダイレクト・インデックス・ノートが持続していたら、そのノートをミュートします。

Transpose [-36...+36 (semitone)]

ダイレクト・インデックス・ノートのピッチをトランスポーズします。ダイレクト・インデックスに使用する音域を効率的にコントロールすることが可能になります。なお、このトランスポーズの設定は、KARMA モジュール・パラメーターの“Transpose”設定とは無関係なので、KARMA モジュール・パラメーターでオクターブを変更しても、ダイレクト・インデックスには影響しません。

Vel. Sensitivity (Kbd) [1...127]

コントローラー（ノートでコントロールする場合）から受信するインデックスのペロシティのスケーリングの最低値を設定します。ノート・シリーズで生成されるまえに、ここでの設定でペロシティをスケーリングされ、生成されるダイレクト・インデックス・ノートのペロシティとなります。ここで入力する値は範囲の下限値となり、上限値は 127 になります。例えば、この値が 1 の場合、ペロシティは演奏されたままの値になります。また、この値が 64 の場合は、ペロシティの感度は半分になり、受信する 1 ~ 127 のペロシティ値は 64 ~ 127 の範囲に割り当てられます。

ダイレクト・インデックス・ノートのペロシティ値をキーボードの演奏に忠実にしたい場合は、この値を 1 に設定します。コントローラーをジョイスティック等の CC# にすると、ペロシティは生成されません。この場合は最後に受信した鍵盤のペロシティ、または初期値がペロシティ値になります。

Vel. Offset (CCs) [0...200%]

CC# を使用してジョイスティックやリボン・コントローラーなどでダイレクト・インデックスをコントロールしている場合、生成されたダイレクト・インデックス・ノートのペロシティはコントローラーの操作では変化しません。ダイレクト・インデックスで生成されるノートのペロシティは、最後に受信したキーボードのペロシティ、またはペロシティ・グループでのペロシティ値をもとに生成されます。“Vel. Offset (CC)” では、ダイレクト・インデックス・ノートのペロシティ値を、もともなるペロシティ値に対する割合で設定します。

このようにしてダイレクト・インデックス・ノートを異なるペロシティ値で生成することができます。

100%未満にすると、もともなるペロシティよりも低いペロシティ値でダイレクト・インデックス・ノートが生成されます。

101%以上にすると、もともなるペロシティよりも高いペロシティ値でダイレクト・インデックス・ノートが生成されます。

0%にすると、ダイレクト・インデックス・ノートは生成されません。

Duration Parameters

デュレーション・パラメーターでは、ダイレクト・インデックス・ノートのデュレーションに関する設定をします。生成されるノートのデュレーション設定やキーボードでのコントロールを設定します。

Duration Control [0...2]

0: GE **1: Kbd-Poly** **2: Kbd-Mono**

ダイレクト・インデックス・ノートのデュレーション（長さ）を他のパラメーターでコントロールするのか、または鍵盤でコントロールするのかを設定します。

GE で生成されるノートのデュレーションは、デュレーション・グループで設定します。

0: GE

ダイレクト・インデックス・ノートのデュレーションは、このセクションの“Duration Mode”と“Duration ms”で設定します。このとき、コントローラーとなる鍵盤でのデュレーションは無視されます。例えば、デュレーションを短い値に設定してメロディック・リピートでノートを生成しているときに、この設定を 0: GE にすると、キーをリリースしても、そのノートのデュレーションには影響しません

1: Kbd-Poly

ダイレクト・インデックス・ノートのデュレーションをコントローラーとなる鍵盤でコントロールします。鍵盤を押すと、ダイレクト・インデックス・ノートの生成を開始し、鍵盤を離すと終了します。このとき、“Duration Mode”と“Duration ms”の設定は無効になります。このモードは、鍵盤で直接デュレーションをコントロールすることを可能にするので、ソロのシミュレーションに最適です。また、コントローラーはポリフォニックに対応していますので、同時に複数のノートを演奏することができます。

2: Kbd-Mono

コントローラーがモノフォニックであること以外は、1: Kbd-Poly と同様です。モノフォニックなので複数のノートを同時に演奏することはできません。この設定は、サクソやシンセサイザーでのソロのシミュレーションに最適です。

Duration Mode [0...3]

0: Poly Extend **2: Mono Extend**
1: Poly Extend/Damped **3: Timed**

“Duration Control” が 0: GE のときのダイレクト・インデックス・ノートのデュレーションのコントロール方法を選択します。

▲ “Duration Control” が 0: GE 以外のときは無効になります。

0: Poly Extend

次に同じノートが生成されるまで、またはノート・シリーズの構成音から外れる（例えば、新しいコードを演奏したとき）までノートの発音が持続します。例えば、C メジャー・コードの

ノートが持続していて、それが C マイナーにかわると、E 音のみミュートされます (C メジャーと C マイナーの構成音が E 以外同じため)。

1: Poly Extend/Damped

上記とほぼ同様ですが、異なる点はノート・シリーズからはずれたノートではなく、コードが変わると持続しているノートがすべてミュートされることです。

2: Mono Extend

各ノートは、次のノート (どのピッチでも) が生成されるまで持続します。


3: Timed (1...5000 ms)

“Duration ms” で生成されたノートのデュレーションをミリセカンド (1/1000 秒) 単位で設定します。

Duration ms [1...5000 (ms)]

“Duration Mode” が 3:Timed のときに、生成されるノートのデュレーションをミリセカンド単位で設定します。このとき、ノートはすべて同じ長さになります。

この設定は、テンポから独立しています。例えば、この値を 50 (ms) にすると、テンポに関わり無く常に 50ms になります。

 “Duration Control” が 0: GE または 3:Timed 以外のときは無効です。

Repeat Parameters

Melodic Rpt On/Off [0, 1]

0: Off 1: On

メロディック・リピートをダイレクト・インデックスでコントロールします。1: On にすると、ダイレクト・インデックス・ノートはリピート・グループの設定に従ってリピート・ノートを生成します。

フェイス・グループでのメロディック・リピートの設定は、ダイレクト・インデックスに影響しません。ダイレクト・インデックスがメロディック・リピートを使用している、いないに関わらず、GE ではメロディック・リピートを使用できます。

Bend Parameters

ダイレクト・インデックス・ノートによるオート・バンドを設定します。ほとんどのパラメーターは、バンド・グループのパラメーターと同様です。

ここでは、GE が生成したノートへかけるオートバンドとは別に、ダイレクト・インデックス・ノートのみにかけるオートバンドを設定します。

ダイレクト・インデックスへのオート・バンドと、GE が生成したノートへのオート・バンドには、いくつかの相違点があります。

- ノートのデュレーションは生成前に分からないので、バンドの長さをノートのデュレーションに設定することはできません。そのため Bend Group “Length” (☞p.594) に、このオプションは表示されません。
- バンド・グループ “Amount” の Next Note (13 ~ 15)、Prev Note (16 ~ 18) は、Next Index (次のインデックスへ)、Prev Index (前のインデックスへ) になります。相違点は、次のノートが生成されるまでの時間が生成前に分かるかどうかです。ダイレクト・インデックス・ノートの場合は、次に生成されるノートを予測することは不可能です。そのた

め、この設定を Next Index (次のインデックスへ) にすると、ノート・シリーズ中で現在選択されているインデックスの、隣のインデックスへバンドします。この設定を Prev Index (前のインデックスへ) に設定した場合も同様の相違点があります。

Bend On/Off [0, 1]

0: Off 1: On

0: Off にすると、ダイレクト・インデックス・ノートに対してはバンドはかかりません。GE で生成されるノートに対しては、バンド・グループの設定に従います。

1: On にすると、パラメーターの設定に従ってダイレクト・インデックス・ノートに対してバンドをかけます。このとき、バンド・グループ (バンド・レンジ以外) の設定は影響しません。

Bend Amount [-12...18]

0: Random

-12...12: -12~+12 (半音刻み)

13: Next Note (次のノートへ)

14: Next Note +1 (次のノート +1 へ)

15: Next Note +2 (次のノート +2 へ)

16: Prev Note (前のノートへ)

17: Prev Note -1 (前のノート -1 へ)

18: Prev Note -2 (前のノート -2 へ)

☞p.593 Bend Group: Amount

0: Random

☞p.593 Bend Group: Amount

-12...12: -12~+12 (半音刻み)

☞p.593 Bend Group: Amount

13: Next Index

ノート・シリーズの次のインデックスへバンドします (バンドの方向はノート・シリーズの構成と並び方によります)。例えば、ノート・シリーズの構成が [C - E - G - B - C...] のときに、E をダイレクト・インデックスでコントロールすると、G にバンドします。

14: Next Index+1

ノート・シリーズの 2 つあとのインデックスへバンドします (バンドの方向は、ノート・シリーズの構成と並び方によります)。例えばノート・シリーズの構成が [C - E - G - B - C...] のときに E をダイレクト・インデックスでコントロールすると、B にバンドします。

15: Next Index+2

ノート・シリーズの 3 つあとのインデックスへバンドします (バンドの方向はノート・シリーズの構成と並び方によります)。例えば、ノート・シリーズの構成が [C - E - G - B - C...] のときに E をダイレクト・インデックスでコントロールすると、C にバンドします。

16: Prev Index

ノート・シリーズの 1 つ前のインデックスへバンドします (バンドの方向はノート・シリーズの構成と並び方によります)。例えば、ノート・シリーズの構成が [C - E - G - B - C...] のときに B をダイレクト・インデックスでコントロールすると、G にバンドします。

17: Prev Index-1

ノート・シリーズの2つ前のインデックスへベンドします（ベンドの方向はノート・シリーズの構成と並び方によります）。例えば、ノート・シリーズの構成が [C - E - G - B - C...] のときに B をダイレクト・インデックスでコントロールすると、E にベンドします。

18: Prev Index-2

ノート・シリーズの3つ前のインデックスへベンドします（ベンドの方向はノート・シリーズの構成と並び方によります）。例えば、ノート・シリーズの構成が [C - E - G - B - C...] のときに B をダイレクト・インデックスでコントロールすると、最初の C にベンドします。

Bend Shape [0...2]

0: Bend **1: Hammer** **2: Hammer Bend**

☞p.594 Bend Group: Shape

Bend Alternation [0, 1]

0: Off **1: Alternating**

☞p.594 Bend Group: Alternation

Bend Step [0, 1]

0: Smooth **1...12: 1 ST...12 ST**

☞p.594 Bend Group: Step Mode

Bend Length [0...25]

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| 0: 64 分 3 連符 | 13: 4 分音符 |
| 1: 64 分音符 | 14: 付点 4 分音符 |
| 2: 付点 64 分音符 | 15: 2 分 3 連符 |
| 3: 32 分 3 連符 | 16: 2 分音符 |
| 4: 32 分音符 | 17: 付点 2 分音符 |
| 5: 付点 32 分音符 | 18: 全音 3 連符 |
| 6: 16 分 3 連符 | 19: 全音符 |
| 7: 16 分音符 | 20: 付点全音符 |
| 8: 付点 16 分音符 | 21: 2 小節 |
| 9: 8 分 3 連符 | 22: 3 小節 |
| 10: 8 分音符 | 23: 4 小節 |
| 11: 付点 8 分音符 | 24: Fixed (固定) |
| 12: 4 分 3 連符 | 25: Note Duration |

☞p.594 Bend Group: Length

Bend Fixed-ms [10...5000 (ms)]

☞p.594 Bend Group: Fixed-ms

Bend Start % [0...100 (%)]

☞p.595 Bend Group: Start %

Bend End % [0...100 (%)]

☞p.595 Bend Group: End %

Bend Width % [0...100 (%)]

☞p.595 Bend Group: Width %

付 録

オート・バンドについて

オート・バンド (Auto-Bend) は、ノートとともにピッチ・バンド・データを生成する機能です。ノートとノートをなめらかに (ポルタメントのように) つなげるときに使用します。あらかじめオート・バンドの量を設定しておく、各ノートに同じ量のバンドをかけられます。他にもギターの手マリング奏法 (ピッキング後、再度ピッキングせずに他のフレットを押さえて音を出す奏法) のシミュレーションやエスニック風のバンドなど、様々な効果が得られます。

Note: KARMA では、エンベロープや CCs などでもピッチ・バンド・データを生成する方法があります。

次のノートへ / 前のノートへのバンド

“GE Type” が Generated の場合

“GE Type” (☞p.551) が 0: Generated-Riff、または 1: Generated-Gated の場合、“Amount” (☞p.593) を Next Note (次のノートへバンド) にすると、現在のノートから次に生成されるノート、2 つあとに生成されるノート、3 つあとに生成されるノートへバンドすることができます。また、Prev Note (Previous Note - 前のノートへバンド) に設定すると、現在のノートから 1 つ前に生成されたノート、2 つ前に生成されたノート、3 つ前に生成されたノートへバンドすることができます。

Prev Note にしてリフの生成をすると、KARMA GE では様々な設定によって演奏される前の状況を推定しバンドをかけます。ほとんどの場合、音楽的に正しいバンドがかかります。

ランダム機能で Next Note を使用する場合も、KARMA GE は次のノートを認識しているため、次のノートへのオート・バンドは正しく動作します。

バンドするノートが現在のノートと同じピッチの場合は、KARMA GE では自動的に近接したノートを選択し、オート・バンドによるフレーズの継続性を保持します。

Note: バンド幅の最大値は “Bend Range” (☞p.595) で設定します。通常は 12 に設定します。このとき、次のノートまたは前のノートがその最大値を超えていたら、“Bend Range” で設定したバンド幅になります。また、リフを生成している間は、KARMA GE は次のノートを認識していますが、コードが変化すると新しいリフを生成するまでは次のノートを認識できません。それなのでコードが変化する直前のノートは、変化したコードに基づいたリフが生成されるまで、正しいノートにバンドすることができません。(しかしほとんどの場合、問題になるようなバンドをすることはなく、音楽的にも正しいバンドをかけます。)

Next Note、または Previous Note をクラスターで使用する、クラスターの最低音から、次のノート、または前のノートへバンドします。

“GE Type” が Real-Time の場合

“GE Type” (☞p.551) が 3: Real-Time の場合、KARMA GE は次に入力されるノートは認識できないので、Previous Note のみ可能になります。

“Direction (RT)” (☞p.595) では、前のノートへ (1: To)、または前のノートからの (0: From) バンドを可能にします。“Shape” (☞p.594) とともに設定します。例えば、ギターの手マリング・オンのような効果は “Shape” を 1: Hammer、“Direction (RT)” を 1: To にします。

通常のバンドは “Shape” を 0: Bend、“Direction (RT)” を 0: From にします。このときのオート・バンド終了時のピッチは、演奏している音程となります。

バンドの長さについて

“GE Type” が 0: Generated-Riff、1: Generated-Gated、2: Generated-Drum の場合

バンド・グループの “Length” が 0...23: Note Values のとき

バンドの長さは選択する音符の長さとなります。このとき、GE が生成するフレーズのリズムやデュレーションの長さにかかわらずバンドの長さは一定です。例えば “Length” (☞p.594) が 7: 16th のとき、フレーズのノートが 4 分音符、8 分音符等、どの長さでも生成されるバンドの長さは 16 分音符となります。また、テンポを変えると、バンドの長さはテンポに同期して変化します。ノートのデュレーションをリアルタイムで変化した場合でも、バンドの長さやタイミングは変化しません。

バンド・グループの “Length” が 24: Fixed-ms のとき

バンドの長さは、ms 単位で設定した長さとなります。このとき、GE が生成するフレーズのテンポにかかわらず、バンドの長さは一定です。フレーズのテンポに影響されず、常にバンドの長さを一定 (例えばギターでスローなソロ・フレーズを弾く場合でもチョーキングのスピードは一定) にする場合に使用します。ノートのデュレーションをリアルタイムで変化した場合でも、バンドの長さやタイミングは変化しません。

バンド・グループの “Length” が 25: Note Duration のとき

バンドの長さは、GE が生成するノートのデュレーションに対する割合となります。したがって、ノートのデュレーションが短い場合、バンドの長さが短すぎて効果が聞きとれない場合もあります。この設定では、長いノートには長いバンド、短いノートには短いバンドをかけることができます。ノートのデュレーションをリアルタイムで変化した場合、バンドの長さやタイミングも変化します。

バンドの長さはノートのリズム値より長くなることはありません。ノートが次のノートに重なるような場合でも、次のノートのタイミングでバンドはストップします。次の「バンドの形状について」では、“Shape” (☞p.594) が 0: Bend のときのバンドのしかたを “Length” が 25: Note Duration の場合と、それ以外の場合について図で示し、それぞれのバンドのしかたを比較しています。

“GE Type” が Real-Time の場合

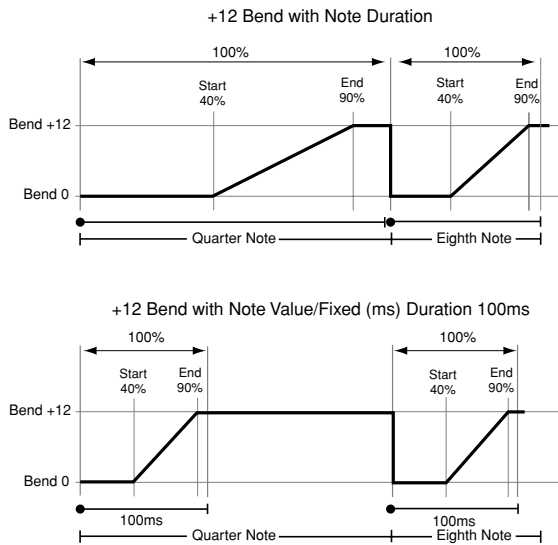
“Length” の 25: Note Duration は無効です。(7:16th の動作をします。) “GE Type” (☞p.551) が 3: Real-Time のときは、ノートのデュレーションはリアルタイムに鍵盤で弾いた長さとなります。その他の場合は、“GE Type” が 3: Real-Time 以外の場合と同様です。

バンドの形状について

“Shape” が Bend のとき

“Shape” (☞p.594) で 0: Bend を選択し、“Start%” (☞p.595) でノート・デュレーションのどこでバンドを開始するかを、“End%” (☞p.595) でノート・デュレーションのどこでバンドを終了するかを設定します。

次の図は “Shape” が 0: Bend のベンドのしかたを “Length” (☞p.594) が 25: Note Duration の場合と 23: Note Values または 24: Fixed ms の場合について示し、ベンドのしかたを比較しています。



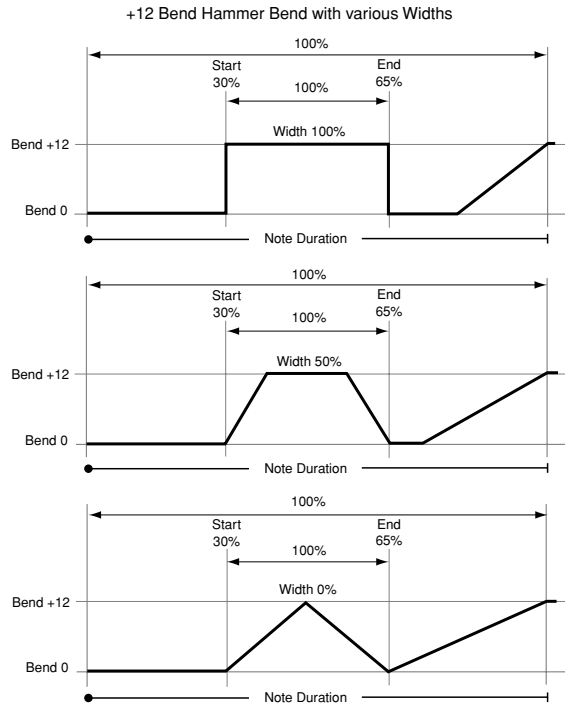
“Shape” が Hammer, Hammer Bend のとき

“Shape” (☞p.594) で 1: Hammer, または 2: Hammer/Bend を選択すると、“Start” および “End” の役割が 0: Bend のときと少し異なります。“Start%” (☞p.595) は、ノート・デュレーションのどこで最初のベンドを開始して、ベンドの最高値に到達 (ハンマー・オン) するかを設定し、“End%” (☞p.595) は、ノート・デュレーションのどこで 2 番目のベンドが開始して、元のピッチに戻る (ハンマー・オフ) かを設定します。2: Hammer/Bend の場合は、さらに 3 番目のベンドを開始します。

“Shape” (☞p.594) で 1: Hammer, または 2: Hammer/Bend を選択すると、“Width%” (☞p.595) も設定可能になります。“Width” はスタート・ポイントからエンド・ポイントまでの時間に対するパーセンテージで設定します。この設定により、ハンマー・オンとハンマー・オフにかかる長さが決まります。それと同時に、ここで設定した時間だけベンドが最高値に保たれることとなります。例えば、この値を 100% にするとハンマーの形状は矩形になり、0% にするとハンマーの形状は三角になります。

2: Hammer/Bend における 3 番目のベンドは、ノート・デュレーション中のエンド・ポイントよりも後でスタートします。スタート・ポイントは “Width%” (☞p.595) の設定によります。例えば、“Width” を 100% にすると、ハンマー・オンとハンマー・オフのベンドは瞬間的なものになりますが、3 番目のベンドは聞きとれる速さのベンドになります。

次の図は、2: Hammer/Bend の形状を示しています。1: Hammer は、この図の中から 3 番目のベンドを除いたものです。デュレーションについては、前のセクションと同様です。

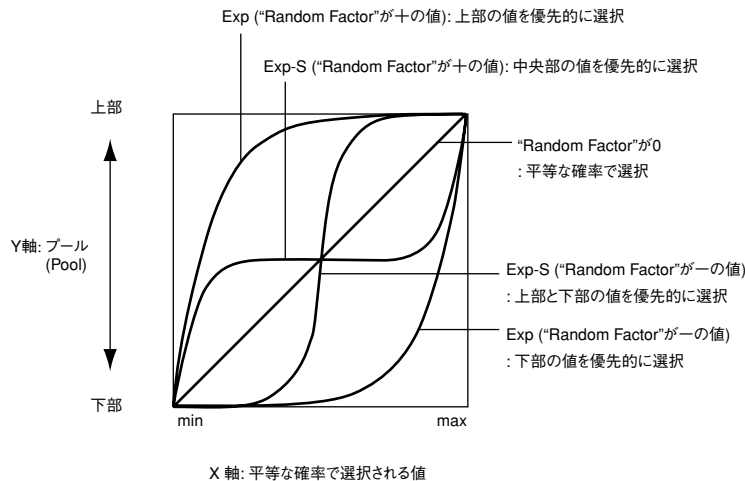


Random Weighting Curves

ウェイトイング・カーブの形状とその効果

様々なパターン・グリッドにおいて、グリッド中の1つのステップで複数のグリッドがオンになっている場合、どのグリッドを選択するのかを決定するのが、ランダム・プールです。グリッドを選択するとき、その基準になるのが“Random Weighting Curve”（ランダム・ウェイトイング・カーブ）と、“Random Factor”（ランダム・ファクター）です。この2つの設定によって作られるカーブによって、より近いグリッドが優先的に選択されます。ウェイトイング・カーブの種類は4つあります。

指数カーブと“Random Factor”の値



Exponential (Exp)

“Random Factor” を+の値にすると、指数カーブに沿った形で、プール (Pool) 上部の値の優先度が上がります。

-の値にすると、指数カーブに沿った形で、プール下部の値の優先度が上がります。

Logarithmic (Log)

“Random Factor” を+の値にすると、対数カーブに沿った形で、プール上部の値の優先度が上がります。

-の値にすると、対数カーブに沿った形で、プール下部の値の優先度が上がります。

Exponential S (Exp-S)

“Random Factor” を+の値にすると、指数カーブに沿った形で、プール中央部の値の優先度が上がり、プール上部と下部の値の優先度が下がります。

-の値にすると、指数カーブに沿った形で、プール上部と下部の値の優先度が上がり、プール中央部の値の優先度が下がります。

Logarithmic S (Log-S)

“Random Factor” を+の値にすると、対数カーブに沿った形で、プール中央部の値の優先度が上がり、プール上部と下部の値の優先度が下がります。

-の値にすると、対数カーブに沿った形で、プール上部と下部の値の優先度が上がり、プール中央部の値の優先度が下がります。

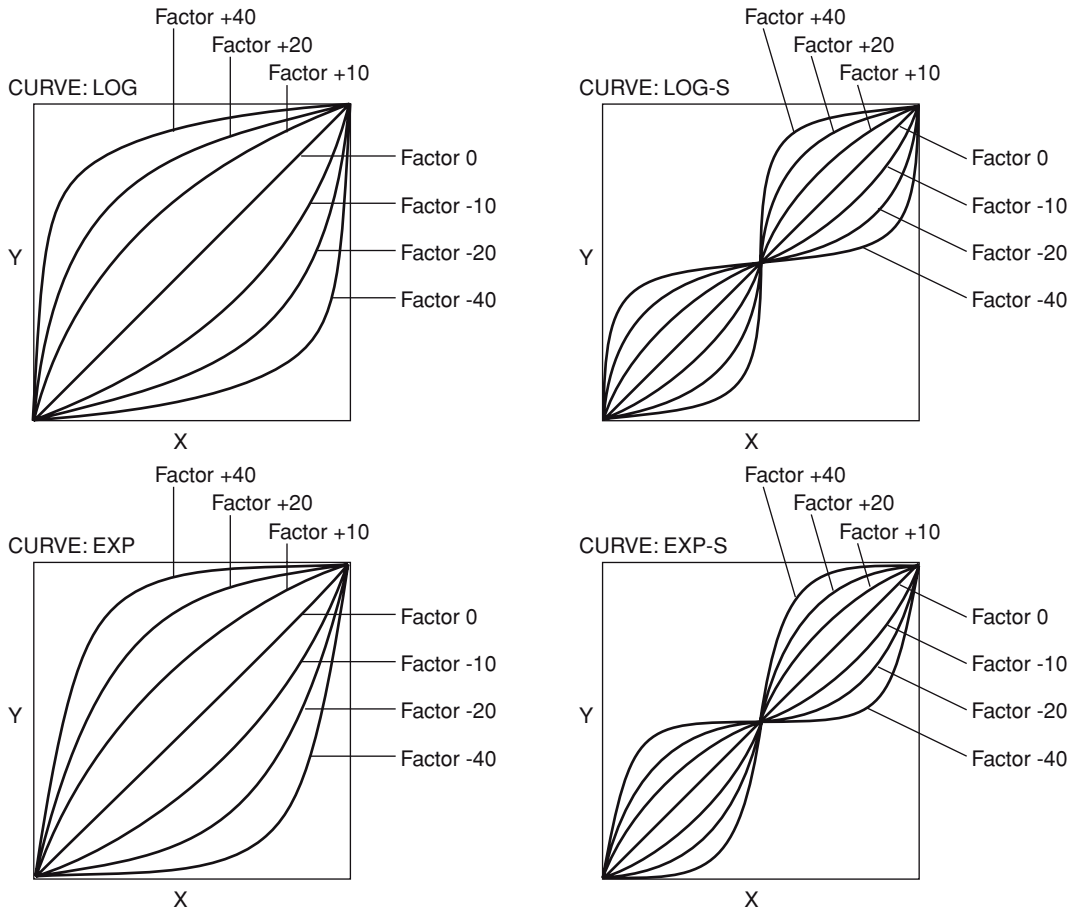
下表は、プールの“Random Weighting Curve”と“Random Factor”が、パターンにどのように影響するのかをまとめたものです。

Weighting Curve	Factor	
	+ (positive)	- (negative)
Exp/Log	upper	lower
Exp-S/Log-S	center	lower/upper

“Random Weighting Curve”と“Random Factor”の組み合わせで、ランダムによるグリッドの選択の可能性がプール上部 (upper)、プール下部 (lower)、プール中央部 (center) のどれに高くなるかを示しています。

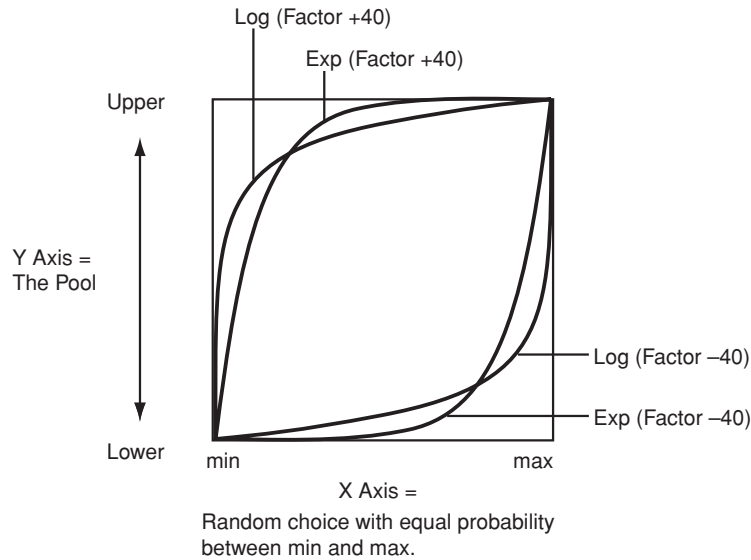
指数カーブと対数カーブの比較

指数カーブと対数カーブは似ていますが、次の図に示すように微妙に異なります。



X Axis = random choice with equal probability between min and max. Y Axis = the Pool.

それぞれのカーブ特徴を知ることにより、さらに正確な効果を得ることができます。例えば、下の図のように、指数カーブと対数カーブ、それぞれの“Random Factor”を最高値と最低値（+40と-40）にしたカーブを示すと、その相違点が良く分かります。



“Random Factor” が正の値 (+40)

Exponential Curve: Exp (指数カーブ)

プールの上部 10% が選択される確率は 75%。
プールの下部 90% が選択される確率は 25%。

Logarithmic Curve: Log (対数カーブ)

プールの上部 25% が選択される確率は 90%。
プールの下部 75% が選択される確率は 10%。

“Random Factor” の値が正の方向に大きくなると、指数カーブは対数カーブよりもプールのさらに上部を優先的に選択します。それに対して、対数カーブは指数カーブよりも中央より少し上から上部に渡る範囲を優先的に選択します。

どちらのカーブもプールの上部に選択される確率を集めることに変わりはありませんが、指数カーブは多くの選択される確率をプール上部の広い範囲に集めるのに対して、対数カーブは指数カーブに比べると少ない選択される確率をプール上部のより狭い範囲に集めます。

“Random Factor” が正の値 (-40)

Exponential Curve: Exp (指数カーブ)

プールの下部 10% が選択される確率は 75%。
プールの上部 90% が選択される確率は 25%。

Logarithmic Curve: Log (対数カーブ)

プールの下部 25% が選択される確率は 90%。
プールの上部 75% が選択される確率は 10%。

“Random Factor” の値が負の方向に大きくなると、指数カーブは対数カーブよりもプールのさらに下部を優先的に選択します。それに対して、対数カーブは指数カーブよりも中央より少し下から下部に渡る範囲を優先的に選択します。

どちらのカーブもプールの下部に選択される確率を集めることに変わりはありませんが、指数カーブは多くの選択される確率をプール下部の広い範囲に集めるのに対して、対数カーブは指数カーブに比べると少ないチョイスをプール下部のより狭い範囲に集めます。



どちらのカーブを選択した場合でも、“Random Factor” の値が 0 になっていると、カーブはリニア（直線）になり、それぞれのプールの選択される度合いは等しくなります。

付 録

Alternate Modulation Source (AMS)

Alternate Modulation について

Alternate Modulation (オルタネート・モジュレーション) は、プログラム・パラメーターをコントローラー、エンベロープ、LFO 等で、モジュレーションをかけることができる機能です。1 つのコントローラーで複数のパラメーターを同時にモジュレーションをかけたり、LFO の周波数をエンベロープでモジュレーションをかけて、その LFO でフィルターにモジュレーションをかけたり、自由度の高いモジュレーションを可能とした機能です。

48 種 88 のオルタネート・モジュレーションが設定できます。

Alternate Modulation Source について

次のページに示すソースで Alternate Modulation がコントロールできます。複数の Alternate Modulation で同じ AMS を選択すると、1 つのソースで複数箇所のモジュレーションが行えます。

また、ジョイスティック (X) でピッチをコントロールするといった使用頻度の高い組み合わせは、Alternate Modulation で設定するまでもなく、専用のパラメーターですでに確保されています。

AMS Mixer について

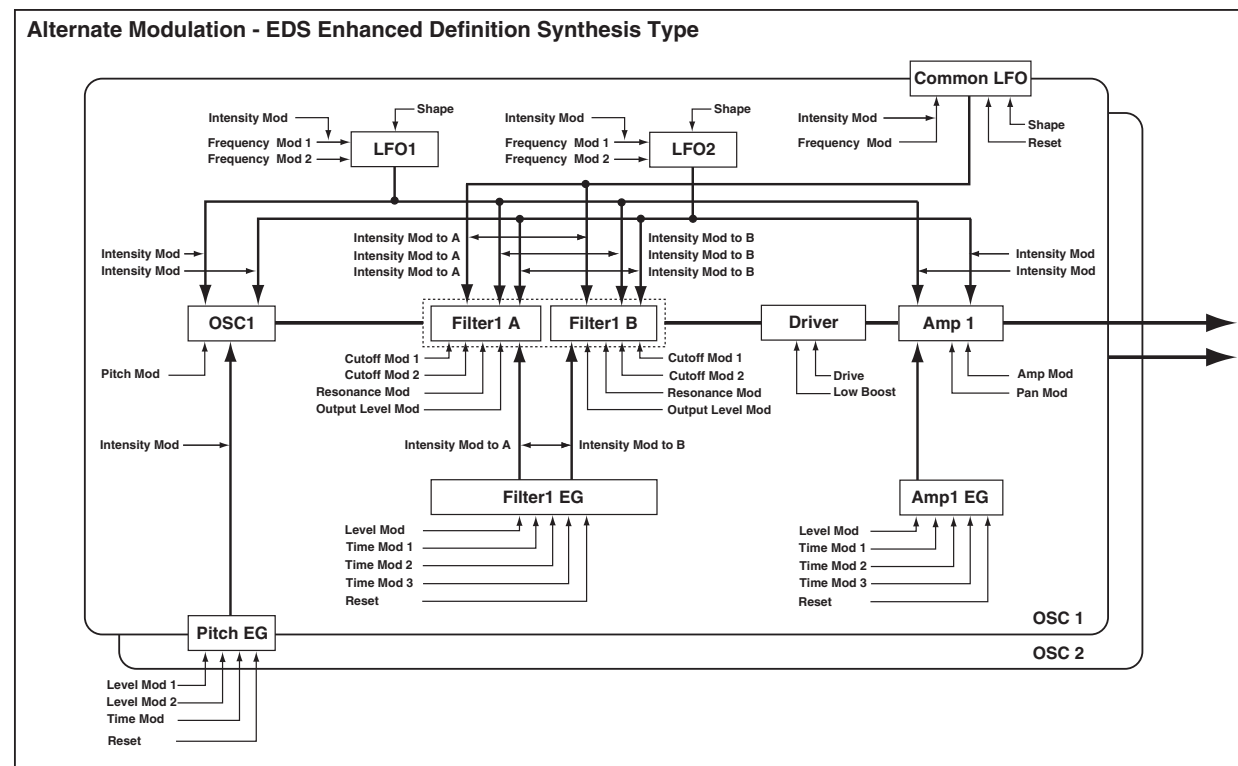
AMS ミキサーは、2 つの AMS ソースを 1 つに組み合わせたり、AMS ソースを処理して別のソースに作りかえたりします。

例えば、2 つの AMS ソースを加算したり、1 つの AMS ソースでもう一つのソースの設定値を変化させます。また、LFO や EG をさまざまに変化させたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりします。

AMS ミキサーの出力は、LFO や EG と同様、AMS ソースのリストで選択できます。

これはつまり、AMS ミキサーの入力で設定した AMS もまた AMS として使用できるということです。例えば、LFO1 を AMS ミキサーへの入力として使うと、処理された LFO 信号を使って、ある AMS モジュレーションをコントロールし、オリジナルの LFO で別の AMS モジュレーションをコントロールできます。

