

KORG

AI Synthesis Module

MBR

取扱説明書

 AI Synthesis System

このたびは **KORG** AIシンセシス・モジュール**M3R**をお買い上げいただき、ありがとうございます。

本製品を末永くご愛用いただくためにもこの取扱説明書をよくお読みになって、正しい方法でご使用ください。

ご使用になる前に

■使用する場所

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

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

また次のような場所でご使用になりますと、雑音や誤動作の原因になりますのでご注意ください。

- 蛍光灯、ブラウン管(テレビ等)の近く

■電源

電源コードのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込んでお使いください。

お買い上げになった製品は国内仕様ですので100V以外の電源コンセントには絶対に接続しないでください。

また、モーターや調光器など、雑音を発生する装置や消費電力の大きな機器とは別のコンセントをお使いください。

■他の電気機器への影響

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

■取扱はやさしく

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

■お手入れ

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

■保証書の手続き

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

■取扱説明書は大切に……

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

この取扱説明書の読み方

- ①まず、本体を操作しながら基本オペレーション編をひとつお読みください。
 - ・ここでは**M3R**のオペレーションの基本が述べられています。指示に従って操作してみると各キーやディスプレイの役割を簡単に理解することができます。
- ②次にぎつと応用編に目を通してください。
 - ・**M3R**でできることや操作の際に注意したいことなどがわかります。
- ③後は使用の目的に応じて各フアンクションの項目を開いてください。

M3Rのバックアップ・バッテリーについて

M3Rでは、電源オフ後にメモリーの内容が消滅するのを防ぐために、バックアップ用のバッテリーを装備しています。ディスプレイに“Battery Low”の表示が出たら交換を行う必要がありますので最寄りの営業サービスセンターか販売店にお問い合わせください。

目次

フロントパネル	4
リアパネル	5
基本オペレーション編	6
セッティング	6
コンビネーション(複数の音色の組合せ)を聴くには	7
プログラム(1つの音色)を聴くには	7
デモ演奏を聴くには	7
音作りのプロセス	8
各モードとキーのはたらき	10
ディスプレイについて	12
エフェクト・インターロック機能	12
ページ・メモリー機能	12
M3R の構成	13
M3R のメモリーについて	13
応用編	14
ページ表の見方	14
PROGRAM EDITモード	15
COMBINATION PLAYモード	27
COMBINATION EDITモード	30
EFFECTモード	47
DRUMSモード	68
GLOBALモード	72
REIとの接続	79
MIDIエクスクルーシブ	86
エラー・メッセージ	96
スペック&オプション	96
故障とお思いになる前に	97
MIDIインプリメンテーション・チャート	98
アフターサービス	99
ドラムサウンド一覧表	100
マルチサウンド一覧表	100

フロントパネル

(各キーの説明はP. 11をご覧ください。)

① MASTER VOLUME

② PHONES端子

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

③ ディスプレイ

④ MODE/MIDI インジケータ

MIDI信号を受信すると点灯します。

⑤ PLAYキー

⑥ COMBI, CARD, PAGE+キー

⑦ PROG, +10, ▷キー

⑧ EFFECT, +1, △/YESキー

⑨ EDITキー

⑩ GLOBAL, INT, PAGE-キー

⑪ DRUMS, -10, ◁キー

⑫ -1, ▽/NOキー

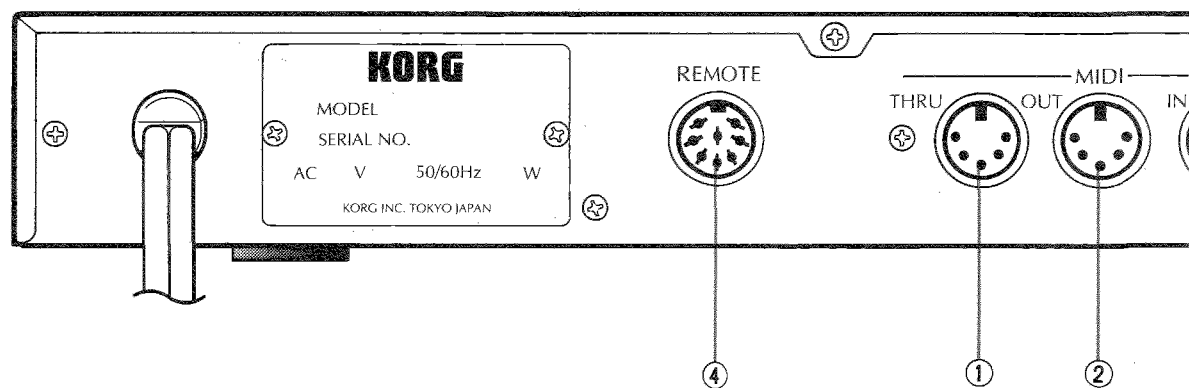
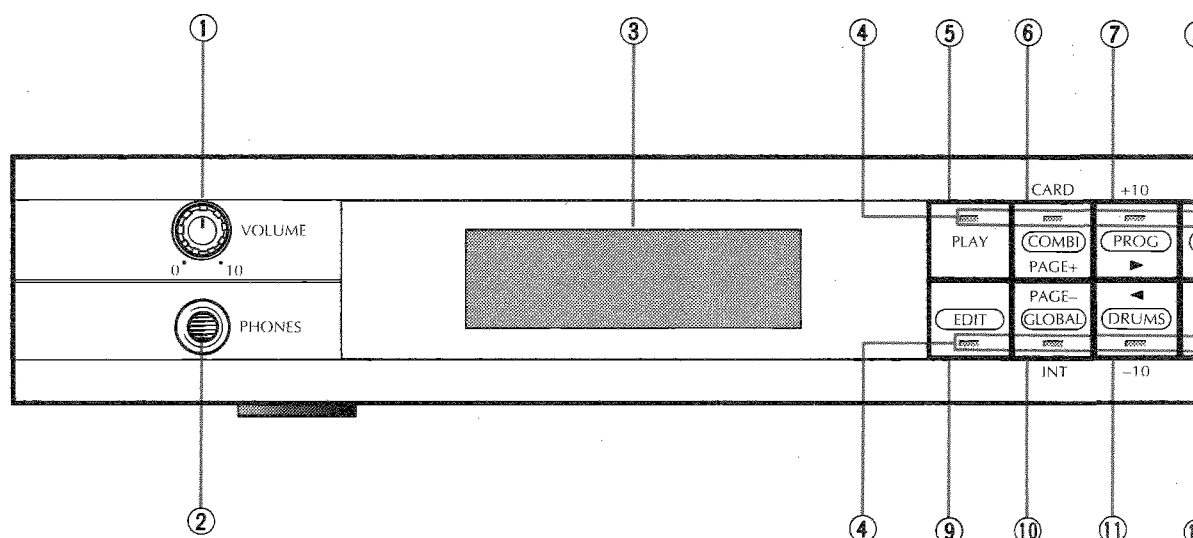
⑬ PCM DATAスロット

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

⑭ PROG/DEMO DATAスロット

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

⑮ POWERスイッチ



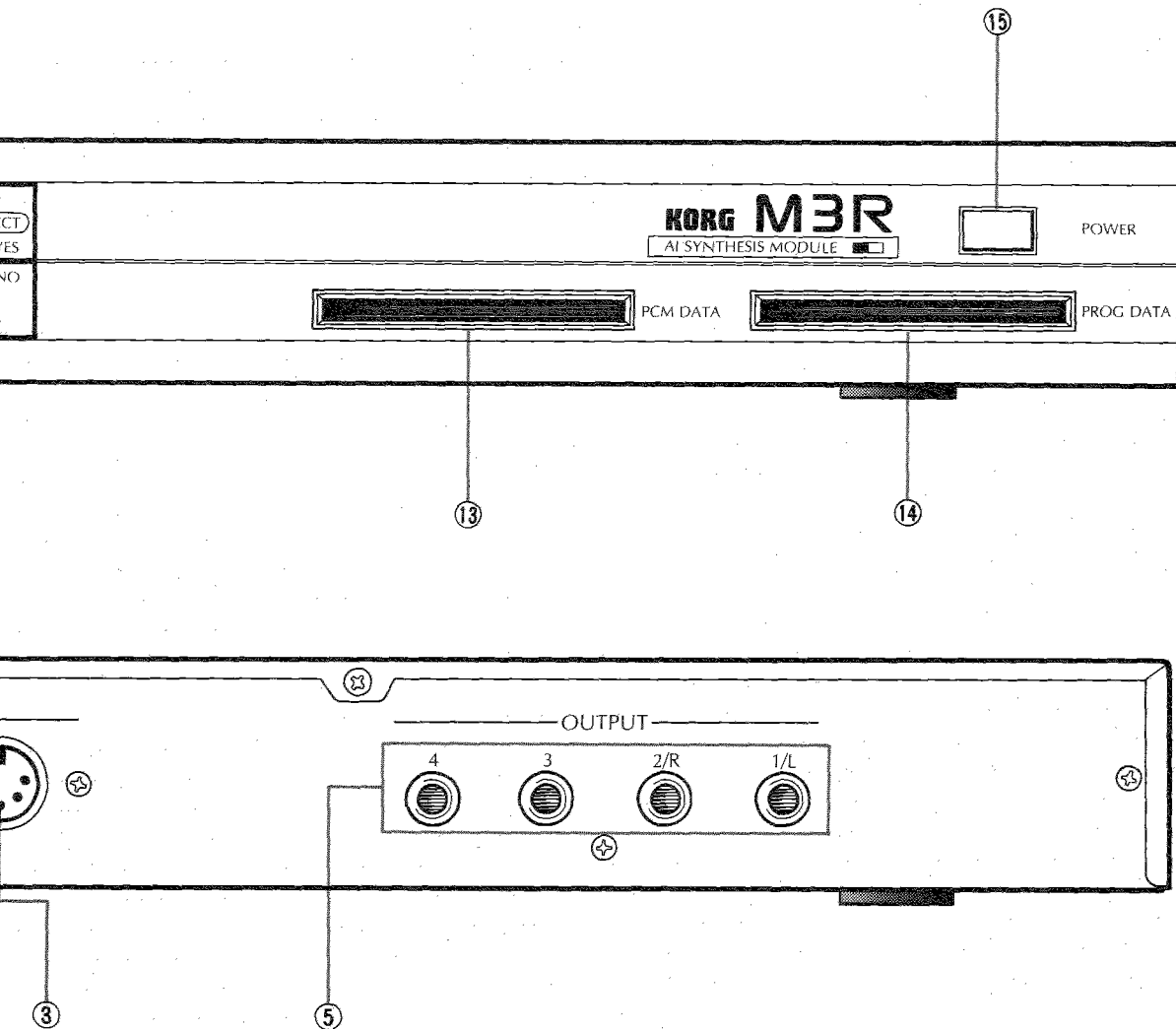
リアパネル

- ①MIDI THRU端子
- ②MIDI OUT端子
- ③MIDI IN端子
- ④REMOTE端子

外部エディターREIを接続する端子です。

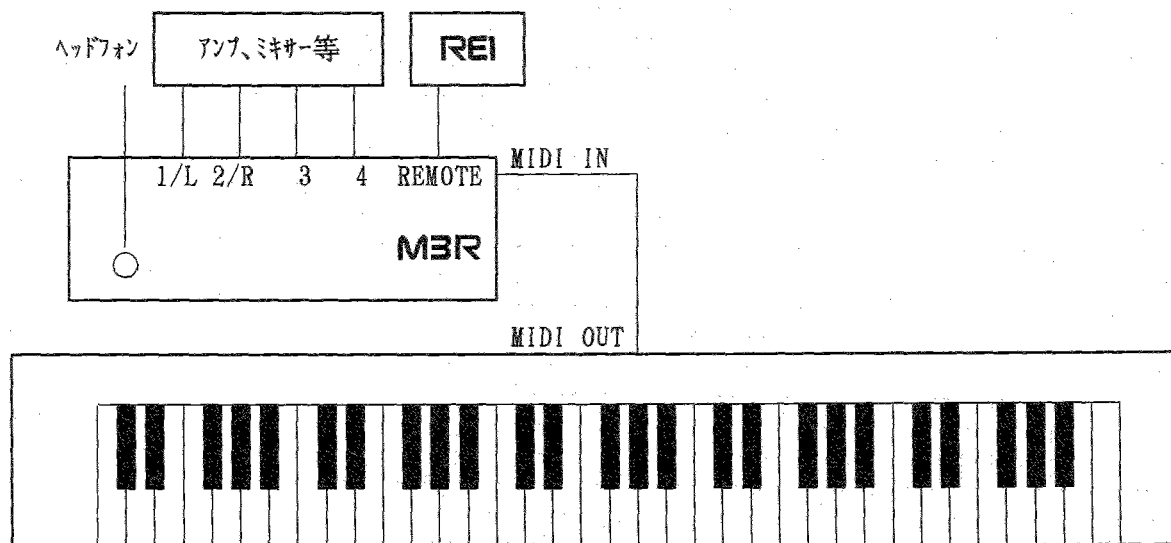
- ⑤OUTPUT端子(1/L, 2/R, 3, 4)

M3Rの音声出力端子です。それぞれの端子への音声の割振り方は各パラメータで設定します。



セッティング

- ①まず、**M3R**本体、**M3R**コントロール用外部MIDI機器やその他の機材(アンプ、ミキサー等)の電源がOFFになっていることを確認してください。また、全ての機材のボリュームを下げ切っておいてください。
- ②リアパネルの電源コードのプラグを電源コンセントに差し込んでください。その他のMIDI機器や機材の電源コードもコンセントにつないでおきます。
- ③**M3R**のPOWERスイッチをONにします。
- ④接続してある機材の電源をONにしてから、**M3R**やその他の機器のボリュームを徐々に上げ、適当な音量にしてください。この際**M3R**と外部MIDI機器のMIDIチャンネルが一致していないと音が出ません。下記の「MIDIチャンネルを合わせるには」をご覧ください。



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

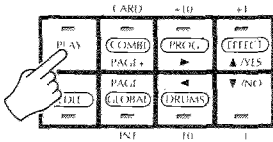
キー・ネーム	C-1	C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	G9
ノート・ナンバー	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	127

M3RでキーボードとのMIDIチャンネルを合わせるには

- ①EDITキーを押してからGLOBALキーを押します。
- ②PAGE+キーを2回押します。
- ③点滅している部分(カーソル)が"CH=_"の位置にあることを確認してください。他の位置にある時には<キーを押し続けます。
- ④△/YES、▽/NOキーを押して希望するMIDIチャンネルが表示されるようにします。
 - ・コンビネーションのモードでタイプがマルチの時は、ここで設定したチャンネル以外のMIDIデータを扱うことがあります。
 - ・コンビネーションによっては、GLOBALのMIDIチャンネルを合わせても音が鳴らない場合があります。

コンビネーション(複数の音色の組合せ)を聴くには

- ①PLAYキーを押します。(COMBINATION PLAYモード)
- ②+10/+1/-10/-1キーで演奏したいコンビネーションのナンバーを選びます。(00~99)
- ③キーボードを弾くと②で選んだコンビネーションの音を聴くことができます。(マルチタイプのコンビネーションの時は、MIDIチャンネルの都合により全ての音を聞けないこともあります。)
※PROG/DEMO CARDを差してCARDキーを押すとカードの音色も選べます。

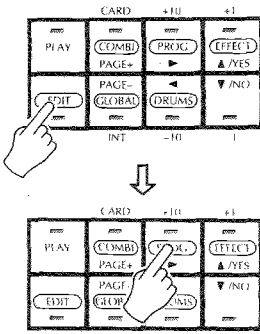


PLAY	CARD	+10	+1
EDIT	INT	-10	-1

100 Krypton
129 174 135 127

プログラム(一つの音色)を聴くには

- ①EDITキーを押してからPROGキーを押します。(PROGRAM EDITモード)
- ②カーソルが一番左にあることを確認してください。他の位置にある時は<キーを使ってそこまで動かしします。
- ③△/▽キーで演奏したいプログラムのナンバーを選びます。(00~99)
- ④キーボードを弾くと③で選んだプログラムの音を聴くことができます。
※エフェクターは効かなくなります。(エフェクトインターロックがOFFの時)
※PROG/DEMO CARDを差してCARDキーを押すとカードの音色も選べます。

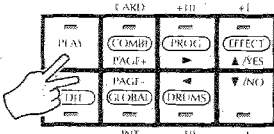


PLAY	PAGE+	>	△/YES
EDIT	PAGE-	<	▽/NO

0A PROG SELECT
100 :Piano 16'

デモ演奏を聴くには

- ①PLAYキーとEDITキーを同時に押します。
- ②デモ演奏には5曲入っていて、各キーがそのソング・ナンバーになっています。▽/NOキーを押すと0~4が続けてエンドレスで鳴るようになります。その他の時は曲が終わると自動的にストップします。
- ③PLAYまたはEDITキーを押すと元の状態に戻ります。
 - ・途中で中止する時はキーのどれかを押して下さい。
 - ・デモデータ入りのROMカードがPROG DATAスロットに差されている時はそのカードのデモ演奏が鳴ります。
 - ・デモ演奏のMIDIデータは出力されません。



	DEMO 0	DEMO 1	DEMO 2
	DEMO 3	DEMO 4	ENDLSS

SONG0:LadyAmazon

注意：音色に関するデータを変えると曲想も変わりますのでご了承下さい。

音作りのプロセス

1 PROGRAM EDITモードで音作りの素になる音を選びます(オシレータというパラメータで行います)。

- ・音作りの素になる音をマルチサウンド(音源波形)と呼びます。
- ・オシレータ(OSC)とはシンセサイザーの音が出る基本の部分のことです。

2 PROGRAM EDITモードで選んだマルチサウンドの加工を行います。

- ・音色の加工はVDF(Variable Digital Filter)で行います。音を柔らかくしたり、音が出てからの音色の時間的変化を決めたりします。例えば鳴った瞬間は華やかな音色が鍵盤を押し続けるとだんだん柔らかな音になり、鍵盤から手を離すとまた華やかな音に戻る、などの変化が表現できます。
- ・音量の加工はVDA(Variable Digital Amplifier)で行います。音が出てからの音量の時間的変化を決めたりします。例えばバイオリンの音なら鍵盤を押さえてから徐々に音が出るように、オルガンの音なら鍵盤を押すとすぐに音が出て、鍵盤から手を離すまでずっと同じ音量で鳴り続けるように、などの変化が表現できます。

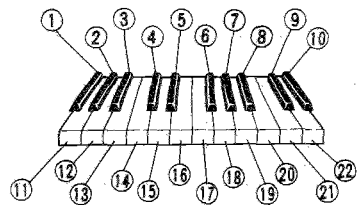
●ここで作った音色をプログラム(PROGRAM)といい、**MBR**は00から99まで100プログラムを記憶しておくことができます。また本体に記憶したプログラムをカードに記憶させることもできます。

3 COMBINATION EDITモードで作ったプログラムを組み合わせます。

- ・COMBINATION EDITモードの最初のページで使用するCOMBI NO.を選びます。
- ・次にCOMBINATION TYPEを選びます。
- ・レイヤー(LAYER)を選んだ時には、1つの鍵盤を押すと2つのプログラムが同時に鳴るようになります。
- ・スプリット(SPLIT)を選ぶと、鍵盤の右の方と左の方では別のプログラムが鳴るようになります。
- ・ベロシティ・スイッチ(VELOCITY SWITCH)

◎DRUMSモードで鍵盤ごとに内蔵のドラム音源を割り振っておきます。(アサイン)

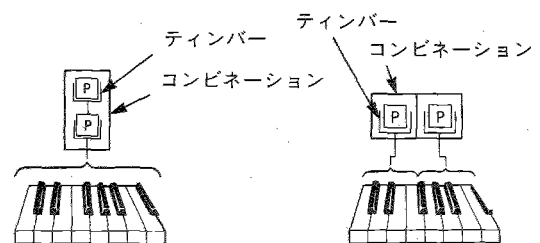
- ・鍵盤を弾くとドラムの音が鳴るようになります。
- ・パンポット(その音がステレオのどの位置から聴こえるか)や音程もここで設定します。
- ・アサインしたドラム音(30個まで)ひとまとめをドラムキットと呼びます。
- ・**MBR**一台にドラムキットを4つ記憶させることができます。
- ・ドラムキットはマルチサウンドと同じようにオシレータに選ぶことができます。このためPROGRAM EDITやCOMBINATION EDITでドラムキットごと音を加工することができます。



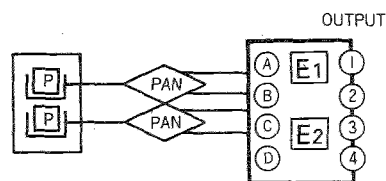
☆例

1 BASS DRUM 1	8 HAND CLAPS	15 CLOSED HI HAT
2 SNARE 1	9 HI CONGA (MUTED)	16 PICCOLO SNARE 1
3 HI TOM	10 LO BONGO	17 PICCOLO SNARE 2
4 CLOSED HI HAT	11 BASS DRUM 2	18 CRASH CYMBAL 2
5 OPEN HI HAT	12 SNARE 2	19 RIDE CYMBAL 2
6 CRASH CYMBAL 1	13 MID TOM	20 HI CONGA (OPEN)
7 RIDE CYMBAL 1	14 LO TOM	21 LO CONGA (MUTED)
		22 HI BONGO