また、AMS ミキサー 1 を AMS ミキサー 2 への入力として使えば、2 つの AMS ミキサーをカスケードすることができます。詳しくは、「6-1: OSC1 AMS Mix1」(※p.69) を参照してください。



AMS List (Alternate Modulation Source List)

Off	機能しない。
AMS Mixer1	同一オシレーター内の AMS Mixer1 出力
AMS Mixer2	同一オシレーター内の AMS Mixer2 出力
Pitch EG	ピッチ EG
Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG
Amp EG	同一オシレーター内のアンプ EG
LFO 1	同一オシレーター内の LFO1
LFO 2	同一オシレーター内の LFO2
Common LFO	コモン LFO
Filter KTrk	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Amp KTrk	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック
Common KTrk1	コモン・キーボード・トラック 1
Common KTrk2	コモン・キーボード・トラック 2
Note Number	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Exp. Velocity	エクスポネンシャル・ベロシティ (※p.614)
Poly After	ポリ・アフタータッチ (本機からの送信はシーケンス・データのみ)
After Touch	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
JS X	ジョイスティック X (横) 方向
JS+Y: CC#01	ジョイスティック +Y (奥) 方向 (CC#01)
JS-Y: CC#02	ジョイスティック -Y (手前) 方向 (CC#02)
JS+Y & AT/2	ジョイスティック +Y (奥) 方向およびアフタータッチ (※p.614)
JS-Y & AT/2	ジョイスティック -Y (手前) 方向およびアフタータッチ (※p.614)
Pedal: CC#04	アサインブル・フットペダル (CC#04) (※p.614)
Ribbon: CC#16	リボン・コントローラー (CC#16)
ValueSlidr: #18	バリュー・スライダ (CC#18) (※p.614)
SlidrMod5: #17	リアルタイム・コントロール・スライダ 5 (スライダ・モジュレーション 5 CC#17) (※p.614)
SlidrMod6: #19	リアルタイム・コントロール・スライダ 6 (スライダ・モジュレーション 6 CC#19) (※p.614)
SlidrMod7: #20	リアルタイム・コントロール・スライダ 7 (スライダ・モジュレーション 7 CC#20) (※p.614)
SlidrMod8: #21	リアルタイム・コントロール・スライダ 8 (スライダ・モジュレーション 8 CC#21) (※p.614)
SlidrMod5[+]	リアルタイム・コントロール・スライダ 5 [+] (※p.614)
SlidrMod6[+]	リアルタイム・コントロール・スライダ 6 [+] (※p.614)
SlidrMod7[+]	リアルタイム・コントロール・スライダ 7 [+] (※p.614)
SlidrMod8[+]	リアルタイム・コントロール・スライダ 8 [+] (※p.614)
Damper: #64	ダンパー・ペダル (CC#64)
Porta.SW: #65	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenuto: #66	ソステヌート・ペダル (CC#66)
Soft: CC#67	ソフト・ペダル (CC#67)
SW 1: CC#80	アサインブル・パネル・スイッチ 1 (SW1 モジュレーション CC#80) (※p.615)
SW 2: CC#81	アサインブル・パネル・スイッチ 2 (SW2 モジュレーション CC#81) (※p.615)
Foot SW: #82	アサインブル・フット・スイッチ (CC#82) (※p.615)
MIDI: CC#83	MIDI コントロール・チェンジ (CC#83)
XY +X: CC#85	X-Y コントロール +X (X-Y コントロール・モジュレーション +X CC#85) (※p.615)
XY -X: CC#86	X-Y コントロール -X (X-Y コントロール・モジュレーション -X CC#86) (※p.615)
XY +Y: CC#87	X-Y コントロール +Y (X-Y コントロール・モジュレーション +Y CC#87) (※p.615)

XY -Y: CC#88	X-Y コントロール -Y (X-Y コントロール・モジュレーション -Y CC#88) (※p.615)
Tempo	テンポ (内部クロックまたは外部 MIDI クロックのテンポ情報)
Gate1	ノート・オン/オフ (※p.615)
Gate1+Damper	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ (※p.615)
Gate2	ノート・オン/オフ (リトリガー) (※p.615)
Gate2+Damper	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ (リトリガー) (※p.615)

Exp Velocity (Exponential Velocity)

ベロシティの効果に対して、エクスポネンシャル (指数) 的に効果がかかります。弱いベロシティ値では効果がかかりにくく、強いベロシティ値でより急峻に効果がかかります。

JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック +Y (奥) 方向およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

ジョイスティック -Y (手前) 方向およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)

AMS としてアサインブル・フット・ペダルを使用するときは、“Foot Pedal Assign” (Global 2-1a) で Foot Pedal(CC#04) に設定しておきます (※参照: p.626 「Foot Pedal Assign」)。

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・コントローラーなどでコントロールできます。

ValueSlidr: #18 (Value Slider: CC#18)

Prog P0: Play ページの “Program Select”、Combi P0: Play ページの “Combination Select” が選ばれているときに、[VALUE] スライダは CC#18 相当のコントローラーとして機能します。

SlidrMod5: #17 (Slider Modulation5: CC#17)

SlidrMod6: #19 (Slider Modulation6: CC#19)

SlidrMod7: #20 (Slider Modulation7: CC#20)

SlidrMod8: #21 (Slider Modulation8: CC#21)

AMS としてスライダ [5] ~ [8] を使用するときは、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに、Controllers Setup ページの “Realtime Control Slider Assign” でそれぞれ “Slider 5” を Slider Mod. 5 (CC#17)、“Slider 6” を Slider Mod. 6 (CC#19)、“Slider 7” を Slider Mod. 7 (CC#20)、“Slider 8” を Slider Mod. 8 (CC#21) に設定します (※参照: p.624 「Realtime Control Slider 5-8 Assign」)。

Control Assign を RT Control 設定時に、スライダ [5] ~ [8] を操作するとモジュレーションがかかります。

AMS インテンシティが + の値のとき、スライダを中央位置にすると AMS としての効果が 0 になります。中央位置より上げるとプラス方向、下げるとマイナス方向の効果となります (- の値のときは逆方向の効果になります)。

SlidrMod5[+] (Realtime Control Slider5[+])

SlidrMod6[+] (Realtime Control Slider6[+])

SlidrMod7[+] (Realtime Control Slider7[+])

SlidrMod8[+] (Realtime Control Slider8[+])

これらの AMS は、SlidrMod5: #17 ~ SlidrMod8: #21 とスライダの位置と効果の方向が異なります。AMS インテンシティ

が + の値のとき、スライダーを下げると AMS としての効果が 0 となります。上げるとプラス方向のみの効果となります（- の値のときは逆方向の効果となります）。

SW 1: CC#80 (SW 1 Modulation: CC#80)

SW 2: CC#81 (SW 2 Modulation: CC#81)

AMS として [SW1]、[SW2] スイッチを使用するときは、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに、Controllers Setup ページにある “Panel Switch Assign” で、それぞれ “SW1” を SW1 Mod. (CC#80)、“SW2” を SW2 Mod. (CC#81) に設定します（※ 参照：p.623 [SW1/2 Assign]）。

[SW1]、[SW2] スイッチを操作することでコントロールできます。

Foot SW: #82 (Foot SW: CC#82)

AMS としてアサインブル・フット・スイッチを使用するときは、“Foot Switch Assign” (Global 2-1a) で Foot SW (CC#82) に設定しておきます（※ 参照：p.625 [Foot Switch Assign]）。ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチなどでコントロールできます。

XY +X: CC#85 (X-Y Mode Modulation +X: CC#85)

XY -X: CC#86 (X-Y Mode Modulation -X: CC#86)

XY +Y: CC#87 (X-Y Mode Modulation +Y: CC#87)

XY -Y: CC#88 (X-Y Mode Modulation -Y: CC#88)

AMS として X-Y コントロールを使用するときは、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに、X-Y CC Control の “+X”、“-X”、“+Y”、“-Y” を、それぞれ XY +X Mod.(CC#85)、XY -X Mod.(CC#86)、XY +Y Mod.(CC#87)、XY -Y Mod.(CC#88) に設定します。（“X Mode” または “Y Mode” が Positive、Negative の場合は、+、- どちらか片方が使用できません）

[X-Y MODE] をオンにして X-Y コントロールを操作すると、モジュレーションがかかります。

X-Y CC Control の “+X”、“-X”、“+Y”、“-Y” は、Prog P1-X-Y Setup ページ、Combi/Seq P1-X-Y CC T01-08/T09-16 ページで設定します。

Gate1

Gate1+Damper

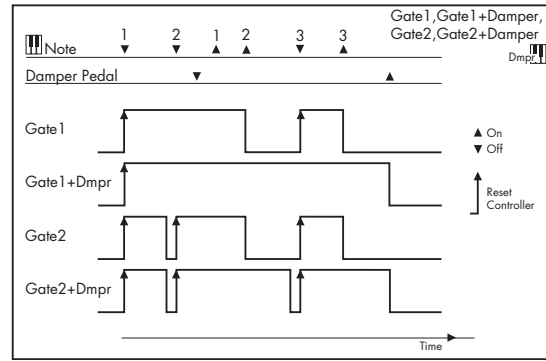
Common LFO のリセット・コントロールに使用します。Gate1 では、すべてのキーを離れた状態で、ノート・オンすると、AMS がトリガーして、Common LFO がリセットします。Gate1+Damper では、キーを離して、ダンパー（サスティン）・ペダルを踏んでいない状態で、ノート・オンすると、AMS がトリガーします。

Gate2

Gate2+Damper

Gate1、Gate1+Damper と同様に Common LFO のリセット・コントロールに使用します。すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。（Gate1、Gate1+Damper では、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。）

Note: Common LFO のリセット・コントロールに関しては、Gate2 と Gate2+Damper は同様の効果となります。



Alternate Modulation の設定

AMS (オルタネート・モジュレーション・ソース) を操作すると、モジュレーションを受ける側は下表のように変化します。

オルタネート・モジュレーション機能を使用して、EG、LFO、キーボード・トラッキング、コントローラーなどの効果を組み合わせ合わせた複雑なモジュレーション効果が得られます。

- ピッチ/フィルター/アンプをモジュレーションする LFO の周波数やインテンシティをピッチ/フィルター/アンプ EG でコントロールしたり、LFO1 の周波数を LFO2 でコントロールするなど、複雑に変化する LFO や EG が作れます。
- ベロシティやジョイスティックはもちろん、スイッチ、スライダー、ペダル等でも、音色や EG、LFO などがコントロールできます。

- パンニングをコントローラー、EG、LFO などでリアルタイムに動かすことができます。
- フィルター EG で、フィルターと同時にピッチや音量もコントロールすることができます。
- EG のレベルやタイムをコントローラー等でコントロールできます。リアルタイムに EG のシェイプを変化させることができます。
- フィルターやアンプのキーボード・トラックや、ノート・ナンバーなど、鍵盤の弾く音程によって EG や LFO をコントロールできます。
- KARMA やシーケンサーのテンポで、ピッチや音色、EG、LFO をコントロールできます。

AMS source & value range	Amp EG 0...+99	Pitch & Filter EGs -99...0...+99	LFO1 & 2 -99...0...+99	Common LFO -99...0...+99	Filter & Amp Key Track -99...0...+99	Common Key Track 1 & 2 -99...0...+99	Note Number C-1...C4...C9	EXT(+/-) *1 -Max...0...+Max	EXT(+) *3 0...127
Parameter AMS Intensity								EXT (Tempo) *2 =...60...120...240...	
Pitch *4 (+12.00)	0...+1 Octave	-1...0...+1 Octaves (AMSとしてのFilter EG; Pitch EG 専用パラメーター)	専用パラメーター	-1...0...+1 Octaves	-	-	専用パラメーター	-1...0...+1 Octaves	0...+1 Octave
Pitch EG Int. (+12.00)	-	Pitch EG 専用パラメーター	-	-1...0...+1 Octaves	-1...0...+1 Octaves	-	-	-1...0...+1 Octaves	0...+1 Octave
Pitch LFO1/2 Int. (+12.00)	0...+1 Octave	-1...0...+1 Octaves	-	-1...0...+1 Octaves	-1...0...+1 Octaves	-	-	-1...0...+1 Octaves	0...+1 Octave
Filter Frequency (+99)	0...+10 Octaves	-10...0...+10 Octaves (AMSとしてのPitch EG; Filter EGのための専用パラメーター)	専用パラメーター	Filter KTrk 専用パラメーター	-10...0...+10 Octaves	-	-	-10...0...+10 Octaves	0...+10 Octaves
Filter Resonance (+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-	-	-	-	0...+99
Filter EG Int. (+99)	-	Filter EG 専用パラメーター	-	-99...0...+99	-	-99...0...+99	-	-99...0...+99	0...+99
Filter LFO1/2 Int. (+99)	0...+99	-99...0...+99	-	-99...0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
Filter Output Level A/B (+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
Drive (+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
Low Boost (+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
Amp (+99)	専用パラメーター	0...1x...8x	専用パラメーター	0...1x...8x	Amp KTrk 専用パラメーター	-	-	0...1x...8x	1x...8x
Amp LFO1/2 Int. (+99)	0...+99	-99...0...+99	-	-99...0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
Pan (+50)	0...+63	-	-	-63...0...+63	-63...0...+63	-	-	-63...0...+63	0...+63
EG Level (+66)	-	-	-	-99...0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
EG Time (+49)	-	-	-	1/64x...1x...64x	1/64x...1x...64x	-	-	1/64x...1x...64x	1x...64x
LFO 1 Frequency *5 (+99)	1x...64x	1/64x...1x...64x (LFO2 only)	-	1/64x...1x...64x	1/64x...1x...64x	-	-	1/64x...1x...64x	1x...64x
LFO 2 Frequency *5 (+99)	1x...64x	-	-	1/64x...1x...64x	1/64x...1x...64x	-	-	1/64x...1x...64x	1x...64x
Common LFO Frequency *5 (+99)	-	-	-	1/64x...1x...64x	1/64x...1x...64x	-	-	1/64x...1x...64x	1x...64x
LFO 1 Shape (+99)	0...+99	-99...0...+99 (LFO2 only)	-	-99...0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
LFO 2 Shape (+99)	0...+99	-	-	-99...0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99
Common LFO Shape (+99)	-	-	-	-99...0...+99	-99...0...+99	-	-	-99...0...+99	0...+99

表脚注

*1EXT(+/-): JS X, Ribbon:CC#16, SldrMod5:#17, SldrMod6:#19, SldrMod7:#20, SldrMod8:#21

*2AMS ソースに Tempo を選んだ場合、♩=120 が基準になります。

例えば "Pitch AMS" を Tempo、"Intensity" を 12.00 にする

と、テンポを倍 (♩=120 → 240) にするとピッチが 1 オクターブ上がり、1/2 (♩=120 → 60) にするとピッチが 1 オクターブ下がるという設定が可能です。

*3EXT(+): Velocity, Exp. Velocity, Poly After, After Touch, JS+Y:CC#01, JS-Y:CC#02, JS+Y & AT/2, JS-Y & AT/2, Pedal:CC#04, ValueSlidr:#18, SldrMod5[+], SldrMod6

[+], SldrMod7[+], SldrMod8[+], Damper:CC#64, Porta.SW:CC#65, Sostenuto:CC#66, Soft:CC#67, SW1:CC#80, SW2:CC#81, MIDI:CC#83, XY +X:CC#85, XY -X:CC#86, XY +Y:CC#87, XY -Y:CC#88

*4リボン・コントローラー等の専用パラメーターもあります。

*5LFOの“Frequency”は“AMS”のTempoと“Intensity”の設定でコントロールできますが、Frequency MIDI/Tempo Sync. (Prog 5-1c) 機能を使用すると、LFOの周波数をテンポとノートに同期させることができます。

各パラメーターにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例

オルタネート・モジュレーションの使用例を紹介します。

Pitch (Prog 2-2a)

ピッチを Common LFO、フィルター/アンプ EG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”に Filter EG や Amp EG を選び、“Intensity”を +12.00 に設定すると、EG に同期してピッチが最大±1 オクターブ変化します。
- “AMS”に Tempo を選び、“Intensity”を +12.00 に設定すると、テンポ (基準 = 120) が2倍のとき、ピッチが1オクターブ上がります。1/2 のとき、ピッチが1オクターブ下がります。

Pitch EG (Prog 2-2b)

Pitch EGのインテンシティを Common LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”に JS+Y: CC#01 を選び、“Intensity”を +12.00 にすると、ジョイスティックを +Y 方向に操作すると Pitch EG の効果がだんだん大きくなり、最大±1 オクターブまで変化します。“Intensity”を - の値にすると、Pitch EG の効果が逆相になります。

LFO1/2 (Prog 2-2d)

LFO1/2 のピッチ・モジュレーション・インテンシティを Common LFO、EG、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”に EG を選んだとき、EG のレベルの変化に同期させて、LFO モジュレーションによるピッチ変化幅がコントロールできます。“Intensity”を + の値に設定すると、EG のレベルが高くなるときはビブラート効果がだんだん深くなり、低くなるときはビブラート効果がだんだん浅くなります。“Intensity”を - の値に設定すると LFO の位相が逆になります。
- “AMS”に SW1、2 などのコントローラーを設定し、必要とときのみに [SW1]、[SW2] スイッチ等をオンにして、ピッチ・ビブラート効果をかけることができます。

Filter (Cutoff) Frequency (Prog 3-1-1b(c))

Filter A、Bのカットオフ周波数をピッチ/アンプEG、Common キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。P3-1-3: Modulation ページの Filter Modulation (Prog 3-1-3b) で、Filter A、B それぞれに設定します。

- “AMS1”または“AMS2”に JS XやRibbon: CC#16を選び、“Intensity”を + の値に設定すると、ジョイスティックやリボン・コントローラーを右に操作するとカットオフが上がり、左に操作するとカットオフが下がります。- の値に設定するとその逆になります。
- “AMS1”または“AMS2”に共通のコントローラーを選び、Filter A の “Intensity”、Filter B の “Intensity” にそれぞれ別々のインテンシティを設定すると、1 つのコント

ローラーの操作で2つの Filter のカットオフ周波数を同時にコントロールできます。

Resonance (Prog 3-1-1b)

レゾナンス・レベルを EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS”に Filter KTrk、Amp KTrk を選び、フィルターやアンプのキーボード・トラックの設定を利用してレゾナンス・レベルがコントロールできます。例えばアンプのキーボード・トラック Ramp “BtmLo”、“HiTop” が + の値になっているとき、“AMS”に Amp KTrack を選び “Intensity”を + の値にすると、鍵盤の両端にいくほどアンプのキーボード・トラックにより音量が上がり、それとともに “AMS”によってレゾナンス・レベルが上がります。
- “AMS”にコントローラーを設定して、必要とときのみにコントローラーを操作して、レゾナンスをかけることができます。
- “AMS”に Common LFO、LFO1、2 を設定することによって、レゾナンス・レベルを LFO でコントロールできます。

Output (Prog 3-1-1b)

Filter A/B の、アウトプット・レベルを EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- Filter Routing を Parallel にして、Filter A、Filter B それぞれの Type 等、任意に設定します。Filter A、Filter B の “AMS”に LFO を設定して、Intensity を +99、-99 とそれぞれ設定します。Filter A、B の出力を LFO により周期的にフェードイン/アウトして切り替えることができます。

Filter EG Intensity (Prog 3-1-3a)

Filter EG のインテンシティを Common LFO、Common キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”で、Filter A、B のインテンシティがそれぞれ独立で設定できます。

- “AMS”に JS-Y: CC#02 を選び、“Intensity to A”、“Intensity to B”を + の値にしてジョイスティックを -Y 方向に操作すると、Filter EG の効果がだんだん大きくなります。“Intensity to A”、“Intensity to B”を - の値にすると、Filter EG の効果が逆相になります。
- “AMS”に Ribbon: CC#16 を選び、“Intensity to A”、“Intensity to B”を + の値にして、リボン・コントローラーを右方向に操作すると、Filter EG の効果がだんだん大きくなります。リボン・コントローラーを左方向に操作すると、Filter EG の効果が逆位相でだんだん大きくなります。

Filter LFO1/2 Intensity (Prog 3-1-4a)

LFO1/2 のフィルター・モジュレーション・インテンシティを EG、Common LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”で、Filter A、B それぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “AMS”に EG を選び、EG のレベルの変化に同期させて LFO モジュレーションによるオート・ワウ効果の深さをコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B”を + の値に設定したとき、EG のレベルが高くなるとワウ効果がだんだん深くなり、低くなるとワウ効果がだんだん浅くなります。“Intensity to A”、“Intensity to B”を - の値に設定すると LFO の位相が逆になります。
- “AMS”に SW1、2 などのコントローラーを設定して、必要とときのみに [SW1]、[SW2] スイッチをオンにすることによってオート・ワウ効果をかけることができます。

Filter Common LFO (Prog 3-1-4b)

Common LFO のフィルター・モジュレーション・インテンシティを EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Intensity to A”、“Intensity to B” で、Filter A、B それぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “AMS” にコントローラーを設定して、必要なときのみコントローラーを操作すると、Filter の Common LFO によるスイープの深さをコントロールすることができます。

Driver Drive (Prog 4-1a)**Driver Low Boost (Prog 4-1a)**

ドライバーのドライブ、ローブーストを EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。別々の AMS でもコントロールできますが、スライダー等のコントローラーでコントロールする場合、同時にコントロールしても効果的です。(さらに、Filter の Resonance も同時にコントロールすると効果的です。シンセ・ベース音などで有効です。)

- “AMS” に SldrMod5:#17 を選び、“Intensity” を + の値に設定し、Realtime Control Slider[5] を中央位置より上に操作するとドライブ、ローブースト・レベルが上がり、下に操作すると下がります。- の値に設定するとその逆になります。
- “AMS” に Common LFO、LFO1、2 を設定することによって、ドライブの具合を LFO で周期的にコントロールできます。

Amp (Prog 4-2b)

音量をピッチ／フィルター EG、Common LFO、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- + の値で変化する EG やコントローラー EXT(+) を “AMS” に選び、“Intensity” を +99 に設定すると、現在の音量から、最大で 8 倍の音量にまで変化します。
- ± の値で変化する EG、LFO やコントローラー (Pitch EG、Filter EG、LFO、KT、EXT(+)) を “AMS” に選び、“Intensity” を +99 に設定すると、現在の音量から、最大で 8 倍の音量まで (“AMS” の + 側の変化で)、最小で音量 0 まで (“AMS” の - 側の変化で) 変化します。
- アンプ EG による音量の時間的変化に加え、ピッチ／フィルター EG にも同期して音量を変化させることができます。“AMS” に Pitch EG、Filter EG を選び、“Intensity” を調節してください。AmpEG の効果をなくして、ピッチ／フィルター EG で音量をコントロールする場合は、AmpEG の各 Level を +99 に設定してください。

Amp LFO1/2 Intensity (Prog 4-2b)

LFO1/2 のアンプ・モジュレーション・インテンシティを EG、Common LFO、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS” に EG を選ぶと、EG レベルの変化に同期させて LFO モジュレーションによるトレモロ効果の深さがコントロールできます。“Intensity” を + の値に設定したとき、EG のレベルが高くなるとトレモロ効果がだんだん深くなり、低くなるとトレモロ効果がだんだん浅くなります。“Intensity” を - の値に設定すると LFO の位相が逆になります。
- “AMS” に SW1、2 などのコントローラーを設定して、必要なときのみ、[SW1]、[SW2] スイッチ等をオンにして、トレモロ効果をかけることができます。

Pan (Prog 4-1c)

オシレーターのパンを EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS” に Note Number を選び、“Intensity” を +50 に設定すると、C4 でセンター、C9 以上で右へ振り切り、C-1 以下で左へ振り切ります。このように鍵盤の位置によってパンがコントロールできます。
- “AMS” に EG を選ぶと、EG のレベルの変化に同期させてオシレーターのパンをコントロールできます。“Intensity” を + の値に設定したとき、EG のレベルが高くなるとパンが右に移動、低くなると左に移動します。“Intensity” を - の値に設定すると逆の効果になります。

EG Reset -**Pitch EG (Prog 2-8a)****Filter EG (Prog 3-1-5a)****Amp EG (Prog 4-3a)**

EG のリセットを EG、LFO、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。Threshold により、リセットがかかる AMS のバリューを設定できます。

- “AMS” に Common LFO を設定して、Common LFO の周期に合わせて定期的にエンベロープをリセットすることができます。あたかもエンベロープで設定したシェイプをくり返す、特殊な LFO のようにエンベロープを使用することができます。
- “AMS” に JS+Y などのコントローラーを設定して、必要なときのみコントローラーを操作すると、エンベロープをリセットすることができます。Filter エンベロープをコントローラーにより、ワンショット・スイープさせる等の応用が可能です。

EG Level -**Pitch EG (Prog 2-8c)****Filter EG (Prog 3-1-5c)****Amp EG (Prog 4-3c)**

EG のレベルを Common LFO、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

EG のセグメント (“Start” スタート、“Attack” アタック、“Break” ブレーク) ごとに、“Intensity” の値を設定します。“Intensity” の値を、+66 にすると、それぞれの設定レベルを最大で ± 99 の範囲でコントロールできます。

- Amp EG の Level Modulation “AMS” に Velocity を選び、Intensity “Start” を +00、“Attack” を +66、“Break” を -66 にします。

Amp EG のレベル設定をすべて +00 に設定します。ベロシティを大きくするに従って、EG レベルの変化が大きくなります。ベロシティが最大るとき、スタート・レベルは +00 のまま、アタック・レベルは +99、ブレーク・レベルは -99 で、EG レベルが変化します。

EG Time -**Pitch EG (Prog 2-8c)****Filter EG (Prog 3-1-5c)****Amp EG (Prog 4-3c)**

EG のタイムを Common LFO、キーボード・トラック、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

EG のセグメント (“Attack” アタック、“Decay” ディケイ、“Slop” スロープ、“Release” リリース) ごとに、“Intensity” の値を設定します。EG タイムは、各ポイントに達したときの Alternate Modulation の値で、その次のタイムが決まります。例えば、アタック・レベルに達したときの Alternate Modulation の値で、ディケイ・タイムが決まります。

“Intensity” の値を、8、17、25、33、41、49 にすると、それぞれの設定タイムは最大で 2、4、8、16、32、64 倍 (または 1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64 倍) にすることができます。

- “AMS” に JS+Y: CC#01 を選び、“Attack” を +8、“Decay” を -8、“Slope” と “Release” を 0 にします。ジョイスティックを +Y 方向に操作すると、アタック・タイムは最大で 2 倍に長くなります。ディケイ・タイムは最大で 1/2 に短くなります。スロープ／リリース・タイムは変化がありません。

LFO Frequency (Prog 5-1a)

LFO1、2、Common LFO の周波数を EG、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。また LFO2 の周波数で、LFO1 の周波数にモジュレーションをかけることができます。Common LFO の周波数で、LFO1/2 の周波数にモジュレーションをかけることができます。

“Intensity” の値を、16、33、49、66、82、99 にすると、それぞれの設定周波数は最大で 2、4、8、16、32、64 倍（または 1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64 倍）にすることができます。

- “AMS” に JS+Y: CC#01 を選び、“Intensity” を +16 にして、ジョイスティックを +Y 方向に操作すると、LFO の周波数を最大 2 倍までコントロールできます。“Intensity” を -16 にして、ジョイスティックを +Y 方向に操作すると、LFO の周波数を最大 1/2 倍までコントロールできます。

LFO Frequency AMS Intensity (Prog 5-1b)

LFO1、2、Common LFO の周波数をコントロールする AMS のインテンシティを EG、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

例えば LFO の周波数をピッチ EG によってモジュレーションをかける場合、その効果の深さを別の AMS でコントロールできます。

- “AMS” に SW1、2 などのコントローラーを設定し、オフの時は、浅くピッチ EG による LFO の周波数モジュレーション効果をかけ、[SW1]、[SW2] スイッチ等をオンにしたときに、深くピッチ EG による LFO の周波数モジュレーションをかける等ができます。

LFO Shape (Prog 5-1a)

LFO1、2、Common LFO の波形を EG、キーボード・トラックや、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。また LFO2 の周波数で、LFO1 にモジュレーションをかけることができます。Common LFO の周波数で、LFO1/2 にモジュレーションをかけることができます。

- “AMS” に JS+Y などのコントローラーを設定して、必要と時のみコントローラーを操作して、LFO の波形をコントロールすることができます。

Common LFO Reset (Prog 5-8a)

Common LFO のリセットを、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS” に Gate1 を設定して、全てのノートがオフの状態から鍵盤を弾いた時にのみ、Common LFO をリセットして、Filter のスweep 具合をいつも一定にする等の設定ができます。
- “AMS” に JS+Y:CC#01 などのコントローラーを設定して、必要と時のみコントローラーを操作して、LFO をリセットすることができます。

Dynamic Modulation Source (Dmod)

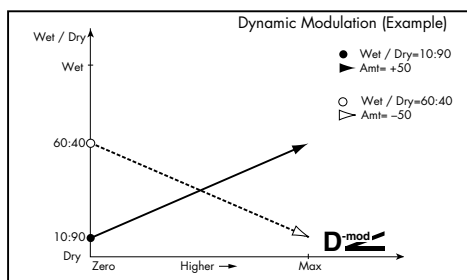
特定のエフェクト・パラメーターを、ジョイスティック、X-Y、リボン・コントローラーなどを使って演奏中にコントロールすることができます。

また、KARMA 機能、X-Y コントロール機能、シーケンサー等によるコントロールも可能です。

このようなエフェクトのコントロールをダイナミック・モジュレーションといいます。例えば、アフタータッチでコーラスやフランジャーの LFO を速くする、リボン・コントローラーでワウを動かすなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮できます。

ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、“Source”（ソース），“Amount”（アmount）という組み合わせになっています。“Source”でモジュレーション・ソースを選び、“Amount”でダイナミック・モジュレーションの効果の大きさを設定します。モジュレーション・ソースが最大るとき、パラメーターの値と“Amount”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。

例：“Wet/Dry” 10:90、“Source” After Touch、“Amount” +50
この場合、普段エフェクト・バランスは10:90で、アフタータッチをかけるとエフェクト音の割合がだんだん大きくなっていきます。アフタータッチが最大ときにエフェクト・バランスは60:40になります。



その他のダイナミック・モジュレーションについては、それぞれのエフェクトの説明をご覧ください。

ダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、各エフェクトのパラメーター表の右側に **Dmod** マークがついています。

MIDI Program、Sampling モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションをグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

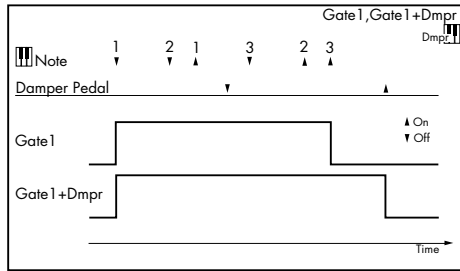
Combination、Sequencer モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションを、それぞれ IFX1 ~ 5、MFX1、2、TFX の “Ch” で設定した MIDI チャンネルでコントロールします。

Dmod List (Dynamic Modulation Source List)

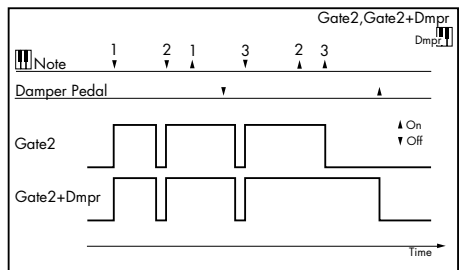
Off	機能しない。
Gate1	ノート・オン/オフ (※p.621)
Gate1+Dmpr	ノート・オン + ダンパー・オン/オフ (※p.621)
Gate2	ノート・オン/オフ (リトリガー) (※p.621)
Gate2+Dmpr	ノート・オン + ダンパー・オン/オフ (リトリガー) (※p.621)
Note Numbr	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Exp Velocity	エクスponential・ベロシティ (※p.621)
After Touch	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
JS X	ジョイスティック X (横) 方向
JS+Y: #01	ジョイスティック +Y (奥) 方向 (CC#01)
JS-Y: #02	ジョイスティック -Y (手前) 方向 (CC#02)
Pedal: #04	アサインابل・フット・ペダル (CC#04) (※p.621)
FXCtrl1: #12	MIDI エフェクト・コントロール 1 (CC#12)
FXCtrl2: #13	MIDI エフェクト・コントロール 2 (CC#13)
Ribbon: #16	リボン・コントローラー (CC#16)
ValSlidr: #18	バリュー・スライダー (CC#18) (※p.621)
SlidrM5: #17	リアルタイム・コントロール・スライダー 5 (スライダー・モジュレーション 5 CC#17) (※p.621)
SlidrM6: #19	リアルタイム・コントロール・スライダー 6 (スライダー・モジュレーション 6 CC#19) (※p.621)
SlidrM7: #20	リアルタイム・コントロール・スライダー 7 (スライダー・モジュレーション 7 CC#20) (※p.621)
SlidrM8: #21	リアルタイム・コントロール・スライダー 8 (スライダー・モジュレーション 8 CC#21) (※p.621)
SlidrM5 [+]	リアルタイム・コントロール・スライダー 5 [+] (※p.621)
SlidrM6 [+]	リアルタイム・コントロール・スライダー 6 [+] (※p.621)
SlidrM7 [+]	リアルタイム・コントロール・スライダー 7 [+] (※p.621)
SlidrM8 [+]	リアルタイム・コントロール・スライダー 8 [+] (※p.621)
Damper: #64	ダンパー・ペダル (CC#64)
PrtaSW: #65	ホルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenu: #66	ソステヌート・ペダル (CC#66)
Soft: #67	ソフト・ペダル (CC#67)
SW 1: #80	アサインابل・パネル・スイッチ 1 (SW1 モジュレーション CC#80) (※p.621)
SW 2: #81	アサインابل・パネル・スイッチ 2 (SW2 モジュレーション CC#81) (※p.621)
FootSW: #82	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (※p.621)
MIDI: CC#83	MIDI コントロール・チェンジ (CC#83)
XY +X: #85	X-Y モード +X (XY モード・モジュレーション +X CC#85) (※p.621)
XY -X: #86	X-Y モード -X (XY モード・モジュレーション -X CC#86) (※p.621)
XY +Y: #87	X-Y モード +Y (XY モード・モジュレーション +Y CC#87) (※p.621)
XY -Y: #88	X-Y モード -Y (XY モード・モジュレーション -Y CC#88) (※p.621)
Tempo	テンポ (内部クロックまたは外部 MIDI クロックのテンポ情報) (※p.621)

Gate1、Gate1+Dmpr (Gate1、Gate1+Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1+Damper では、キーを離してもダンパー(サスティン)・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。

**Gate2、Gate2+Dmpr (Gate2、Gate2+Damper)**

Gate1、Gate1+Dmpr とほぼ同じですが、Gate2、Gate2+Damper では、034: St. Env. Flanger などの EG や、038: Stereo Vibrato などの AUTOFADE のソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1+Dmpr では、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)

**Exp Velocity (Exponential Velocity)**

ベロシティの効果に対して、エクスポネンシャル(指数)的に効果がかかります。弱いベロシティ値では効果がかかりにくく、強いベロシティ値でより急峻に効果がかかります。

Pedal: #04 (Foot Pedal: CC#04)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサイン可能なフット・ペダルを使用するときは、“Foot Pedal Assign”(Global P2: Controller 2-1a) で Foot Pedal (CC#04) に設定します。(☞参照: p.626 「Foot Pedal Assign」)

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・コントローラーなどでエフェクトをコントロールできます。

ValSlidr: #18 (Value Slider: CC#18)

Program モード P0: Play-Main “Program Select”、Combination モード P0: Play-Main “Combination Select” が選ばれているときに、[VALUE] スライダーは CC#18 相当のコントローラーとして機能します。

SlidrM5: #17 (Slider Modulation5: CC#17)**SlidrM6: #19 (Slider Modulation6: CC#19)****SlidrM7: #20 (Slider Modulation7: CC#20)****SlidrM8: #21 (Slider Modulation8: CC#21)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとして Realtime Control Slider [5] ~ [8] を使用するときは、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソング、Sampling モードごとに、Controllers Setup ページの “Realtime Control Slider Assign” でそれぞれ “Slider 5” を Slider Mod.5 (CC#17)、“Slider 6” を Slider Mod.6 (CC#19)、“Slider 7” を Slider Mod.7 (CC#20)、“Slider 8” を Slider Mod.8 (CC#21) に設定します (☞参照: p.624 「Realtime Control Slider 5-8 Assign」)。

Realtime Control Slider [5] ~ [8] を操作することでエフェクトをコントロールできます。

スライダーを中央位置にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が 0 になります。“Amount” が + の値のとき、上げ切るとプラス方向、下げ切るとマイナス方向の効果となります。(−の値のときは逆方向の効果となります。)

SlidrM5 [+](Slider Modulation5 [+])**SlidrM6 [+](Slider Modulation6 [+])****SlidrM7 [+](Slider Modulation7 [+])****SlidrM8 [+](Slider Modulation8 [+])**

スライダーの位置と効果の方向が、Slider Mod.5 (CC#17) ~ Slider Mod.8 (CC#21) のときと異なります。“Amount” が + の値のとき、スライダーを下げ切ったとき、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が 0 になります。上げ切ることプラス方向のみの効果となります。(−の値のときは逆方向の効果となります。)

SW 1: #80 (Switch Modulation 1: CC#80)**SW 2: #81 (Switch Modulation 2: CC#81)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとして [SW1]、[SW2] スイッチを使用するときは、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソング、Sampling モードごとに、Controllers Setup ページにある “Panel Switch Assign” でそれぞれ “SW1” を SW 1 Mod. (CC#80)、“SW2” を SW 2 Mod. (CC#81) に設定します。(☞参照: p.623 「SW1/2 Assign」)

[SW1]、[SW2] スイッチを操作することでコントロールできます。

FootSW: #82 (Foot Switch: CC#82)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサイン可能なフット・スイッチを使用するときは、“Foot Switch Assign”(Global 2-1a) を Foot SW (CC#82) に設定しておきます。(☞参照: p.625 「Foot Switch Assign」)

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したフット・スイッチなどでエフェクトをコントロールできます。

XY +X: #85 (X-Y Mode Modulation +X: CC#85)**XY -X: #86 (X-Y Mode Modulation -X: CC#86)****XY +Y: #87 (X-Y Mode Modulation +Y: CC#87)****XY -Y: #88 (X-Y Mode Modulation -Y: CC#88)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとして X-Y コントロールを使用するときは、1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに、X-Y CC Control の “+X”、“-X”、“+Y”、“-Y” を、それぞれ XY +X Mod.(CC#85)、XY -X Mod.(CC#86)、XY +Y Mod.(CC#87)、XY -Y Mod.(CC#88) を設定します。“X Mode” または “Y Mode” が Positive、Negative の場合は、+、- どちらか片方が使用できます)

[X-Y MODE] をオンにして X-Y コントロールを操作すると、モジュレーションがかかります。

X-Y CC Control の “+X”、“-X”、“+Y”、“-Y” は、Prog P1-X-Y Setup ページ、Combi/Seq P1-X-Y CC T01-08/T09-16 ページで設定します。

Note: Sampling モードでは X-Y モードによるダイナミック・モジュレーションが無効です。

Tempo

“J” が 120BPM の時にゼロ、240BPM の時にプラス最大値、60BPM の時にマイナス最大値の効果になります。

X-Y CC Control

X-Y CC コントロールは、X-Y モード(または X-Y モーション)で X-Y ポジションをコントロールすることによって、AMS ソースとしてプログラムのパラメーターを変化させたり、Dmod ソースとしてエフェクトを変化させたりします。

ベクターの 4 つの方向はそれぞれ異なる CC を送信します (左 [-X]、右 [+X]、上 [+Y]、下 [-Y])。"X Mode" と "Y Mode" を使用して、この 4 つの方向を組み合わせてさまざまなパターンが設定できます。

各モードの "X-Y CC Control" で設定します。

- プログラム P1: Basic/DT/Ctrls- X-Y Setup ページ (1-5b)
- コンビネーション P1: DT/XY/Ctrls- X-Y CC T01-08/T09-16 ページ (1-4(5)a)
- ソング (Sequencer) P1: DT/XY/Ctrls- X-Y CC T01-08/T09-16 ページ (1-4(5)a)

Note: Program モード、Combination モード、Sequencer モードでは、それぞれ 1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに設定します。

MIDI X-Y コントロールは 2 種類の方法 (X-Y モードと X-Y CC コントロール) で MIDI に対応します。

まず、X-Y モードは 2 つの MIDI コントローラー (X 軸、Y 軸それぞれ 1 つずつ) を送受信します。Global モードでこれを任意の MIDI コントロール・チェンジ・ナンバーに割り当てます。初期設定では CC#118 が X 軸用に、CC#119 が Y 軸用に割り当てられています。

X-Y モード (X-Y モーション) とその MIDI コントロール・チェンジは、X-Y ポジションをコントロールします。

一方、X-Y CC コントロールは、通常、プログラムの音とエフェクトだけをコントロールしますが、生成された MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを "X-Y MIDI Out" (Global 1-2a) で外部 MIDI 機器に送信することもできます。

Combination モードではコンビネーション X-Y CC コントロールのみが、外部 MIDI 機器に送信されます。個々のプログラムの X-Y CC コントロールはプログラムの内部のコントロールにのみ使用されます。Sequencer モードでも同様です。

X-Y CC Control List

Off	機能しない。
XY +X Mod. (CC#85)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールします。そのときは、"AMS"、"Dmod Source" で、XY +X: #85 を選択する。
XY -X Mod. (CC#86)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。そのときは、"AMS"、"Dmod Source" で、XY +X: #86 を選択する。
XY +Y Mod. (CC#87)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。そのときは、"AMS"、"Dmod Source" で、XY +X: #87 を選択する。
XY -Y Mod. (CC#88)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。そのときは、"AMS"、"Dmod Source" で、XY +X: #88 を選択する。
JS+X	ジョイスティック +X (右横) 方向
JS-X	ジョイスティック -X (左横) 方向
JS+Y (CC#01)	ジョイスティック +Y (奥) 方向 (CC#01)
JS-Y (CC#02)	ジョイスティック -Y (手前) 方向 (CC#02)
Ribbon (CC#16)	リボン・コントローラー (CC#16)
ValueSlider (CC#18)	バリュー・スライダー (CC#18)
Sldr Mod. 5 (CC#17)	リアルタイム・コントロール・スライダー 5 (スライダー・モジュレーション 5 CC#17)
Sldr Mod. 6 (CC#19)	リアルタイム・コントロール・スライダー 6 (スライダー・モジュレーション 6 CC#19)

Sldr Mod. 7 (CC#20)	リアルタイム・コントロール・スライダー 7 (スライダー・モジュレーション 7 CC#20)
Sldr Mod. 8 (CC#21)	リアルタイム・コントロール・スライダー 8 (スライダー・モジュレーション 8 CC#21)
Porta. Time (CC#05)	ポルタメント・タイム (CC#05) をコントロールする。
Volume (CC#07)	ボリュームをコントロールする。
PostlFXPan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールする。
Pan (CC#10)	オシレーターのパンをコントロールする。
Expression (CC#11)	エクスプレッションをコントロールする。
FX Ctrl 1 (CC#12)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは "Dmod Source" で FX Control1 (CC#12) を選択する。
FX Ctrl 2 (CC#13)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは "Dmod Source" で FX Control2 (CC#13) を選択する。
Cutoff (CC#74)	Filtrer のカットオフ周波数をコントロールする。
Resonance (CC#71)	Filtrer のレゾナンスをコントロールする。
Fitr EG Int.(CC#79)	Filtrer の EG インテンシティをコントロールする。
F/A Attack (CC#73)	Filtrer、Amplifier の EG のアタックをコントロールする。
F/A Decay (CC#75)	Filtrer、Amplifier の EG ディケイ・タイム、スロープ・タイムをコントロールする。
F/A Sustain (CC#70)	Filtrer、Amplifier の EG サステイン・レベルをコントロールする。
F/A Release (CC#72)	Filtrer、Amplifier の EG リリース・タイムをコントロールする。
PLFO1 Spd (CC#76)	LFO1 の Frequency をコントロールします。
PLFO1 Dep (CC#77)	ピッチの LFO1 インテンシティをコントロールする。
PLFO1 Dly (CC#78)	LFO1 の Delay をコントロールする。
SW1 Mod. (CC#80)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、"AMS"、"Dmod Source" で、SW 1: CC#80 を選択する。
SW2 Mod. (CC#81)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、"AMS"、"Dmod Source" で、SW 2: CC#81 を選択する。
Foot Switch (CC#82)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、"AMS"、"Dmod Source" で、FootSW: #82 を選択する。
MIDI #83 (CC#83)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、"AMS"、"Dmod Source" で、MIDI CC#83 を選択する。
MFx Send 1 (CC#93)	Master Effect1 へのセンド・レベルをコントロールする。
MFx Send 2 (CC#91)	Master Effect2 へのセンド・レベルをコントロールする。
CC#00...95	設定した MIDI コントロール・チェンジ (CC#) を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。
CC#102...119	設定した MIDI コントロール・チェンジ (CC#) を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。

SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2] スイッチには以下の機能が設定できます。

各モードの “Panel Switch Assign” で設定します。

- プログラム P1: Basic/DT/Ctrls- Controllers Setup ページ (1-6a)
- コンビネーションP1: DT/XY/Ctrls- Controllers Setup ページ (1-6b)
- ソング (Sequencer) P1: DT/XY/Ctrls- Controllers Setup ページ (1-6b)
- Sampling モード P4: Controllers- Setup ページ (4-1a)

Note: Program モード、Combination モード、Sequencer モードでは、それぞれ1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。Sampling モードではモードで 1 つの設定ができます。

SW1, SW2 Assign List

Off	機能しない。
SW1 Mod. (CC#80) SW2 Mod. (CC#81)	AMS や Dmod のソースとして使用するときに選択する。そのときは、コントロール先をあらかじめ設定する。On/Off のたびに CC#80 (または CC#81) を送信する。(Off: 0, On:127)
Porta.SW (CC#65)	SW1 (または SW2) を押してオン(LED点灯)にするとポルタメントがかかる。On/Off のたび CC#65 を送信する。(Off: 0, On:127)
Octave Down	SW1 (または SW2) を押すたびに、1 オクターブ・ダウンと元のオクターブ設定が切り替わる。(LED点灯時は1オクターブ・ダウン)
Octave Up	SW1 (または SW2) を押すたびに、1 オクターブ・アップと元のオクターブ設定が切り替わる。(LED点灯時は1オクターブ・アップ)
JS X Lock	ジョイスティック X 方向の効果を Lock する。
JS Y Lock	ジョイスティック Y 方向 (+, - 両方向) の効果を Lock する。
JS+Y Lock	ジョイスティック +Y 方向の効果を Lock する。
JS-Y Lock	ジョイスティック -Y 方向の効果を Lock する。
Ribbon Lock	リボン・コントローラーの効果を Lock する。
JS X & Ribbon Lock	ジョイスティック X 方向とリボン・コントローラーの効果を同時に Lock する。
JS Y & Ribbon Lock	ジョイスティック Y 方向とリボン・コントローラーの効果を同時に Lock する。
JS+Y & Ribbon Lock	ジョイスティック +Y 方向とリボン・コントローラーの効果を同時に Lock する。
JS-Y & Ribbon Lock	ジョイスティック -Y 方向とリボン・コントローラーの効果を同時に Lock する。
After Touch Lock	アフタータッチの効果を Lock する。

SW1 Mod. (CC#80) (SW1 Modulation: CC#80)

SW2 Mod. (CC#81) (SW2 Modulation: CC#81)

この機能は SW 1 と SW 2 で異なり、SW 1 は CC#80 を、SW 2 は CC#81 をそれぞれ送信します。

Porta.SW (CC#65) (Portamento SW: CC#65)

“Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Single のときは “Enable” (Prog 2-2c) の設定にかかわらずオン (LED点灯) でポルタメントがかかり、オフ (LED消灯) ではポルタメントがかかりません。

“Oscillator Mode” が Double のときは “Enable” の設定が OSC1, 2 で同じ場合 (OSC1, 2 ともに Enable、または Disable)、オン (LED点灯) で OSC1, 2 にポルタメントがかかり、オフ (LED消灯) では OSC1, 2 にポルタメントがかかりません。

“Enable” の設定が OSC1, 2 で違う場合 (OSC1 が Enable、OSC2 が Disable、または OSC1 が Disable、OSC2 が Enable)

はオン (LED点灯) で Enable にした OSC にポルタメントがかかり、オフ (LED消灯) では OSC1, 2 にポルタメントがかかりません。

JS X Lock

JS Y Lock

JS+Y Lock

JS-Y Lock

Ribbon Lock

JS X & Ribbon Lock

JS Y & Ribbon Lock

JS+Y & Ribbon Lock

JS-Y & Ribbon Lock

After Touch Lock

選んだコントローラー (ジョイスティック、リボン・コントローラー、アフタータッチ) の Lock/Unlock (LED点灯時は Lock) が切り替わります。

ジョイスティック、アフタータッチの操作中に Lock をオンすると、そのコントローラーの位置での効果がロック (固定) します。リボン・コントローラーを Lock をオンすると、リボン・コントローラーから指を離す直前の効果がかかり続けます。Lock がオフのときは、リボン・コントローラーから指を離すと、センター位置の効果にリセットされます。

例えば、ここで JS (+Y) Lock を選び、ジョイスティックを向こう側に傾けて、Lock をオンすると、ジョイスティック (+Y) の動作は、傾けた状態でロック (ホールド) されるので、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック (-Y) を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることもできます。

ジョイスティック、アフタータッチを Lock すると、該当するコントローラーの MIDI の送信も止まりますが、受信は行われません。

Realtime Control Slider 5–8 Assign

Realtime Control Slider [5]～[8]には以下の機能が設定できます。

各モードの“Realtime Control Slider Assign”で設定します。

- プログラム P1: Basic/DT/Ctrls– Controllers Setup ページ (1–6b)
- コンビネーションP1: DT/XY/Ctrls– Controllers Setup ページ (1–6c)
- ソング (Sequencer) P1: DT/XY/Ctrls– Controllers Setup ページ (1–6c)
- Sampling モード P4: Controllers– Setup ページ (4–1b)

Note: Program モード、Combination モード、Sequencer モードでは、それぞれ 1 プログラム、1 コンビネーション、1 ソングごとに設定します。Sampling モードではモードで 1 つの設定ができます。

Realtime Control Slider Assign List

Off	機能しない。
Slider Mod. 5 (CC#17)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SlidrMod5:#17 を選択する。同時に CC#17 を出力する。
Slider Mod. 6 (CC#19)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SlidrMod6:#19 を選択する。同時に CC#19 を出力する。
Slider Mod. 7 (CC#20)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SlidrMod7:#20 を選択する。同時に CC#20 を出力する。
Slider Mod. 8 (CC#21)	汎用コントローラー。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SlidrMod8:#21 を選択する。同時に CC#21 を出力する。
Master Volume	音量をコントロールする。同時にユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ [F0H、7FH、nn、04、01、vv、mm、F7H] を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を（個々に設定した音量のバランスを保ちながら）調節する。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメント・タイムをコントロールする。同時に CC#5 を出力する。
Volume (CC#07)	ボリュームをコントロールする。同時に CC#7 を出力する。
Post IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールする。同時に CC#8 を出力する。
Pan (CC#10)	オシレーターのパンをコントロールする。同時に CC#10 を出力する。
Expression (CC#11)	エクスプレッションをコントロールする。同時に CC#11 を出力する。
FX Control 1 (CC#12)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは“Dmod Source”で FX Control1 (CC#12) を選択する。同時に CC#12 を出力する。
FX Control 2 (CC#13)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは“Dmod Source”で FX Control2 (CC#13) を選択する。同時に CC#13 を出力する。
Cutoff (CC#74)	Filter のカットオフ周波数をコントロールする。同時に CC#74 を出力する。
Resonance (CC#71)	Filter のレゾナンスをコントロールする。同時に CC#71 を出力する。
Filter EG Int. (CC#79)	Filter の EG インテンシティをコントロールする。同時に CC#79 を出力する。
F/A Attack (CC#73)	Filter、Amplifier の EG のアタックをコントロールする。同時に CC#73 を出力する。

F/A Decay (CC#75)	Filter、Amplifier の EG ディケイ・タイム、スロープ・タイムをコントロールする。同時に CC#75 を出力する。
F/A Sustain (CC#70)	Filter、Amplifier の EG サスティン・レベルをコントロールする。同時に CC#70 を出力する。
F/A Release (CC#72)	Filter、Amplifier の EG リリース・タイムをコントロールする。同時に CC#72 を出力する。
Pitch LFO1 Spd (CC#76)	LFO1 の Frequency をコントロールする。同時に CC#76 を出力する。
Pitch LFO1 Dep (CC#77)	ピッチの LFO1 インテンシティをコントロールする。同時に CC#77 を出力する。
Pitch LFO1 Dly (CC#78)	LFO1 の Delay をコントロールする。同時に CC#78 を出力する。
SW1 Mod. (CC#80)	汎用コントローラーです。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SW 1: CC#80 を選択する。同時に CC#80 を出力する。
SW2 Mod. (CC#81)	汎用コントローラーです。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、SW 2: CC#81 を選択する。同時に CC#81 を出力する。
Foot Switch (CC#82)	汎用コントローラーです。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、FootSW: #82 を選択する。同時に CC#82 を出力する。
MIDI CC#83 (CC#83)	汎用コントローラーです。AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source”で、MIDI CC#83 を選択する。同時に CC#83 を出力する。”
MFX Send 1 (CC#93)	Master Effect1 へのセンド・レベルをコントロールする。同時に CC#93 を出力する。
MFX Send 2 (CC#91)	Master Effect2 へのセンド・レベルをコントロールする。同時に CC#91 を出力する。
MIDI CC#00…95	設定した MIDI コントロール・チェンジ (CC#) を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。
MIDI CC#102…119	設定した MIDI コントロール・チェンジ (CC#) を出力する。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかる。

 Realtime Control Slider1～4の機能は固定です。

Slider1: CUTOFF (Filter Cutoff: CC#74)

Filter のカットオフ周波数をコントロールします。同時に CC#74 を出力します。

Slider2: RESONANCE (Filter Resonance: CC#71)

Filter のレゾナンス・レベルをコントロールします。同時に CC#71 を出力します。

Slider3: EG INTENSITY (Filter EG Intensity: CC#79)

Filter の EG インテンシティをコントロールします。同時に CC#79 を出力します。

Slider4: EG RELEASE (Filter、Amplifier EG Release: CC#72)

Filter、Amplifier EG のリリース・タイムをコントロールします。同時に CC#72 を出力します。

Foot Switch Assign

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したアサインابل・スイッチ (別売 PS-1) の機能を設定します。

- Global P2: Controllers- Foot Controllers “Foot Switch Assign” (2-1a) で設定します。

MIDI CC# を含む機能を選択した場合、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。(Off: 0, On: 127)

RT Slider1-8、SW1、2 を選択した場合、各モードでの Realtime Control Slider Assign、Panel Switch Assign の設定に従い、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。(Off: 0, On: 127)

Foot Switch Assign List

Off	接続したスイッチは機能しない。
Foot Switch (CC#82)	AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Source” に Foot SW:#82 を選択する。
Portamento SW (CC#65)	ポルタメントのオン/オフをコントロールする。
Sostenuto (CC#66)	ソステヌート効果 (ペダル・スイッチをオンしたときに押している鍵盤 (Note No.) のみホールドされる) をコントロールする。
Soft (CC#67)	ソフト・ペダル効果のオン/オフをコントロールする。
Damper (CC#64)	ダンパー・ペダル効果のオン/オフをコントロールする。
Program Up	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションを選択する。Prog P0: Play のときは、現在選ばれているプログラムの次のプログラムが選ばれ、Combi P0: Play のときは、現在選ばれているコンビネーションの次のコンビネーションが選ばれる。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信する。
Program Down	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションを選択する。Prog P0: Play のときは、現在選ばれているプログラムより 1 つ前のプログラムが選ばれ、Combi P0: Play のときは、現在選ばれているコンビネーションより 1 つ前のコンビネーションが選ばれる。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信する。
Value Inc	スイッチを操作すると、[Δ] (INC) スイッチを操作したときと同じ動作をする。 (※参照: OG p.39 [接続したフット・スイッチによるプログラムの選択])
Value Dec	スイッチを操作すると、[▽] (DEC) スイッチを操作したときと同じ動作をする。
Song Start/Stop	スイッチの操作でシーケンサーのスタート/ストップをコントロールする。また、同時に MIDI スタート、ストップ・メッセージを送信する。
Song Punch In/Out	Sequencer P0: Preference “Recording Setup” (0-1-8b) が Manual Punch In のとき、スイッチの操作でシーケンサーのパンチ・イン、パンチ・アウトをコントロールする。
Cue Repeat Control	Seq P11: Cue List の各 Step の “Repeat” を FS (11-1b) にしたときに有効で、Step がリピート (繰り返し) しているときに、ペダル・スイッチをオンにすると次の Step へ進むトリガーとなる。
Tap Tempo	スイッチの操作で KARMA、ソング等のテンポをリアルタイムにコントロールする。
KARMA ON/OFF	スイッチの操作で KARMA ON/OFF をコントロールする。
KARMA LATCH	スイッチの操作で KARMA LATCH ON/OFF をコントロールする。

KARMA SCENE	スイッチの操作で KARMA SCENE をコントロールする。押すたびにシーンを 1 つずつ進む。
D.TRACK ON/OFF	スイッチの操作で Drum Track ON/OFF をコントロールする。
X-Y MODE	スイッチの操作で X-Y Mode ON/OFF をコントロールする。
X-Y MOTION	スイッチの操作で X-Y Motion スタート/ストップをコントロールする。
JS+Y (CC#01)	スイッチの操作でジョイスティックの +Y (奥) 方向の効果をコントロールする。
JS-Y (CC#02)	スイッチの操作でジョイスティックの -Y (手前) 方向の効果をコントロールする。
Ribbon (CC#16)	スイッチの操作でリボン・コントローラーの効果をコントロールする。
Value Slider (CC#18)	スイッチの操作で [VALUE] スライダーの効果をコントロールする。
RT Slider1...8	スイッチの操作で Realtime Control Slider[1] ~ [8] の効果をコントロールする。(オンで上げ切った状態、オフで下げ切った状態と同様の効果)
SW1、2	スイッチの操作で [SW1]、[SW2] スイッチの効果をコントロールする。
KARMA Slider1...8	スイッチの操作で KARMA Slider の効果をコントロールする。
KARMA Switch1...8	スイッチの操作で KARMA Switch の効果をコントロールする。
PAD1...8	スイッチの操作で PAD1 ~ 8 をコントロールする。PAD をフル・ベロシティで叩いたときと同様に PAD で設定したノートが発音する。

Portamento SW (CC#65)

“Oscillator Mode” (Prog 1-1a) が Single のときは “Enable” (Prog 2-2c) の設定に関わらず、オンでポルタメントがかかり、オフではポルタメントがかかりません。

“Oscillator Mode” が Double のときは “Enable” の設定が OSC1、2 で同じの場合 (OSC1、2 とともに Enable、または Disable)、オンで OSC1、2 にポルタメントがかかり、オフでは OSC1、2 にポルタメントがかかりません。

“Enable” の設定が OSC1、2 で違う場合 (OSC1 が Enable、OSC2 が Disable、または OSC1 が Disable、OSC2 が Enable) は、オンで Enable にした OSC にポルタメントがかかり、オフでは OSC1、2 にポルタメントがかかりません。

Foot Pedal Assign

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したアサインابل・ペダル (別売 XVP-10、EXP-2) でコントロールする機能を設定します。

- Global P2: Controllers- Foot Controllers “Foot Pedal Assign” (2-1a) で設定します。

MIDI CC# を含む機能を選択した場合、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

RT Slider1-8 を選択した場合、各モードでの Realtime Control Slider Assign の設定に従い、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを送信します。

Foot Pedal Assign List

Off	接続したペダルは機能しない。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ [F0H、7FH、nn、04、01、vv、mm、F7H] を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を (個々に設定した音量のバランスを保ちながら) 調節する。
Foot Pedal (CC#04)	AMS、Dmod をコントロールする。コントロールするときは、“AMS”、“DmodSrc” に Pedal: CC#04 を選択する。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメントのピッチ変化スピードをコントロールする。
Volume (CC#07)	Program、Combination、Sequencer の MIDI トラックのボリュームをコントロールする。
Post IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールする。
Pan (CC#10)	Program、Combination のティンバー、Sequencer の MIDI トラックのパンをコントロールする。
Expression (CC#11)	Program、Combination のティンバー、Sequencer の MIDI トラックのボリュームをコントロールする。エクスプレッションはボリュームの値との掛け算で音量が決定する。
FX Control 1 (CC#12)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは、Dmod Source に FXCtrl1:#12 を選択する。
FX Control 2 (CC#13)	Dmod をコントロールする。コントロールするときは、Dmod Source に FXCtrl2:#13 を選択する。
MFx Send 1 (CC#93)	Program、Combination のティンバー、Sequencer の MIDI トラックのマスター・エフェクト 1(MFX1) へのセンド・レベルをコントロールする。同時に MIDI チャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト 1(MFX1) へのセンド・レベルもコントロールされる。
MFx Send 2 (CC#91)	Program、Combination のティンバー、Sequencer の MIDI トラックのマスター・エフェクト 2(MFX2) へのセンド・レベルをコントロールする。同時に MIDI チャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト 2(MFX2) へのセンド・レベルもコントロールされる。
JS+Y (CC#01)	ペダルの操作でジョイスティックの +Y (奥) 方向の効果をコントロールする。
JS-Y (CC#02)	ペダルの操作でジョイスティックの -Y (手前) 方向の効果をコントロールする。
Ribbon (CC#16)	ペダルの操作でリボン・コントローラーの効果をコントロールする。
Value Slider (CC#18)	ペダルの操作で [VALUE] スライダーの効果をコントロールする。
RT Slider1...8	ペダルの操作で Realtime Control Slider[1] ~ [8] の効果をコントロールする。
KARMA Slider1...8	スイッチの操作で KARMA スライダーの効果をコントロールする。

Dynamic MIDI Sources & Destinations

Dynamic MIDI Sources

ソース (Dynamic MIDI Sources) は以下のグループに分けられます。

JS+Y (CC#01)...JS X: コントローラー・グループ

Short Note...Black Note: ノート・グループ

Velocity...Velocity Outside Zone: ベロシティ・グループ

ソースとデスティネーション (Dynamic MIDI Destinations) との組み合わせによっては、選択したデスティネーションの機能が意図した動作とならない場合があります。「Dynamic MIDI Destinations」の各項目にあるソースとの組み合わせについての説明を参考にして、適切なソースとデスティネーションの組み合わせを設定してください。

Off

ソースを使用しない。

Controller Group

JS+Y (CC#01) ...JS X のコントローラー・グループでは、“Bottom” と “Top” (Program 7-2-3b) でコントロール値の範囲を設定します。範囲内のコントロール値がソースとなります。設定する値は、“Source” で選択したコントローラーによって変わります。

例えば、コントローラーに JS+Y (CC#01) を選択して、“Bottom” を 110 に、“Top” を 127 に設定したとすると、ジョイスティックを +Y 方向に相当上げないと効果が得られません。特別なエフェクト効果が必要な場合以外の通常の操作においては、0 ~ 127 に設定しておいた方がよいでしょう。

Note: KARMA [ON/OFF] スイッチ、[LATCH] スイッチ、8 個のスライダー、8 個のスイッチ、8 個の KARMA SCENE、8 個のパッドには CC# がアサイン可能です。各コントローラーへの CC# のアサインは、Global P2- MIDI CC# Assign ページで設定します。また、Global P1- MIDI Routing の MIDI Filter “Enable Control Change” が On (チェックする) になっている場合、コントローラーに割り当てられた CC# を外部から受信することによって、コントローラーを操作したときと同様に Dynamic MIDI デスティネーションをコントロールすることができます。

JS+Y (CC#01)

ジョイスティック +Y (奥) 方向 (CC#01) がソースとなります。

JS-Y (CC#02)

ジョイスティック-Y (手前) 方向 (CC#02) がソースとなります。

Foot Pedal (CC#04)

フット・ペダル (CC#04) がソースとなります。

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したアサイナブル・ペダルの機能を Global P2- Foot Controllers ページの “Foot Pedal Assign” で Foot Pedal (CC#04) に設定します。

Damper (CC#64)

ダンパー・ペダル (CC#64) がソースとなります。

Porta. SW (CC#65)

ポルタメント・スイッチ (CC#65) がソースとなります。

Foot Switch (CC#82)

フット・スイッチ (CC#82) がソースとなります。

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したスイッチの機能を Global P2- Foot Controllers ページの “Foot Switch Assign” で Foot Switch (CC#82) に設定します。

MIDI CC#83 (CC#83)

MIDI コントロール・チェンジ (CC#83) がソースとなります。

Ribbon (CC#16)

リボン・コントローラー (CC#16) がソースとなります。

XY Mode X (CC#118)

X-Y モード±X 方向 (CC#118) がソースとなります。

Note: X-Y モード±X 方向をソースにするときは、Global P2- MIDI CC# Assign ページの X-Y “X (X-Y Mode)” を CC#118 に設定します。

XY Mode Y (CC#119)

X-Y モード±Y 方向 (CC#119) がソースとなります。

Note: X-Y モード±Y 方向をソースにするときは、Global P2- MIDI CC# Assign ページの X-Y “Y (X-Y Mode)” を CC#119 に設定します。

XY +X Mod. (CC#85)

X-Y モード +X 方向 (CC#085) がソースとなります。

Note: X-Y モード +X 方向をソースにするときは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに X-Y CC Control の “+X” を XY +X Mod. (CC#85) に設定します。(各モードでの設定ページは Prog P1- X-Y Setup、Combi/Seq P1- X-Y CC T01-08/T09-16 です。)

XY -X Mod. (CC#86)

X-Y モード -X 方向 (CC#086) がソースとなります。

Note: X-Y モード -X 方向をソースにするときは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに X-Y CC Control の “-X” を XY -X Mod. (CC#86) に設定します。

XY +Y Mod. (CC#87)

X-Y モード +Y 方向 (CC#087) がソースとなります。

Note: X-Y モード +Y 方向をソースにするときは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに X-Y CC Control の “+Y” を XY +Y Mod. (CC#87) に設定します。

XY -Y Mod. (CC#88)

X-Y モード -Y 方向 (CC#088) がソースとなります。

Note: X-Y モード -Y 方向をソースにするときは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに X-Y CC Control の “-Y” を XY -Y Mod. (CC#88) に設定します。

KARMA On/Off*

KARMA [ON/OFF] スイッチがソースとなります。

KARMA Latch*

KARMA [LATCH] スイッチがソースとなります。

KARMA Slider 1...8*

KARMA Slider [1] ~ [8] がソースとなります。

KARMA Switch 1...8*

KARMA Switch [1] ~ [8] がソースとなります。

KARMA Scene 1...8, KARMA Scene-Any*

KARMA SCENE [1] ~ [8] がソースとなります。

KARMA Scene-Any では、操作したスイッチがソースになります。

*Note: Global P2-MIDI CC# Assign ページで、上記の KARMA コントローラーに CC# がアサインされている場合、アサインされている CC# を使用してコントローラーをコントロールできます。

Pad 1...8, Pad-Any

パッド [1] ~ [8] がソースとなります。

Pad-Any では、操作したパッドがソースになります。

Note: Global P2-MIDI CC# Assign ページで、これらのパッドに CC# またはノート・メッセージがアサインされている場合、アサインされている CC# やノート・ナンバーを使用して、パッドをコントロールすることができ、初期設定が表示されます。

After Touch

アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ) がソースとなります。

JS X

ジョイスティック X (横) 方向がソースとなります。

JS X では、“Polarity” (Prog 7-2-3b) で通常の +、- の動作に加えて +/-、-/+ を選択できます。

左倒しきり、右倒しきりでの値の変化は、以下のようになります。“Destination” に Tempo を選択し、オリジナル・テンポを ♪=100BPM、“Bottom”: 000、“Top”: 127 にします。

- + : 左倒しきり (0) → 右倒しきり (最大)
100BPM → 200BPM
- : 左倒しきり (0) → 右倒しきり (マイナス最大)
100BPM → 50BPM
- +/- : 左倒しきり (最小) → 中央 (0) → 右倒しきり (最大)
50BPM → 100BPM → 200BPM
- /+ : 左倒しきり (最大) → 中央 (0) → 右倒しきり (最小)
200BPM → 100BPM → 50BPM

Note Group**Short Note**

“Bottom” と “Top” (Prog 7-2-3b) でノート・ナンバーの範囲を設定します。範囲内のノートで、ノート・オンからノート・オフの時間が 45ms より短いノートのみがソースとなります。

000: C-1 ... 012: C0 ... 024: C1 ... 036: C2 ...

045: C3 ... 060: C4 ... 072: C5 ... 084: C6 ...