☆レイヤー/ベロシティ・スイッチ



☆レイヤー/スプリット/ベロシティ・スイッチの時のパンニング



を選ぶと、強く弾いた時と弱く弾いた時では別のプログラムが鳴るようになります。

- マルチ(MULTI)を選ぶと、8つまでのプログラムをレイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなどで自由に組み合わせて鳴らせるようになります。ティンバー(プログラムをあてはめる器)ごとに違うMIDIチャンネルを設定できるので、シーケンサーのマルチ音源としてM3Rを使う時はマルチを選んでください。

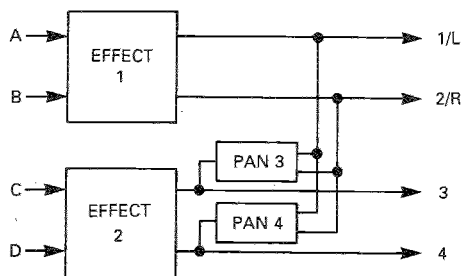
- ここで作った組み合わせをコンビネーション(COMBINATION)といい、M3Rは00から99まで100コンビネーションを記憶しておくことができます。また本体に記憶したコンビネーションをカードに記憶させることもできます。

- M3RではCOMBINATION PLAYモードの時、MIDIのプログラム・チェンジを受けるとGLOBALモードで設定したMIDIチャンネルでコンビネーションが変わります。
- それぞれのティンバーごとに、MIDIチャンネルが違うマルチ・タイプのコンビネーションのティンバーごとのプログラム・チェンジはCOMBINATION EDITモードで設定したチャンネルで行われます。

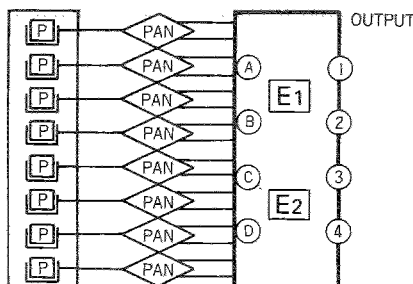
- それぞれのティンバーから、2つのエフェクトへの出力のパンを設定して、効率よくエフェクトを使用するようにします。
- ここで設定するパンは、あくまでもエフェクトへのパンです。アウトプット①～④へのパンは、エフェクトのモードで設定します。
- ドラムキットのパンはDRUMSモードでの設定が優先します。(COMBINATION EDITモードでは設定できません。)

4 作成したコンビネーションに、EFFECTモードでエフェクトをかけて完成です。(1つのコンビネーションに1組のエフェクトをかけることができます。)

- PAN3、PAN4はEFFECT 1/2の間のパンです。

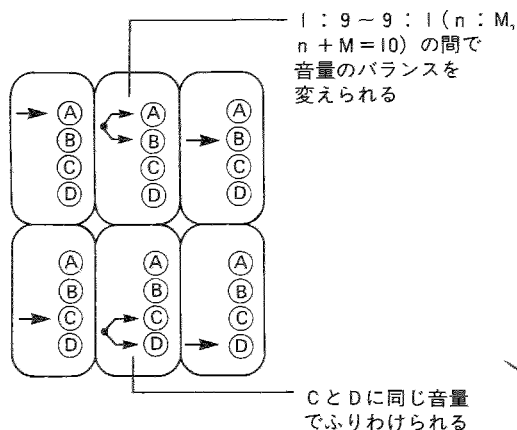


☆マルチの時のパンニング



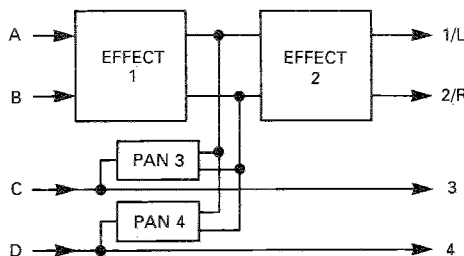
◎パンポット(PANPOT)

- A～Dへ出力を割り振ります。
- A : Bでは1 : 9から9 : 1 ($A + B = 10$)の間で音量のバランスを変えることができます。
- C + DではCとDに同じ音量で振り分けられます。



- GLOBALモードではM3R全体のピッチ、トランスポーズ、ユーザズ・スケール、メモリーのプロテクト、MIDIに関する設定、データの送受信、カードへのセーブやカードからのロード等を行います。

☆シリアル(直列)の時



各モードとキーのはたらき

① ② =この順でキーを押します。



=そのモードの時にインジケータが点灯するキー

PROGRAM EDITモード

このモードに入るには

		②	
①			

キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▷	△/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO

EFFECTモード

このモードに入るには

			②
①			

キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▷	△/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO

COMBINATION PLAYモード

このモードに入るには

①			

キーのはたらき

PLAY	CARD	+10	+1
EDIT	INT	-10	-1

DRUMSモード

このモードに入るには

①		②	

キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▷	△/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO

COMBINATION EDITモード

このモードに入るには

	②		
①			

キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▷	△/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO

GLOBALモード

このモードに入るには

①	②		

キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▷	△/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO

ポイント

◇COMBINATION PLAYモード以外のモードに入る時はEDITキーを押してから(①)、そのモードのキーを押します(②)。

◇EDITキーを押してから入ったモード(COMBINATION PLAY以外のモード)ではキーのはたらきはすべて同じです。

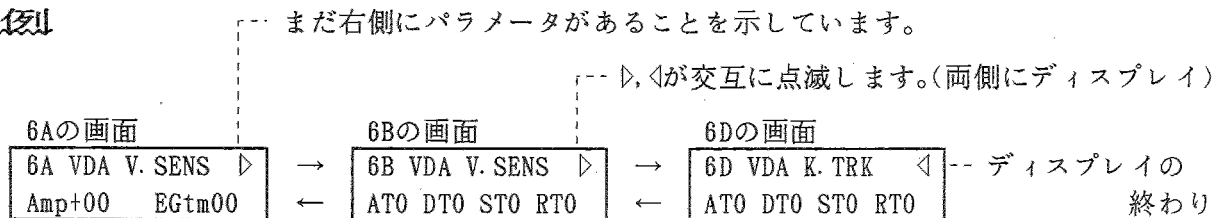
キーのはたらき

PLAY	COMBINATION PLAYモードになります。
EDIT	COMBINATION PLAYモード以外のモードに入る時に押します。
PAGE+	各モードのパラメータのページを進めます。
PAGE-	各モードのパラメータのページを戻します。
▷	カーソルを右に動かします。
◁	カーソルを左に動かします。
△/YES	カーソル上のパラメータのバリューをプラスします。 また、ディスプレイが"OK?"と尋ねてきた時に押します。
▽/NO	カーソル上のパラメータのバリューをマイナスします。 また、ディスプレイが"OK?"と尋ねてきた時に押します。
CARD	カードの音色を演奏する時に押します。
INT	本体内の音色を演奏する時に押します。
+10	コンビネーションのナンバーを10ずつプラスします。
-10	コンビネーションのナンバーを10ずつマイナスします。
+1	コンビネーションのナンバーを1ずつプラスします。
-1	コンビネーションのナンバーを1ずつマイナスします。

ディスプレイについて

- ◆各モードはパラメータごとの、様々なページで構成されています。
 - ・ページは、PAGE+/-キーで選びます。
- ◆ページによっては、2～5個の画面に分けられています。

例



-
- このキーでカーソルを右に動かします。
上の段に▸が表示されている画面で(または、▸, ◀が交互に表示されている画面で)、カーソルがディスプレイの一番右にある時にこのキーを押すと、続きの右側の画面が表示されます。
- ◀
- このキーでカーソルを左に動かします。
上の段に◀が表示されている画面で(または、▸, ◀が交互に表示されている画面で)、カーソルがディスプレイの一番左にある時にこのキーを押すと、続きの左側の画面が表示されます。
- △/YES
- この2つのキーでカーソルの上のバリュー(数値などのデータ)を変えます。△で数値が増え、▽で数値が減ります。コンビネーションのタイプなどは順番に変わります。
- ▽/NO
- ライト(書き込み)操作などの場合はYES/NOを確認してきますので、操作を行ってよい場合はYES、そうでない場合はNOを押します。

エフェクト・インターロック機能

- ◆**M3R**のエフェクターは、各コンビネーションごとに設定され、プログラムやドラム単独には設定できませんが、エフェクト・インターロック機能がONになっている時は、そのモード(PROGRAM EDITやDRUMなど)に入る前に選ばれていたコンビネーションのエフェクトがそのままプログラムやドラムにかかります。この機能はGLOBALモードの **3** EFFECT INTERLOCKでOFF/ONできます。
- ※DRUM KITのPANでC、C+D、Dを使用しているものはあらかじめエフェクト・プレースメントでアウト3/4をONにして、エフェクト・インターロックもONにすると1/L、2/R及びPHONES OUTから音を出すことができます。

ページ・メモリー機能

- ◆**M3R**には、あるモードのパラメータをエディットしている時に、他のモードに移っても、もう一度そのモードに移ってくると、先ほどまでエディットしていたパラメータ(そのモードを抜ける前に)に戻る機能があります。この機能はGLOBALモードの **3** PAGE MEMORYでOFF/ONできます。またこの機能は電源を切ってもバック・アップされます。
 - ・GLOBAL, DRUMSモード以外のモードでは、一つのコンビネーション/プログラム内でこの機能が発揮されます。他のモードに移った時にコンビネーション/プログラム・ナンバーを変えると、エディットの最初のページに戻り、ページ・メモリー機能は効かなくなります。(ライト操作によって、他のコンビネーション/プログラム・ナンバーに変えた時は、機能が継続されます。)
 - ・COMBINATION EDITモードやPROGRAM EDITモードをエディットしている時に、他のモードに一度移ってから戻ってくると、このモードの一番初めの画面が表示されますので、PAGE+キーを押してください。先ほどまでエディットしていたパラメータに戻ります。
 - ・DRUMSモードでは、各ページのAの画面に戻ります。(インデックスも記憶します。)

M3Rの構成

コンビネーション

本体100・カード100

エフェクト1

エフェクト2

33種類のエフェクトの中から
2種類が選べる。

ティンバー1

プログラム

本体100/
カード100

オシレータ
(OSC)

90波形から
1つ選ぶ

カードで供
給すること
もできる

またはドラ
ム・キット

4つのキッ
トから選ぶ

ティンバー2

プログラム

本体100/
カード100

オシレータ
(OSC)

90波形から
1つ選ぶ

カードで供
給すること
もできる

またはドラ
ム・キット

4つのキッ
トから選ぶ

最大8個までのプ
ログラムを組み合
わせてコンビネー
ションを作る。

.....