096: C7 ... 108: C8 ... 120: C9 ... 127: G9

Note

“Bottom” と “Top” (Prog 7-2-3b) でノート・ナンバーの範囲を設定します。範囲内のノートがソースとなります。(※ Short Note)

Note Inside Zone

KARMA モジュールのキー・ゾーン内 (Prog/Combi/Seq 7-1-1b) のノートがソースとなります。

Combination/Sequencer モードでは、対応する KARMA モジュールは “Dynamic MIDI”(Combi/Seq 7-4-2b) “Input” で設定します。

Note Outside Zone

KARMA モジュールのキー・ゾーン外 (Prog/Combi/Seq 7-1-1b) のノートがソースとなります。

Combination/Sequencer モードでは、対応する KARMA モジュールは “Dynamic MIDI”(Combi/Seq 7-4-2b) “Input” で設定します。

White Note

“Bottom” と “Top” (Prog 7-2-3b) でノート・ナンバーの範囲を設定します。範囲内のノートで白鍵ノート (C、D、E、F、G、A、B) のみがソースとなります。

Black Note

“Bottom” と “Top” (Prog 7-2-3b) でノート・ナンバーの範囲を設定します。範囲内のノートで黒鍵ノート (C#, D#, F#, G#, A#) のみがソースとなります。

Velocity Group**Velocity**

ベロシティ値がソースとなります。“Bottom” と “Top” (Program 7-2-3b) でベロシティの範囲を設定します。

Velocity Inside Zone

KARMA モジュールのキー・ゾーン内 (Prog/Combi/Seq 7-1-1b) のノートのベロシティ値がソースとなります。

“Bottom” と “Top” (Prog 7-2-3b) でベロシティの範囲を設定します。Combination/Sequencer モードでは、対応する KARMA モジュールは “Dynamic MIDI”(Combi/Seq 7-4-2b) “Input” で設定します。

Velocity Outside Zone

KARMA モジュールのキー・ゾーン外 (Prog/Combi/Seq 7-1-1b) のノートのベロシティ値がソースとなります。

“Bottom” と “Top” (Prog 7-2-3b) でベロシティの範囲を設定します。Combination/Sequencer モードでは、対応する KARMA モジュールは “Dynamic MIDI”(Combi/Seq 7-4-2b) “Input” で設定します。

Dynamic MIDI Destinations

ソースとの組み合わせによって、選択したデスティネーションの機能が意図した動作とならない場合があります。各項目にあるソースとの組み合わせについての説明を参考にし、適切なソースとデスティネーションの組み合わせを設定してください。

各デスティネーション名の右側に示す [Momentary, Toggle, Continuous] は、それぞれのデスティネーションの機能で有効なソースの動作モード (“Action”) を示しています (※p.96 Prog 7-2-3b: “Action”)。

Off

機能なし

RT Params Control


[Momentary, Toggle, Continuous]

ソースで GE Real-Time Parameters (7-2-1)、Perf Real-Time Parameters (7-2-2) をコントロールするときに設定します。GE Real-Time Parameters、Perf Real-Time Parameters の “Assign” を Dyn1...Dyn8 に設定します。

(※p.91 7-2-1b: “Assign” Dyn1...Dyn8)

(※p.93 7-2-2b: “Assign” Dyn1...Dyn8)

Note: 通常、ソースには JS+Y (CC#01)...JS X のコントローラー・グループを選択します。

 モジュールに関係なく動作します。Combination、SequencerモードでのPerf Real-Time Parameters “A/B/C/D” (7-4-1b) の設定は無効です。

設定例

ジョイスティック +Y 方向の操作で GE Parameter1 をコントロールします。(Program モード)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-2-3b) : JS+Y (CC#01)

Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-2-3b) :000

Dynamic MIDI 1 “Top” (7-2-3b) :127

Dynamic MIDI 1 “Action” (7-2-3b) :Continuous

Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-2-3b) :RT Params Ctrl


Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7-2-3b) :+

GE Real-Time Parameters1 “Assign” (7-2-1b) :DynaMIDI1

Tempo [Momentary, Toggle, Continuous]

KARMA のテンポをコントロールします。

Note: ソースには、通常 JS+Y (CC#01)...JS X のコントローラー・グループを選択します。

 モジュールに関係なく動作します。Combination、Sequencer モードでの Perf Real-Time Parameters “A/B/C/D” (7-4-1b) の設定は無効です。

- “Polarity” が + のとき、コントローラーによりテンポを速くすることができます。

ソースとして選択したコントローラーの値が、“Bottom” で設定した値のときに、各モードで設定するテンポとなります。

ソースとして選択したコントローラーの値が、“Top” で設定した値のときに、各モードで設定するテンポの 2 倍のテンポとなります。(最大テンポ ♪=300BPM より速いテンポにはなりません)

- “Polarity” が - のとき、コントローラーによりテンポを遅くすることができます。

ソースとして選択したコントローラーの値が、“Bottom” で設定した値のときに、各モードで設定するテンポとなります。

ソースとして選択したコントローラーの値が、“Top” で設定した値のときに、各モードで設定するテンポの 1/2 のテンポとなります (最小テンポ ♪=35BPM より遅いテンポにはなりません)。

Note/Env Latch

[Momentary, Toggle]

KARMA モジュールの “Note Latch” をコントロールします。

“Destination” で Note/Env Latch を選択し、7-2-2: Perf Real-Time Parameters “A/B/C/D” をオンにすると、KARMA モジュールごとの Note “Latch” (7-1-8a) の設定とは独立して、ダンパー・ペダル等でノートのラッチをコントロールできます。

Note: ソースには、通常 JS+Y (CC#01)...JS X のコントローラー・グループを選択します。

Note: ここでの設定でラッチ・オンとした場合、Envelope1、2、3 の動作も影響を受けます。KARMA モジュールごとの Envelope “Latch” (7-1-8a) の設定にかかわらず、ダンパー・ペダル等でラッチ・オンにして鍵盤やパッドを離しても、動作中の Envelope1、2、3 は継続して動作します。

使用例

設定 1 (Program モード)

Note “Latch” (7-1-8a) : On (プログラムでは通常 On にします)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-2-3b) : Damper (CC#64)

Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-2-3b) :000

Dynamic MIDI 1 “Top” (7-2-3b) :127

Dynamic MIDI 1 “Action” (7-2-3b) :Momentary

Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-2-3b) :Env/ Note Latch

Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7-2-3b) :+

KARMA [LATCH] スイッチがオンのとき、ラッチは常にオンとなります。

KARMA [LATCH] スイッチがオフのとき、接続したダンパー・ペダルを踏むとラッチ・オン、離すとラッチ・オフとなります。

設定 2 (Combination モード)

[A] Note “Latch” (7-2-5a) : On

[B] Note “Latch” (7-2-5a) : Off

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-4-2b) : Damper (CC#64)

Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-4-2b) :000

Dynamic MIDI 1 “Top” (7-4-2b) :127

Dynamic MIDI 1 “Action” (7-4-2b) :Momentary

Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-4-2b) :Env/Note Latch

Dynamic MIDI 1 “A” (7-4-2b) :On (チェックする)

Dynamic MIDI 1 “B” (7-4-2b) :On (チェックする)

Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7-4-2b) :+

KARMA [LATCH] スイッチがオンのとき、KARMA モジュール [A] がラッチ・オン、モジュール [B] がラッチ・オフとなります。

KARMA [LATCH] スイッチがオフのとき、接続したダンパー・ペダルを踏むと、モジュール [A] と [B] の両方がラッチ・オン、離すとモジュール [A] と [B] の両方がラッチ・オフとなります。

Auto Transp On/Off (Auto Transpose On/Off)

[Momentary]

オート・トランスポーズ機能のオン/オフをコントロールします。

Note: 通常、ソースには JS+Y (CC#01)...JS X のコントローラー・グループを選択します。

Auto Transp Range (Auto Transpose Range)**[Continuous]**

オート・トランスポーズ機能のトランスポーズ量をコントロールします。

“Auto Transpose On/Off” がオンのとき、KARMA モジュールごとのコード情報を “Auto Transpose Range” のソースに指定した鍵盤の範囲を弾くと、自動的にコードをトランスポーズします。

Note: ソースには、Short Note...Black Note のノート・グループを選択します。“Polarity” (7-4-2b) の設定は無効となります。JS+Y (CC#01)...JSX のコントローラー・グループ、Velocity...Velocity Outside Zone のベロシティ・グループをソースとして選択しても、オート・トランスポーズ機能のトランスポーズ量をコントロールできません。

使用例**設定 (Program モード)**

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-2-3b) : KARMA Switch1
 Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-2-3b) :000
 Dynamic MIDI 1 “Top” (7-2-3b) :127
 Dynamic MIDI 1 “Action” (7-2-3b) :Momentary
 Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-2-3b) :Auto Transpose On/Off
 Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7-2-3b) :+
 Dynamic MIDI 2 “Source” (7-2-3b) : Note
 Dynamic MIDI 2 “Bottom” (7-2-3b) :000 (C-1)
 Dynamic MIDI 2 “Top” (7-2-3b) :060 (C4)
 Dynamic MIDI 2 “Action” (7-2-3b) :Continuous
 Dynamic MIDI 2 “Destination” (7-2-3b) :Auto Transpose Range
 Dynamic MIDI 2 “Polarity” (7-2-3b) :+

1. KARMA 機能をオンにして Cmaj7 のコードを弾きます。選択した GE、KARMA モジュールの設定で KARMA 機能によるフレーズが発音します。
2. KARMA SWITCH [1] をオンにします。オート・トランスポーズ機能がオンとなります。コード Cmaj7 が認識されます。
3. “Bottom” と “Top” (7-2-3b) で指定したノート・ナンバーの鍵盤を弾くと、そのノートをルートとしてコード Cmaj7 がトランスポーズします。D3 を弾くと Dmaj7 を、E3 を弾くと Emaj7 をベースとした KARMA 機能によるフレーズが発音します。
4. KARMA SWITCH [1] をオフにします。オート・トランスポーズ機能がオフとなり、通常の KARMA 機能の動作となります。

Module Stop**[Momentary]**

KARMA モジュールのストップをコントロールします。

KARMA 機能動作中に、ソースとして選択したコントローラーを操作すると、KARMA モジュールが停止します。(KARMA 機能はオンのままです) 鍵盤を弾くなどしてトリガーをかけると、動作を開始します。

Melodic Repeat Stop**[Momentary]**

KARMA モジュールが生成するメロディック・リピート・ノートをコントロールします。KARMA モジュールで選択している GE がメロディック・リピート機能を使用している場合に有効です。

使用例

メロディック・リピートによるリピート・フレーズは、KARMA [ON/OFF] スイッチをオフにしても、通常フレーズの最後まで演奏します。

KARMA 機能オフと同時にリピート・フレーズを停止したい場合に、Repeat Stop を KARMA [ON/OFF] スイッチでコントロールします。

設定 (Program モード)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-2-3b) : KARMA On/Off
 Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-2-3b) :000
 Dynamic MIDI 1 “Top” (7-2-3b) :127
 Dynamic MIDI 1 “Action” (7-2-3b) :Momentary
 Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-2-3b) :Repeat Stop
 Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7-2-3b) :-

Module & Repeat Stop**[Momentary]**

Module Stop と Melodic Repeat Stop の両方をコントロールします。割り当てられた KARMA モジュールからのノート生成を直ちに終了します。

Note: ソースには、どのグループを選択してもかまいませんが、通常は JS+Y (CC#01)...JSX のコントローラー・グループを選択します。

Module Pause**[Momentary, Toggle]**

KARMA モジュールの一時停止をコントロールします。KARMA モジュール動作中に、ソースとして選択したコントローラーを操作すると、KARMA モジュールが一時停止します。

KARMA モジュール・パラメータの “Run” (Combi/Seq 7-1-1b) をオフにした場合は、KARMA モジュールは一時停止せずに内部的に動作を続けます。したがって “Run” をオンにしたとき、フレーズやパターンが停止したところから再開するのでなく、オンにしたタイミングでのフレーズやパターンが演奏されます。これに対して Module Pause では、フレーズやパターンが停止したところから再開します。

使用例

ジョイスティックを +Y 方向に操作して、動作中の KARMA モジュールによるフレーズを一時停止、再開します。

設定 (Program モード)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-2-3b) : JS+Y (CC#01)
 Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-2-3b) :000
 Dynamic MIDI 1 “Top” (7-2-3b) :127
 Dynamic MIDI 1 “Action” (7-2-3b) :Momentary
 Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-2-3b) :Module Pause
 Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7-2-3b) :+
 ジョイスティックを +Y 方向へ最大に傾けるとフレーズが一時停止し、ジョイスティックをセンターに戻すとフレーズを再開します。

Chord Scan**[Continuous]**


KARMA モジュールがフレーズやパターンを生成する際に使用するコード情報をコントロールします。

通常、各 KARMA モジュールでは、モジュールごとに設定するキー・ゾーン (Prog/Combi/Seq 7-1-1b) のノート入力によってコードを認識します。このキー・ゾーンの代わりに、ソースの “Bottom” と “Top” (7-2-3b) で設定するノート範囲でコード認識をコントロールすることができます。

コード情報は、以下の GE パラメータの動作をコントロールします。(GE ガイド)

- Note Series グループ : “Chord Shift”

- Note Series グループ : “Note Type” の Scalic または Scalic 2
- Note Series グループ : “Filter Notes”
- CCs/Pitch グループ : “Chord Shift”
- Repeat グループ : “Chord Shift”
- Drum グループ : “NTT (Note Table Transposition)”

 ここでの設定で Chord Scan が有効となる KARMA モジュールでは、モジュールごとに設定するキー・ゾーンのノート入力はモジュールのコード認識に使用されません。

Note: ソースには、Note、Note Inside Zone、Note Outside Zone のノート・グループを選択します。“Polarity” (7-2-3b) の設定は無効となります。JS+Y (CC#01)...JS X のコントローラー・グループ、上記以外のノート・グループ、Velocity...Velocity Outside Zone のペロシティ・グループをソースとして選択しても、コード情報をコントロールできません。

使用例

GE タイプが Real-Time の GE を選択して(※VNL)、メロディック・リピートによって発音しているフレーズやパターンをコントロールするコードを鍵盤で入力します。

設定 (Program モード)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-2-3b) : **Note Outside Zone**

Dynamic MIDI 1 “Action” (7-2-3b) : **Continuous**

Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-2-3b) : **Chord Scan**

Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7-2-3b) : +

Key Zone “Btm” (7-1-1b) **C4**

Key Zone “Top” (7-1-1b) **G9**

C4 以上の高音側鍵盤 (キー・ゾーンで設定) を弾いて、KARMA 機能によるフレーズやノートをトリガーします。そのときの低音側鍵盤を弾いて、フレーズやノートのコードをリアルタイムにコントロールします。(低音側鍵盤を弾いても発音せず、コントロールのみ行います)

メロディック・リピートによる長いフレーズの途中で、低音側鍵盤を弾いてコードを変化させ、フレーズの展開をコントロールすることも可能です。

Smart Scan


[Continuous]

Chord Scan 同様に、KARMA モジュールが発生するフレーズやパターンをコントロールするコード情報をコントロールします。

通常、各 KARMA モジュールでは、モジュールごとに設定するキー・ゾーン (Prog/Combi/Seq 7-1-1b) のノート入力によってコードを認識します。このキー・ゾーンの代わりに、ソースの “Bottom” と “Top” (7-2-3b) で設定するノート範囲で、コード認識をコントロールすることができます。

キー・ゾーンによるノート入力や Chord Scan によるコード認識は 1 ノート以上、Smart Scan では特定の範囲内の 3 ノート以上のノート入力に対して行われます。基本的に、通常の両手を使った演奏では、どちらかの手で 3 音以上のノートを押さえるとコードが変わります。例えば、キー・ゾーンによるノート入力や Chord Scan で、C4 を押さえた場合、コードは C Maj と認識されます。これに対して Smart Scan では、C4 を押さえた場合、コード認識は行われずに、例えば C4/E4/G4 と同時に押さえた場合に C Maj と認識されます。

さらに Smart Scan ではコード認識のタイミングやベース音の扱いなどにおいて、鍵盤を弾いた位置やノート数を考慮した、より高度で直感的なコントロールを行うことができます。

 ここでの設定で Smart Scan が有効となる KARMA モジュールでは、モジュールごとに設定するキー・ゾーンでのノート入力はモジュールのコード認識に使用されません。また、Smart Scan と Chord Scan が同時に設定され

ている場合、Chord Scan のノート範囲も Smart Scan のノート範囲として扱われます。

Note: ソースには、Note、Note Inside Zone、Note Outside Zone のノート・グループを選択します。“Polarity” (7-2-3b) の設定は無効となります。JS+Y (CC#01)...JS X のコントローラー・グループ、上記以外のノート・グループ、Velocity...Velocity Outside Zone のペロシティ・グループをソースとして選択しても、コード情報をコントロールできません。

使用例

左手、または右手のどちらかでコードを弾いて、KARMA モジュールが発生するフレーズやパターンをコントロールします。ここでは、右手でソロ・フレーズ、左手でベース・リフ等をコードを変えずにリアルタイム演奏します。

設定 (Program モード)

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-2-3b) : **Note**

Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-2-3b) : **000**

Dynamic MIDI 1 “Top” (7-2-3b) : **127**

Dynamic MIDI 1 “Action” (7-2-3b) : **Continuous**

Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-2-3b) : **Smart Scan**

左手で低音側の鍵盤を 3 音以上弾いて、コードをコントロールします。右手で高音側鍵盤を使ってソロパートを弾く場合、左手から一定の距離をとり、弾くノートが 2 音以下であればコードは変化しません。

同様に、右手で高音側の鍵盤を 3 音以上弾いてコードをコントロールします。コードを変えずに左手でベース・ラインを低音鍵盤で弾くことが可能です。

また、KARMA モジュールがダンパー・オンを受信している間は、コード認識は行われません。ダンパー・ペダルを踏んだときのコード認識をロックさせて、ダンパー・オン中は、加えたノートによりコードが変化しません。

Clock Advance [Momentary, Toggle, Continuous]

ジョイスティック等のコントローラーやノート・オン/オフの操作によって KARMA 機能を動作させるクロックをトリガーし、フレーズやパターンを進めることができる Manual Advance (マニュアル・アドバンス動作) が可能です。

コントロールする KARMA モジュールの Clock Advance “Mode” (7-1-7a) を Dyn ~ Auto+Dyn2 に設定します。

Note: Short Note...Black Note のノート・グループ、Velocity...Velocity Outside Zone のペロシティ・グループをソースとして選択する場合、“Action” (7-2-3b) に Continuous を設定します。(※p.96)

使用例

設定 1 (Program モード)

ジョイスティックの操作でコントロールします。

Dynamic MIDI 1 “Source” (7-2-3b) : **JS+Y (CC#01)**

Dynamic MIDI 1 “Bottom” (7-2-3b) : **000**

Dynamic MIDI 1 “Top” (7-2-3b) : **127**

Dynamic MIDI 1 “Action” (7-2-3b) : **Momentary**

Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-2-3b) : **Clock Advance**

Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7-2-3b) : +


Clock Advance “Mode” (7-1-7a) : **Dyn**

設定 2 (Program モード)

低音側鍵盤 (キー・ゾーンで設定) でのコード演奏によって生成されたフレーズを高音側鍵盤のノート・オン/オフで進めます。
 Dynamic MIDI 1 “Source” (7-2-3b) : **Note Outside Zone**
 Dynamic MIDI 1 “Action” (7-2-3b) : **Continuous**
 Dynamic MIDI 1 “Destination” (7-2-3b) : **Clock Advance**
 Dynamic MIDI 1 “Polarity” (7-2-3b) : **+**
 Clock Advance “Mode” (7-1-7a) : **Dyn**
 Key Zone “Bottom” (7-1-1b) : **C-1**
 Key Zone “Top” (7-1-1b) : **B3**
 Key Zone “Thru In Zone” (7-1-1b) : **Off (チェックしない)**
 Key Zone “Thru Out Zone” (7-1-1b) : **Off (チェックしない)**

Trigger Notes & Envs [Momentary, Toggle, Continuous]**Trigger Notes [Momentary, Toggle, Continuous]****Trigger Env 1 [Momentary, Toggle, Continuous]****Trigger Env 2 [Momentary, Toggle, Continuous]****Trigger Env 3 [Momentary, Toggle, Continuous]**

KARMA モジュールの GE のフレーズ、エンベロープ 1/2/3 のトリガーをコントロールします。Trigger Notes & Envs では GE のフレーズ、エンベロープ 1/2/3 すべてをトリガーします。その他では個別にトリガーがコントロールします。

 エンベロープを使用していない GE を選択している場合、ここでのエンベロープに関する設定は無効となります。(※VNL)

Direct Index [Continuous]

ダイレクト・インデックスとは、コントローラーやノート・オン/オフの操作により GE のフレーズを、直接操作する機能です。

Note: 通常、ソースには JS+Y (CC#01)...JS X のコントローラー・グループ、Short Note...Black Note のノート・グループを選択します。

GE は、鍵盤からのノート・データを元にして、さまざまな内部パラメーターの設定によりフレーズやパターンを生成します。そのフレーズを直接コントローラーでスイープ発音させたり、ノート・オン/オフを適当に繰り返すことで演奏することができます。

D. Index & Module Stop (Direct Index & Module Stop) [Continuous]

上記、ダイレクト・インデックスのコントロールと同時に、Module Stop の機能をコントロールします。ダイレクト・インデックスによるノートの生成と同時に KARMA モジュールが停止します。

Note: 通常、ソースには通常 JS+Y (CC#01)...JS X のコントローラー・グループ、Short Note...Black Note のノート・グループを選択します。

KARMA モジュールによって演奏されているフレーズやパターンを停止すると同時に、ダイレクト・インデックスによるフレーズのリアルタイム演奏に切り替えたりするときに使用します。

Direct Index 1 Way [Continuous]

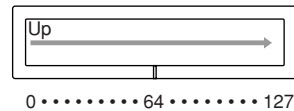
上記の Direct Index とほぼ同じですが、Direct Index 1 Way では、コントローラーの 1 方向のみでダイレクト・インデックスをコントロールします。例えば、ジョイスティックを使用した場合、Direct Index では、ジョイスティックを手前に動かしたとき、中央に戻したときにダイレクト・インデックスによるノー

トが生成されます。Direct Index 1 Way では、ジョイスティックを 1 つの方向へ動かしたときのみノートが生成されます。

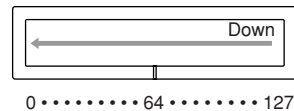
コントローラーにリボン・コントローラー (Ribbon #16) を選択したときにも有効です。リボン・コントローラーは、“Ribbon Lock” をオンにしていなければ、リボンから指を離すと、値がリボン中央の値に戻ってしまいます。このような場合に、Direct Index 1 Way を使用すると、リボン・コントローラーから指を離れたときに不必要なノートを生成しません。

“Polarity” で設定した方向で動作します。Dynamic MIDI “Source” に Ribbon #16 を選択したときの例を示します。矢印とは逆の方向にはダイレクト・インデックスは動作しません。

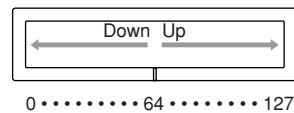
- “Polarity” : + のとき



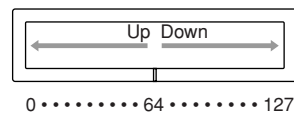
- “Polarity” : - のとき



- “Polarity” : +/- のとき



- “Polarity” : -/+ のとき



Note: 通常 “Source” には、JS+Y (CC#01) ~ JS X のコントローラー・グループを選択します。

D.Idx 1 Way & Mdl Stop (Direct Index 1 Way & Module Stop) [Continuous]

Direct Index 1 Way のコントロールと同時に、Module Stop の機能をコントロールします。ダイレクト・インデックスによるノートの生成と同時に KARMA モジュールが停止します。

Note: 通常 “Source” には、JS+Y (CC#01) ~ JS X のコントローラーを選択します。

KARMA モジュールによって演奏されているフレーズやパターンを停止すると同時に、ダイレクト・インデックスによるフレーズのリアルタイム演奏に切り替えたりするときに使用します。

Buffer Latch [Momentary]

KARMA モジュールに入力されるノート・データのラッチ (鍵盤から手を離してもノート・オンが保持され、演奏し続ける) をコントロールします。

Note: 通常、ソースには JS+Y (CC#01)...JS X のコントローラー・グループを選択します。

C4 を 1 音弾いたとき、KARMA モジュールへは C4 が入力されるフレーズやパターンをコントロールします。次に B4 を 1 音弾いたとき、KARMA モジュールへは B4 が入力されます。ここで、C4 を 1 音弾いたとき、BufferLatch をオンにすることで、

KARMA モジュールでは鍵盤を離しても C4 がそのまま保持され、次に B4 を 1 音を弾いたとき、B4 が追加されます。KARMA モジュールへは C4、B4 が入力されフレーズやパターンをコントロールします。

使用例

設定 (Program モード)

Dynamic MIDI 1 "Source" (7-2-3b) : Damper (CC#64)

Dynamic MIDI 1 "Bottom" (7-2-3b) :000

Dynamic MIDI 1 "Top" (7-2-3b) :127

Dynamic MIDI 1 "Action" (7-2-3b) :M

Dynamic MIDI 1 "Destination" (7-2-3b) :Buffer Latch

Dynamic MIDI 1 "Polarity" (7-2-3b) :+

Receive MIDI Filter "Damper (CC#64)" (7-1-3a) :Off

1. KARMA 機能をオンにして、ダンパー・ペダルを踏みながら C4 を弾きます。コードは Cmaj と認識され、Cmaj をベースとしたフレーズを発音します。
2. ダンパー・ペダルを踏みながら、続けて B4 を弾きます。コードは Cmaj7 と認識されます。BufferLatch を使用しない場合は、Bmaj と認識されます。
3. ダンパー・ペダルを離して鍵盤を弾くまで、ノートは追加されます。

また、この例では Receive MIDI Filter "Damper (CC#64)" をオフに設定しているため、ダンパー・ペダルは KARMA 機能オンのとき、通常のダンパー効果はありません。

このようにノートを追加していくことで、フレーズやパターンを変化させる場合などに使用します。

Create Excl Data, Erase Excl Data, Event Edit で対象となるシステム・エクスクルーシブ・メッセージ

Create/Erase		Event Edit		
		Dump/Ext		
		Unavailable		
Univ: Mater Volume		MaterVolume		
Univ: Master Balance		MasterBalance		
Univ: Master Fine Tune		MasterFineTune		
Univ: Master Coarse Tune		MasterCoarseTune		
Song Setup	Song Common	[CONTROL ASSIGN]	[CONTROL ASSIGN]	
		Input: Use Global Setting	Input: UseGlobal	
		Tone Adjust Track	Tone Adjust Track	
		Tone Adjust Auto Load	TA AutoLoad	
		Audio In (To RADIAS)	Audioln(ToRadias)	
		AUX Bus (To RADIAS)	AUX Bus(ToRadias)	
		Scale Type	Scale Type	
		Scale Key	Scale Key	
		Scale Random	Scale Random	
		[SW1]	[SW1]	
		SW1:Assign	SW1:Assign	
		SW1:Mode	SW1:Mode	
		[SW2]	[SW2]	
		SW2:Assign	SW2:Assign	
		SW2:Mode	SW2:Mode	
		Slider5:Assign	Slider5:Assign	
		Slider6:Assign	Slider6:Assign	
		Slider7:Assign	Slider7:Assign	
		Slider8:Assign	Slider8:Assign	
		[X-Y MODE]	[X-Y MODE]	
		[X-Y HOLD]	[X-Y HOLD]	
		X-Y: Enable Vol. Control	X-Y: Vol. Control	
		X-Y: Vol. Equal Amount	X-Y: Equal Amount	
		X-Y: Enable CC Control	X-Y: CC Control	
		X-Y: X Mode	X-Y: X Mode	
		X-Y: Y Mode	X-Y: Y Mode	
		X-Y: +X Assign	X-Y: +X Assign	
		X-Y: -X Assign	X-Y: -X Assign	
		X-Y: +Y Assign	X-Y: +Y Assign	
		X-Y: -Y Assign	X-Y: -Y Assign	
		Drum Track	[ON/OFF]	DT:[ON/OFF]
			Pattern Bank	DT:Pattern Bank
			Pattern Number	DT:PatternNumber
	Shift		DT:Shift	
	Input MIDI Channel		DT:In MIDI Ch	
	Output MIDI Channel		DT:Out MIDI Ch	
	Trigger Mode		DT:Trigger Mode	
	Trigger Sync		DT:Trigger Sync	
	Trigger Latch		DT:Trigger Latch	
	Keyboard Zone Bottom		DT:KeyZone Btm	
	Keyboard Zone Top		DT:KeyZone Top	
	Velocity Zone Bottom		DT:VelZone Btm	
	Velocity Zone Top		DT:VelZone Top	
	Audio Input		Analog Input 1	Level
		Pan		Analog.In1:Pan
		Send1		Analog.In1:Send1
		Send2		Analog.In1:Send2
Bus Select		Analog.In1:Bus Sel		
FX Bus		Analog.In1:FX Bus		
AUX Bus		Analog.In1:AUX Bus		
Play/Mute		Analog.In1:P/M		
Solo		Analog.In1:Solo		
Analog Input 2		Level		Analog.In2:Level
		Pan	Analog.In2:Pan	
		Send1	Analog.In2:Send1	

Create/Erase		Event Edit		
		Send2	Analog.In2:Send2	
		Bus Select	Analog.In2:Bus Sel	
		FX Bus	Analog.In2:FX Bus	
		AUX Bus	Analog.In2:AUX Bus	
		Play/Mute	Analog.In2:P/M	
		Solo	Analog.In2:Solo	
		S/P DIF Input L	Level	S/P DIF.InL:Level
			Pan	S/P DIF.InL:Pan
			Send1	S/P DIF.InL:Send1
			Send2	S/P DIF.InL:Send2
			Bus Select	S/P DIF.InL:Bus Sel
			FX Bus	S/P DIF.InL:FX Bus
			AUX Bus	S/P DIF.InL:AUX Bus
			Play/Mute	S/P DIF.InL:P/M
	Solo		S/P DIF.InL:Solo	
	S/P DIF Input R		Level	S/P DIF.InR:Level
		Pan	S/P DIF.InR:Pan	
		Send1	S/P DIF.InR:Send1	
		Send2	S/P DIF.InR:Send2	
		Bus Select	S/P DIF.InR:Bus Sel	
		FX Bus	S/P DIF.InR:FX Bus	
		AUX Bus	S/P DIF.InR:AUX Bus	
		Play/Mute	S/P DIF.InR:P/M	
		Solo	S/P DIF.InR:Solo	
		FireWire Input L	Level	FWire.InL:Level
	Pan		FWire.InL:Pan	
	Send1		FWire.InL:Send1	
	Send2		FWire.InL:Send2	
	Bus Select		FWire.InL:Bus Sel	
	FX Bus		FWire.InL:FX Bus	
	AUX Bus		FWire.InL:AUX Bus	
	Play/Mute		FWire.InL:P/M	
	Solo		FWire.InL:Solo	
	FireWire Input R		Level	FWire.InR:Level
		Pan	FWire.InR:Pan	
		Send1	FWire.InR:Send1	
		Send2	FWire.InR:Send2	
		Bus Select	FWire.InR:Bus Sel	
		FX Bus	FWire.InR:FX Bus	
		AUX Bus	FWire.InR:AUX Bus	
		Play/Mute	FWire.InR:P/M	
		Solo	FWire.InR:Solo	
		Pads Setup	Pad 1	Note1
	Velocity1			Pad1:Velocity1
	Pad 8		:	:
			Note8	Pad8:Note8
			Velocity8	Pad8:Velocity8
Channel	Pad8:Channel			
Pad Common	[PAD MODE]		[PAD MODE]	
RADIAS Vocoder	Vocoder	On/Off	Vocoder:On/Off	
		Carrier Input1 Source	Vocoder:Carr1Src	
		Carrier Input1 Level	Vocoder:Carr1Lvl	
		Carrier Input2 Source	Vocoder:Carr2Src	
		Carrier Input2 Level	Vocoder:Carr2Lvl	
		Modulator	Vocoder:Modulator	
		Modulator Gate Sens	Vocoder:Mod.Gate	
		Modulator Threshold	Vocoder:Mod.Thrsh	
		Modulator Audio Source	Vocoder:Mod.Audio	
		FormantMotion Select	Vocoder:Formant	
		FormantMotion PlayMode	Vocoder:PlayMode	
		Output Level	Vocoder:OutLevel	
		Modulator Direct Mix	Vocoder:Mod.Mix	
Modulator HPF Gate	Vocoder:HPF Gate			
Modulator High Mix	Vocoder:Mod.HiMix			

Create/Erase		Event Edit		
	Vocoder Filter	Formant Shift	VocFltr:Form.Shift	
		Resonance	VocFltr:Resonance	
		Env. Follower Sens.	VocFltr:E.Follower	
		Frequency Offset	VocFltr:F.Offset	
		Frequency Mod Source	VocFltr:F.Mod Src	
		Frequency Mod Intensity	VocFltr:F.Mod Int	
	Vocoder Band	Band1:Pan	VocBand1:Pan	
		Band1:Level :	VocBand1:Level :	
		Band16:Pan	VocBand16:Pan	
		Band16:Level	VocBand16:Level	
Track 01	Play/Mute/Solo	Play/Mute	T01:Play/Mute	
		Solo	T01:Solo	
	Parameter	Program	T01:Program	
		Pan	T01:Pan	
		Volume	T01:Volume	
		EX2 Bank Select(MSB)	T01:EX2Bank MSB	
		EX2 Bank Select(LSB)	T01:EX2Bank LSB	
		Force OSC Mode	T01:OSC Mode	
		OSC Select	T01:OSC Select	
		Portamento	T01:Portamento	
		Transpose	T01:Transpose	
		Detune	T01:Detune	
		Bend Range	T01:Bend Range	
		KARMA Track Off Ctrl	T01:KARMATrkOff	
		Use Program's Scale	T01:Prog's Scale	
		Delay Time [ms]	T01:DelayTime:ms	
		Delay MIDI/Tempo Sync	T01:DelayMIDISync	
		Delay Sync Base Note	T01:Delay Base	
		Delay Sync Times	T01:Delay Times	
		Enable RADIAS	T01:Enable RADIAS	
		Auto Load Program EQ	T01:Auto Prog EQ	
		EQ Bypass	T01:EQ Bypass	
		EQ Input Trim	T01:EQ Input Trim	
		EQ High Gain	T01:EQ High Gain	
		EQ Mid Freq	T01:EQ Mid Freq	
		EQ Mid Gain	T01:EQ Mid Gain	
		EQ Low Gain	T01:EQ Low Gain	
		X-Y Assign	T01:XY Assign	
		X-Y Center Volume	T01:XY CenterVol.	
		X-Y Enable Program Vol.	T01:XY Prog Vol.	
		X-Y Enable Seq CC	T01:XY Seq CC	
		X-Y Enable Program CC	T01:XY Prog CC	
		Bus Select	T01:Bus Select	
		Send1(MFX1)	T01:Send1(MFX1)	
		Send2(MFX2)	T01:Send2(MFX2)	
		AUX Bus	T01:AUX Bus	
		FX Control Bus	T01:FX Ctrl Bus	
		Tone Adjust	SW1:Assign	T01TA:SW1:Assign
			SW2:Assign	T01TA:SW2:Assign
			SW3:Assign	T01TA:SW3:Assign
			SW4:Assign	T01TA:SW4:Assign
			SW5:Assign	T01TA:SW5:Assign
			SW6:Assign	T01TA:SW6:Assign
			SW7:Assign	T01TA:SW7:Assign
			SW8:Assign	T01TA:SW8:Assign
			SW1:On/Off	T01TA:SW1:on/off
			SW2:On/Off	T01TA:SW2:on/off
			SW3:On/Off	T01TA:SW3:on/off
			SW4:On/Off	T01TA:SW4:on/off
SW5:On/Off	T01TA:SW5:on/off			
SW6:On/Off	T01TA:SW6:on/off			
SW7:On/Off	T01TA:SW7:on/off			
SW8:On/Off	T01TA:SW8:on/off			
SW1:(On)Value	T01TA:SW1:Value			
SW2:(On)Value	T01TA:SW2:Value			

Create/Erase		Event Edit	
		SW3:(On)Value	T01TA:SW3:Value
		SW4:(On)Value	T01TA:SW4:Value
		SW5:(On)Value	T01TA:SW5:Value
		SW6:(On)Value	T01TA:SW6:Value
		SW7:(On)Value	T01TA:SW7:Value
		SW8:(On)Value	T01TA:SW8:Value
		Slider1:Assign	T01TA:SL1:Assign
		Slider2:Assign	T01TA:SL2:Assign
		Slider3:Assign	T01TA:SL3:Assign
		Slider4:Assign	T01TA:SL4:Assign
		Slider5:Assign	T01TA:SL5:Assign
		Slider6:Assign	T01TA:SL6:Assign
		Slider7:Assign	T01TA:SL7:Assign
		Slider8:Assign	T01TA:SL8:Assign
		Slider1:Value	T01TA:SL1:Value
		Slider2:Value	T01TA:SL2:Value
		Slider3:Value	T01TA:SL3:Value
		Slider4:Value	T01TA:SL4:Value
		Slider5:Value	T01TA:SL5:Value
		Slider6:Value	T01TA:SL6:Value
		Slider7:Value	T01TA:SL7:Value
		Slider8:Value	T01TA:SL8:Value
KARMA Setup	KARMA	Tempo	KAR:Tempo
		Time Signature	KAR:Time Sig.
		[ON/OFF]	KAR:[ON/OFF]
		[LATCH]	KAR:[LATCH]
		[MODULE CONTROL]	KAR:[MOD.CTRL]
		[MASTER]SCENE	KAR:[M] SCENE
		Scene Quantize Window	KAR:SceneQuantze
		Link Start Seed	KAR:LinkStartSeed
		Load GE Option	KAR:Load GE Opt
		Use RTC Model	KAR:UserTCModel
		Reset Scenes	KAR:Reset Scenes
		DrumTrack Run 1	KAR:DT Run 1
		DrumTrack Run 2	KAR:DT Run 2
		DrumTrack Run 3	KAR:DT Run 3
		DrumTrack Run 4	KAR:DT Run 4
		DrumTrack Run 5	KAR:DT Run 5
		DrumTrack Run 6	KAR:DT Run 6
		DrumTrack Run 7	KAR:DT Run 7
		DrumTrack Run 8	KAR:DT Run 8
		PerfRTP1:Group	KAR:P RTP1:Group
		PerfRTP1:Param	KAR:P RTP1:Param
		PerfRTP1:Min	KAR:P RTP1:Min
		PerfRTP1:Max	KAR:P RTP1:Max
		PerfRTP1:Value	KAR:P RTP1:Value
		PerfRTP1:[A]	KAR:P RTP1:[A]
		PerfRTP1:[B]	KAR:P RTP1:[B]
		PerfRTP1:[C]	KAR:P RTP1:[C]
		PerfRTP1:[D]	KAR:P RTP1:[D]
		PerfRTP1:Assign	KAR:P RTP1:Assign
		PerfRTP1:Polarity	KAR:P RTP1:Polar
		PerfRTP2:Group	KAR:P RTP2:Grp
		:	:
		PerfRTP8:Polarity	KAR:P RTP8:Polar
		DynamicMIDI1:Input	KAR:D.MIDI1:In
		DynamicMIDI1:Source	KAR:D.MIDI1:Src
		DynamicMIDI1:Dest.	KAR:D.MIDI1:Dest
		DynamicMIDI1:Action	KAR:D.MIDI1:Action
		DynamicMIDI1:Bottom	KAR:D.MIDI1:Btm
		DynamicMIDI1:Top	KAR:D.MIDI1:Top
		DynamicMIDI1:[A]	KAR:D.MIDI1:[A]
		DynamicMIDI1:[B]	KAR:D.MIDI1:[B]
		DynamicMIDI1:[C]	KAR:D.MIDI1:[C]
		DynamicMIDI1:[D]	KAR:D.MIDI1:[D]
		DynamicMIDI1:[Last]	KAR:D.MIDI1:[L]
		DynamicMIDI1:Polarity	KAR:D.MIDI1:Polar
		DynamicMIDI2:Input	KAR:D.MIDI2:In
		:	:
		DynamicMIDI8:Polarity	KAR:D.MIDI8:Polar

Create/Erase		Event Edit	
		Slider1 Name	KAR:SL1 Name
		Slider2 Name	KAR:SL2 Name
		Slider3 Name	KAR:SL3 Name
		Slider4 Name	KAR:SL4 Name
		Slider5 Name	KAR:SL5 Name
		Slider6 Name	KAR:SL6 Name
		Slider7 Name	KAR:SL7 Name
		Slider8 Name	KAR:SL8 Name
		SW1 Name	KAR:SW1 Name
		SW2 Name	KAR:SW2 Name
		SW3 Name	KAR:SW3 Name
		SW4 Name	KAR:SW4 Name
		SW5 Name	KAR:SW5 Name
		SW6 Name	KAR:SW6 Name
		SW7 Name	KAR:SW7 Name
		SW8 Name	KAR:SW8 Name
		Custom Note Map	C-1 : G9
Master Scenes	Scene1 Slider1 : Scene8 Slider8	Scene1:Slider1 : Scene8:Slider8	
	Scene1 SW1 : Scene8 SW8	Scene1:SW1 : Scene8:SW8	
KARMA Module [A]	Module Parameters	GE	KAR[A]:GE
		Run	KAR[A]:Run
		Solo	KAR[A]:Solo
		Link to DT	KAR[A]:Link to DT
		Keyboard Zone Bottom	KAR[A]:KeyZ Btm
		Keyboard Zone Top	KAR[A]:KeyZ Top
		Thru In Zone	KAR[A]:Thru In Z
		Thru In Zone Transpose	KAR[A]:T.InTrans
		Thru Out Zone	KAR[A]:Thru Out Z
		Thru Out Zone Transpose	KAR[A]:T.OutTrans
		MIDI In Channel	KAR[A]:MIDI In
		Track Channel	KAR[A]:Tch
		MIDI Out Channel	KAR[A]:MIDI Out
		Track Thru	KAR[A]:TrackThru
		Receive:After Touch	KAR[A]:Rx:AftTch
		Receive:Pitch Bend	KAR[A]:Rx:P.Bend
		Receive:Damper	KAR[A]:Rx:Damper
		Receive:JS+Y	KAR[A]:Rx:JS+Y
		Receive:JS-Y	KAR[A]:Rx:JS-Y
		Receive:Ribbon	KAR[A]:Rx:Ribbon
		Receive:Other	KAR[A]:Rx:Other
		Transmit:Pitch Bend	KAR[A]:Tx:P.Bend
		Transmit:CC-A	KAR[A]:Tx:CC-A
		Transmit:CC-B	KAR[A]:Tx:CC-B
		Transmit:Envelope1	KAR[A]:Tx:Env.1
		Transmit:Envelope2	KAR[A]:Tx:Env.2
		Transmit:Envelope3	KAR[A]:Tx:Env.3
		Transmit:Notes	KAR[A]:Tx:Notes
		Transmit:WavSeq	KAR[A]:Tx:WavSeq
		CC Offset1 CC#	KAR[A]:CC Of1.#
		CC Offset1 Value	KAR[A]:CC Of1.V
		CC Offset2 CC#	KAR[A]:CC Of2.#
		CC Offset2 Value	KAR[A]:CC Of2.V
		CC Offset3 CC#	KAR[A]:CC Of3.#
		CC Offset3 Value	KAR[A]:CC Of3.V
		CC Offset4 CC#	KAR[A]:CC Of4.#
		CC Offset4 Value	KAR[A]:CC Of4.V
		Scene Matrix	KAR[A]:SceneMtrx
		Link Scenes	KAR[A]:LinkScenes
		Enable RTC	KAR[A]:EnableRTC
		Transpose	KAR[A]:Transpose
		Root Position	KAR[A]:Root Pos.
Timbre Zone Bypass	KAR[A]:TZ Bypass		

Create/Erase		Event Edit	
		Force Range	KAR[A]:Forc.Range
		Force Range Wrap	KAR[A]:Forc.R.Wrp
		Clock Advance Mode	KAR[A]:Clock Adv
		CA Chord Trigger Mode	KAR[A]:CA ChdTrig
		CA Clock Advance Size	KAR[A]:CA Size
		CA Velocity Sense Bottom	KAR[A]:CA VelSens
		Note Map Mode	KAR[A]:N.MapMode
		Note Map Table	KAR[A]:N.MapTabl
		Note Map Transpose	KAR[A]:N.MapTrns
		Note Map Chord Track	KAR[A]:N.MapChrd
		Note Map keyboard Track	KAR[A]:N.MapKtrk
		Quantize Trigger	KAR[A]:QuantzTrig
		Quantize Window	KAR[A]:QuantzWin
		Update On Release	KAR[A]:UpdateOnRI
		Delay Start	KAR[A]:DelayStart
		Delay Start Fixed[ms]	KAR[A]:Delay ms
		Note Trigger	KAR[A]:Note Trig
		Note Latch	KAR[A]:Note Latch
		Envelope1 Trigger	KAR[A]:Env1 Trig
		Envelope1 Latch	KAR[A]:Env1 Latch
		Envelope2 Trigger	KAR[A]:Env2 Trig
		Envelope2 Latch	KAR[A]:Env2 Latch
		Envelope3 Trigger	KAR[A]:Env3 Trig
		Envelope3 Latch	KAR[A]:Env3 Latch
		Trigger By Module	KAR[A]:TrigByMod.
		GE Phrase Length[%]	KAR[A]:PhraseLen
		Cutoff Module [A]	KAR[A]:Cutoff[A]
		Cutoff Module [B]	KAR[A]:Cutoff[B]
		Cutoff Module [C]	KAR[A]:Cutoff[C]
		Cutoff Module [D]	KAR[A]:Cutoff[D]
		Random Seed Rhythm	KAR[A]:Rnd.Rhythm
		Random Seed Duration	KAR[A]:Rnd.Dur.
		Random Seed Index	KAR[A]:Rnd.Index
		Random Seed Cluster	KAR[A]:Rnd.Cluster
		Random Seed Velocity	KAR[A]:Rnd.Vel.
		Random Seed CC/Pitch	KAR[A]:Rnd.CC/P
		Random Seed Drum	KAR[A]:Rnd.Drum
		Random Seed WavSeq	KAR[A]:Rnd.WavSeq
		Start Seed [bit31-24]	KAR[A]:Seed 31-24
		Start Seed [bit23-16]	KAR[A]:Seed 23-16
		Start Seed [bit15-08]	KAR[A]:Seed 15-08
		Start Seed [bit07-00]	KAR[A]:Seed 07-00
		Freeze Loop Length	KAR[A]:FreezeLoop
		Retrigger Each Time	KAR[A]:Retrig.Each
		Slider1 Name	KAR[A]:SL1 Name
		Slider2 Name	KAR[A]:SL2 Name
		Slider3 Name	KAR[A]:SL3 Name
		Slider4 Name	KAR[A]:SL4 Name
Slider5 Name	KAR[A]:SL5 Name		
Slider6 Name	KAR[A]:SL6 Name		
Slider7 Name	KAR[A]:SL7 Name		
Slider8 Name	KAR[A]:SL8 Name		
SW1 Name	KAR[A]:SW1 Name		
SW2 Name	KAR[A]:SW2 Name		
SW3 Name	KAR[A]:SW3 Name		
SW4 Name	KAR[A]:SW4 Name		
SW5 Name	KAR[A]:SW5 Name		
SW6 Name	KAR[A]:SW6 Name		
SW7 Name	KAR[A]:SW7 Name		
SW8 Name	KAR[A]:SW8 Name		
GE RTP [M A]	No.01: Min	[M-A]GE:01:Min	
	No.01: Max	[M-A]GE:01:Max	
	No.01: Value	[M-A]GE:01:Value	
	No.01: Assign	[M-A]GE:01:Assign	

Create/Erase		Event Edit		
		No.01: Polarity :	[M-A]GE:01:Polar :	
		No.32: Min	[M-A]GE:32:Min	
		No.32: Max	[M-A]GE:32:Max	
		No.32: Value	[M-A]GE:32:Value	
		No.32: Assign	[M-A]GE:32:Assign	
	GE RTP [A]	No.32: Polarity	[M-A]GE:32:Polar	
		No.01: Min	[A]GE:01:Min	
		No.01: Max	[A]GE:01:Max	
		No.01: Value	[A]GE:01:Value	
		No.01: Assign	[A]GE:01:Assign	
		No.01: Polarity :	[A]GE:01:Polar :	
		No.32: Min	[A]GE:32:Min	
		No.32: Max	[A]GE:32:Max	
		No.32: Value	[A]GE:32:Value	
		No.32: Assign	[A]GE:32:Assign	
	[A] Scenes	No.32: Polarity	[A]GE:32:Polar	
		Scene1 Slider1 :	[A]Scene1:Slider1 :	
		Scene8 Slider8	[A]Scene8:Slider8	
		Scene1 SW1 : Scene8 SW8	[A]Scene1:SW1 : [A]Scene8:SW8	
	Insert Effect	Setup	IFX1 SW	IFX1:SW
			IFX1	IFX1
			IFX1 Control Channel	IFX1:Control Ch.
			IFX1 Chain To	IFX1:Chain To
			IFX1 Chain	IFX1:Chain
			IFX1 Pan	IFX1:Pan
			IFX1 Bus Select	IFX1:Bus Select
			IFX1 AUX Bus	IFX1:AUX Bus
IFX1 Control Bus			IFX1:Control Bus	
IFX1 Send1			IFX1:Send1	
IFX1 Send2			IFX1:Send2	
IFX2 SW : IFX5			IFX2:SW : IFX5:Send2	
IFX1:No Effect			Parameter0 : Parameter71	IFX1:Parameter0 : IFX1:Parameter71
			Common FX LFO1	Frequency[Hz]
		Sync(Reset)		FX LFO1:Sync
Sync Source		FX LFO1:Sync Src		
Sync Control Channel		FX LFO1:Sync Ctrl		
MIDI/Tempo Sync		FX LFO1:MIDI Sync		
MIDI Sync BPM		FX LFO1:BPM		
MIDI Sync BaseNote		FX LFO1:Base Note		
Common FX LFO2		MIDI Sync Times	FX LFO1:Times	
		Frequency[Hz]	FX LFO2:Freq[Hz]	
		Sync(Reset)	FX LFO2:Sync	
		Sync Source	FX LFO2:Sync Src	
		Sync Control Channel	FX LFO2:Sync Ctrl	
		MIDI/Tempo Sync	FX LFO2:MIDI Sync	
		MIDI Sync BPM	FX LFO2:BPM	
MIDI Sync BaseNote		FX LFO2:Base Note		
MIDI Sync Times		FX LFO2:Times		
Master Effect		Setup	MFX1 SW	MFX1:SW
			MFX1	MFX1
			MFX1 Control Channel	MFX1:Control Ch.
			MFX1 Return	MFX1:Return
			MFX2 SW	MFX2:SW
			MFX2	MFX2
			MFX2 Control Channel	MFX2:Control Ch.
			MFX2 Return	MFX2:Return
			MFX Chain	MFX Chain
			Chain Direction	MFX Chain Direct.
Chain Level		MFX Chain Level		

Create/Erase		Event Edit	
	MFX1:No Effect	Parameter0 : Parameter71	MFX1:Parameter0 : MFX1:Parameter71
Total Effect	Setup	TFX SW	TFX SW
		TFX	TFX
		TFX Control Channel	TFX:Control Ch.
		Master Volume	TFX Master Vol.
	TFX:No Effect	Parameter0 : Parameter71	TFX:Parameter0 : TFX:Parameter71

本機コントローラー操作時の MIDI 送信

本機コントローラーを操作したときに送信される MIDI メッセージ、また MIDI メッセージに対応する AMS (オルタネート・モジュレーション・ソース)、DMS (ダイナミック・モジュ

レーション・ソース) の関係を以下に示します。# は固定のもの、* はアサイン可能なものです。

MIDI チャンネル・メッセージ	Joystick	Ribbon	X-Y Mode	X-Y CC Control	Value Slider	Realtime Slider 1-4	Realtime Slider 5-8	SW1, 2	KARMA								AMS 設定可能	Omod 設定可能			
									On/Off	Latch	Scene	SW1-8	Slider 1-8	Pad1-8	Damper	Foot Switch			Foot Pedal		
ノート・オフ																					
ノート・オン (ノート・ナンバー)																				*	*
ノート・オン (ベロシティ)																				*	*
ボリ・アフタータッチ																				*	*
0 バンク・セレクト (MSB)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
1 モジュレーション 1		#(+Y)		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2 モジュレーション 2		#(-Y)		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
3 -				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
4 フット・コントローラー				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
5 ホルタメント・タイム				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
6 データー・エントリー (MSB)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
7 ボリューム				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
8 ポスト・インサートエフェクト・パンポット				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
9 -				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
10 パンポット				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
11 エクスプレッション				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
12 エフェクト・コントロール 1				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
13 エフェクト・コントロール 2				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
14 KARMA ON/OFF コントロール				*	*	*	*	*	[*]	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](1)	*	*	*
15 -				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
16 リボン・コントローラー		#		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
17 スライダー・モジュレーション 5				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
18 コントローラー (CC#18)				*	*	#	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19 スライダー・モジュレーション 6				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20 スライダー・モジュレーション 7				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
21 スライダー・モジュレーション 8				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
22 KARMA Slider1				*	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SL1)	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
23 KARMA Slider2				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SL2)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
24 KARMA Slider3				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SL3)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
25 KARMA Slider4				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SL4)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
26 KARMA Slider5				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SL5)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
27 KARMA Slider6				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SL6)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
28 KARMA Slider7				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SL7)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
29 KARMA Slider8				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SL8)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
30 KARMA SCENE 1-8 コントロール				*	*	*	*	*	*	*	[*]	*	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
31 KARMA LATCH On/Off コントロール				*	*	*	*	*	*	[*]	*	*	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
32 バンク・セレクト (LSB)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
33..37 -				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
38 データー・エントリー (LSB)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
39..63 -				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
64 ダンパー				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	#	*	*	*	*	*
65 ホルタメント On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
66 リスデヌート On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
67 リフト				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
68..69 -				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
70 サステイン・レベル				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
71 フィルター・レンジ・レベル				*	*	*	#(Slider2)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
72 リリース・タイム				*	*	*	#(Slider4)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
73 アタック・タイム				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
74 フィルター・カットオフ・フリケンシー				*	*	*	#(Slider1)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
75 デイレイ・タイム				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
76 LFO1 - スピード				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
77 LFO1 - デプス (ビッチ)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
78 LFO1 - デイレイ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
79 フィルター・EG・インテンシティー				*	*	*	#(Slider3)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
80 SW1 モジュレーション On/Off				*	*	*	*	*	[*](SW1)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
81 SW2 モジュレーション On/Off				*	*	*	*	*	[*](SW2)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
82 フット・スイッチ On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
83 コントローラー (CC#83)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
84 -				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
85 X-Yモジュレーション+X				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
86 X-Yモジュレーション-X				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
87 X-Yモジュレーション+Y				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
88 X-Yモジュレーション-Y				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
89..90 -				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
91 エフェクト・デプス 1 (センド2レベル)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
92 エフェクト・デプス 2 (インサート・エフェクト1-12のOn/Off)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
93 エフェクト・デプス 3 (センド1レベル)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
94 エフェクト・デプス 4 (マスター・エフェクト1, 2のOn/Off)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
95 エフェクト・デプス 5 (トータル・エフェクト1, 2のOn/Off)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
96 データー・インクリメント				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
97 データー・デクリメント				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
98 NRPN(LSB)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
99 NRPN(MSB)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
100 RPN(LSB)				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
0: ベンド・レンジ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
1: ファイン・チューン				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
2: コース・チューン				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
101 RPN(MSB) 0				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
102 KARMA SW1 On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SW1)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
103 KARMA SW2 On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SW2)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
104 KARMA SW3 On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SW3)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
105 KARMA SW4 On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SW4)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
106 KARMA SW5 On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SW5)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
107 KARMA SW6 On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SW6)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
108 KARMA SW7 On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SW7)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
109 KARMA SW8 On/Off				*	*	*	*	*	*	*	*	[*](SW8)	*	*	*	*	[*](1)	[*](1)	*	*	*
110 PAD1 トリガー・ベロシティ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](PAD1)	*	*	*	*	*	*
111 PAD2 トリガー・ベロシティ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](PAD2)	*	*	*	*	*	*
112 PAD3 トリガー・ベロシティ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](PAD3)	*	*	*	*	*	*
113 PAD4 トリガー・ベロシティ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](PAD4)	*	*	*	*	*	*
114 PAD5 トリガー・ベロシティ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](PAD5)	*	*	*	*	*	*
115 PAD6 トリガー・ベロシティ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](PAD6)	*	*	*	*	*	*
116 PAD7 トリガー・ベロシティ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](PAD7)	*	*	*	*	*	*
117 PAD8 トリガー・ベロシティ				*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	[*](PAD8)	*	*	*	*	*	*
118 X-Yモード X				[*](X)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
119 X-Yモード Y				[*](Y)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
プログラム・チェンジ																				*	*
チャンネル・アフタータッチ																				*	*
ベンダー・チェンジ		#(X)																		*	*
ユニバーサル・エクスクルーシブ																				*	*
マスター・ボリューム																				*	*
マスター・バランス																				*	*
マスター・ファイン・チューン																				*	*
マスター・コース・チューン																				*	*

(1): 本体 KARMA コントローラーを [*] で示す CC# にアサインした場合 (Global P2: Controllers- MIDI CC# Assign)

*: アサインナブル

[*]: X-Y、KARMA Controllers、Pads の各コントローラーでは CC#00 ~ 119 にアサイン可能です。[*] で示す CC# は Global P2- MIDI CC# Assign メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” を CC Default で実行すると自動的にアサインされます。

CC Default の設定は、これらのコントローラーで使用する CC# として推奨する CC# です。通常、CC# をアサインする場合は、この設定を使用します。

本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。ジョイスティックを X (横) 方向に動かした場合のみベンド・チェンジが送信されます。

Foot Switch Assign、Foot Pedal Assign で RT Slider1-8、SW1、2 を選択した場合、各モードの Realtime Control Slider5-8 Assign、SW1/2 Assign の設定に従い、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージが送信されます。

KARMA Slider1 ~ 8、KARMA Switch1 ~ 8、PAD1 ~ 8 を選択した場合、Global P2- MIDI CC# Assign の設定に従い、その MIDI コントロール・チェンジ・メッセージが送信されます。

以下に各モードでの動作を記述します。(ここではコントロール・チェンジのみの説明ですが、ベンド・チェンジに関しても同様です。)

Program モード

本機コントローラーを操作すると、グローバル MIDI チャンネル (“MIDI Channel” Global 1-1a) でコントロール・チェンジを送信します。

- Realtime Control Slider [1] ~ [8]、アサインナブル・ペダルで Master Volume に設定したときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

Combination モード

本機コントローラーを操作すると、グローバル MIDI チャンネル (“MIDI Channel” Global 1-1a) でコントロール・チェンジを送信します。

同時にティンバーの “Status” (Combi 3-1(2)c) の設定が EXT または EX2 のとき、ティンバーの MIDI チャンネル (“MIDI Channel” Combi 3-1(2)c) でも送信します。

“Status” が INT で、“MIDI Channel” の設定が Gch またはグローバル MIDI チャンネルと一致するティンバーは、本機コントローラーを操作すると、それぞれのティンバーに対して効果がかかります。

- Master Volume のときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームをグローバル MIDI チャンネルでのみ送信します。
- MIDI Filter (Combi P5) で、ティンバーごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル (有効) / ディセーブル (無効) が設定できます。チェックをつけると上記の動作がイネーブル (有効) になります。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションは IFX1 ~ 5、MFX1、2、TFX でそれぞれ設定する “Ch” (Combi 8-1-4a、9-2a) の設定が Gch またはグローバル MIDI チャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routed のときは、ルーティングされているティンバーの MIDI チャンネルすべてでコントロールできます。)

KARMA モジュール [A][B][C][D] は、各モジュールで設定する In (Input Channel)、Out (Output Channel) (Combi 7-1-1c)

の設定が Gch またはグローバル・チャンネルと一致するときにコントロールできます。

Sequencer モード

本機コントローラーを操作すると、“Track Select” (Seq 0-1-1(2)a) で選択している MIDIトラック 1 ~ 16 に対して効果がかかります。

“Track Select” で選択している MIDIトラックの “Status” (Seq 3-1(2)c) が EXT、EX2、BTH のとき、“MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) の MIDI チャンネルで、コントロール・チェンジを送信します。

“Status” が INT、BTH のとき、本機コントローラーを操作すると、その MIDIトラックに対して効果がかかります。

“MIDI Channel” の設定が同じ MIDIトラックにも同様に効果がかかります。

- Master Volume のときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。
- MIDI Filter (Sequencer P3) で、トラックごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル (有効) / ディセーブル (無効) が設定できます。チェックをつけると “Status” が INT、BTH のときの動作がイネーブル (有効) になります。“Status” が EXT、EX2、BTH のトラックでは、ここでの設定に関わらずコントロール・チェンジを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションは IFX1 ~ 5、MFX1、2、TFX でそれぞれ設定する “Ch” (Seq 8-1-4a、9-2a) の設定が “Track Select” で選択しているトラックの MIDI チャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routed のときは、ルーティングされているトラックの MIDI チャンネルすべてでコントロールできます。)

リアルタイム・レコーディング時に、本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジがレコーディングされます。

KARMA モジュール [A][B][C][D] は、各モジュールで設定する In (Input Channel)、Out (Output Channel) (Seq 7-1-1c) の設定が Tch または Track Select で選択している MIDIトラックの MIDI チャンネルと一致するときにコントロールできます。

Sampling モード

本機コントローラーを操作すると、グローバル MIDI チャンネル (“MIDI Channel” Global 1-1a) で、コントロール・チェンジを送信します。

- Master Volume のときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。
- Sampling モードでは “AMS” の設定はできません。

コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作

コントロール・チェンジ受信時の本機動作、またコントロール・チェンジに対応する本機コントローラーの操作および設定の関係を以下に示します。

CC# 0	バンク・セレクト (MSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージの MSB	*1
1	モジュレーション 1	0...127	ジョイスティックの +Y (奥) 方向の操作に相当	
2	モジュレーション 2	0...127	ジョイスティックの -Y (手前) 方向の操作に相当	
3	-	-	-	
4	フット・コントローラー	0...127	アサインブル・フットペダルの機能を Foot Pedal にしたときに相当	
5	ポルタメント・タイム	0...127	ポルタメント・タイム	
6	データー・エントリー (MSB)	0...127	RPN、NRPN のデータの MSB	*2
7	ボリューム	0...127	音量	*3
8	ポスト・インサートエフェクト・パンポット	0...127	インサート・エフェクト通過後のパン	
9	-	-	-	
10	パンポット	0...127	パン	
11	エクスプレッション	0...127	音量	*3
12	エフェクト・コントロール 1	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースの FX Control1 に相当	
13	エフェクト・コントロール 2	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースの FX Control2 に相当	
14	KARMA ON/OFF コントロール	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA [ON/OFF] スイッチに CC#14 をアサインしたときのオン/オフに相当	*7
15	-	-	-	
16	リボン・コントローラー	0...127	リボン・コントローラーの操作に相当	
17	リアルタイム・コントロール・スライダー 5	0...127	リアルタイム・コントロール・スライダー 5...8 の機能を Slider Mod.5 にしたときに相当	
18	コントローラー (CC#18)	0...127	AMS、Dmod のコントロール用	*6
19	リアルタイム・コントロール・スライダー 6	0...127	リアルタイム・コントロール・スライダー 5...8 の機能を Slider Mod.6 にしたときに相当	
20	リアルタイム・コントロール・スライダー 7	0...127	リアルタイム・コントロール・スライダー 5...8 の機能を Slider Mod.7 にしたときに相当	
21	リアルタイム・コントロール・スライダー 8	0...127	リアルタイム・コントロール・スライダー 5...8 の機能を Slider Mod.8 にしたときに相当	
22	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 1	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 1 に CC#22 にアサインしたときに相当	*7
23	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 2	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 2 に CC#23 にアサインしたときに相当	*7
24	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 3	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 3 に CC#24 にアサインしたときに相当	*7
25	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 4	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 4 に CC#25 にアサインしたときに相当	*7
26	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 5	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 5 に CC#26 にアサインしたときに相当	*7
27	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 6	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 6 に CC#27 にアサインしたときに相当	*7
28	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 7	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 7 に CC#28 にアサインしたときに相当	*7
29	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 8	0...127	KARMA リアルタイム・コントロール・スライダー 8 に CC#29 にアサインしたときに相当	*7
30	KARMA SCENE 1...8 コントロール	0...7(Scene1... 8), 8-127(無効)	KARMA SCENE1...8 スイッチに CC#30 をアサインしたときに相当	*7
31	KARMA LATCH On/Off コントロール	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA LATCH スイッチに CC#31 をアサインしたときのオン/オフに相当	*7
32	バンク・セレクト (LSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージの LSB	*1
33...37	-	-	-	
38	データー・エントリー (LSB)	0...127	RPN、NRPN のデータの LSB	*2
39...63	-	-	-	
64	ダンパー	0...127	ダンパー効果	
65	ポルタメント On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	ポルタメント効果のオン/オフ	
66	ソステヌート On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	ソステヌート効果のオン/オフ	
67	ソフト	0...127	ソフト・ペダル効果	
68...69	-	-	-	
70	サステイン・レベル	0...127	フィルター EG、アンプ EG のサステイン・レベル	*4
71	フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	フィルターのレゾナンス・レベル	*4
72	リリース・タイム	0...127	フィルター EG、アンプ EG のリリース・タイム	*4

73	アタック・タイム	0...127	フィルター EG、アンプ EG のアタック・タイム	*4
74	フィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	ローパス・フィルターのカットオフ・フリケンシー	*4
75	ディケイ・タイム	0...127	フィルター EG、アンプ EG のディケイ・タイム/スロープ・タイム	*4
76	LFO1・スピード	0...127	LFO1 のスピード	*4
77	LFO1・デプス(ピッチ)	0...127	ピッチ LFO1 インテンシティ	*4
78	LFO1・ディレイ	0...127	LFO1 のディレイ	*4
79	フィルター・EG・インテンシティ	0...127	フィルター EG インテンシティ	*4
80	SW1 モジュレーション On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	SW1 の機能を SW1 Mod. にしたときのオン/オフに相当	
81	SW2 モジュレーション On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	SW2 の機能を SW2 Mod. にしたときのオン/オフに相当	
82	フット・スイッチ On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	アサインابل・フット・スイッチの機能を Foot Switch にしてのオン/オフに相当	
83	コントローラー (CC#83)	0...127	AMS、Dmod のコントロール用	
84	-	-	-	
85	X-Y モジュレーション +X	0...127	X-Y CC コントロール機能を XY +X Mod. にしたときに相当	
86	X-Y モジュレーション -X	0...127	X-Y CC コントロール機能を XY -X Mod. にしたときに相当	
87	X-Y モジュレーション +Y	0...127	X-Y CC コントロール機能を XY +Y Mod. にしたときに相当	
88	X-Y モジュレーション -Y	0...127	X-Y CC コントロール機能を XY -Y Mod. にしたときに相当	
89...90	-	-	-	
91	エフェクト・デプス1(センド2レベル)	0...127	センド2 レベル	
92	エフェクト・デプス2(インサート・エフェクト1...5の On/OFF)	0...63(Off), 64...127(On)	インサート・エフェクト 1...5 のオン/オフ	*5
93	エフェクト・デプス3(センド1レベル)	0...127	センド1 レベル	
94	エフェクト・デプス4(マスター・エフェクト1、2の On/OFF)	0...63(Off), 64...127(On)	マスター・エフェクト 1、2 のオン/オフ	*5
95	エフェクト・デプス5(トータル・エフェクトの On/OFF)	0...63(Off), 64...127(On)	トータル・エフェクトのオン/オフ	*5
96	データ・インクリメント	0		
97	データ・デクリメント	0		
98	NRPN(LSB)	-	NRPN の LSB	
99	NRPN(MSB)	-	NRPN の MSB	
		0	ピッチバンド・レンジを選択	*2
100	RPN(LSB)	1	ファイン・チューンを選択	*2
		2	コース・チューンを選択	*2
101	RPN(MSB)	0	RPN の MSB	
102	KARMA リアルタイム・コントロール SW1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール SW1 に CC#102 にアサインしたときオン/オフに相当	*7
103	KARMA リアルタイム・コントロール SW2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール SW2 に CC#103 にアサインしたときオン/オフに相当	*7
104	KARMA リアルタイム・コントロール SW3 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール SW3 に CC#104 にアサインしたときオン/オフに相当	*7
105	KARMA リアルタイム・コントロール SW4 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール SW4 に CC#105 にアサインしたときオン/オフに相当	*7
106	KARMA リアルタイム・コントロール SW5 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール SW5 に CC#106 にアサインしたときオン/オフに相当	*7
107	KARMA リアルタイム・コントロール SW6 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール SW6 に CC#107 にアサインしたときオン/オフに相当	*7
108	KARMA リアルタイム・コントロール SW7 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール SW7 に CC#108 にアサインしたときオン/オフに相当	*7
109	KARMA リアルタイム・コントロール SW8 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	KARMA リアルタイム・コントロール SW8 に CC#109 にアサインしたときオン/オフに相当	*7
110	PAD1 トリガー/ベロシティ	0...127	PAD1 に CC#110 にアサインしたときに相当	*7
111	PAD2 トリガー/ベロシティ	0...127	PAD2 に CC#111 にアサインしたときに相当	*7
112	PAD3 トリガー/ベロシティ	0...127	PAD3 に CC#112 にアサインしたときに相当	*7
113	PAD4 トリガー/ベロシティ	0...127	PAD4 に CC#113 にアサインしたときに相当	*7
114	PAD5 トリガー/ベロシティ	0...127	PAD5 に CC#114 にアサインしたときに相当	*7
115	PAD6 トリガー/ベロシティ	0...127	PAD6 に CC#115 にアサインしたときに相当	*7
116	PAD7 トリガー/ベロシティ	0...127	PAD7 に CC#116 にアサインしたときに相当	*7
117	PAD8 トリガー/ベロシティ	0...127	PAD8 に CC#117 にアサインしたときに相当	*7
118	X-Y モード X	0...127	X-Y モード X 方向に CC#118 をアサインしたときに相当	*8
119	X-Y モード Y	0...127	X-Y モード Y 方向に CC#119 をアサインしたときに相当	*8

Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロール、ではコントロール・チェンジ・ナンバー (CC#00 ~ 119) のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はすべて 0 ~ 127 となります。

KARMA Realtime Control スイッチ、スライダではコントロール・チェンジ・ナンバー (CC#00 ~ 119) のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はスライダー 1-8 では 0-127、Scene では 0-7、その他では 0 (Off)、127 (On) となります。

*1 本機シーケンサーでは、バンク・セレクトは通常プログラム・チェンジ・イベントで設定 (“MIDI Event Edit” Sequencer P6) しますが、外部機器のバンクを変えるときには対応しきれないことがあります。そのときは、CC#00 と CC#32 で設定してください。

外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については外部機器の取扱説明書をご覧ください。

*2 ピッチベンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定法は、通常のコントロール・チェンジと異なり、RPC (Registered Parameter Control) を使用します。Program、Combination、Sequencer、Sampling の各モードでは、RPC を使用してプログラム、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer) ごとにベンド・レンジやチューニングをコントロールできます。

その方法は、RPN (Registered Parameter Number) でエディットするパラメーターを選び、データ・エントリーでそのパラメーターに値を入力します。パラメーターの選択は CC#100 (値は 00 ~ 02) と CC#101 (値は 00) で行い、データの入力は CC#06 と CC#38 で行います。

パラメーター別のデータ・エントリーの値と、それによる設定値の関係は次の通りです。

RPN=0 (ピッチベンド・レンジ)

CC #06	CC #38	パラメーター値 (半音単位)
00	00	0
01	00	+1
⋮	⋮	⋮
12	0	+12

RPN=1 (ファイン・チューン)

CC #06	CC #38	パラメーター値 (セント単位)
32	00	-50
⋮	⋮	⋮
48	00	-25
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
96	00	+50

RPN=2 (コース・チューン)

CC #06	CC #38	パラメーター値 (半音単位)
40	00	-24
⋮	⋮	⋮
52	00	-12
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+24

例えば、Sequencer モードでチャンネル 1 に設定されている MIDI トラックのトランスポーズ (コース・チューン) を -12 に設定したいときは、まず [B0 64 02] (64H=CC#100)、[B0, 65, 00] (65H=CC#101) を本機に送信し、RPN のコース・チューンを選びます。次に、これを -12 に設定するために、[B0, 06, 34] (06H=CC#6, 34H=52(-12 に相当))、[B0, 26, 00] (26H=CC#38, 00H=0) を送信します。

*3 本機の音量は、ボリューム (CC#07) とエクスプレッション (CC#11) をかけあわせたものです。また、Sequencer モードでソングの演奏を止めてロケーションをトラックの先頭

に戻すとボリュームはスタート時の設定値に、エクスプレッションは最大値 (127) になります。

*4 バリューが 64 のときに対象となるプログラムでの設定値となります。0 で最小、127 で最大の効果となります。63 ~ 1、65 ~ 126 のときは設定値から最小、最大値への間の効果となります。次に示す本機プログラム・パラメーターをコントロールします。

• CC#70~79によってコントロールされるパラメーターについては「CC#70~79によるパラメーターのコントロール」を参照してください。

*5 グローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

*6 Prog P0 で “Program Select” を、Combi P0 で “Combination Select” を選択しているときの、コントローラーとしての [VALUE] スライダーの操作に相当します。

*7 KARMA CONTROLS スライダー、スイッチに CC# を設定して、本機で操作すると、設定した CC# を送信し、同時に本機がコントロールされます。受信すると、本機での操作時と同様な効果がかかります。

各スライダー、スイッチへの CC# の設定は Global P2- MIDI CC# Assign ページで行います。通常は Off を設定します。内蔵シーケンサー/外部 MIDI シーケンサーへ KARMA CONTROLS スライダー、スイッチの操作をレコーディングしたり、外部 MIDI 機器から KARMA 機能をコントロールしたり等、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。

各スライダー、スイッチへは CC#00 ~ 119 の任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、Global P2- MIDI CC# Assign ページのメニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” を選択し、CC Default の設定を使用します。

この表では CC Default の設定の場合の動作を示します。CC Default の設定は、これらのコントローラーで使用する CC# として推奨する CC# です。通常、この CC# をアサインして使用します。