ティンバー8

プログラム

本体100/
カード100

オシレータ
(OSC)

90波形から
1つ選ぶ

カードで供
給すること
もできる

またはドラ
ム・キット

4つのキッ
トから選ぶ

M3Rのメモリーについて

《インターナル(本体内)・メモリー》

RAM 100コンビネーション | 100プログラム | 1グローバル | 4ドラムキット

ROM 5デモソング

《プログラム・カードのメモリー》

RAM 100コンビネーション | 100プログラム | 1グローバル | 4ドラムキット

ROM 100コンビネーション | 100プログラム | 1グローバル | 4ドラムキット | デモソング

☆PCMカードはこの分類には含まれません。

☆RAMカードは **KORG** MCR-03をお使いください。

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

	読み出し	書き込み
全プログラム/コンビネーション	GLOBAL ϵ -F5 A	GLOBAL ϵ -F5 B
1コンビネーション	COMBI. ϵ -F	COMBI EDIT ϵ -F0 B
1プログラム	PROG. EDIT ϵ -F0 A	PROG. EDIT ϵ -F0 B

ページ表の見方

2A~2C OSC PITCH EG(オシレータ ピッチEG) --- ①

2A PITCH EG SL+00 AT00 AL+00	2B PITCH EG DT00 RT00 RL+00	2C P. VEL. SENS EGint+00 EGtm+00	--- ②
---------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------	-------

2 A	SL	Start Level (スタート・レベル)	-99~+99	OSCのピッチの時間的変化の設定
	AT	Attack Time (アタック・タイム)	0~99	
	AL	Attack Level (アタック・レベル)	-99~+99	
2 B	DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	0~99	
	RT	Release Time (リリース・タイム)	0~99	
	RL	Release Level (リリース・レベル)	-99~+99	
2 C	EGint	EG Level Vel. Sens. (EGレベル・ベロシティセンス)	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの効果の 変化
	EGtm	EG Time Vel. Sens. (EGタイム・ベロシティセンス)	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの速さの 変化

③ ④ ⑤ ⑥ ⑦

- ① 2A~2C OSC PITCH EG(オシレータ ピッチEG)
: 2 ページ目のA~Cは、オシレータのピッチEGに関する画面であることを示しています。
 - ② そのページの画面
 - ③ そのパラメータのある画面
 - ④ ディスプレイに表示されるパラメータの略号
 - ⑤ パラメータの名称
 - ⑥ パラメータのバリュー(数値など)の可変範囲、内容
(▽/NOキーを押すと欄の左側の値に近づきます。)
 - ⑦ パラメータの機能の概要
- ※ 文中に「カーソル」とあるのは、点滅しているパラメータのことを示しています。

1. PROGRAM EDITモード

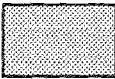
このモードに入るには

		②	
①			

① ② =この順でキーを押します。

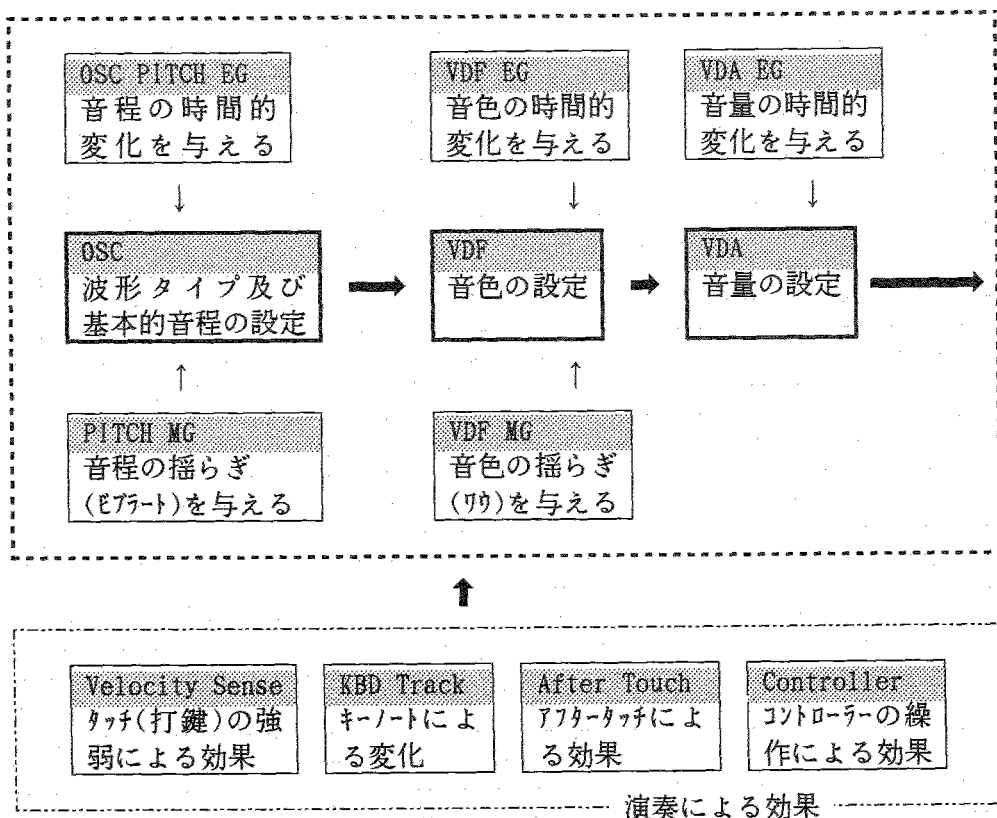
キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▶	△/YES
EDIT	PAGE-	◀	▽/NO

 =そのモードの時にインジケータが点灯するキー

- このモードでは、音色プログラム・パラメータ(音源波形やフィルターEGのセッティングなど)を設定します。
- エディットが終わり音色が完成したら**OB**Write Programでライトを行ってください。(PROGRAM EDITモードの**OA**:PROG SELECTで別のプログラムを選ぶとライトしていないプログラムは失われてしまいます。)

M3Rのプログラム・パラメータの構成



EDIT PROGRAMモードのファンクション

- PAGE+キー、PAGE-キーを押すと各ページの最初の画面(0A)が選ばれます(ただし0Bのページでは他のページから移ってくると0B PROG SELECTではなく0B PROG WRITEが選ばれます)。そこから▷キー、◁キーでエディットするパラメータを選んでください。

ページ		エディットするパラメータ	本誌ページ
0 A~0 C	PROG SELECT WRITE/RENAME	プログラムの選択 プログラムのライト、リネーム	17
1 A~1 E	OSC	オシレータの音源波形、レベル、オクターブ・モード、オシレータ・タイプ、アサイン・モード、ホールドOFF/ON、ディレイ・スタート	18
2 A~2 C	OSC PITCH EG	オシレータのピッチの時間的变化	19
3 A~3 D	VDF VDF EG	VDFのカットオフ、EGインテンシティ VDFカットオフの時間的变化	20
4 A~4 D	VDF VEL SENS VDF KBD TRK	VDFのベロシティによる変化 VDFのキーボード・トラックによる変化	21
5 A~5 C	VDA EG	VDAの時間的变化	22
6 A~6 D	VDA VEL SENS VDA KBD TRK	VDAのベロシティによる変化 VDAのキーボード・トラックによる変化	23
7 A~7 D	PITCH MG VDF MG	ピッチ・モジュレーション(ビブラート効果) VDFモジュレーション(ワウ効果)	24
8 A~8 C	AFTER TOUCH	アフター・タッチによる音色の変化	25
9 A~9 C	CONTROLLER	コントローラーの操作による音色の変化	26

- ・ピッチ・ベンド、ピッチEG、ピッチ・モジュレーション、アフター・タッチなどによるピッチの変化の合計は1オクターブまでに制限されます。(一部のマルチサウンドでは音域によりさらに可変範囲が狭い場合があります。)
- ・このモードに入ると最初に0A Program Selectの画面が現われます。ページ・メモリーがONの時にここでPAGE+キーを押すと、前回このモードから他のモードに移った時に選ばれていたパラメータにジャンプします。
- ・VDFの各パラメータとVDF・EG、VDF・MGなどによる音色の変化は、VDFがコントロールできる範囲に制限されます。
- ・エフェクト・インターロック機能がOFFの時は、このモードでエフェクトはかかりません。ONの時はエフェクトがかかりますが、プログラム・ライトを行っても、そのエフェクトはライトされません。
- ・オシレータ・レベルとVDAの各パラメータ、VDA・EGなどによる音量の変化は、VDAがコントロールできる範囲に制限されます。

PROGRAM EDIT

0A~0C PROG SELECT/WRITE/RENAME (プログラム・セレクト/ライト/リネーム)

0A PROG SELECT
I00:Piano 16'

0B PROG WRITE
Write→I00 OK?

0C RENAME
I00:Piano 16'

0 A		Program Select (プログラム・セレクト)	I00~I99, C00~C99	エディットするプログラムの選択
0 B	Write	Destination Prog. No.	I00~I99, C00~C99	ライトするプログラム・ナンバー
	OK?			ライトの実行
0 C				リネーム

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

- ①◀、▶、△/YES、▽/NOキーでプログラムの名前を設定します。
 - ・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。
 - ・プログラム・メモリー・プロテクトが設定されているとライトは行えません。(メモリー・プロテクトの解除はGLOBALモード3Aで行います。)

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

- ②ライトする先のプログラム・ナンバー(0B)を選びます。
 - ・COMBI/PROGカードにフォーマットされたRAMカードが挿入されていると、カード・メ

モリー(C00~C99)も選べます。(カードにライトする時はあらかじめカードのプロテクト・スイッチを"OFF"にしておいてください。)

- ③カーソルを'OK?'に合わせて△/YESキーを押します。
- ④Are You Sure?と表示が出ますので、書き込みを行ってもよい場合は△/YESを押します。
 - ・そのナンバーの前に入っていたプログラムは失われますのでご注意ください。
 - ・▽/NOキーを押すとライトはキャンセルされます。
- ⑤ライトが終わると"Completed"と表示されます。

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

1A~1E OSC(オシレータ)

1A OSC M. SOUND
00:Piano

1B OSC
Level 80 OCT16'