*8 X-Y モードの X 方向、Y 方向それぞれに、CC# を設定します。設定は Global P2- MIDI CC# Assign ページで行います。CC#00-119 の任意の MIDI コントロール・メッセージを設定できますが、通常は初期設定値でもある CC#118、CC#119 を設定します。メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” を選択し、Default Setting の設定を使用します。

X-Y モードの X 方向、Y 方向それぞれに、CC# を設定して本機で操作すると、設定した CC# を送信し、同時に本機がコントロールされます。受信すると、本機での操作時と同様な効果がかかります。

この表ではこの Default Setting の設定、CC#118、CC#119 の場合の動作を示します。Default Setting の設定はこのコントローラーで使用する CC# として推奨する CC# です。通常、この CC# をアサインします。

Note: 上記の動作は、Global P1- MIDI Routng ページ “X-Y MIDI Out” が X-Y のときです。“X-Y MIDI Out” が X-Y CC Control のときは、ここで設定した CC# は送信しません。受信しても対応しません。その代わりに X-Y CC Control 機能で +X、-X、+Y、-Y 方向ごとに設定した CC# が送信されます。(※ 参照 : p.380 “X-Y MIDI Out”)

CC#70～79によるパラメーターのコントロール


CC#70～79は、以下に示す本機プログラム・パラメーターに対応しています。

Program モードでは、グローバル MIDI チャンネル (“MIDI Channel” Global 1-1a) での CC#70～79 の受信や、Realtime Control Slider1～4 を操作したとき、Realtime Control Slider 5～8 の機能アサインを CC#70～79 を設定して操作したときに、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。

メニュー・コマンド “Write Program” でその状態を保存することができます (一部パラメーターは除く)。“Write Program” を

行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き変わります。

Sampling モードでは、現在選ばれているマルチサンプルを鍵盤で演奏、再生時に、Program モード同様のコントロール・チェンジ受信やスライダーの操作で、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。メニュー・コマンド “Convert MS to Program” でその状態をプログラムに保存することができます (一部パラメーターは除く)。

 Combination、Sequencer モードでは、MIDI チャンネルが一致するティンバー/トラックのプログラムの対応するプログラム・パラメーターが変化しますが、その状態のプログラムを直接保存できません。

CC# 70	サスティン・レベル	0...127	“Filter/Amp EG Sustain Level” (Program P3- Filter1/2 EG、P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。
71	フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	“Filter A/B Resonance” (Program P3- Filter1/2 ページ) に対応しています。
72	リリース・タイム	0...127	“Filter/Amp EG Release Time” (Program P3- Filter1/2 EG ページ、P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。
73	アタック・タイム	0...127	“Filter/Amp EG Attack Time” (Program P3- Filter1/2 EG ページ、P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。 “Amp EG Start Level” (Program P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。 “Amp EG Attack Level” (Program P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。 “Amp EG Level Modulation Start” (Program P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。 “Amp EG Time Modulation Attack” (Program P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。
74	フィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	“Filter A/B Frequency” (Program P3- Filter1/2 ページ) に対応しています。
75	ディケイ・タイム	0...127	“Filter/Amp EG Decay Time” (Program P3- Filter1/2 EG ページ、P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。 “Filter/Amp EG Slope Time” (Program P3- Filter1/2 EG ページ、P4- Amp1/2 EG ページ) に対応しています。
76	LFO1・スピード	0...127	“LFO1 Frequency” (Program P5- OSC1/2 LFO1 ページ) に対応しています。
77	LFO1・デプス (ピッチ・LFO1 インテンシティ)	0...127	“Pitch LFO1 Intensity” (Program P2- OSC1/2 Pitch ページ) に対応しています。
78	LFO1・ディレイ	0...127	“LFO1 Delay” (Program P5- OSC1/2 LFO1 ページ) に対応しています。
79	フィルター EG・インテンシティ	0...127	“Filter EG Intensity to A、B” (Program P3- Filter1/2 Modulation ページ) に対応しています。

MIDI アプリケーション

MIDI について

MIDIとは Musical Instrument Digital Interface の略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI 機器同士を MIDI ケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

MIDI 機器／コンピューターとの接続時の設定

接続例については、「コンピューターとの接続」(※OG p.29)、「MIDI 機器との接続」(※OG p.32)を参照してください。

ここでは、接続時の M3 の設定等について説明します。

“Convert Position” の設定

本機は、“Key Transpose”、“Velocity Curve”、“After Touch Curve” (Global 0-1a) で、それぞれ音程のトランスポーズ、ペロシティの効き具合、アフタータッチの効き具合を変更できます。

MIDI IN/OUT データや内蔵シーケンサーに対して、これらがどのように影響するかを、“Convert Position” (Global 1-1a) で設定します。

- 本機から外部 MIDI 音源をコントロールする場合、“Convert Position” を PreMIDI にしてください。送信する MIDI データに各設定が反映されます。また内部シーケンサーへのレコーディング・データにも各設定が反映されます。受信したデータには、“Key Transpose” 0、“Velocity Curve” 4、“After Touch Curve” 3 で対応します。
- 外部 MIDI 機器から本機の音源をコントロールする場合、PostMIDI を選択してください。受信する MIDI データに各設定が反映されます。また内部シーケンサーからの再生データにも各設定が反映されます。送信するデータには “Key Transpose” 0、“Velocity Curve” 4、“After Touch Curve” 3 で対応します。

“Local Control On” の設定

コンピューターや外部 MIDI シーケンサーと接続してエコー・バックによる演奏を行う場合、外部 MIDI シーケンサーやコンピューターのエコー・バックをオン (MIDI IN で受信したデータをそのまま MIDI OUT から送信する) にし、本機のローカル・コントロールをオフ (内部でキーボード部と音源部を切り離す) に設定します。

本機の鍵盤を弾くと、演奏データが外部 MIDI シーケンサーやコンピューターに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。

つまり、本機のローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぎます。

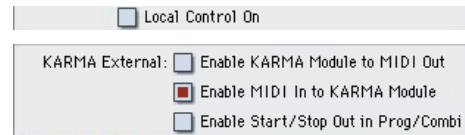
ローカル・コントロールをオフに設定するには、“Local Control On” (Global 1-1a) チェック・ボックスのチェックをはずします。

本機だけで使用する場合は、ローカル・コントロールをオンに設定します。(オフ時は、単体でキーボードを弾いても音が出ません。)

KARMA 機能を使用する場合は、Global P1: MIDI メニュー・コマンド “KARMA Ext. MIDI Routing” の設定とローカル・コ

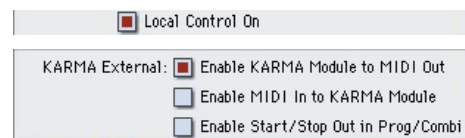
ントロールのオン/オフ設定により、以下のようにコントロールします。(※参照: p.401 「Setup KARMA Ext. MIDI (Setup KARMA External MIDI Routing)」)

外部 MIDI シーケンサーやコンピューターに KARMA 機能をトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に、エコー・バックによるノートで KARMA 機能を動作させるときに設定します。



KARMA 機能がオンになっている場合、本機の鍵盤を弾いても KARMA 機能は動作せずに、鍵盤を弾いた演奏情報のみが送信されます。エコー・バックにより MIDI IN で受信したノートに対してのみ KARMA 機能は動作します。KARMA 機能が二重にかかってしまうことを防ぎ、正常に発音します。

Note: メニュー・コマンド “Setup KARMA Ext. MIDI Routing” = Send the output of KARMA to external device でも設定ができます。



KARMA 機能のノート情報を MIDI 出力してそのまま外部シーケンサー／コンピューターに取り込みたい場合の設定です。

Note: メニュー・コマンド “Setup KARMA External MIDI Routing” = Trigger KARMA generation from external device でも設定ができます。

本機が送受信する MIDI メッセージ

[...]は 16 進表記

MIDI チャンネル

送信側と受信側の MIDI チャンネルを合わせることによって、MIDI メッセージのやり取りを行います。MIDI チャンネルには 1 ~ 16 のチャンネルがあります。チャンネルの扱いは、各モードによって異なります。

Program、Sampling モード

- プログラムの選択、エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバル MIDI チャンネル で送受信します。
グローバル MIDI チャンネルとは、“MIDI Channel”(Global 1-1a) で設定する本機の MIDI 送受信の基準となるチャンネルです。
- Program モードの KAMRA 機能は、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。
- Program モードのドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。
受信：グローバル MIDI チャンネル。
送信：Drum Track “Prog MIDI Ch” (Global 1-1a) で設定する MIDI チャンネル (初期設定：10ch)
Note: 送信は Drum Track “Prog MIDI Out” (Global 1-1a) にチェックしている場合に有効になります。初期設定はオフ (チェックなし) です。

Combination モード

- コンビネーションの選択、エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。
- ティンバーの MIDI データの送受信は、ティンバーごとに設定する MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Combi 3-1(2)c) を使用します。
- KARMA 機能は、モジュールごとに設定する “In (Input Channel)”、“Out (Output Channel)” で送受信します。“In (Input Channel)” は、通常 Gch に設定して、本機の鍵盤やコントローラーからのメッセージを受信します。
- ドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。
受信：グローバル MIDI チャンネル。本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。
送信：コンビネーションごとに設定する Drum Pattern “Output” (Combi 1-1a) で設定する MIDI チャンネル。
ドラム・プログラムを設定したティンバーの MIDI チャンネルに合わせます。
- インサート/マスター/トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、インサート・エフェクト通過後のパン、センド 1、2 のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定する MIDI チャンネル “Ch” (Combi 8-1-4a、9-2a) を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、グローバル MIDI チャンネルで送信すると同時に、“Status” (Combi 2-1a) が EXT、EX2 のティンバーの MIDI チャンネルで送信します。
- “Status” が INT のティンバーの MIDI チャンネルと一致するチャンネル・メッセージを受信します。(Combi 3-1(2)c)

Sequencer モード

- エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバル MIDI チャンネルで送受信します。
- MIDI トラックの MIDI データの送受信は、MIDI トラックごとに設定する MIDI チャンネル “MIDI Channel” (Seq 3-1(2)c) で使用します。
- KARMA 機能は、モジュールごとに設定する “In (Input Channel)”、“Out (Output Channel)” で送受信します。通常、KARMA 機能を使ってレコーディングする MIDI トラックのチャンネルに合わせて使用します。
- ドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。
受信：ソングごとに設定する Drum Pattern “Input ” (Seq 1-1a) で設定する MIDI チャンネル。通常、Tch に設定して、本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。
送信：ソングごとに設定する Drum Pattern “Output” (Seq 1-1a) で設定する MIDI チャンネル。ドラム・プログラムを設定した MIDI トラックの MIDI チャンネルに合わせます。
- インサート/マスター/トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーションやインサート・エフェクト通過後のパン、センド 1、2 のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定する MIDI チャンネル “Ch” (Seq 8-1-4a、9-2a) を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、“Track Select” (Seq 0-1-1(2)a) で選ばれている MIDI トラックの MIDI チャンネルで MIDI データを送信します。ただし、“Track Select” で選ばれている MIDI トラックの “Status” が BTH、EXT、EX2 のときのみ送信します。(☞参照：p.198 “Track Select”)
- シーケンサー・プレイ時は、“Status” が BTH、EXT、EX2 の MIDI トラックの演奏データが、設定されている MIDI チャンネルで送信されます。
- “Status” が INT、BTH の MIDI トラックは、MIDI チャンネルに一致するチャンネル・メッセージを受信します。(☞参照：p.228 “Status”、“MIDI Channel”)

ノート・オン/オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]

ノート・オフ [8n, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ペロシティ)

本機では、本機の鍵盤を弾くたびに、ノート・オン/オフを送信します。

KARMA 機能動作時は、KARMA 機能によるノート・オン/オフを送信します (☞参照：p.644 “Local Control On” の設定)

ドラムトラック機能の動作時は、Drum Track “Prog MIDI Out” (Global 1-1a) にチェックしているときに、ドラムトラック・パターンのノート・オン/オフを送信します。

ただし、ノート・オフ時のペロシティを送受信する機種はほとんどなく、本機でも送受信はしません。

プログラム・チェンジ/バンク・セレクト

プログラム/バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバーで 128 音色まで選択)

- バンク I-A ~ I-F、バンク U-A ~ U-G のプログラム 000 ~ 127 は、プログラム・チェンジ [Cn, 00] ~ [Cn, 7F] に対応します。

- バンク G、g(1)～g(9)、g(d) のプログラム 001～128 は、プログラム・チェンジ [Cn, 00]～[Cn, 7F] に対応します。

バンク・セレクト MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]

バンク・セレクト LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: チャンネル, mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの低位)

- “Bank Map” (Global 0-2a) によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。工場出荷時は、KORG になっています。(☞ 参照: p.372 「Bank Map」)

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムやバンクはプログラム・チェンジを受信した時点ではじめて変わります。

Program モード

- Prog P0:Play ではグローバル MIDI チャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。P1～P9 では受信しません。

Note: ドラムトラック・プログラムは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトの送受信には対応しません。

Combination、Sequencer モード

- ティンバー／MIDI トラックごとのプログラムを切り替えるには、それぞれで設定しているティンバー／トラックごとの MIDI チャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを受信します。
- コンビネーションを選び直したとき、“Status” が EXT、EX2 のティンバーでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。
Sequencer モードで、“Program Select” (0-1-1(2)b) を設定したときや、ソングを選び直したとき、またはソングの先頭に戻ったときに “Status” が BTH、EXT、EX2 のトラックでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。(☞ 参照: p.199 “Program Select”)
- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。(☞ 参照: “Enable Program Change” p.159、p.237)

コンビネーションを変える

コンビネーションを切り替えるには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを使用します。

- バンク I-A～I-G、U-A～U-G のコンビネーション 000～127 は、プログラム・チェンジ [Cn, 00]～[Cn, 7F] に対応します。
- プログラムのバンク同様に “Bank Map” (Global 0-2a) によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。(☞ 参照: p.372 「Bank Map」)

Combi P0:Play ではグローバル MIDI チャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。P1～P9 では受信しません。

Note: プログラム・チェンジ全般のオン／オフは、“MIDI Filter” (Global 1-2b) で設定します。

必要に応じて、プログラム・チェンジ全般のオン／オフに加え、受信データによるコンビネーションの切り替えのオン／オフや、バンク・セレクトの送受信のオン／オフの設定もできます。

- “Combination Change” (Global 1-2b) のチェックをはずすと、Combi P0:Play のときに受信したプログラム・チェンジがグローバル MIDI チャンネルに一致しても、コンビネーションは切り替わりません。このとき受信した MIDI チャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。
- “Bank Change” (Global 1-2b) のチェックをはずすと、バンク・セレクトを送受信しません。

アフタータッチ

チャンネル・アフタータッチ [Dn, vv]

(n: チャンネル, vv: 値)

本機の鍵盤を押してから、さらに押し込むと、アフタータッチ効果がかかり、同時にチャンネル・アフタータッチを送信します。受信すると、アフタータッチ効果がかかります。

- アフタータッチ全般のオン／オフは、“Enable After Touch” (Global 1-2b) で設定します。
- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます (“Enable After Touch” Combi/Seq 5-1-1(2)c)

ポリフォニック・キー・プレッシャー [An, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: 値)

アフタータッチには、もう 1 種類ポリフォニック・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーション・ソースとして使用できますが、本機の鍵盤からは送信しません。使用するためには、外部からこのメッセージを受信するか、シーケンサーにレコーディングしてください。

この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフタータッチのことをいいます。

ピッチ・ベンダー

ピッチ・バンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル, bb: 値の低位, mm: 値の上位, 両方合わせて 16384 段階で値を表し、8192 [bb, mm =00H, 40H] のときがセンター値となる)

本機のジョイスティックを X 方向 (左右) に操作すると、ピッチ・バンド効果がかかり、同時にピッチ・バンド・チェンジを送信します。受信すると、ピッチ・バンド効果がかかります。

ピッチ・バンドのかかる範囲を、MIDI で設定することもできます。(☞ 参照: p.651 「ピッチバンドの可変範囲を変える」)

コントロール・チェンジ

[Bn, cc, vv]

(n: チャンネル, cc: コントロール・チェンジ No., vv: 値) で送受信します。

(☞ 参照: p.627 「Dynamic MIDI Sources & Destinations」)、(☞ 参照: p.638 「本機コントローラー操作時の MIDI 送信」)

(☞ 参照: p.640 「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」)

- コントロール・チェンジ全般のオン／オフは、“Enable Control Change” (Global 1-2b) で設定します。
- Combination、Sequencer モードでは、P5-1:MIDI Filter で各種コントロール・チェンジに対して、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。機能が設定できるコントローラー ([SW1]、[SW2]、Realtime Control Slider 5～8、Foot Pedal/Switch) の MIDI フィルターは、設定してあるコントロール・チェンジに対して有効です。“Other Control Change” では、その他のチェック・ボックスの項目に該当しないコントロール・チェンジに対して有効です。

Note: Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールでは、MIDI CC#00～CC#119 を選択できます。

KARMA Controller、X-Y モードでは、MIDI CC#00～CC#119 を選択できますが、通常は初期設定値、メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” で Default Setting を実行したときの設定、KARMA Controllers は Off、X-Y モード “XY

Mode X” は CC#118、“XY Mode Y” は CC#119 を使用してください。

KARMA Controllers に CC# を設定する場合は、“Reset Controller MIDI Assign” を CC Default で実行したときと同じ CC# 設定を使用してください。

プログラム／コンビネーション・バンクの選択

バンク・セレクト (CC#00、CC#32)

(☞ 参照：p.645 「プログラム・チェンジ／バンク・セレクト」)

ジョイスティック操作でモジュレーションをかける

モジュレーション 1・デプス (CC#01) [Bn, 01, vv]

本機のジョイスティックを +Y (奥) 方向に傾けると、モジュレーション 1・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ビブラート効果 (ピッチ LFO) がかけられます。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。(“Enable JS+Y” Combi/Seq 5-1-3(4)c)

モジュレーション 2・デプス (CC#02) [Bn, 02, vv]

本機のジョイスティックを -Y (手前) 方向に傾けると、モジュレーション 2・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ワウ効果 (フィルター LFO) がかけられます。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。(“Enable JS-Y” Combi/Seq 5-1-3(4)c)

このメッセージの使用法はメーカーによって異なります。(プレス・コントロール等)

ポルタメント効果をコントロールする

ポルタメント・タイム (CC#05) [Bn, 05, vv]

Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して、本機で操作するとポルタメント・タイムを送信し、ポルタメント・ピッチの変化する速さが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ポルタメント・スイッチ (CC#65) [Bn, 41, vv]

[SW1]、[SW2] や ASSIGNABLE SWITCH の機能に上記 CC# を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00] を送信し、ポルタメント効果のオン／オフが切り替わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vv が 63[3F] 以下のときオフ、64[40] 以上のときオンになります。)(☞ 参照：p.623 「SW1, SW2 Assign List」)

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。(“Enable Portamento SW” Combi 5-1-1(2)c/Seq 3-1a)
- Sequencer モードでは、“Portamento” (3-3(4)c) を設定したときや、ソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときに、“Status” が BTH、EXT、EX2 のトラックは、ポルタメント・タイム／スイッチを送信します。(☞ 参照：p.229 “Portamento”)

音量のコントロール

ボリューム (CC#07) [Bn, 07, vv]

Assignable Pedal や Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して、本機で操作するとボリュームを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

エクスプレッション (CC#11) [Bn, 0B, vv]

Assignable Pedal や Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して、本機で操作するとエクスプレッションを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

本機の音量は、ボリューム・メッセージの値と、エクスプレッション・メッセージの値を掛け合わせて設定されます。

ボリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなりすぎや、音が出ないときは、外部から MIDI メッセージを送り、エクスプレッション・メッセージの値をリセット (vv を 127) します。

Note: Sequencer モードでは、ソングの “Location” を 001:01.000 にするとリセットされます。

- Combination モードで、コンビネーションを選び直したとき、“Status” が EXT、EX2 のティンバーは、ボリュームを送信します。
- Sequencer モードで、“Volume” (Seq 0-1-3(4)b) を設定したときや、Sequencer モードでソングを選び直したとき、また先頭に戻ったとき、“Status” が BTH、EXT、EX2 のトラックは、ボリュームを送信します。

Note: CONTROL ASSIGN [TIMBRE/TRACK] スイッチで 1-8/9-16 を選択して、スライダを操作すると、ボリュームを送信し、音量が変わります。

Note: ソングを選び直したとき、または先頭に戻ったときは、“Status” とは関係なく、内部のボリュームの値はトラックの設定データ (スタート時の設定) に、エクスプレッションの値は最大値にリセットされます。

Note: MIDI トラックごとに音量がコントロールできます。MIDI トラックの設定データ (スタート時の設定) の音量にはボリューム・メッセージを使い、演奏データ (曲が進むにつれて変化する) には、通常エクスプレッション・メッセージを使います。

ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ボリュームを用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで全体の音量が調整できます。(☞ 参照：p.651 「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」)

パンポット (ステレオ定位) のコントロール

パンポット (CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: 値, 00 で L 振り切り、64 でセンター、127 で R 振り切り)

Assignable Pedal や Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して本機で操作するとパンポットを送信し、パンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Sequencer モードでは “Pan” (Seq 0-1-3(4)b) を設定したときや、Sequencer モードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときなどに、“Status” が BTH、EXT、EX2 のトラックは、パンポット (RND は除く) を送信します。(☞ 参照：p.201 “Pan”)

ポスト・インサート・エフェクト・パンポット (CC#08) [Bn, 08, vv]

(vv: 値、00 で L 振り切り、64 でセンター、127 で R 振り切り) Assignable Pedal や Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して、本機で操作するとポスト・インサート・エフェクト・パンポットを送信し、インサート・エフェクト通過後のパンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Program、Sampling モードはグローバル MIDI チャンネル、Combination、Sequencer モードはインサート・エフェクトごとに設定する MIDI チャンネルで、それぞれ送受信します。
- Sequencer モードでは、“Pan:#8” (Seq 8-1-3b) を設定したときや、Sequencer モードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときに、“Status” が BTH、EXT、EX2 のトラックでは、ポスト・インサート・エフェクト・パンポットが送信されます。(※ 参照 : p.264 「8-1-3b: Insert Effect」)

エフェクトのコントロール**エフェクト・コントロール 1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]****エフェクト・コントロール 2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]**

Assignable Pedal や Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して、本機で操作するとエフェクト・コントロール 1、2 を送信し、設定されているダイナミック・モジュレーションをコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、各種コントロール・チェンジを選択できますが、ダイナミック・モジュレーション専用のコントロール・チェンジは、エフェクト・コントロール 1(CC#12)、2(CC#13) だけです。

エフェクト 1・デプス (センド 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]**エフェクト 3・デプス (センド 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]**

Assignable Pedal や Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して、本機で操作するとエフェクト 1・デプス (センド 2)、3・デプス (センド 1) を送信し、マスター・エフェクト MFX2、MFX1 へのセンド・レベル 2、1 をそれぞれコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

対応する MIDI チャンネルで、ティンバー／トラックの設定と、インサート・エフェクト通過後の設定を同時にコントロールします。

- Combination、Sequencer モードでは、プログラムごとに設定してあるオシレーターごとのセンド 1、2 の設定値 (Prog 8-1d) との掛け算で、実際のティンバー／トラックのセンド・レベルが決まります。(※ 参照 : p.180、p.263 “Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)”)
- Sequencer モードで、“Send1 (MFX1)”、“Send2 (MFX2)” (Seq 8-1-1(2)d) を設定したときや、Sequencer モードでソングを選び直したとき、またソングの先頭に戻ったときなどに、“Status” が BTH、EXT、EX2 のトラックは、センド 1、2 を送信します。(※ 参照 : p.263 “Send1 (MFX1)”)

エフェクト 2・デプス (IFX1 ~ 5 オン／オフ) (CC#92) [Bn, 5C, vv]**エフェクト 4・デプス (MFX1、2 オン／オフ) (CC#94) [Bn, 5E, vv]****エフェクト 5・デプス (TFX オン／オフ) (CC#95) [Bn, 5F, vv]**

各モードでのエフェクトのオン／オフ設定とは別に、“Effect Global SW” (Global 0-1b) で、インサート・エフェクト IFX1

~5、マスター・エフェクト MFX1、2、トータル・エフェクト TFX をそれぞれオフさせることができます。

“IFX1-5 Off”、“MFX1&2 Off”、“TFX Off” にチェックをつけると vv=0 [00]、チェックをはずすと vv=127 [7F] を送信します。チェックをつけると対応するエフェクトがまとめてオフになります。チェックをはずすと各モードでのオン／オフ設定が有効になります。受信時も同様の設定となります (vv が 00 でオフ、01 以上で元の設定)。送受信はグローバル MIDI チャンネルで行ないます。

(p.100 “IFX 1...5 On/Off”、p.104 “MFX 1&2 On/Off”、p.105 “TFX On/Off”)

Note: これらのメッセージは、単にエフェクト・レベルの調整用としか規定されていないので、他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

各種コントローラーでのコントロール

ここでは、各種コントローラーの代表的な使用方法で説明しています。“Realtime Control Slider 5-8”、“X-Y CC コントローラー”では、MIDI CC#00 ~ CC#119 を選択できます。

フット・コントローラー (CC#04) [Bn, 04, vv]

Assignable Pedal の機能に上記 CC# を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。(“Enable Foot Pedal” Combi/Seq 5-2-1(2)c)

リボン・コントローラー (CC#16) [Bn, 10, vv]

本機のリボン・コントローラーを操作すると送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。(“Enable Ribbon” Combi 5-1-3(4)c/Seq 5-1-3(4)a)

コントローラー (CC#18) [Bn, 12, vv]

本機の [VALUE] スライダーを操作すると送信します。

“Program Select” (Prog 0-1a)、“Combination Select” (Combi P0:0-1(2)a) を選択時 (反転表示) に有効です。


スライダー・モジュレーション 5、6、7、8 (CC#17、19、20、21)

[Bn, 11, vv]、[Bn, 13, vv]、[Bn, 14, vv]、[Bn, 15, vv]

Realtime Control Slider 5-8 の機能に上記 CC# を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。(“Enable Realtime Control Slider1、2、3、4、5、6、7、8” Combi 5-1-7(6)c/Seq 5-1-7(8)a)
- X-Y モジュレーション +X
X-Y モジュレーション -X
X-Y モジュレーション +Y
X-Y モジュレーション -Y
[Bn, 55, vv]、[Bn, 56, vv]、[Bn, 57, vv]、[Bn, 58, vv]

X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して本機で操作すると送信します。

 Global P1- MIDI Routng ページ “X-Y MIDI Out” が X-Y CC Control のときに送信します。

コントローラー (CC#83) [Bn, 53, vv]

Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して本機で操作すると送信します。

ダンパー・ペダル (CC#64) [Bn, 40, vv]

DAMPER 端子に接続したダンパーペダル (別売 DS-1H) を操作すると送信し、ダンパー効果のオン／オフが切り替わります。DS-1H の場合、ハーフ・ダンパー効果がかかります。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。（“Enable Damper” Combi/Seq 5-1-1(2)c）

SW1・モジュレーション (CC#80) [Bn, 50, vv]

SW2・モジュレーション (CC#81) [Bn, 51, vv]

それぞれ [SW1]、[SW2] の機能に上記 CC# を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00] を送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。（“Enable SW1”、“Enable SW2” Combi/Seq 5-2-1(2)c）

フット・スイッチ (CC#82) [Bn, 52, vv]

ASSIGNABLE SWITCH の機能に上記 CC# を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00] を送信します。

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。（“Enable Foot Switch” Combi/Seq 5-2-1(2)c）

ソステヌート (CC#66) [Bn, 42, vv]

ASSIGNABLE SWITCH の機能に上記 CC# を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00] を送信し、ソステヌート効果のオン／オフが切り替わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。（vv が 63[3F] 以下のときオフ、64[40] 以上のときオンになります）

ソフト・ペダル (CC#67) [Bn, 43, vv]

ASSIGNABLE SWITCH の機能に上記 CC# を設定して本機で操作すると送信し、ソフト・ペダル効果がかかります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

「フット・コントローラー (CC#04)」～「ソフト・ペダル (CC#67)」は、本機で操作すると設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどがコントロールされます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。また [SW1・モジュレーション (CC#80)] ～ [ソフト・ペダル (CC#67)] では、vv が 63[3F] 以下のときオフ、64[40] 以上のときオンになります。

プログラムの音色／エンベロープのコントロール

CC#70 番台は、それぞれプログラムの特定のパラメーターをコントロールします。それぞれのコントロール・チェンジに対応するプログラム・パラメーターおよび受信時の各モードでの動作は、「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」(p.640)を参照してください。

フィルター・カットオフ (CC#74) [Bn, 4A, vv]

レゾナンス・レベル (CC#71) [Bn, 47, vv]

フィルター・EG インテンシティ (CC#79) [Bn, 4F, vv]

リリース・タイム (CC#72) [Bn, 48, vv]

それぞれ、本機の Realtime Control Slider[1]～[4] を操作すると送信します。（Slider5-8 の機能としても設定できます。）

サステイン・レベル (CC#70) [Bn, 46, vv]

アタック・タイム (CC#73) [Bn, 49, vv]

ディケイ・タイム (CC#75) [Bn, 4B, vv]

LFO1・スピード (CC#76) [Bn, 4C, vv]

LFO1・デプス (ピッチ) (CC#77) [Bn, 4D, vv]

LFO1・ディレイ (CC#78) [Bn, 4E, vv]

Realtime Control Slider 5-8、X-Y CC コントロールの機能に上記 CC# を設定して本機で操作すると送信します。

これら进行操作すると、対応するプログラム・パラメーターがコントロールされて音色やエンベロープが変化します。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。（vv が

64[40] のときプログラム・パラメーターでの設定値となります。）

- Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに送受信のオン／オフ設定ができます。（“Enable Realtime Control Slider1、2、3、4、5、6、7、8” Combi/Seq 5-1-5(6/7/8)c）

Note: Program モードでは、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態になります。ライト（本機での操作以外に MIDI エクスクループのプログラム・ライト・リクエスト）でその状態を保存することができます（一部パラメーターは除く）。ライトを行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き換わります。


Note: これらのメッセージ受信時の動作は機種によって異なります。他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

X-Y モード機能のコントロール

X-Y モード X 方向、Y 方向に下記 CC# を設定して、本体で操作すると、設定した CC# を送信し、同時に本体がコントロールされます。受信すると、本体での操作時と同様な効果がかかります。

内蔵シーケンサー／外部 MIDI シーケンサーへ X-Y モードの操作をレコーディングしたり、外部 MIDI 機器から X-Y モードをコントロールするときを使用します。

X-Y モードの CC# は Global P2- MIDI CC# Assign ページで設定します。CC#00-119 の任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” を選択し、Default Setting の設定を使用します。（☞ 参照：p.402 「Reset Controller MIDI Assign」）

 Global P1- MIDI Routng ページ “X-Y MIDI Out” が X-Y のときに送受信します。X-Y CC Control のときは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定する、X-Y CC Control での設定 CC# を送信します。通常、X-Y に設定します。

以下はこの Default Setting の設定の場合の動作を示します。

X-Y モード X (CC#118) [Bn, 76, vv]

X-Y モード Y (CC#119) [Bn, 77, vv]

本機の X-Y モードを X 方向に操作すると、X-Y モード X を送信します。（vv: 00: 左 ... 7F: 右）Y 方向に操作すると、X-Y モード Y を送信します。（vv: 00: 手前 ... 7F: 奥）受信すると、同様な効果がかかります。

KARMA 機能のコントロール

KARMA CONTROLS スライダー、スイッチに下記 CC# を設定して、本体で操作すると、設定した CC# を送信し、同時に本体がコントロールされます。受信すると、本体での操作時と同様な効果がかかります。

各スライダー、スイッチへの CC# は Global P2- MIDI CC# Assign ページで設定します。通常は Off を設定します。内蔵シーケンサー／外部 MIDI シーケンサーへ KARMA CONTROLS スライダー、スイッチの操作をレコーディングしたり、外部 MIDI 機器からの KARMA 機能のコントロール等、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。

各スライダー、スイッチへは CC#00-119 の任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを設定できますが、通常、メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” を選択し、

CC Default の設定を使用します。(☞ 参照 : p.402 「Reset Controller MIDI Assign」)

以下はこの CC Default の設定の場合の動作を示します。対応する本体コントローラーを操作すると送信します。受信すると本体コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

KARMA ON/OFF (CC#14) [Bn, 0E, vv]

KARMA [ON/OFF]スイッチに対応します。オン時vv=127[7F]、オフ時 vv=127[7F] を送信します。

KARMA Slider1 (CC#22) [Bn, 16, vv]

KARMA Slider2 (CC#23) [Bn, 17, vv]

KARMA Slider3 (CC#24) [Bn, 18, vv]

KARMA Slider4 (CC#25) [Bn, 19, vv]

KARMA Slider5 (CC#26) [Bn, 1A, vv]

KARMA Slider6 (CC#27) [Bn, 1B, vv]

KARMA Slider7 (CC#28) [Bn, 1C, vv]

KARMA Slider8 (CC#29) [Bn, 1D, vv]

KARMA CONTROLS スライダー [1]–[8] に対応します。

KARMA SCENE (CC#30)[Bn, 1E, vv]

KARMA [SCENE] に対応します。(vv: 値、00:Scene1、01:Scene2、02:Scene3、03:Scene4、04:Scene5、05:Scene6、06:Scene7、07:Scene8、08...7F: 無効)

KARMA LATCH (CC#31) [Bn, 1F, vv]

KARMA [LATCH] スwitchに対応します。オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=127[7F] を送信します。

KARMA SW1 (CC#102) [Bn, 66, vv]

KARMA SW2 (CC#103) [Bn, 67, vv]

KARMA SW3 (CC#104) [Bn, 68, vv]

KARMA SW4 (CC#105) [Bn, 69, vv]

KARMA SW5 (CC#106) [Bn, 6A, vv]

KARMA SW6 (CC#107) [Bn, 6B, vv]

KARMA SW7 (CC#108) [Bn, 6C, vv]

KARMA SW8 (CC#109) [Bn, 6D, vv]

KARMA SWITCH [1]–[8] に対応します。オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=127[7F] を送信します。

Pad1-8 のコントロール

Pad1-8 に下記 CC# を設定して、本体で操作すると、設定した CC# を送信し、同時に本体がコントロールされます。受信すると、本体での操作時と同様な効果がかかります。

各パッドへの CC# は Global P2- MIDI CC# Assign ページで設定します。通常は Off を設定します。内蔵シーケンサー/外部 MIDI シーケンサーへパッドの操作をレコーディングしたり、外部 MIDI 機器からのパッドのコントロール等、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを割り当てる必要があるときに設定して使用してください。

🔍 Global P1- MIDI Routing ページ “Pads MIDI Out” が Pad CC/Note のときに送受信します。“Pads MIDI Out” が Chord Notes のときは、プログラム、コンビネーション、ソング、Sampling モードごとに設定する “Pads Chords” での設定ノートを送信します。

各パッドへは CC#00-119 の任意の MIDI コントロール・チェンジ・メッセージを設定できる他、MIDI ノート・ナンバーを設定できますが、通常、メニュー・コマンド “Reset Controller MIDI Assign” を選択し、CC Default の設定を使用します。(☞ 参照 : p.402 「Reset Controller MIDI Assign」)

以下はこの CC Default の設定です。

PAD1 トリガー・ベロシティ (CC#110) [Bn, 6E, vv]

PAD2 トリガー・ベロシティ (CC#111) [Bn, 6F, vv]

PAD3 トリガー・ベロシティ (CC#112) [Bn, 70, vv]

PAD4 トリガー・ベロシティ (CC#113) [Bn, 71, vv]

PAD5 トリガー・ベロシティ (CC#114) [Bn, 72, vv]

PAD6 トリガー・ベロシティ (CC#115) [Bn, 73, vv]

PAD7 トリガー・ベロシティ (CC#116) [Bn, 74, vv]

PAD8 トリガー・ベロシティ (CC#117) [Bn, 75, vv]

(n: チャンネル、vv: パッド・ベロシティ)