1C OSC
Type:M. SOUND

1D OSC
Ass:POLY HLD:OFF

1E OSC
Delay=00

1 A		Multisound (マルチサウンドセレクト) Drums (ドラム)	(マルチサウンド) 00~89 Drumkit1~Drumkit4 DrumkitC1~DrumkitC4	OSCマルチサウンド(音源波形)の選択 ドラムの選択(Cの時はカード) (OSC MODEがDRUMSの時)
1 B	Level	OSC Level (オシレータ・レベル)	0~99	オシレータの音量
	OCT	Octave (オクターブ)	16' 8' 4'	オシレータのオクターブ 1オクターブ下げる 基準ピッチ 1オクターブ上げる
1 C	Type	OSC Type (オシレータ・タイプ)	M. SOUND DRUMS	音源のタイプ マルチサウンド・タイプ ドラムキット・タイプ
1 D	ASS	Assign (アサイン)	POLY MONO	発音するボイス数 最大発音数まで和音で発音 単音のみ発音
	HLD	Hold (ホールド)	OFF/ON	鍵盤を離しても発音を続けるようにする
1 E	Deley	Delay Start (デレイ・スタート)	0~99	オシレータのキー・オンに対する発音の遅れ時間

▼1C OSC TypeでM. SOUNDが選ばれている場合、1A Multisound(マルチサウンド・セレクト)でオシレータの音源波形を選びます。(マルチサウンドのリストは裏表紙にあります。)

- それぞれのマルチサウンド(音源波形)には、発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音がでないことがあります。
- オプションのPCMカードがスロットにセットしてあれば、カードからもマルチサウンドを選べます。△/YESキーを押し続けると頭に'C'のついたカード内のマルチサウンドが表示されます。

☆PCMカードについて

- PCMカードの抜き差しは電源OFF時または音の出ていない時に行ってください。
- PCMカードで名前に"NT"のついたマルチサウンドは、どのキーを弾いても同じ音程で発音します。

▼OSC TypeでDRUMS(ドラム)が選ばれている場合は、Drumkit1~4とDrumkitC1~C4(PROGカードが差されている時)の内の1つを選択します。

- ドラムキットへのドラムサウンドの割当は、DRUMSモードで行います(Drumkit1~4)。

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

- 音色によっては、オシレータ・レベルを大きな値に設定すると和音演奏時に音が歪む

場合があります。このような場合はオシレータ・レベルを下げてください。

▼Octave(オクターブ)では、オシレータの基本ピッチをオクターブ単位で設定します。

▼OSC Type(オシレータ・タイプ)では、作成するプログラムに使用するオシレータのタイプを選びます。

#OSC Typeを切り替えた時には1AでOSCのマルチサウンド(ドラムキット)を設定し直してください。

- DRUMSは音源としてドラムサウンドを組み合わせたドラムキットを用いるモードです。音源以外の構造はM. SOUNDと同じです。

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

▼Hold(ホールド)をONにすると、離鍵後も鍵盤を押し続けたのと同じように発音するようになります。主にドラムキットの音色に使用します。
•持続系の音をONに設定すると音が止まらなくなります。

▼Delay Start(デレイ・スタート)はキー・オンからオシレータが発音するまでの時間を0~99の範囲で設定します。(この効果を使用しない時は0に設定します。)

2A~2C OSC PITCH EG(オシレータ ピッチEG)

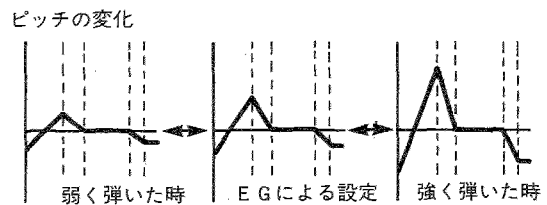
2A PITCH EG SL+00 AT00 AL+00	2B PITCH EG DT00 RT00 RL+00	2C P. VEL. SENS EGint+00 EGtm+00
---------------------------------	--------------------------------	-------------------------------------

2 A	SL	Start Level (スタート・レベル)	-99~+99	OSCのピッチの時間的変化の設定
	AT	Attack Time (アタック・タイム)	0~99	
	AL	Attack Level (アタック・レベル)	-99~+99	
2 B	DT	Decay Time (デイケイ・タイム)	0~99	
	RT	Release Time (リリース・タイム)	0~99	
	RL	Release Level (リリース・レベル)	-99~+99	
2 C	EGint	EG Level Vel. Sens. (EGレベル・ベロシティセンス)	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの効果の変化
	EGtm	EG Time Vel. Sens. (EGタイム・ベロシティセンス)	-99~+99	タッチの強弱によるピッチEGの速さの変化

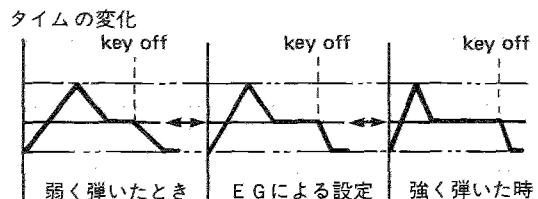
※EG(Envelope Generator)とはオシレータに時間的変化を与えるものです。例えばピッチのEGならピッチの時間的変化をコントロールします。

- ▼オシレータのピッチの時間的変化を設定します。
 - ・各EGレベルの+と-を逆に設定するとEG波形は反転します。

- ▼EG Level Vel. Sens. (EGレベル・ベロシティセンス)を+に設定するとキーを強く弾くほどピッチの変化が大きくなります。(−に設定するとその逆になります。)ただしEGによるピッチの変化は±1オクターブに制限されます。
 - ・+に設定した場合



- ▼EG Time Vel. Sens. (EGタイム・ベロシティセンス)を+に設定するとキーを強く弾くほどタイムが短くなります。(−に設定するとその逆になります。)
 - ・+に設定した場合



3A~3D VDF/VDF EG

3A VDF
Fc38 EGint49

3B VDF EG
AT00 AL+94 DT94

3C VDF EG
BP+01 ST80 SL+00

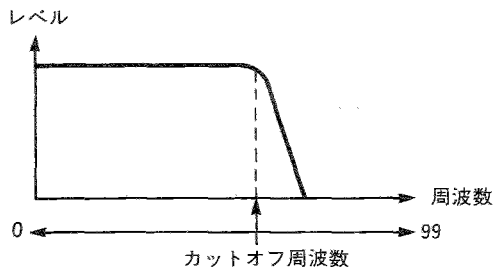
3D VDF EG
RT99 RL+99

3 A	Fc	Cutoff (カットオフ)	0 ~ 99	VDFのカットオフ (音色の明るさの調整)
	EGint	EG Intensity (EG インテンシティ)	0 ~ 99	VDF EGによる音色変化の深さ
3 B	AT	Attack Time (アタック・タイム)	0 ~ 99	VDFのカットオフの時間的変化の設定
	AL	Attack Level (アタック・レベル)	-99 ~ +99	
	DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	0 ~ 99	
3 C	BP	Break Point (ブレイク・ポイント)	-99 ~ +99	
	ST	Slope Time (スロープ・タイム)	0 ~ 99	
	SL	Sustain Level (サステイン・レベル)	-99 ~ +99	
3 D	RT	Release Time (リリース・タイム)	0 ~ 99	
	RL	Release Level (リリース・レベル)	-99 ~ +99	

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

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

▼EG Intensity(EGインテンシティ)では次の項目のVDF EGによるカットオフの変化の感度を設定します。99に設定した時にカットオフのEGの深さが最大になります。



※VDF EGではVDFのカットオフの時間的変化を設定します。

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

4A~4D VDF VEL SENS/KBD TRACK(VDF ベロシティセンス/キーボード・トラック)

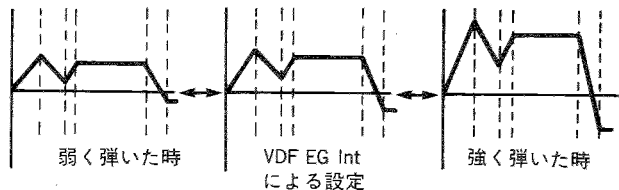
4A VDF V. SENS EGint+84 EGtm03	4B VDF V. SENS ATO DT+ STO RT0	4C VDF K. TRK F#3 F-58 EGtm00	4D VDF K. TRK ATO DTO STO RT0
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

4 A	EGint	EG Intensity (EGインテンシティ・ベロシティセンス)	-99~+99	タッチの強弱によるVDF EGの効果の変化
	EGtm	EG Time (EGタイム・ベロシティセンス)	0~99	タッチの強弱によるVDF EGの速さの変化
4 B	AT	Attack Time (アタック・タイム)	-, 0, +	EGタイム・ベロシティ・センスが有効な対象(アタック・タイムなど)と+/-の設定(0の時効果はかからない)
	DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	-, 0, +	
	ST	Slope Time (スロープ・タイム)	-, 0, +	
	RT	Release Time (リリース・タイム)	-, 0, +	
4 C		Center Key (センター・キー)	C-1~G9	VDFキーボード・トラックの効果の中心となるキー(±0のキー)
	F	Cutoff (カットオフ・キーボード・トラック)	-99~+99	鍵盤位置によるVDFカットオフ(音色の明るさ)の変化
	EGtm	EG Time (EGタイム・キーボード・トラック)	0~99	鍵盤位置によるVDF EGの速さの変化
4 D	AT	Attack Time (アタック・タイム)	-, 0, +	EGタイム・キーボード・トラックが有効な対象(アタック・タイムなど)と+/-の設定(0の時効果はかからない)
	DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	-, 0, +	
	ST	Slope Time (スロープ・タイム)	-, 0, +	
	RT	Release Time (リリース・タイム)	-, 0, +	

▼EG Intensity(EGインテンシティ・ベロシティセンス)はキーを弾く強さにより音色を変化させる効果です。

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

カットオフレベルの変化

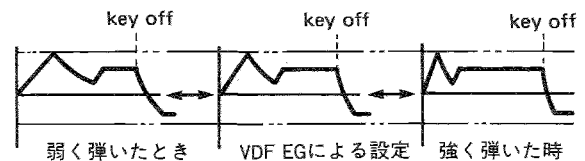


☆多くの自然楽器は、弱い音になる程高い周波数成分が減少します。このような音を作る時は、VDFでカットオフを低めに設定し、VDF EGのサステイン・レベルなど各レベル、VDF EGインテンシティ、VDF EGインテンシティ・ベロシティセンスの各パラメータを全て+の値に設定してください。

▼EG Time(EGタイム・ベロシティセンス)はキーを弾く強さによりVDF EGの速さを変える効果です。+に設定するとキーを強く弾くほどタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなります。(-に設定すると逆に長くなります。)

- ・すべて+に設定した場合

タイムの変化



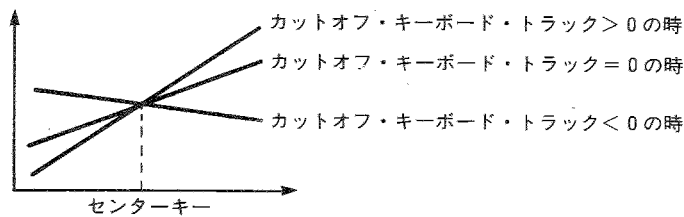
※VDFキーボード・トラックは、弾く鍵盤の位置によって、VDFカットオフとEGの各タイムを変化させる効果です。