パッド [1]–[8] に対応します。本機のパッドを叩くと、PAD1 ~ 8 トリガー・ベロシティを送信します。受信すると同様の効果がかかります。

あるチャンネルのすべての音を消すとき

オール・ノート・オフ (CC#123) [Bn, 7B, 00] (値は 00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音がオフ (鍵盤を離したのと同じ) します。ただし、音の余韻が残ります。

オール・サウンド・オフ (CC#120) [Bn, 78, 00] (値は 00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

ただし、これらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

あるチャンネルのすべてのコントローラーをリセットするとき

リセット・オール・コントローラーズ (CC#121) [Bn, 79, 00] (値は 00)

受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラーの値がリセットされます。

RPN でのエディット

RPN (Registered Parameter No.) は、楽器メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。(楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージには、NRPN (Non RPN) とエクスクルーシブがあります。)

RPN での、エディットの手順は次の通りです。

1. RPN MSB(CC#101)[Bn, 65, mm] と RPN LSB(CC#100) [Bn, 64, rr] (n: チャンネル, mm, rr: パラメーター No. の上位と下位) でパラメーターを選びます。
2. データ・エントリー MSB(CC#6)[Bn, 06, mm] とデータ・エントリー -LSB(CC#38)[Bn, 26, vv] (n: チャンネル, mm, vv: 値の上位と下位、両方で16384段階) で値を設定します。
3. データ・インクリメント (CC#96)[Bn, 60, 00] やデータ・デクリメント (CC#97)[Bn, 61, 00] (n: チャンネル, 値は 00 に固定) では、値を1つずつ増減することができます。

本機では、以下の項目 (チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチベンドの可変範囲を変える) の3種類の RPN を受信します。

チューニングをする

RPN ファインチューン [Bn, 65, 00, 64, 01]

プログラム、ティンバー (Combination モード)、トラック (Sequencer モード) ごとに、RPN でデチューンが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 01]: RPN パラメーター 01 を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定値が 8192 [mm, vv =40, 00] のときはセンター、0 [mm, vv =00, 00] のときは -100 セント、16383 [mm, vv =7F, 7F] のときは +99 セントとなります。

Note: ユニバーサル・エクスクルーシブのファイン・チューンを用いると、“Master Tune” (Global P0:0-1a) に対応する、全体のチューンが調整できます。(☞ 参照 : p.651 「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」)

トランスポーズをする

RPN コースチューン [Bn, 65, 00, 64, 02]

プログラム、ティンバー（Combination モード）、トラック（Sequencer モード）ごとに、RPN でトランスポーズが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 02]: RPN パラメーター 02 を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が 8192 [mm, vv =40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv=34, 00] のとき -12 半音、9728 [mm, vv =4C, 00] のときは +12 半音となります。

Note: ユニバーサル・エクスクルーシブのコースチューンを用いると、“Key Transpose”（Global P0:0-1a）に対応する、全体のチューンが調整できます。（※参照：p.651 「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」）

ピッチベンドの可変範囲を変える

RPN ピッチベンド・レンジ [Bn, 64, 00, 65, 00]

プログラム、ティンバー（Combination モード）、トラック（Sequencer モード）ごとに、RPN でピッチベンド・レンジが調整できます。

手順は次の通りです。

1. [Bn, 65, 00, 64, 00]: RPN パラメーター 00 を選びます。
2. [Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が 0 [mm, vv =00, 00] のときは +00、1536 [mm, vv =0C, 00] のときは +12（1 オクターブ）となります。ティンバー／トラックでは、マイナスの値も設定できますが、RPN で設定できるのはプラスの値のみです。

システム・エクスクルーシブ・メッセージについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメーターを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。本機のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 70, ff,, F7] です。

F0: エクスクルーシブ・ステータス
42: コルグ ID
3n: [n=0 ~ F] グローバル MIDI チャンネル 1 ~ 16
75: M3 series ID
ff: ファンクション ID (メッセージの種類)
:
:
:
F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

Note: MIDI Exclusive Format 情報を含む『MIDI Implementation』の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

本機では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の 6 つに対応しています。

インクワイアリー・メッセージ・リクエスト

[F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

インクワイアリー・メッセージ

[F0, 7E, nn, 06, 02, (9 バイト), F7]

インクワイアリー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグの M3 で、システムのバージョンは」という内容のインクワイアリー・メッセージを送信します。

GM システム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

Sequencer モードで受信すると、GM 用に初期化されます。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位, mm: 値の上位、両方合わせて 16384 段階)

Assignable Pedal や Realtime Control Slider5 ~ 8 の機能に Master Volume を設定して、本機で操作すると送信し、ティンバー／トラックの相互の音量のバランスを崩さないで、全体の音量が調整できます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位, mm: 値の上位、両方合わせて 16384 段階、8192 で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)

受信すると、ティンバー／トラックの相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

マスター・ファイン・チューニング [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が 8192 [mm, vv =40, 00] のときはセンター、4096 [mm, vv=20, 00] のときは -50 セント、12288 [mm, vv =60, 00] のときは +50 セントとなります。)

受信すると“Master Tune”（Global 0-1a）が設定されます。

マスター・コース・チューニング [F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(通常は上位 mm しか使用しません。値が 8192 [mm, vv =40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv =34, 00] のとき -12 半音、9728 [mm, vv =4C, 00] のときは +12 半音となります。)

受信すると“Key Transpose”（Global 0-1a）が設定されます。

音色等の設定データを送る（データ・ダンプについて）

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、シーケンサーの各データは、MIDI エクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDI エクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

データ・ダンプを行なうと、外部機器に音色や各種設定データを記憶させたり、もう 1 台の本機の音色や設定を変えたりすることができます。

データ・ダンプには次の 2 種類があります。

- メニュー・コマンド“Dump”（Global P1）の操作でデータをダンプすると、インターナル・メモリーの各種データが送信されます。本機で受信すると、インターナル・メモリーに直接データが書き込まれますので、ライト操作の必要はありません。（※参照：p.399 「送信」、「受信」）
- “Enable Exclusive”（Global 1-2b）にチェックがついているときに、ダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。送受信には、グローバル MIDI チャンネルが使用されます。

本機で受信すると、エディット・バッファーにデータが書き込まれますので、インターナル・メモリーに保存するときは、ライトの操作をしなければなりません。ライトは、本機でのライト操作（※参照：OG p.135 「インターナル・メモリーへのライト」）、または MIDI エクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエスト、コンビネーション・ライト・リクエスト、ドラムキット・ライト・リクエスト、ライト・リクエスト

ト、グローバル・セッティング・ライト・リクエストで行なうことができます。

音色等のエディットを行なう

MIDI エクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全プログラムや 1 プログラム単位でのプログラムの書き換えが行なえます。また、パラメーター・チェンジを使用すると、次のようにパラメーターを個別にエディットできます。

パラメーター・チェンジ

- Program モードでは、プログラム・ネームを除く各パラメーターをエディットできます。
- Combination モードでは、コンビネーション・ネームを除くパラメーターをエディットできます。
- Sequencer モード (ソング) では、P0～5 のトラック・パラメーター、P7: KARMA、P8:Insert Effect、P9:Master/Total Effect のパラメーターをエディットできます。(☞ 参照: p.309 「Sequencer モードで対応するエクスクルーシブ・イベント」)

ドラムキット・パラメーター・チェンジ

Global モードでは、ドラム・キットのエディットができます。その他グローバル・パラメーターと Sequencer モードの演奏データのエディットは行なえないので、これらはデータ・ダンプで行ないます。Sampling モードのデータのデータ・ダンプは対応していません。

これらの送受信は、グローバル MIDI チャンネルが使用されます。

まず、“Enable Exclusive” (Global 1-2b) にチェックをつけて、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にします。本機でモードを変えるとモード・チェンジが送信されます。さらに、個々のパラメーターをエディットすると、パラメーター・チェンジが送信されます。

これらのメッセージを受信すると、送信側と同時に同じエディットが行なわれます。

データ・ダンプ、音色等のエディット時の注意点

- MIDI エクスクルーシブ・データを受信してその処理が終了すると、データ・ロード・コンプリートを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで (または十分な時間が経過するまで) 次のメッセージを送信してはいけません。
- パラメーター・チェンジによるエディットは、エディット・バッファ上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリーに記憶されず、プログラムやコンビネーションを選び直すと消えてしまいます。ライトは、本機でのライト操作 (☞ 参照: OG p.135 「インターナル・メモリーへのライト」)、または MIDI エクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。
- ソングはライトの必要はありませんが、電源をオフにするとバック・アップされません。必要なデータは電源をオフにする前に USB ストレージ・デバイス等に保存 (セーブ) してください。(☞ 参照: OG p.135 「メディアへのセーブ」)

音が消えないとき

何らかのトラブルで、発音した音が止まらないときは、通常、モードを切り替えたりして音を止めます。また、MIDI で鳴っている音が止まらないときは、MIDI ケーブルを抜くという方法もあります。

MIDI では、アクティブ・センシング [FE] というメッセージが定期的送信され、それを受信した機器は、外部に MIDI 送信機器があることを認知します。そして、一定時間内に再び MIDI メッセージを受信されなければ、回路が切断されたと判断し、MIDI で発音していた音を消したり、コントローラーの値をリセットします。

外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する

外部機器と接続して本機をマルチ・ティンバーで演奏させるには、次のような方法があります。

- 外部機器からの MIDI メッセージで、コンビネーションを発音させます (16 マルチ・ティンバー)。ただし、全体的な設定 (プログラムやレベルからエフェクトまで) の切り替えは、プログラム・チェンジによるコンビネーションの切り替えで行ないます。
- 外部機器からの MIDI メッセージで、ソングを発音させます (16 マルチ・ティンバーの音源として使用)。全体的な設定 (プログラムやレベルからエフェクトまで) の切り替えは、ソング・セレクト・メッセージによるソングの切り替えで行いいます。
- 外部機器からのクロックを使用してソングの演奏データを演奏します (“MIDI Clock” を External MIDI にして本機のシーケンサーを動作させます) (「KARMA 機能、ドラムトラック機能、シーケンサーの同期演奏を行なう」)。全体的な設定 (プログラムやレベルからエフェクトまで) の切り替えは、ソング・セレクトによるソングの切り替えで行ないます。

Note: “MIDI Clock” External USB でも External MIDI 同様に動作します。また、Auto は、MIDI IN 端子または USB B 端子に接続された外部 MIDI クロックを受信すると、自動的に External MIDI や External USB と同様動作に切り替わります。

KARMA 機能、ドラムトラック機能、シーケンサーの同期演奏を行なう

本機をマスター (コントロールする側) にするか、スレーブ (コントロールされる側) にするかは、“MIDI Clock” (Global 1-1a) で設定します。

本機をマスター、外部 MIDI 機器をスレーブとするとき

本機の MIDI OUT 端子と外部 MIDI 機器の MIDI IN 端子を接続します。または、本機の USB B 端子とコンピューターの USB ポートを接続します。

- “MIDI Clock” を Internal にすると、本機がマスターになります。

MIDI タイミング・クロックが MIDI で送信されます。

KARMA 機能およびドラムトラック機能: テンポは本機でコントロールします。

演奏データが MIDI で送信されます。(ドラムトラックの演奏データについて Program モードでは、Drum Track “Prog MIDI Ch” (Global 1-1a) にチェックが入っているときに、送信されます。KARMA 機能、ドラムトラック機能の演奏データについて Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/MIDI トラックの “Status” が BTH、EXT、EX2 のティンバー/MIDI トラックから送信されます)。MIDI OUT または USB B に接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

シーケンサー: 演奏データは、本機で演奏しコントロールできます。

同時にシーケンサー演奏は、“Status” が BTH、EXT、EX2 の MIDIトラックから MIDI で送信されます。MIDI OUT または USB B に接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

外部 MIDI 機器をマスター、本機をスレーブとするとき

本機の MIDI IN 端子と外部 MIDI 機器の MIDI OUT 端子を接続します。または、本機の USB B 端子とコンピューターの USB ポートを接続します。

- MIDI 端子で接続するときは、“MIDI Clock” を External MIDI にします。USB B 端子で接続するときは External USB にします。本機はスレーブになります。

KARMA 機能およびドラムトラック機能：テンポは MIDI タイミング・クロックに従います。外部シーケンサーを演奏させ、その MIDI タイミング・クロックに KARMA 機能やドラムトラック機能による演奏を同期させることができます。

また、“MIDI Clock” が External MIDI または External USB で外部からコントロールされる状態でも、KARMA 機能やドラムトラック機能による演奏が MIDI で送信されます。

(ドラムトラックの演奏データについて Program モードでは、Drum Track “Prog MIDI Ch” (Global 1-1a) にチェックが入っているときに、送信されます。KARMA 機能、ドラムトラック機能の演奏データについて Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／MIDIトラックの “Status” が BTH、EXT、EX2 のティンバー／MIDIトラックから送信されます。)

シーケンサー：本機で演奏データのコントロールができなくなり、MIDI IN に接続した外部 MIDI 機器、または USB B に接続したコンピューターでコントロールします。外部シーケンサーを演奏させ、その MIDI タイミング・クロックで M3 のシーケンサーを同時に演奏させるときは、あらかじめ、双方の拍子やスタートの小節位置を合わせておく必要があります。

また、“MIDI Clock” が External MIDI または External USB で外部からコントロールされる状態でも “Status” が BTH、EXT、EX2 のトラックからは、演奏データが送信されます。

外部機器からの演奏データをレコーディングする

外部のシーケンサーを演奏させ、その MIDI メッセージをレコーディングする方法には 2 種類があります。

- “MIDI Clock” (Global 1-1a) を Internal にして、レコーディングを開始してから外部シーケンサーをスタートさせると、非同期でその MIDI メッセージがレコーディングできます。MIDI で送られてくる演奏データを単にレコーディングするだけなので、演奏は忠実に再現できますが、小節の管理等はなく、エディットには不向きです。
- “MIDI Clock” を External MIDI または External USB にすると、レコーディングの開始やテンポ等はすべて外部シーケンサーに依存してレコーディングされます。同期してレコーディングされるため、小節の管理等が行なえます (ただし、レコーディング前に拍子の設定が必要です)。(☞ 参照：OG p.85 「マルチ (マルチトラック・レコーディング)」)

本機のコントローラー、KARMA 機能、ドラムトラック機能、内蔵シーケンサーの MIDI 出力を外部シーケンサー／コンピューターにレコーディングする

本機のコントローラー、KARMA 機能、ドラムトラック機能、内蔵シーケンサー/RPPR 機能の MIDI 出力を外部シーケンサーやコンピューターにレコーディングし、レコーディング時に本機をモニターやプレイバック用の MIDI 音源として使用する場合は、本機のローカル・コントロール (“Local Control On” Global 1-1a)、外部シーケンサー／コンピューターのエコー・バック (MIDI IN で受信したデータをそのまま MIDI OUT から送信する機能) を設定して、本機のコントローラー、KARMA 機能、ドラムトラック機能、内蔵シーケンサーが音源に対して二重にかかってしまうことを防ぎます。

ドラムトラック機能による演奏データを、外部 MIDI シーケンサー／コンピューターにレコーディングする

本機をローカル・コントロール・オフにします。Program モードのドラムトラック機能は、Drum Track “Prog MIDI Ch” (Global 1-1a) をオン (チェックする) ことで、演奏データが送信されます。初期設定ではオフ (チェックしない) になっていますので、オンにします。

外部シーケンサー／コンピューターをエコー・バック・オンにします。この設定によって、音源に対して 2 重にかかることなく、正常にレコーディングおよび発音がおこなわれます。

Realtime Control Slider [1] ~ [8] などを使って、外部 MIDI シーケンサー／コンピューターに MIDI コントロール・チェンジをレコーディングする

本機をローカル・コントロール・オフにします。外部 MIDI シーケンサー／コンピューターをエコー・バック・オンにします。この設定によって、コントロール・チェンジが音源に二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音が行われます。

KARMA 機能または RPPR を外部 MIDI シーケンサー／コンピューターにレコーディングする

KARMA 機能がオンになっているときは、鍵盤を弾いたり、本機コントローラを操作すると、KARMA 機能が動作しコントロールされます。

同様に MIDI IN で受信した MIDI メッセージに対しても KARMA 機能が動作しコントロールされます。(“Enable MIDI In to KARMA Module” Global 1-2a がオンの場合)

MIDI OUT (USB B) からの KARMA 機能によるノートの送信は、ローカル・コントロールの設定 (“Local Control On” Global 1-1a)、“Enable KARMA Module to MIDI Out” (Global 1-1b) によって下記のようにコントロールされます。

Sequencer モードで、RPPR 機能がオンになっているときは、鍵盤を弾くと RPPR が動作します。また同様に “Track Select” (Seq 0-1-1(2)a) で選択したトラックの MIDI チャンネルで受信したノートに対して RPPR 機能が動作します。MIDI OUT から RPPR 機能によるノートの送信はローカル・コントロールの

設定 (“Local Control On”)によって下記のようにコントロールされます。

ローカル・コントロール・オン：MIDI OUT (USB B) から KARMA 機能や RPPR によるノートを送信します。ただし、KARMA モジュールからの MIDI 送信は “Enable KARMA Module to MIDI Out” がオンの時にのみ有効です。通常はこの設定とします。

ローカル・コントロール・オフ：MIDI OUT (USB B) から KARMA 機能や RPPR によるノートを送信しません。MIDI IN で受信した MIDI メッセージにより動作する KARMA 機能や RPPR による発音のみとなります。

設定例 1

外部 MIDI シーケンサー／コンピューターに、KARMA 機能や RPPR によるノート情報をレコーディングする

本機の KARMA 機能や RPPR 機能をオンにします。本機をローカル・コントロール・オンにします。“KARMA External” (Global 1-2a) を以下に設定します。

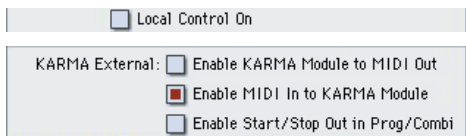


外部シーケンサー／コンピューターをエコー・バック・オフにします。エコー・バックをオフにすることで、KARMA 機能や RPPR 機能による演奏がレコーディング時のモニター音に、二重にかかってしまうことを防ぎ、正常にレコーディングおよび発音します。(プレイバック時は、RPPR 機能をオフにします。)

設定例 2

外部 MIDI シーケンサー／コンピューターに KARMA 機能や RPPR をトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機の KARMA 機能や RPPR を動作させる

本機の KARMA 機能や RPPR 機能をオンにします。本機をローカル・コントロール・オフにします。“KARMA External” (Global 1-2a) を以下に設定します。



KARMA 機能や RPPR によるノート情報が出力されません。外部 MIDI シーケンサー／コンピューターのエコー・バック・オンにします。これで KARMA 機能や RPPR 機能による演奏が二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音します。

GM について

本機は GM に準拠しています。また GM2 に準拠した音色配列 (バンク・セレクト含む) に対応しており音色プログラム 256 プログラム、9 ドラム・プログラムが、ROM バンク G、g(1) ~ g(9)、g(d) にメモリーされています。(g(1) ~ g(9) は GM2 バリエーション・プログラム、g(d) はドラムプログラム用バンクです。)

GM は、それに対応していれば、メーカーや機種にかかわらず音色等に互換性も持てるという規格ですが、その運用上、注意点があります。

- GM システム・オンは、Sequencer モードで対応します。
(☞ 参照：p.281 「GM Initialize」)

- GM 規格に準拠した演奏データを再生したり、ソングにロードするときは、“Bank Map” (Global 0-2a) を GM(2) に設定してください。

スタンダード MIDI ファイルについて

スタンダード MIDI ファイル (SMF) は、同一、または異なるコンピューター上の異なったプログラム間や、異なるメーカーや機種間で、時間情報を含む MIDI データを交換するためのものです。1 曲 (1 ソング) が 1 ファイルになります。本機は、すべての MIDI データが 1トラックにまとめられているフォーマット 0 (タイプ 0) と、トラックごとにデータがわかれているフォーマット 1 (タイプ 1) に対応しています。

SMF を Media モードでソングにロードするときに、“Bank Map” (Global 0-2a) の設定によって、選択されるプログラム・バンクが異なります。GM 規格に準拠した SMF を再生／ロードするときは、“Bank Map” を GM(2) に設定してください。

Sequencer モード

Media モードでソングをスタンダード MIDI ファイルに変換して保存するときに、フォーマット 0 または 1 を選ぶことができます。

- 本機のソング・データをフォーマット 1 で SMF にセーブしたデータを、他機種でロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあります。これは、演奏データが何もレコードされていない MIDI トラックをはぶいて詰めただけで、演奏そのものには影響はありません。
- 他機種のフォーマット 1 でセーブしたデータを、本機でソングとしてロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれているがありますが、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めているだけですので、演奏そのものには影響はありません。

M3 同士でシーケンス・データのやり取りを行なう場合は、通常の本機のフォーマットでセーブ (“Save SEQ”) することをお勧めします。

通常の本機のフォーマットでセーブすることによって、スタンダード MIDI ファイルとしてセーブ (“Save to Std MIDI File”) するより、本機独自のさまざまな設定や、パターン・データをセーブすることができます。

レコーディングされたパラメーター・チェンジ等のデータは、エクスクループ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にメディアへのセーブやロードが可能です。またエクスクループ・メッセージは、SMF (スタンダード MIDI ファイル) のロードやセーブ (“Load Standard MIDI File”、“Save Song as Standard MIDI File”) にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクループ・イベントを SMF として保存したり、SMF に含まれるエクスクループ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

プレイバック時、これらのデータを外部 MIDI 機器に送信したり、これらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールすることが可能です。

M3 MIDI IMPLEMENTATION

12.Jan,2007

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted by ...)	ENA
8n	kk (kk)	40 (64)	Note Off (Key Off)	*1 A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127 (Key On)	*1 A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (Sequence data)	T,Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select (MSB) (BANK keys, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (Joystick +Y, XY/ASW/Pd1)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 (Joystick -Y, XY/ASW/Pd1)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (Pd1 = Foot Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time (Slidr/XY/Pd1 = Porta.Time, S Chg)	C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume (Slidr/XY/Pd1 = Volume, S/C Chg)	C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Post IFX Panpot (Slidr/XY/Pd1 = IFX Pan, S Chg)	C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot (Slidr/XY/Pd1 = Pan, S Chg)	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression (Slidr/XY/Pd1 = Expression)	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 (Slidr/XY/Pd1 = FX Control1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 (Slidr/XY/Pd1 = FX Control2)	C
Bn	0E (14)	vv (vv)	(KARMA ON/OFF, ASW)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 (Ribbon Controller, XY/ASW/Pd1)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 (Slidr = Slider Mod5, XY)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 (Value Slider, XY/ASW/Pd1)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 (Slidr = Slider Mod6, XY)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)	(Slidr = Slider Mod7, XY)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)	(Slidr = Slider Mod8, XY)	C
Bn	16 (22)	vv (vv)	(KARMA Slider1, ASW/Pd1)	*3 C
Bn	17 (23)	vv (vv)	(KARMA Slider2, ASW/Pd1)	*3 C
Bn	18 (24)	vv (vv)	(KARMA Slider3, ASW/Pd1)	*3 C
Bn	19 (25)	vv (vv)	(KARMA Slider4, ASW/Pd1)	*3 C
Bn	1A (26)	vv (vv)	(KARMA Slider5, ASW/Pd1)	*3 C
Bn	1B (27)	vv (vv)	(KARMA Slider6, ASW/Pd1)	*3 C
Bn	1C (28)	vv (vv)	(KARMA Slider7, ASW/Pd1)	*3 C
Bn	1D (29)	vv (vv)	(KARMA Slider8, ASW/Pd1)	*3 C
Bn	1E (30)	vv (vv)	(KARMA SCENE, ASW)	*3 C
Bn	1F (31)	vv (vv)	(KARMA LATCH, ASW)	*3 C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select (LSB) (BANK keys, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 (Damper)	C
Bn	41 (65)	00/7F (00/127)	Portamento Off/On (SW1/SW2/ASW = Porta.SW, S Chg)	C
Bn	42 (66)	00/7F (00/127)	Sostenuto Off/On (ASW = Sostenuto)	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal (ASW = Soft)	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (Slidr/XY = F/A Sustain)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (Slidr2, Slidr/XY = Resonance, ASW/Pd1)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 (Slidr4, Slidr/XY = F/A Release, ASW/Pd1)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 (Slidr/XY = F/A Attack)	C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 (Slidr1, Slidr/XY = Filter Cutoff, ASW/Pd1)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (Slidr/XY = F/A Decay)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (Slidr/XY = Pitch LF01 Spd)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (Slidr/XY = Pitch LF01 Dep)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (Slidr/XY = Pitch LF01 Dly)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (Slidr3, Slidr/XY = Filter EG Int, ASW/Pd1)	C
Bn	50 (80)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl15 (SW1/Slidr/XY = SW1 Mod.)	C
Bn	51 (81)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl16 (SW2/Slidr/XY = SW2 Mod.)	C
Bn	52 (82)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl17 (ASW/Slidr/XY = Foot SW)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl18 (Slidr/XY = MIDI CC#83)	C
Bn	55 (85)	vv (vv)	(XY = XY +X Mod.)	C
Bn	56 (86)	vv (vv)	(XY = XY -X Mod.)	C
Bn	57 (87)	vv (vv)	(XY = XY +Y Mod.)	C
Bn	58 (88)	vv (vv)	(XY = XY -Y Mod.)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (Slidr/XY/Pd1 = MFX Send2, S Chg)	C
Bg	5C (92)	00/7F (00/127)	Effect 2 Depth (All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Depth (Slidr/XY/Pd1 = MFX Send1, S Chg)	C
Bg	5E (94)	00/7F (00/127)	Effect 4 Depth (Master FX1/2 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/7F (00/127)	Effect 5 Depth (Total FX Off/On)	C
Bn	66 (102)	vv (vv)	(KARMA SW1, ASW)	*3 C
Bn	67 (103)	vv (vv)	(KARMA SW2, ASW)	*3 C
Bn	68 (104)	vv (vv)	(KARMA SW3, ASW)	*3 C
Bn	69 (105)	vv (vv)	(KARMA SW4, ASW)	*3 C
Bn	6A (106)	vv (vv)	(KARMA SW5, ASW)	*3 C
Bn	6B (107)	vv (vv)	(KARMA SW6, ASW)	*3 C

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted by ...)	ENA
Bn	6C (108)	vv (vv)	(KARMA SW7, ASW)	*3 C
Bn	6D (109)	vv (vv)	(KARMA SW8, ASW)	*3 C
Bn	6E (110)	vv (vv)	(Pad1, ASW)	*3 C
Bn	6F (111)	vv (vv)	(Pad2, ASW)	*3 C
Bn	70 (112)	vv (vv)	(Pad3, ASW)	*3 C
Bn	71 (113)	vv (vv)	(Pad4, ASW)	*3 C
Bn	72 (114)	vv (vv)	(Pad5, ASW)	*3 C
Bn	73 (115)	vv (vv)	(Pad6, ASW)	*3 C
Bn	74 (116)	vv (vv)	(Pad7, ASW)	*3 C
Bn	75 (117)	vv (vv)	(Pad8, ASW)	*3 C
Bn	76 (118)	vv (vv)	(X-Y Control Mode X)	*3 C
Bn	77 (119)	vv (vv)	(X-Y Control Mode Y)	*3 C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (Sequencer data)	Q
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (Slidr = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (XY CC = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (KARMA RTC = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (Pads = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (External Mode = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (KARMA GE data = MIDI CC#00-119)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-95 (KARMA CC Offset = MIDI CC#00-95)	*4 C
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change (Prog/Combi change)	*2 P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change (Joy Stick X)	C

Pd1 : Assignable Pedal
 ASW : Assignable Switch
 Slidr : Realtime Slider5,6,7,8
 XY : X-Y CC Control

S Chg : Transmitted when change a Song No.(Seq. mode). (Status = EXT,EX2,BTH)
 C/S Chg : Transmitted when change a Combination or Song No.(Seq. mode). (Status = EXT,EX2 or BTH)

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
 When in Combination/Sequencer mode, each timbre's/track's channel. (Status = EXT,EX2 or BTH)
 g : Always Global Channel No. (0 - 15)
 ENA = A : Always Enabled.
 C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked.
 P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked.
 PB : Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is checked.
 T : Enabled when Enable After Touch in Global mode is checked.
 Q : Enabled when Sequencer is playing(transmit), recording(receive)

*1 : kk = 24 - 108 : M3 61Keys (61keys + Transpose)
 = 12 - 108 : M3 73Keys (73keys + Transpose)
 = 09 - 120 : M3 88Keys (88keys + Transpose)
 = 00 - 127 : Sequencer and KARMA Module

*2 : Program Combination MIDI Out[Hex] (Bank Map is KORG) (Bank Map is GM(2))
 Bank INT-A 000 - 127 : Bank INT-A 000 - 127 : mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F = 3F,00, 00 - 7F
 INT-B 000 - 127 : INT-B 000 - 127 : 00,01, 00 - 7F = 3F,01, 00 - 7F
 INT-C 000 - 127 : INT-C 000 - 127 : 00,02, 00 - 7F = 3F,02, 00 - 7F
 INT-D 000 - 127 : INT-D 000 - 127 : 00,03, 00 - 7F = 3F,03, 00 - 7F
 INT-E 000 - 127 : INT-E 000 - 127 : 00,04, 00 - 7F = 3F,04, 00 - 7F
 INT-F 000 - 127 : INT-F 000 - 127 : 00,05, 00 - 7F = 3F,05, 00 - 7F
 : INT-G 000 - 127 : 00,06, 00 - 7F = 3F,06, 00 - 7F
 GM 001 - 128 : 79,00, 00 - 7F = 79,00, 00 - 7F
 g(1)-(9) 001 - 128 : 79,01-09, 00 - 7F = 79,01-09, 00 - 7F
 g(d) 001 - 128 : 78,00, 00 - 7F = 78,00, 00 - 7F
 USER-A 000 - 127 : USER-A 000 - 127 : 00,08, 00 - 7F = 3F,08, 00 - 7F
 USER-B 000 - 127 : USER-B 000 - 127 : 00,09, 00 - 7F = 3F,09, 00 - 7F
 USER-C 000 - 127 : USER-C 000 - 127 : 00,0A, 00 - 7F = 3F,0A, 00 - 7F
 USER-D 000 - 127 : USER-D 000 - 127 : 00,0B, 00 - 7F = 3F,0B, 00 - 7F
 USER-E 000 - 127 : USER-E 000 - 127 : 00,0C, 00 - 7F = 3F,0C, 00 - 7F
 USER-F 000 - 127 : USER-F 000 - 127 : 00,0D, 00 - 7F = 3F,0D, 00 - 7F
 USER-G 000 - 127 : USER-G 000 - 127 : 00,0E, 00 - 7F = 3F,0E, 00 - 7F

*3 : When Cc# by "CC Default" is assigned to the KARMA Controllers, X-Y Mode X, Y and Pads in Global Mode.

Reset Controller MIDI Assign = CC Default

KARMA ON/OFF :CC#14
 KARMA Slider1 :CC#22
 KARMA Slider2 :CC#23
 KARMA Slider3 :CC#24
 KARMA Slider4 :CC#25
 KARMA Slider5 :CC#26
 KARMA Slider6 :CC#27
 KARMA Slider7 :CC#28
 KARMA Slider8 :CC#29
 KARMA SCENE :CC#30
 KARMA LATCH :CC#31
 KARMA SW1 :CC#102
 KARMA SW2 :CC#103
 KARMA SW3 :CC#104
 KARMA SW4 :CC#105
 KARMA SW5 :CC#106
 KARMA SW6 :CC#107
 KARMA SW7 :CC#108
 KARMA SW8 :CC#109

Pad1 :CC#110
 Pad2 :CC#111
 Pad3 :CC#112
 Pad4 :CC#113
 Pad5 :CC#114
 Pad6 :CC#115
 Pad7 :CC#116
 Pad8 :CC#117

X-Y Mode X :CC#118
 X-Y Mode Y :CC#119

*4 : Transmitted when turn KARMA On.
 Transmitted when change a GE. (KARMA ON/OFF = On)
 Transmitted when change a Program, Combination of Song No.(Seq. mode) (KARMA ON/OFF = On)

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted when)
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer ss : Least significant [LSB] *5 tt : Most significant [MSB] *5
F3	ss (ss)		Song Select (Song or Cue List is selected) ss : Song(0-127)

Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer mode. (Internal Clock)
 Transmits Song Select message when in Sequencer mode. (Internal Clock)

*5 : For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt,ss = 00,10 means one measure.