▼Center Key(センター・キー) では、VDFキーボード・トラックの中心となるキー(カットオフ/EGタイムの変化がかからないキー)を設定します。

▼Cutoff(カットオフ)を+に設定すると、音程が高くなる程音色が明るくなります。(−に設定するとその逆になります。)値が+99または-99に近くなる程変化は大きくなり、0に設定するとカットオフの変化と音程の変化が同じになります。

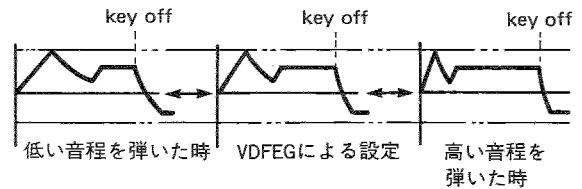
・-50程度で水平になります。

カットオフ



▼EG Time(EGタイム・キーボード・トラック)で+に設定するとセンターキーより高いキーを弾くほど、VDF EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、−に設定するとその逆になります。

タイムの変化



5A~5C VDA EG

5A VDA EG AT00 AL75 DT22	5B VDA EG BP99 ST93 SL00	5C VDA EG RT28
-----------------------------	-----------------------------	-------------------

5 A	AT	Attack Time (アタック・タイム)	0 ~ 99	VDAの音量の時間的変化の設定
	AL	Attack Level (アタック・レベル)	0 ~ 99	
	DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	0 ~ 99	
5 B	BP	Break Point (ブレイク・ポイント)	0 ~ 99	
	ST	Slope Time (スロープ・タイム)	0 ~ 99	
	SL	Sustain Level (サステイン・レベル)	0 ~ 99	
5 C	RT	Release Time (リリース・タイム)	0 ~ 99	

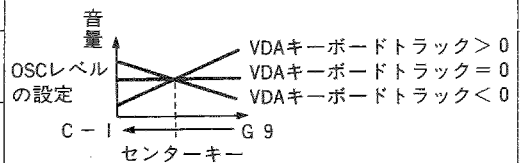
※VDA(Variable Digital Amplifier)は、音源波形に音量の変化を与えるセクションです。

▼VDA EGでは音量の時間的変化を設定します。

6A~6D VDA VEL SENS/KBD TRK(VDA ベロシティ・センス/キーボード・トラック)

6A VDA V. SENS Amp+76 EGtm00	6B VDA V. SENS ATO DTO STO RTO	6C VDA K. TRK F#4 A+00 EGtm00	6D VDA K. TRK ATO DTO STO RTO
---------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

6 A	Amp	Amplitude (アンプリチュード・ベロシティセンス)	-99~+99	タッチの強弱によるVDAの音量の変化
	EGtm	EG Time (EGタイム・ベロシティセンス)	0~99	タッチの強弱によるVDA EGの速さの変化
6 B	AT	Attack Time (アタック・タイム)	-, 0, +	EGタイム・ベロシティ・センスが有効な対象(アタック・タイムなど)と+/-の設定(0の時効果はかからない)
	DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	-, 0, +	
	ST	Slope Time (スロープ・タイム)	-, 0, +	
	RT	Release Time (リリース・タイム)	-, 0, +	
6 C		Center Key (センター・キー)	C-1~G9	VDAキーボード・トラックの効果の中心となるキー(±0のキー)
	A	Amplitude (アンプリチュード・キーボードトラック)	-99~+99	鍵盤位置によるVDAの音量の変化
	EGtm	EG Time (EGタイム・キーボードトラック)	0~99	鍵盤位置によるVDA EGの速さの変化
6 D	AT	Attack Time (アタック・タイム)	-, 0, +	EGタイム・キーボード・トラックが有効な対象(アタック・タイムなど)と+/-の設定(0の時効果はかからない)
	DT	Decay Time (ディケイ・タイム)	-, 0, +	
	ST	Slope Time (スロープ・タイム)	-, 0, +	
	RT	Release Time (リリース・タイム)	-, 0, +	



▼Amplitude(アンプリチュード・ベロシティセンス)は、キーを弾く強さにより音量を変化させる効果です。+に設定するとキーを弱く弾いた時の音量が小さくなり、-に設定した場合にはキーを強く弾いた時に音量が小さくなります。値が+99または-99に近くなる程、強弱の差が大きくなります。

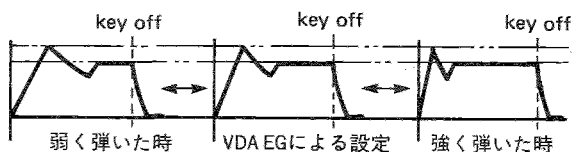
※VDAキーボード・トラックは、弾く鍵盤の位置によって、VDAの音量とEGの各タイムを変化させる効果です。

▼Center Key(センター・キー)ではVDAキーボード・トラックの中心になるキー(音量/EGタイムの変化のかからないキー)を設定します。

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

▼Amplitude(アンプリチュード)を+に設定すると、高いキーを弾くほど音量が大きくなり、-に設定するとその逆に小さくなります。
・キーボード・トラック後の音量が0~99(OSCレベルの最大値)を越えることはありません。

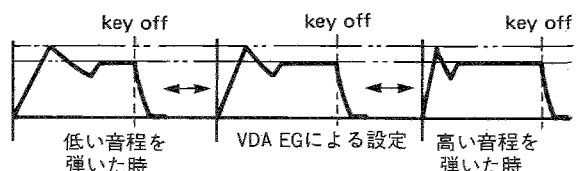
タイムの変化



☆ストリングスの音色などでアタックタイムを+に設定すると、強く弾いた時に立ち上がりの鋭い音、弱く弾いた時に柔らかいアタックというように弾き分けることができます。

▼EG Time(EGタイム・キーボード・トラック)で+に設定するとセンターキーより高いキーを弾くほど、VDA EGのタイム(Attack/Decay/Slope/Release Time)が短くなり、-に設定するとその逆になります。

タイムの変化







7A~7D PITCH MG/VDF MG(ピッチ・モジュレーション/VDF モジュレーション)

7A PITCH MG
TRI Frq64 Dly00





7B PITCH MG
Int00 K. Sync:OFF

7C VDF MG
TRI Frq64 Dly00

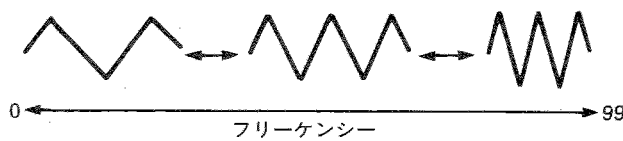
7D VDF MG
Int00 K. Sync:OFF

7 A		Waveform (ウェーブフォーム)	TRI SAW↑ SAW↓ SQR	モジュレーション波形を選びます。 三角波  のこぎり波 1  のこぎり波 2  (負極性) 矩形波 
	Frq	Frequency (フリケンシー)	0~99	モジュレーション効果のスピード
	Dly	Delay (デレイ)	0~99	打鍵後、モジュレーションが効き始めるまでの時間
7 B	Int	Intensity (インテンシティ)	0~99	モジュレーション効果の強さ
	K. Sync	Key Sync (キー・シンク)	OFF ON	各音に同じモジュレーションがかかる キー・オンごとにモジュレーションがスタートする
7 C		Waveform	7 Aと同じ内容です。	
	Frq	Frequency		
	Dly	Delay		
7 D	Int	Intensity	7 Bと同じ内容です。	
	K. Sync	Key Sync		

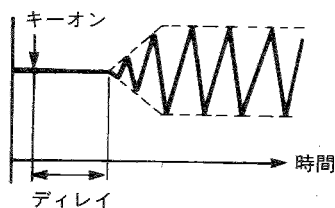
※Pitch MG(ピッチ・モジュレーション)は、ピッチを周期的に変化させる(ビブラート)効果です。

- ▼Waveform(ウェーブフォーム)ではモジュレーション波形(変化の仕方)を選びます。
- TRI  三角波(最も広く使われます)
 - SAW↑  のこぎり波 1
 - SAW↓  のこぎり波 2(負極性)
 - SQR  矩形波

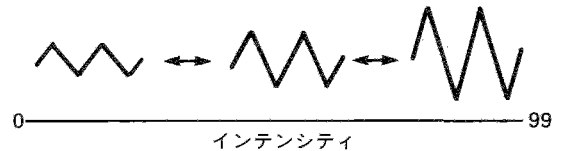
- ▼Frequency(フリケンシー)ではモジュレーション周波数(変化の速さ)を設定します。99で最も早くなります。
- 三角波の場合



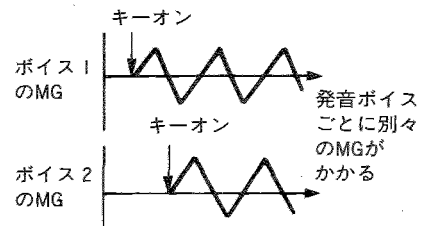
- ▼Delay(デレイ)ではキーを押してからモジュレーション効果が効き始めるまでの時間を設定します。



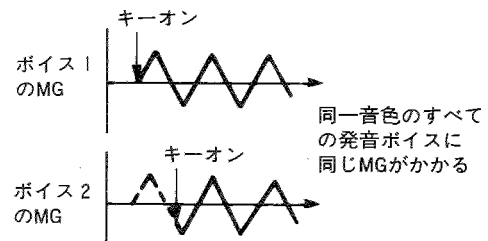
- ▼Intensity(インテンシティ)ではモジュレーション効果の強さを設定します。
- 三角波の場合



- ▼Key Sync(キー・シンク)をONにすると、各キーごとにキーを押した時からモジュレーション波形がスタートします。
- キー・シンクONの時



- キー・シンクOFFの時



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

- 内容は7 A~7 B Pitch MGと同じです。
- VDF MGでWaveformがSQRの時、VDFのCutoffが上がっていると効果がかかりません。

8A~8C AFTER TOUCH(アフター・タッチ)

8A AFTER TOUCH Pitch+00 P. MG00	8B AFTER TOUCH Fc+00 VDF. MG00	8C AFTER TOUCH Amp+00
------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------

8 A	Pitch	PITCH (ピッチ)	-12~+12	アフタータッチによる音程の変化 (±1オクターブ以内)
	P. MG	Pitch MG (ピッチMG)	0~99	アフタータッチによるピッチMGの効果
8 B	Fc	VDF Cutoff (VDF カットオフ)	-99~+99	アフタータッチによるカットオフ (音色)の変化
	VDF. MG	VDF MG (VDF MG)	0~99	アフタータッチによるVDF MGの効果
8 C	Amp	VDA Amplitude (VDA アンプリチュード)	-99~+99	アフタータッチによる音量の変化

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

▼Pitch(ピッチ)ではアフタータッチによるピッチ変化の幅と方向を-12~+12(±1オクターブ)の範囲で設定します。

▼Pitch MG(ピッチ・モジュレーション)の値を大きくするとキーを強く押し込んだ時のピッチMGの効果が大きくなります。0で変化しなくなります。
☆ピッチMGのモジュレーション波形、キーシンクは、7A、7B Pitch MGでの設定が有効になります。

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

▼VDF MG(VDF モジュレーション)の値を大きくするとキーを強く押し込んだ時のVDF MGの効果が大きくなります。0で変化しなくなります。
☆VDF MGのモジュレーション波形、キーシンクは、7C、7D VDF MGでの設定が有効になります。

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

9A~9C CONTROLLER(コントローラ)

9A BEND/SWEEP P. Bend+02 VDF+00	9B PITCH CTRL MGint05 MGfreq0	9C VDF CTRL MGint10 MGfreq0
------------------------------------	----------------------------------	--------------------------------

9 A	P. Bend	Pitch Bend (ピッチベンド)	-12~+12	ピッチの変化の最大値
	VDF	VDF Sweep Int. (VDF スweep・インテンシティ)	-99~+99	VDFカットオフの変化
9 B	MGint	Pitch MG Int. (ピッチ MG インテンシティ)	0~99	ピッチMGの効果
	MGfreq	Pitch MG Frequency (ピッチ MG フリークンシー)	0~3	ピッチMGの速さの変化
9 C	MGint	VDF MG Int. (VDF MG インテンシティ)	0~99	VDF MGの効果
	MGfreq	VDF MG Frequency (VDF MG フリークンシー)	0~3	VDF MGの速さの変化

※このファンクションでは、MIDIで接続したキーボードでジョイスティックやホイールなどのコントローラを操作した時に音色を変化させる効果を設定します。

M3Rでは、ピッチベンダーによりピッチベンドとVDFスweep、コントロール・チェンジ1によりピッチ・モジュレーション、コントロール・チェンジ2によりVDFモジュレーションの効果を得ることができます。

・**MI**やDS-8、DSS1などを接続した場合は、ジョイスティックを左右に傾けた時ピッチベンダー、上に傾けた時ピッチ・モジュレーション、下に傾けた時VDFモジュレーションの効果がかかります。

▼Pitch Bend(ピッチベンド)ではピッチベンダーなどでピッチを変化させる幅を半音単位で設定します。12が最大で、この時の幅は1オクターブになります。

▼VDF Sweep Int. (VDFスweep・インテンシティ)ではピッチベンダーでVDFカットオフを変化させる効果を設定します。

▼Pitch MG Int. (ピッチ MG インテンシティ)は値を大きくする程、ジョイスティックなどによるピッチMGの効果が強くなります。

▼Pitch MG Frequency(ピッチ MG フリークンシー)ではジョイスティックなどによりピッチMGのスピードを変化させる効果を設定します。

☆値を0に設定すると7Aで設定したスピードのまま、1~3に設定するとジョイスティックなどの操作によって7Aで設定したスピードより速くなります。

☆ピッチMGのモジュレーション波形、キーシークは、7A、7B Pitch MGでの設定が有効になります。

▼VDF MG Int. (VDF MG インテンシティ)は値を大きくする程、ジョイスティックなどによるVDF MGの効果が強くなります。

▼VDF MG Frequency(VDF MG フリークンシー)ではジョイスティックなどによりVDF MGのスピードを変化させる効果を設定します。

☆VDF MGのモジュレーション波形と、キーシークは、7C、7D VDF MGでの設定が有効になります。

2.COMBINATION PLAYモード

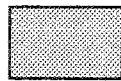
このモードに入るには

①			

① = このキーを押します。

キーのはたらき

PLAY	CARD	+10	+1
EDIT	INT	-10	-1



＝そのモードの時にインジケータが点灯するキー

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

- パネル上で"INT"が選ばれている時はインターナル・メモリー、"CARD"が選ばれている時はカード内のコンビネーションがセレクトされます。
- MIDIでコンビネーションをセレクトする時は、GLOBALモード2AでMBRのMIDIチャンネルを送信側のチャンネルに合わせ、2Bで機能が働くように設定しておいてください。

☆マルチモードでのプログラム・チェンジは各ティンバーで設定されたMIDIチャンネルごとに行われますが、グローバルMIDIチャンネルで受信した時はコンビネーション・チェンジが行われます。

★音色ごとの同時発音数に制限はありません。(全音色で使用されているオシレータの数の合計が16になるまで発音できます。)

- COMBINATIONモードでの表示は各コンビネーションごとに設定されたコンビネーション・タイプにより違います。

- REI接続時は、ページ・メモリー機能が動作します。(ONの場合)

SINGLE

COMBINATION NO.

COMBINATION NAME

I01 GrandPiano

	Combination (コンビネーション)	I00~I99 C00~C99	コンビネーションの選択
--	---------------------------	--------------------	-------------

LAYER

COMBINATION NO.

COMBINATION NAME

I03 String Pad

P1:I37 P2:I36

LAYER 2 PROGRAM

LAYER 1 PROGRAM

	Combination (コンビネーション)	I00~I99 C00~C99	コンビネーションの選択
--	---------------------------	--------------------	-------------

SPLIT

COMBINATION NO.

COMBINATION NAME

C01 Combi 001

Low:C02 Up:C98

UPPER PROGRAM

LOWER PROGRAM

	Combination (コンビネーション)	I00~I99 C00~C99	コンビネーションの選択
--	---------------------------	--------------------	-------------

VELOCITY SW

COMBINATION NO.

COMBINATION NAME

C02 Combi 002

Sft:I02 Loud:I97

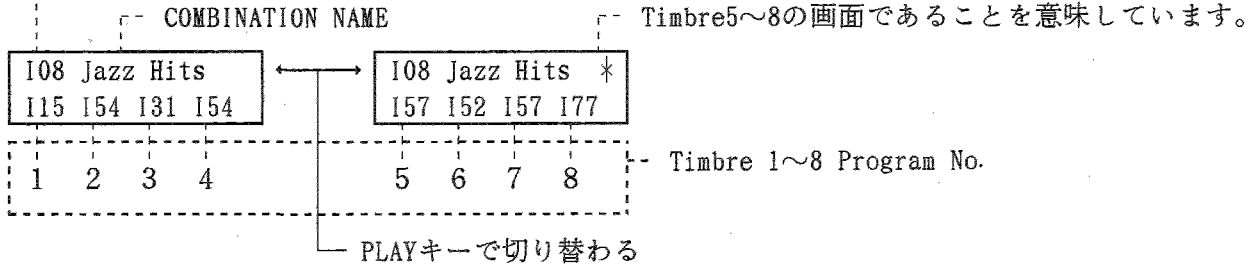
LOUD PROGRAM

SOFT PROGRAM

	Combination (コンビネーション)	I00~I99 C00~C99	コンビネーションの選択
--	---------------------------	--------------------	-------------

MULTI

COMBINATION NO.



	Combination (コンビネーション)	100~199 C00~C99	コンビネーションの選択
--	---------------------------	--------------------	-------------

Timbre 1~8にMIDIデータが入力されると、各Timbreごとにパネル上のキーのLEDが点灯します。(キーには右図のように対応します。)モードの状態等を示すためにあらかじめ点灯していたLEDは、逆に消えます。

T1	T2	T3	T4
T5	T6	T7	T8

- コンビネーション・タイプがシングルの際はT1が、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチの際はT1とT2が同時に点灯(または消灯)します。
- エクスクルーシブ・データ受信時は、いまONしているLED(モード表示用)がOFFします。

3. COMBINATION EDITモード

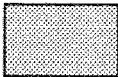
このモードに入るには

	②		
①			

① ② =この順でキーを押します。

キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▷	△/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO

 =そのモードの時にインジケータが点灯するキー

このモードでは複数のプログラムの組合せ(コンビネーション)を設定します。

MBRのコンビネーションには、シングル、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ及びマルチの5つの種類(コンビネーション・タイプ)があります。各コンビネーションは1~8個のティンバーで構成されており、その各ティンバーごとに、1つのプログラム、演奏や出力に関するパラメータ(パンポット、レベル、MIDIチャンネルなど)と、1つのコンビネーション全体に対する一組のエフェクト・パラメータを持っています。

- エディットするコンビネーションは**0 A** COMB SELECTで選びます。
- エディットが終わり、コンビネーションが完成したら、**0 B** Combination Writeでライトを行ってください。(ライトする前に**0 A**で別のコンビネーションに変えると、ライトしていないコンビネーションのデータは失われてしまいます。)
- プログラムを選択する際に、プログラム・データの入ったメモリーカードがフロントパネルのスロットに差し込まれている場合は、カード内のプログラムを選ぶことができます。(カードのプログラムを含むコンビネーションを使用する時は、必ずそのカードをセットしておいてください。カードがセットされていないとカードの番号を選んでも音は出ません。セットしていたカードを抜くと、カードのプログラムは同じ番号のインターナルのプログラムに置き替えられます。)

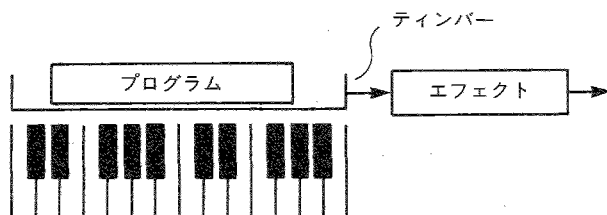
各コンビネーション・タイプによってパラメータが違いますので、説明もコンビネーション・タイプごとに分けてあります。選んだコンビネーションのタイプに合わせて説明をご覧ください。

コンビネーション・タイプについて

シングル

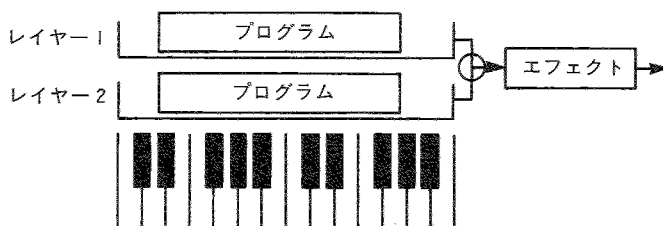
1つのプログラムから構成されるコンビネーション・タイプです。

☆プログラムをそのままシングルのコンビネーションとしてライトしておく、その都度プログラムとコンビネーションのモードを行ったり来たりせずに、コンビネーション・チェンジのみで音色を切り換えることができます。