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Transmitted when ...)
F8	Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seq mode) *6
FA	Start (START in Seq mode) *6
FB	Continue (Continue START in Seq mode) *6, *7
FC	Stop (STOP in Seq mode) *6
	(Trigger KARMA in Prog/Combi mode) *6, *7
FE	Active Sensing (Always)

*6 Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.
 *7 Transmits these messages when Enable Start/Stop Out in Prog/Combi in Global mode is Enabled.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

DEVICE INQUIRY REPLY (Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST)
 [F0,7E,0g,06,02,42,75,00,mm,00,vv,ww,xx,00,F7] 3rd byte g : Global Channel
 6th byte 42 : KORG ID
 7th byte 75 : M3 series ID
 9th byte mm : M3 61Keys member code mm = 05
 M3 73Keys member code mm = 0E
 M3 88Keys member code mm = 17
 M3 Module member code mm = 1C
 11th byte vv : System Version 1st (1 -)
 12th byte ww : System Version 2nd (0 -)
 13th byte xx : System Version 3rd (0 -)
 (i.e. Version 1.0.2: vv=01, ww=00, xx=02)

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

Master Volume
 [F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
 6th byte vv : Value(LSB)
 7th byte mm : Value(MSB)
 mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Use)	ENA
8n	kk (kk)	xx (xx)	Note Off	A
9n	kk (kk)	00	Note Off	A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv) = 1-127	A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (as AMS)	T,Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select (MSB) (for Prog/Combi change)	*1 P
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (as Joy Stick +Y)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 (as Joy Stick -Y)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (as AMS & FX Dmod Src = Foot Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time	C
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry (MSB) (for RPC edit)	C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume	C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Balance Control (for Post IFX Panpot control)	*2 C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 (as FX Dmod Src = Fx Controll)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 (as FX Dmod Src = Fx Control2)	C
Bn	0E (14)	vv (vv)	(as KARMA ON/OFF)	*4 C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 (as Ribbon Controller)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 (as AMS & FX Dmod Src = Slider Mod5)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 (as Value Slider)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 (as AMS & FX Dmod Src = Slider Mod6)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = Slider Mod7)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = Slider Mod8)	C
Bn	16 (22)	vv (vv)	(as KARMA Slider1)	*4 C
Bn	17 (23)	vv (vv)	(as KARMA Slider2)	*4 C
Bn	18 (24)	vv (vv)	(as KARMA Slider3)	*4 C
Bn	19 (25)	vv (vv)	(as KARMA Slider4)	*4 C
Bn	1A (26)	vv (vv)	(as KARMA Slider5)	*4 C
Bn	1B (27)	vv (vv)	(as KARMA Slider6)	*4 C
Bn	1C (28)	vv (vv)	(as KARMA Slider7)	*4 C
Bn	1D (29)	vv (vv)	(as KARMA Slider8)	*4 C
Bn	1E (30)	vv (vv)	(as KARMA SCENE1...8 Control)	*4 C
Bn	1F (31)	vv (vv)	(as KARMA LATCH)	*4 C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select (LSB) (for Prog / Combi change)	*1 P
Bn	26 (38)	vv (vv)	Data Entry (LSB) (for RPC edit)	C
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 (as Damper)	C
Bn	41 (65)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	Portamento Off/On	C
Bn	42 (66)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	Sostenuto Off/On	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (for Sustain Level control)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (for Resonance control)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 (for Release Time control)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 (for Attack Time control)	C

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Use)	ENA
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 (for Filter Cutoff control)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (for Decay Time control)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (for LFO1 Speed control)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (for LFO1 Pitch Depth control)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (for LFO1 Delay control)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (for Filter EG Intensity control)	C
Bn	50 (80)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl5 (as AMS & FX Dmod Src = SW 1)	C
Bn	51 (81)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl6 (as AMS & FX Dmod Src = SW 2)	C
Bn	52 (82)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl7 (as AMS & FX Dmod Src = Foot Switch)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl8 (as AMS & FX Dmod Src = CC#83)	C
Bn	55 (85)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = XY Mod +X)	C
Bn	56 (86)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = XY Mod -X)	C
Bn	57 (87)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = XY Mod +Y)	C
Bn	58 (88)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = XY Mod -Y)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (for Send 2 Level control)	C
Bg	5C (92)	00/≠00 (00/≠000)	Effect 2 Depth (for All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Depth (for Send 1 Level control)	C
Bg	5E (94)	00/≠00 (00/≠000)	Effect 4 Depth (for Master FX1,2 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/≠00 (00/≠000)	Effect 5 Depth (for Total FX Off/On)	C
Bn	60 (96)	00 (00)	Data Increment (for RPC edit)	C
Bn	61 (97)	00 (00)	Data Decrement (for RPC edit)	C
Bn	64 (100)	0r (0r)	RPN Param No. (LSB) (for RPN select)	*3 C
Bn	65 (101)	00 (00)	RPN Param No. (MSB) (for RPN select)	*3 C
Bn	66 (102)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	(as KARMA SW1)	*4 C
Bn	67 (103)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	(as KARMA SW2)	*4 C
Bn	68 (104)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	(as KARMA SW3)	*4 C
Bn	69 (105)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	(as KARMA SW4)	*4 C
Bn	6A (106)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	(as KARMA SW5)	*4 C
Bn	6B (107)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	(as KARMA SW6)	*4 C
Bn	6C (108)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	(as KARMA SW7)	*4 C
Bn	6D (109)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	(as KARMA SW8)	*4 C
Bn	6E (110)	vv (vv)	(as Pad1 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	6F (111)	vv (vv)	(as Pad2 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	70 (112)	vv (vv)	(as Pad3 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	71 (113)	vv (vv)	(as Pad4 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	72 (114)	vv (vv)	(as Pad5 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	73 (115)	vv (vv)	(as Pad6 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	74 (116)	vv (vv)	(as Pad7 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	75 (117)	vv (vv)	(as Pad8 (vv) = 1-127 Velocity)	*4 C
Bn	76 (118)	vv (vv)	(as XY Control Mode X)	*4 C
Bn	77 (119)	vv (vv)	(as XY Control Mode Y)	*4 C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control data (for Seq. recording (cc) = 0-119)	C, Q
Bn	78 (120)	00 (00)	All Sound Off	C
Bn	79 (121)	00 (00)	Reset All Controllers	C
Bn	7A (122)	00/7F (00/127)	Local Control Off/On	A
Bn	7B (123)	00 (00)	All Notes Off	A
Bn	7C (124)	00 (00)	Omni Mode Off (as All Notes Off)	A
Bn	7D (125)	00 (00)	Omni Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7E (126)	≤10 (≤16)	Mono Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7F (127)	00 (00)	Poly mode On (as All Notes Off)	A
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change (for Prog/Combi change)	*1 P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (as After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change	C

AMS : Alternate Modulation Source
FX Dmod Src : Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
When in Combination/Sequencer mode, each timbre's/track's channel.(Status is INT or BTH)
For KARMA Module input in Combination/Sequencer mode, Input Channel of each KARMA Module
g : Always Global Channel No. (0 - 15)
x : Random
ENA : Same as Transmitted data

*1 : When Bank Map in Global mode is KORg;

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F	: Bank INT-A 000 - 127	: Bank INT-A 000 - 127
00,01, 00 - 7F	: INT-B 000 - 127	: INT-B 000 - 127
00,02, 00 - 7F	: INT-C 000 - 127	: INT-C 000 - 127
00,03, 00 - 7F	: INT-D 000 - 127	: INT-D 000 - 127
00,04, 00 - 7F	: INT-E 000 - 127	: INT-E 000 - 127
00,05, 00 - 7F	: INT-F 000 - 127	: INT-F 000 - 127
00,06, 00 - 7F	: INT-G 000 - 127	: INT-G 000 - 127
00,08, 00 - 7F	: USER-A 000 - 127	: USER-A 000 - 127
00,09, 00 - 7F	: USER-B 000 - 127	: USER-B 000 - 127
00,0A, 00 - 7F	: USER-C 000 - 127	: USER-C 000 - 127
00,0B, 00 - 7F	: USER-D 000 - 127	: USER-D 000 - 127
00,0C, 00 - 7F	: USER-E 000 - 127	: USER-E 000 - 127
00,0D, 00 - 7F	: USER-F 000 - 127	: USER-F 000 - 127
00,0E, 00 - 7F	: USER-G 000 - 127	: USER-G 000 - 127

79,00, 00 - 7F	: G 001 - 128
79,01-09, 00 - 7F	: g(1)-g(9) 001 - 128
78,00, 00 - 7F	: g(d) 001 - 128

38,00, 00 - 7F	: G 001 - 128
3E,00, 00 - 7F	: g(d) 001 - 128

When Bank Map in Global mode is GM(2);

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 3F,00, 00 - 7F	: Bank INT-A 000 - 127	: Bank INT-A 000 - 127
3F,01, 00 - 7F	: INT-B 000 - 127	: INT-B 000 - 127
3F,02, 00 - 7F	: INT-C 000 - 127	: INT-C 000 - 127
3F,03, 00 - 7F	: INT-D 000 - 127	: INT-D 000 - 127
3F,04, 00 - 7F	: INT-E 000 - 127	: INT-E 000 - 127
3F,05, 00 - 7F	: INT-F 000 - 127	: INT-F 000 - 127
3F,06, 00 - 7F	: INT-G 000 - 127	: INT-G 000 - 127
3F,08, 00 - 7F	: USER-A 000 - 127	: USER-A 000 - 127
3F,09, 00 - 7F	: USER-B 000 - 127	: USER-B 000 - 127
3F,0A, 00 - 7F	: USER-C 000 - 127	: USER-C 000 - 127
3F,0B, 00 - 7F	: USER-D 000 - 127	: USER-D 000 - 127
3F,0C, 00 - 7F	: USER-E 000 - 127	: USER-E 000 - 127
3F,0D, 00 - 7F	: USER-F 000 - 127	: USER-F 000 - 127
3F,0E, 00 - 7F	: USER-G 000 - 127	: USER-G 000 - 127

79,00, 00 - 7F	: G 001 - 128
79,01-09, 00 - 7F	: g(1)-g(9) 001 - 128
78,00, 00 - 7F	: g(d) 001 - 128

00,00, 00 - 7F	: G 001 - 128
38,00, 00 - 7F	: G 001 - 128
3E,00, 00 - 7F	: g(d) 001 - 128

3F,7F, 00 - 7F	: Mute (KORG MUTE)
----------------	--------------------

*2 : When in Program/Sampling mode, Global channel.
When in Combination/Sequencer mode, each IFX's channel.

*3 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity (Bend Range)
= 1 : Fine Tune (Detune)
= 2 : Coarse Tune (Transpose)

For drum program, both of Fine Tune and Coarse Tune affect to Detune.
Data Entry LSB value has no effect for Pitch Bend Sensitivity and Coarse Tune.

*4 : When CC# by "CC Default" is assigned to the KARMA Controllers, XY Mode X, Y and Pads in Global Mode.

n : When in Program/Combination mode, Global channel.
When in Sequencer mode, current selected track's channel.

Media モード資料

対応チャンクについて

ロード時

AIFF ファイル

本機がロード時に参照するチャンクは、コモン・チャンク (Common Chunk)、サウンド・データ・チャンク (Sound Data Chunk)、マーカー・チャンク (Marker Chunk)、インストゥルメント・チャンク (Instrument Chunk) の 4 個で、これ以外のチャンクは無視します。

以下に、それぞれのチャンク内パラメーターの制限事項に関して示します。

Common Chunk

チャンネル数は 1 (モノ) あるいは 2 (ステレオ) のみに対応します。

サンプル・サイズは 1 ~ 16 ビットに対応します。8 ビット以下の場合、下位側 8 ビットを常に 0 とした 16 ビット・データとしてロードします。

Sound Data Chunk

オフセット、ブロックサイズは無視します (Block-Aligning Sound Data には対応しない)。

Marker Chunk

マーカー数は 8 個までに対応します。9 番目以降のマーカーは無視します。

Instrument Chunk

ループ・プレイ・モードが ForwardBackwordLooping の場合、ForwardLooping として扱います。
baseNote、detune、lowNote、highNote、lowVelocity、highVelocity、gain、releaseLoop は無視します。

WAVE ファイル

本機は、ロード時にフォーマット・チャンク (Format Chunk)、サンプル・チャンク (Sample Chunk)、およびウェーブ・データ (Wave Data) を参照します。以下に制限事項に関して述べます。

Format Chunk

フォーマット・カテゴリは標準 PCM フォーマットのみに対応します。

チャンネル数は 1 (モノ) あるいは 2 (ステレオ) に対応します。
サンプル・サイズは 1 ~ 16 ビットに対応します。8 ビット以下の場合、下位側 8 ビットを常に 0 とした 16 ビット・データとしてロードします。

Sample Chunk

ループ情報のみを参照します。ループ情報が複数存在する場合は、ループ再生回数 (PlayCount) が最大であるループを採用します。タイプ (Type) が Alternating や Backword の場合も Forward Loop として扱います。

Wave Data

ウェーブ・リスト・チャンクには対応していません。

エクスポート時

AIFF ファイル

本機は、エクスポート時にコモン・チャンク (Common Chunk)、サウンド・データ・チャンク (Sound Data Chunk)、マーカー・チャンク (MarkerChunk)、およびインストゥルメント・チャンク (Instrument Chunk) を使用します。

以下に、それぞれのチャンク内パラメーターの制限事項に関して示します。

Common Chunk

チャンネル数は 1 (モノ) に固定です。

サンプル・サイズは 16 ビットに固定です。

Marker Chunk

2 つのマーカーを、それぞれループ・スタート・アドレス、エンド・アドレスとして使用します。

Instrument Chunk

ループ・プレイ・モードは ForwardLooping に固定です。

マルチサンプルが持っている Zone 情報はエクスポートされません。

WAVE ファイル

本機は、エクスポート時及びサンプリング時にフォーマット・チャンク (Format Chunk)、サンプル・チャンク (Sample Chunk)、およびウェーブ・データ (WaveData) を使用します。以下に制限事項に関して述べます。

Format Chunk

フォーマット・カテゴリは標準 PCM フォーマットに固定です。
チャンネル数は、サンプリング時、1 (モノ) または 2 (ステレオ) で、エクスポート時、1 (モノ) に固定です。

サンプル・サイズは 16 ビットに固定です。

Sample Chunk

タイプ (Type) は Forward Loop に固定です。

マルチサンプルが持っている Zone 情報はエクスポートされません。

HighEQLevel (-99 ~ +99) [1 バイト]
未使用 [1 バイト]

● マルチサンプル・ナンバー・チャンク

チャンク ID ('MNO1') [4 バイト]
チャンク・サイズ (4) [4 バイト]
マルチサンプル・ナンバー (0 ~) [4 バイト]

KSF (Korg Sample File) ファイル

本ファイルの構成には 4 種類あります。1 つはサンプル・パラメーター・チャンク 1、サンプル・パラメーター・チャンク 2、サンプル・データ・チャンク、サンプル・ナンバー・チャンク、サンプル名チャンクで構成されたもの (SMP1+SMP2+SMD1+SNO1+NAME)、もう 1 つはサンプル・パラメーター・チャンク 1、サンプル・パラメーター・チャンク 2、サンプル・データ・チャンク、サンプル・ファイル名チャンク、サンプル・ナンバー・チャンク、サンプル名チャンク (SMP1+SMP2+SMD1+SMF1+SNO1+NAME) で構成されたものです。後者は、サンプル・データ・チャンクのサンプル・データが空の場合の構成で、サンプル・ファイル名チャンクで指定された KSF ファイルのサンプル・データを使用します (サンプルデータの共有)。

また、フロッピーディスクへのセーブ等で、1 枚のメディアに収まりきれない場合、ファイルを自動的に分割してセーブを進めることが可能です。

この方法により作成された .KSF ファイルは、1 つめのファイルがサンプル・パラメーター・チャンク 1、サンプル・パラメーター・チャンク 2、サンプル・ナンバー・チャンク、サンプル名チャンク、分割サンプル・パラメーター・チャンク、分割サンプル・データ・チャンク (SMP1+SMP2+SNO1+NAME+SPD1+SDD1) で構成され、2 つめ以降のファイルが分割サンプル・データ・チャンク (SDD1) で構成されます。

● サンプル・パラメーター・チャンク 1

チャンク ID ('SMP1') [4 バイト]
チャンク・サイズ (32) [4 バイト]
サンプル名 [16 バイト]
スタート・アドレス [4 バイト]
2nd スタート・アドレス [4 バイト]
ループ・スタート・アドレス [4 バイト]
ループ・エンド・アドレス [4 バイト]

Note: サンプル・パラメーター・チャンク 1 は、TRINITY シリーズ、TRITON シリーズ、TR で、使用されるチャンクです。

● サンプル・パラメーター・チャンク 2

チャンク ID ('SMP2') [4 バイト]
チャンク・サイズ (32) [4 バイト]
サンプル名 [16 バイト]
スタート・アドレス [4 バイト]
2nd スタート・アドレス [4 バイト]
ループ・スタート・アドレス [4 バイト]
ループ・エンド・アドレス [4 バイト]

Note: サンプル・パラメーター・チャンク 2 は、OASYS、M3 で、使用されるチャンクです。

● サンプル・データ・チャンク

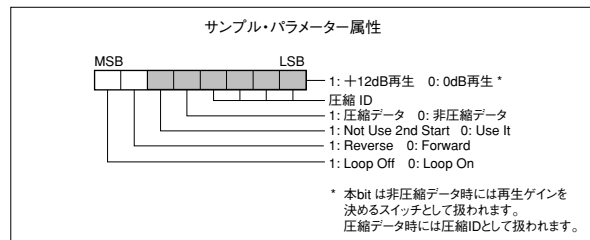
チャンク ID ('SMD1') [4 バイト]
チャンク・サイズ (12+ サンプル・データバイト数) [4 バイト]
サンプリング周波数 [4 バイト]

本機が対応するサンプル・ファイルのサンプリング周波数
48000/47619/44100/32000/31746/31250/29400/24000/
23810/22254/22050/21333/21164/20833/19600/16000/
15873/15625/14836/14700/14222/14109/13889/13067/
12000/11905/11127/11025/10667/10582/10417/9891/
9800/9481/9406/9259/8711/8000/7937/7813/7418/
7350/7111/7055/6945/6534/6000/5953/5564/5513/
5333/5291/5208/4945/4900/4741/4703/4630/4356/

4000/3968/3906/3709/3675/3556/3527/3472/3267/
3000/2976/2782/2756/2667/2646/2604/2473/2450/
2370/2352/2315/2178/2000/1984/1855/1838(Hz) です。

属性 [1 バイト]
ループ・チューン (-99 ~ +99 セント) [1 バイト]
チャンネル数 (1) [1 バイト]
サンプル・サイズ (8/16) [1 バイト]
サンプル数 [4 バイト]
サンプル・データ 可変長

● 属性



● サンプル・ナンバー・チャンク

チャンク ID ('SNO1') [4 バイト]
チャンク・サイズ (4) [4 バイト]
サンプル・ナンバー (0 ~) [4 バイト]

● サンプル名チャンク

チャンク ID ('NAME') [4 バイト]
チャンク・サイズ (24 固定) [4 バイト]
サンプル名 [24 バイト]

● サンプル・ファイル名チャンク

チャンク ID ('SMF1') [4 バイト]
チャンク・サイズ (12) [4 バイト]
KSF ファイル名 [12 バイト]

.KSF ファイル名が "SKIPPEDSAMPL" の場合、ロード時にスキップされたサンプルとして扱います。

.KSFファイル名が "INTERNALnnnn" の場合、内蔵サンプルを使用します。

● 分割サンプル・パラメーター・チャンク

チャンク ID ('SPD1') [4 バイト]
チャンク・サイズ (12) [4 バイト]
以下、サンプル・サイズまでは SMD1 チャンク内のものと同様

サンプリング周波数 [4 バイト]
属性 [1 バイト]
ループ・チューン [1 バイト]
チャンネル数 [1 バイト]
サンプル・サイズ [1 バイト]
サンプル数 [4 バイト]
分割されている全ファイルの総サンプル数

● 分割サンプル・データ・チャンク

チャンク ID ('SDD1') [4 バイト]

KSC (Korg SScript) ファイル

本ファイルは、かたまりとして扱いたい .KMP/.KSF ファイル名を羅列したテキスト・ファイルです。

で始まる行は、コメント行とみなし無視します。

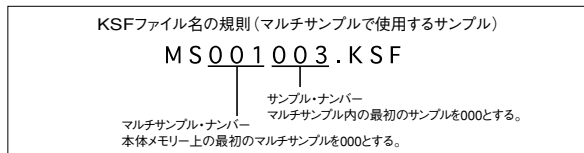
ファイルの 1 行目は必ず [#KORG Script Version 1.0] で始め、以下、コメント行以外はファイル名のみ記述とします。拡張子 KMP/KSF のファイルのみが処理の対象となります。

ファイル名の規則について

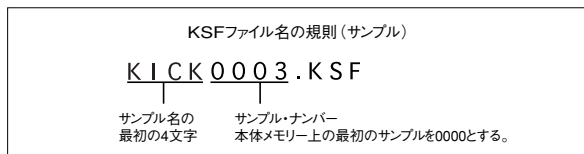
“Save All”、“Save All Multisamples” での .KMP ファイル名



本体から “Save All”、“Save All Multisamples”、“Save One Multisample” を行なう際、マルチサンプルで使用する (.KMP ファイル) 個々の .KSF ファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。



同様に、本体から “Save All”、“Save All Samples” を行なう際、個々の .KSF ファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。



M3 (system ver.1)、M50 との互換性

M3 (system ver.1) との互換性

M3 XPANDED は、各種データ・フォーマットにおいて、M3 (system ver.1) と以下の互換が確保されています。

上位互換のみ	PCG, SNG
上位のみ対応	KGE
上位および下位互換	KSC, KMP, KSF, WAV, AIF, MID, EXL, KCD




PCG, SNG, KGE ファイル以外の各種ファイルは、上位および下位互換が共に可能です。

M3 XPANDED は、M3 (system ver.1) でセーブした PCG ファイルと SNG ファイルを、USB デバイスを使用してロードすることができます。この場合、異なるマルチサンプル、ドラムサンプルやプリセット・パターン等は変換されます。

Note: M3 (system ver.1)にのみ存在するマルチサンプルは、同じ種類のマルチサンプルにコンバートされます。このため、発音は完全に同じに再現されない場合があります。また、同じマルチサンプルであっても、多少データが異なる場合があります。この場合も、発音は完全に同じに再現されない場合があります。ドラムサンプルに関しても同様です。

Note: プリロード・プログラムは、M3 (system ver.1) と M3 XPANDED で異なります。そのため M3 (system ver.1) のプリロード・プログラムを使用して作成したコンビネーションやソングは、プログラム・ナンバーの対応が異なるために正しく発音しません。M3 (system ver.1) のプリロード・コンビネーションやデモ・ソング、作成したコンビネーションやソングをロードする場合は、M3 (system ver.1) のプリロード・プログラムを同時にロードする必要があります。

Note: Tone Adjust [OSC1][OSC2] の MS/DKit Select、MS Bank、MS/DKit Min #、MS/DKit Max # パラメーターは、マルチサンプルの順番や内容が異なり、完全なコンバートが不可能です。そのため、コンバート対応は行いません。この機能を使用したコンビネーション、ソングは、正しく発音しないので注意してください。

-  MIDI エクスクルーシブ・データ・ダンプやパラメーター・チェンジでの、M3データの互換性はサポートしていません。
-  PCG, SNG ファイルの下位データ互換はサポートしていません。M3 XPANDED でセーブした PCG ファイル、SNG ファイルは、M3 (system ver.1) では、認識せずロードできません (File not available を表示します)。また、MIDI エクスクルーシブ・データ・ダンプやパラメーター・チェンジでのデータの互換もできません。
-  M3 XPANDED で追加された .KGE ファイル (KARMA User GE) は、M3 (system ver.1) では、認識しません。

Note: M3 (system ver.1) は、Global モードのメニュー・コマンド "Update System Software" で、M3 XPANDED にバージョンアップすることが可能です。システムアップ・データは、www.korg.co.jp からダウンロード可能です。または、コルグお客様相談窓口にお問い合わせください。

M50 との互換性

本機は、M50 フォーマットの .PCG と .SNG ファイルを、USB デバイスを使用してロードすることができます。ただし、以下の制限および注意事項があります。

Note: .MID と .EXL のデータは、完全なデータ互換性が確保されています。USB デバイスを使用してロードが可能です。

Note: M50 は、M3 (system ver.1) フォーマットの .PCG と .SNG ファイルをロードすることはできませんが、M3 XPANDED フォーマットの .PCG と .SNG ファイルをロードすることはできません (M50 システム・バージョン 1.0、2008 年 6 月現在)。

アルペジエーター機能

本機では、アルペジエーター機能を搭載していないため、M50 のアルペジエーター関連のパラメーターはロードしません。また、ロード後の各種 KARMA 関連のパラメーターは初期値に設定されます。

"Control Assign" パラメーター

(Program, Combination, Song)

M50でのコントロール・サーフェス "Control Assign" パラメーターの設定は、External を除き、すべて REALTIME CONTROL に設定されます。

パッド・パラメーター

(Program, Combination, Song)

本機では、8 つのコード・トリガー・パッドが使用できます。M50 では、4 つのコード・トリガー・スイッチが使用できます。M50 のコード・トリガー・スイッチ 1 ~ 4 のパラメーターの設定は、コード・トリガー・パッド 1 ~ 4 にそれぞれ対応してロードされます。

External Setup のパラメーター (Global)

M50 のノブ 1 ~ 8 の設定は、スライダ 1 ~ 8 の設定としてロードされます。

M50 のコード・トリガー・スイッチ 1 ~ 4 の設定は、コード・トリガー・パッド 1 ~ 4 の設定としてロードされます。

各種 Global モードのパラメーター

異なる機能に関連した Global モードの各種パラメーターでの設定は、次のように変換してロードされます。

M50	M3
All ARP/DT Off	All KARMA/DT Off
Load ARP when changing	Load KARMA when changing
Chord Trigger MIDI Out	Pads MIDI Out
MIDI CC Assign/Chord Trigger SW 1..4	MIDI CC Assign/Pad 1..4
MemoryProtect/ARP User Pattern	MemoryProtect/KARAMA GE

M3 が対応しないパラメーター

M3 に対応するパラメーターがない以下の M50 のパラメーターはロードされません。

ARP Controllers MIDI Out
MIDI CC Assign/ARP Controllers

Global Mode “Foot Switch Assign” パラメーター

異なる機能に関連した設定は、それぞれ次のように対応してロードされます。

M50	M3
ARP ON/OFF	KARMA ON/OFF
RT Knob 1-A...4-B	RT Slider 1...8
ARP GATE, VELOCITY, LENGTH, OCTAVE	KARMA Slider 1...4
Chord Trigger SW 1...4	PAD 1...4

Global Mode “Foot Pedal Assign” パラメーター

異なる機能に関連した設定は、それぞれ次のように対応してロードされます。

M50	M3
RT Knob1-A...4-B	RT Slider1...8
ARP GATE, VELOCITY, LENGTH, OCTAVE	KARMA Slider1...4

M3 と M50 のバンクの構成

M3 と M50 の Combination、Program、Drum Kit、Drum Pattern、Multisample、Drumsample のバンクの構成を以下に示します。M50 フォーマットのファイルを本機にロードしたときは、対応するバンクに変換されてロードします。

M50 バンク構成	M3 バンク構成
コンビネーション	
A	INT-A
B	INT-B
C	INT-C
D	INT-D
-	INT-E
-	INT-F
-	INT-G
-	USER-A
-	USER-B
-	USER-C
-	USER-D
-	USER-E
-	USER-F
-	USER-G
プログラム	
A	INT-A
B	INT-B
C	INT-C
D	INT-D
E	INT-E
-	INT-F
GM, g(1)...g(9), g(d)	GM, g(1)...g(9), g(d)
-	USER-A
-	USER-B
-	USER-C
-	USER-D
-	USER-E
-	USER-F
-	USER-G
ドラムキット	
00-31(INT)	000-031(INT)
32-47(USER)	032-047(USER-A)
-	048-063(USER-B)
-	064-079(USER-C)
-	080-095(USER-D)
-	096-111(USER-E)
-	112-127(USER-F)
-	128-143(USER-G)
48-56(GM)	144-152(GM)

M50 バンク構成	M3 バンク構成
ユーザー・ドラムトラック・パターン	
U000-U999	U000-U999
マルチサンプル	
Mono	ROM M
Stereo	ROM S
-	RAM M
-	RAM S
-	EX M
-	EX S
ドラムサンプル	
Mono	ROM M
Stereo	ROM S
-	RAM M
-	RAM S
-	EX M
-	EX S

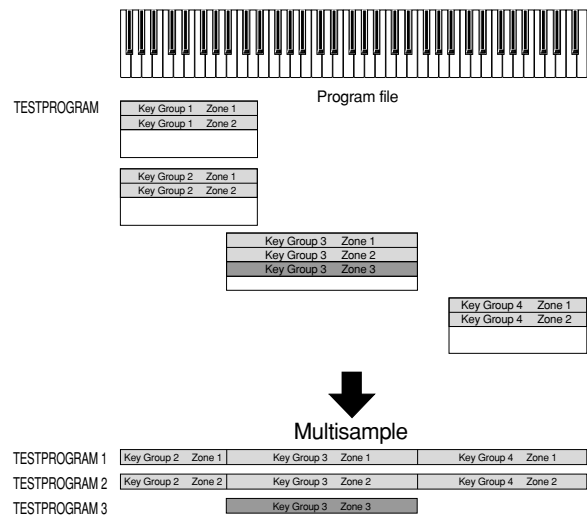
Note: Tone Adjust [OSC1][OSC2] の MS/DKit Select、MS Bank、MS/DKit Min #、MS/DKit Max #パラメーターは、マルチサンプルの順番や内容が異なり、完全なコンバートが不可能です。そのため、コンバート対応は行いません。この機能を使用したコンビネーション、ソングは、正しく発音しないので注意してください。

AKAI Program ファイルについて

AKAI フォーマットにはキー・グループという概念があり、1つのキー・ゾーンに対し、最大4個までサンプルをアサインすることができ、その4個をペロシティによりスイッチ、クロスフェードする機能があります。また、キー・ゾーンをクロスフェードすることも可能です。

本機で AKAI Program ファイルを “Advanced Conversion Load” にチェックしないでロードすると、1つのキー・ゾーンに1つのサンプルが対応しているため、最大4個のマルチサンプルを使い、各キー・グループのペロシティの順にキー・マップを組んで行きます。また、キー・ゾーンでクロスフェードにはなりません。

例：AKAIフォーマットのProgramファイル“AKAIPROGRAM”は4個のキー・グループで構成され、各キー・グループは最大3個のペロシティ・ゾーンで構成されています。またキー・グループ1と2はロー・レンジが一致したレイヤーになっています。これを本機へロードすると、ペロシティ・ゾーンごとにまとめられた3個のマルチサンプルができ、各マルチサンプル名の最後に1、2、3が付加されます。このときのトップ・キーは右隣にアサインされたサンプルのボトム・キーによって決定され、ボトム・キーが一致している場合（図のキー・グループ1と2）には、キー・グループ・ナンバーの大きい方が採用されます。



“Advanced Conversion Load” をチェックしてロードすると、Program ファイルのキーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、LFO、EG等のパラメーターをM3のプログラムへまたはプログラムとコンピネーションへコンバートしてロードします。

マルチサンプル、サンプルも同時にコンバート・ロードされません。ロード方法は、p.425を参照してください。

SoundFont 2.0 ファイルについて

本機では、SoundFont 2.0 フォーマットのファイルを読み取ることができます。SoundFont 2.0とは、マルチメディア分野や、多くのソフト・シンセやソフト・サンプラーで標準的にサポートされている、音色パラメーターや Sample データをセットにしたファイル・フォーマットです。

ロードの内容、方法や注意事項は、「SoundFont (サウンド・フォント)2.0 フォーマットのファイルを読み取る」(※p.427)を参照してください。

本機が対応するサンプル・ファイルのサンプリング周波数

48000/47619/44100/32000/31746/31250/29400/24000/
23810/22254/22050/21333/21164/20833/19600/16000/
15873/15625/14836/14700/14222/14109/13889/13067/
12000/11905/11127/11025/10667/10582/10417/9891/9800/
9481/9406/9259/8711/8000/7937/7813/7418/7350/7111/
7055/6945/6534/6000/5953/5564/5513/5333/5291/5208/
4945/4900/4741/4703/4630/4356/4000/3968/3906/3709/
3675/3556/3527/3472/3267/3000/2976/2782/2756/2667/
2646/2604/2473/2450/2370/2352/2315/2178/2000/1984/
1855/1838(Hz) です。

これ以外のサンプリング周波数の Sample データが使われている場合は、マルチサンプルの Index ごとにある Pitch パラメーターが自動的に設定され、発音時のピッチを補正します。

本機の PACKET LIGHT・サポート

本機は、USB CD-R/RW に PACKET LIGHT 方式での書き込みが行えます。

利用する前にフォーマットを行うだけで、フロッピー・ディスクやハードディスクと同じ感覚で利用できます。


PACKET LIGHT について

PACKET LIGHT とは、データを PACKET と呼ばれる細かい単位で分割し、効率良い書き込みを可能にした方法で、データの追加/更新に適しています。

本機は PACKET LIGHT のフォーマットとして、DVD でも利用されている UDF (Universal Disk Format) を採用していますので、UDF をサポートしている PACKET LIGHT・ソフトウェアでフォーマットされた USB CD-R/RW メディアも読むことが可能です。

本機は UDF のバージョン 1.5 に対応しています。

利用可能メディア

 データの保存は、本機でフォーマットされたメディアを使用してください。

- 最大 48 倍速書き込み対応の 650MB および 700MB の CD-R メディア
- 最大 4 倍速/10 倍速書き込み対応の 650MB および 700MB の CD-RW メディア

フォーマットの方法

フォーマットは、フロッピー・ディスクと同様、空またはすでにフォーマット済みのメディアをドライブに挿入後、メニュー・コマンド “Format” (Media Utility ページ) で行います。

フォーマット時の注意点

[1] CD-R の場合

- CD-R は、フロッピー・ディスクのように、一度書き込まれた内容を消去することはできません。したがって、すでにフォーマット済みのメディアに対して再フォーマットを行っても、空き容量は増えません。(新しいセッションを追加するため、約 20MB の容量を消費します。)
- Quick Format のみ選択できます。
Quick Format でのフォーマット時間は数十秒です。
Note: CD-R メディアは、Full Format をかける必要はありません。

[2] CD-RW の場合

- フロッピー・ディスクと同様に再フォーマットを行うことで、すでに書き込まれた内容を消去することができます。したがって、再フォーマット終了後は、空き領域が増えます。
- Quick Format: メディアがすでに UDF 形式でフォーマットされている場合に選択します。
Full Format: メディアが空あるいは UDF 形式でフォーマットされていない場合に選択します。
また、メディアへの書き込みエラーが頻繁に発生する場合も、このフォーマットを実行してください。
フォーマット時間は、Quick Format で 2 分程度、Full Format では、4 倍速書き込み対応の CD-RW メディアでは 30 分程度、10 倍速書き込み対応の CD-RW メディアでは 15 分程度です。

度、10 倍速書き込み対応の CD-RW メディアでは 15 分程度です。

Note: メディアの状態によって、フォーマットにかかる時間は異なる場合があります。

- フォーマット後の利用可能領域は、650MB/700MB のメディアがそれぞれ約 530MB/570MB 程度になります。

PACKET LIGHT を利用する場合の注意点

[1] CD-R の場合

- ファイルを削除したとき、実際はファイルを削除されたように見せる処理を行うだけなので、メディアの空き容量は増えません。また、ファイルを更新すると、そのたびに新しいファイルを追加し、上書きしたように見せる処理を行います。

[2] CD-RW の場合

- フロッピー・ディスクと同様に、ファイルを削除すると、空き容量が増えます。また、ファイルを更新すると、ファイルの内容を更新前にあった場所に上書きします。

[3] データの書き込みについて

- USB CD-R/RW へ PACKET LIGHT でデータをセーブする場合、メディアへの書き込み速度がハードディスク等に比べて遅いため、時間がかかります。また、USB CD-R/RW ドライブや、使用するメディアの書き込み対応速度によっても時間が変わります。

本機以外の外部機器で読み込む場合

[1] CD-R の場合

- PACKET LIGHT・ソフトウェアがインストールされているコンピュータで読むことが可能です。
- ISO9660 フォーマットに変換することで、ISO9660 フォーマットに対応している外部 MIDI 機器や、PACKET LIGHT・ソフトウェアがインストールされていないコンピュータでもデータを読むことが可能になります。変換方法については、メニュー・コマンド “Convert to ISO9660 Format” (Media Utility ページ) を参照してください。

[2] CD-RW の場合

- UDF リーダーまたは PACKET LIGHT・ソフトウェアがインストールされているコンピュータで読むことが可能です。
- ISO9660 フォーマットへの変換はできませんので、ISO9660 フォーマットに対応している外部 MIDI 機器でも読めません。
Note: ISO9660 フォーマット変換では、ISO9660 のセッション情報を追加するので、約 20MB の容量を消費します。

ISO9660 フォーマット(*1)に対応している外部 MIDI 機器 (弊社製)

- TRITON / TRITON pro / TRITON proX / TRITON-Rack / TRITON Le / TR (*2)
- D1600 / D12 / D16 / D1200mkII / D1600mkII / D16XD / D32XD

※ 2007 年 4 月現在

*1: ISO9660 レベル 1 に対応。


*2: 第一セッションのみ読み込み可能。

UDF フォーマット(*3)に対応している外部 MIDI 機器 (弊社製)


- TRITON STUDIO / TRITON Extreme / OASYS

*3: UDF バージョン 1.5 に対応。

本機以外の外部機器で読み込む場合

 USB CD-R/RW ドライブ等のアクセス・スピードが遅いメディアから、サイズが 1.9Mbyte 以上のファイルを CD-R へコピーする場合、ファイルが連続した状態でコピーされないことがあります。また、“Rate Convert” (Media Utility ページ)、“Save to Std MIDI File” (Media Save ページ) 等を実行して、CD-R へセーブする場合、ハードディスク等のアクセス・スピードが速いメディアからでも、ファイルが連続した状態で書き込まれない場合があります。この状態を ISO9660 フォーマットに変換すると、ISO9660 レベル 3 で対応している分割ファイルを含むフォーマットとなります。

TRITON や一部コンピューターなど分割ファイルの読み込みに対応していない機種では、データを読み込むことができません。コンピューターの場合は、ISO9660 レベル 3 対応のリーダー・ソフトウェア、またはバケットライト・ソフトウェアをインストールすることで、この CD-R のデータを読み込むことができます。

 ISO9660 フォーマットに変換した CD-R が、お使いのコンピューターで読み込みができないとき、以下の方法で読み込むことができます。

- バケットライト・ソフトがインストールされている場合、データを読めない場合があります。その場合、そのソフトを一時的に無効にするか、またはアンインストールしてください。

- Macintosh OS9 では、機能拡張の UDF Volume Access が有効になっている場合、データを読めない場合があります。その場合、以下の方法で「UDF Volume Access」を無効にしてください。

1. 「アップルメニュー」から「コントロールパネル」内の「機能拡張マネージャー」を開きます。
2. 「機能拡張マネージャー」内の「UDF Volume Access」のチェックをはずします。
3. Macintosh を再起動します。

アフターサービス

■保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について

修理についてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(5355)5056

● サービス・センター: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL 03(5355)3537 FAX 03(5355)4470