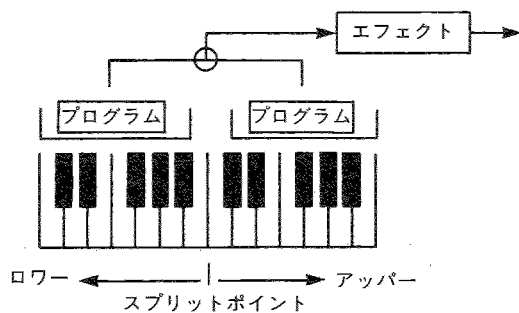
レイヤー

2つのプログラムをミックスして演奏することができます。



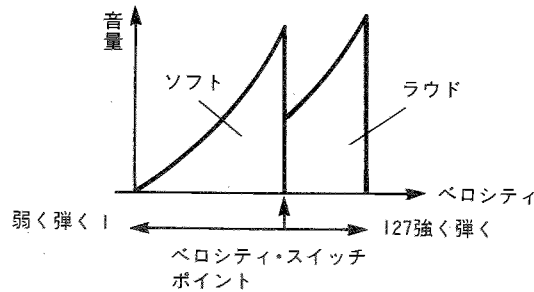
スプリット

音域によって2つのプログラムを弾き分けることができます。



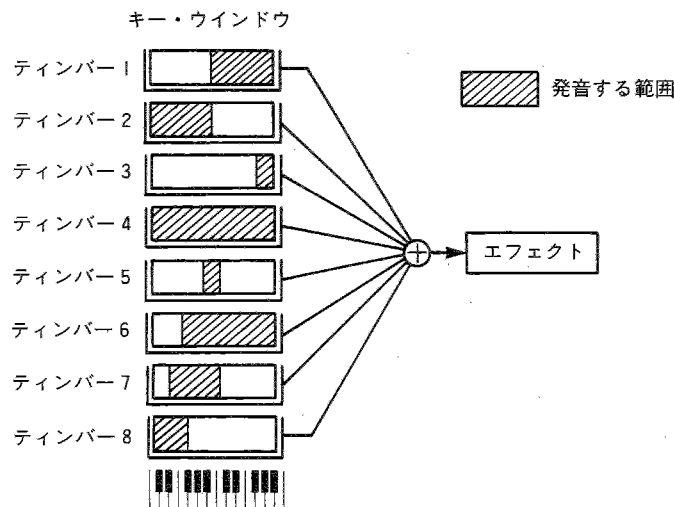
ベロシティ・スイッチ

鍵盤を弾くタッチの強さで2つのプログラムを切り換えて演奏することができます。



マルチ

マルチ・タイプのコンビネーションでは、8つまでのティンバーそれぞれに、1つのプログラム、MIDIチャンネルや発音する音域、ベロシティの範囲などを自由に設定できます。外部からのMIDIデータによりマルチ音色での演奏ができるほか、他のコンビネーション・タイプで設定できない複雑なスプリット/レイヤーなどのセッティングも行えます。



各タイプに共通のファンクション

- ページ・メモリーがONの時COMBINATION EDITモードに入ると最初は0A COMBINATION SELECTのページが選ばれます。ここでPAGE+キーを押すと、前回このモードから他のモードに移った時に選ばれていたパラメータにジャンプします。PAGE+キー、PAGE-キーを使用してエディットするパラメータのあるページを選んでください。(ただし0Aのページに他のページから移ってくると0A COMB SELECTではなく、0B COMB WRITEが選ばれます。)
- 2ページ目以降のファンクションはコンビネーション・タイプの設定により異なりますので、各タイプの説明をご覧ください。
- エフェクトの設定は、EFFECT EDITモードで行い、各コンビネーション・ナンバーごとに記憶しておくことができます。

ページ		エディットするパラメータ	本誌ページ
0A~0C	COMBINATION SELECT WRITE/RENAME	コンビネーションの選択 コンビネーションのライト/リネーム	33
1A	TYPE SELECT	コンビネーション・タイプの選択	33

0A~0C SELECT/WRITE/RENAME(セレクト/ライト/リネーム)

0A COMB SELECT
I00 :Krypton

0B COMB WRITE
Write→I00 OK?

0C RENAME
I00:Krypton

0 A	COMBINATION SELECT	I00~I99 C00~C99	コンビネーションの選択
0 B		I00~I99 C00~C99	ライトするコンビネーション・ナンバー
	[OK?]		ライトの実行
0 C			リネーム

▼このファンクションでは、エディットの終わったコンビネーションをインターナルメモリーまたはRAMカードにライト(書き込み)します。

・コンビネーション・メモリー・プロテクトが"ON"になっているとライトは行えません。(メモリー・プロテクトの解除はGLOBALモード3Bで行ないます。)

①0Cで、▷、◁キーと△/YES、▽/NOキーを用いてコンビネーションの名前を設定します。
・英数字と記号を合わせて10文字までの名前がつけられます。

②0Bでライトする先のコンビネーション・ナンバーを選びます。

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

③カーソルを'OK?'に合わせ△/YESキーを押します。

④Are You Sure?と表示が出ますので、書き込みを行ってもよい場合は△/YESを押します。
・そのナンバーに前に入っていたコンビネーションは失われますのでご注意ください。
・▽/NOキーを押すとライトはキャンセルされます。

⑤ライトが終わるとCompletedと表示されます。

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

1A TYPE SELECT(タイプ・セレクト)

1A TYPE SELECT
MULTI OK?

1 A	TYPE SELECT (タイプ・セレクト)	SINGLE LAYER SPLIT VELOCITY SW MULTI	コンビネーション・タイプの選択 シングル レイヤー スプリット ベロシティ・スイッチ マルチ
-----	---------------------------	--	---

▼TYPE SELECT(タイプ・セレクト)ではコンビネーション・タイプを選びます。

・現在設定されているタイプと異なるタイプを選び、カーソルを'OK?'にして△/YESキーを押すとタイプが変更されます。(△/YESを押さずに他のページに移ると変更はキャンセルされます。)

シングルタイプのファンクション

ページ		エディットするパラメータ	本誌ページ
2 A	PROGRAM	プログラム・ナンバー	34
3 A	LEVEL/PANPOT	レベル/パンポット(出力先)	34

2A PROGRAM(プログラム)

2A SINGLE
 100:Piano 16'

2 A	Program (プログラム)	100~199 C00~C99	プログラム・ナンバー(音色)の選択
-----	--------------------	--------------------	-------------------

▼Program(プログラム)ではプログラム(音色)を選びます。

3A LEVEL/PANPOT(レベル/パンポット)

3A SINGLE
 Level=99 Pan=5:5

3 A	Level	Level (レベル)	0~99	レベル(音量)の設定
	Pan	Panpot (パンポット)	A, 9:1~1:9, B, C, C+D, D	出力先の設定

▼Level(レベル)では音量を設定します。99でそのプログラムのプログラム・パラメータで設定されている音量になり、0では音はでません。

▼Panpot(パンポット)では、出力をAからDに設定します。A, A:B(9:1~1:9), B, C, C+D, Dより選択します。

・ドラム・キットのプログラムが選ばれている時は、表示は"SNR"になり、DRUMSモードでのパンポットの設定が有効になります。(ここでは設定できません。)

レイヤータイプのファンクション

ページ		エディットするパラメータ	本誌ページ
2 A～2 C	LAYER1 PROG/LEVEL/ PANPOT/DAMPER FILTER	レイヤー1のプログラム・ナンバー、出力レベル、パンポット(出力先)、ダンパー	35
3 A～3 D	LAYER2 PROG/LEVEL/ PANPOT/INTERVAL/ DETUNE/DAMPER FILTER	レイヤー2のプログラム・ナンバー、出力レベル、パンポット(出力先)、インターバル、デチューン、ダンパー	36

2A～2C LAYER1 PROGRAM/LEVEL/PANPOT/DAMPER FILTER (レイヤー1 プログラム/レベル/パンポット/ダンパー)

2A LAYER 1 137: Analog 1	2B LAYER 1 Level=99 Pan=5 :5	2C LAYER 1 Damper=ENA
-----------------------------	---------------------------------	--------------------------

ページ	項目	パラメータ	説明
2 A		Layer 1 Program (レイ-1・プログラム) 100～199 C00～C99	レイヤー1のプログラムの選択
2 B	Level	Layer 1 Level (レイ-1・レベル) 0～99	レイヤー1のレベルの調整
	Pan	Layer 1 Panpot (レイ-1・パンポット) A, 9:1～1:9, B, C, C+D, D	レイヤー1の出力先の設定
2 C	Damper	Layer 1 Damper Filter (レイ-1・ダンパー) DIS/ENA (Disable/Enable)	レイヤー1のダンパー効果の OFF/ON

▼Layer 1 Program(レイ-1・プログラム)ではレイヤー1のプログラムを選びます。

▼Layer 1 Level(レイ-1・レベル)ではレイヤー1の音量を設定します。99でそのプログラムのプログラム・パラメータで設定されている音量になり、0では音はでません。

▼Layer 1 Panpot(レイ-1・パンポット)ではレイヤー1の出力先をAからDにアサイン(割当)します。A, A:B(9:1～1:9), B, C, C+D, Dより選択します。

・ドラム・キットのプログラムが選ばれている時は、表示は"SN"になり、DRUMSモードでのパンポットの設定が有効になります。(ここでは設定できません。)

▼Layer 1 Damper Filter(レイ-1・ダンパー)を"DIS"に設定するとレイヤー1の音色にダンパー効果がなくなります。

3A~3D LAYER2 PROGRAM/LEVEL/PANPOT/INTERVAL/DETUNE/DAMPER FILTER
 (レイヤー2 プログラム/レベル/パンポット/インターバル/デチューン/ダンパー)

3A LAYER 2 136:Strings	3B LAYER 2 Level=42 Pan=C+D	3C LAYER 2 INT=-12 Tune=+00	3D LAYER 2 Damper=ENA
---------------------------	--------------------------------	--------------------------------	--------------------------

3 A		Layer 2 Program (レイヤー2・プログラム)	100~199 C00~C99	レイヤー2のプログラムの選択
3 B	Level	Layer 2 Level (レイヤー2・レベル)	0~99	レイヤー2のレベルの調整
	Pan	Layer 2 Panpot (レイヤー2・パンポット)	A, 9:1~1:9, B, C, C+D, D	レイヤー2の出力先の設定
3 C	INT	Layer 2 Interval (レイヤー2・インターバル)	-24~+24	レイヤー1とレイヤー2のピッチ の差(半音単位)
	Tune	Layer 2 Detune (レイヤー2・デチューン)	-50~+50	レイヤー1とレイヤー2のピッチ の差(セント単位)
3 D	Damper	Layer 2 Damper Filter (レイヤー2・ダンパー)	DIS/ENA	レイヤー2のダンパー効果のOFF/ ON

▼Layer 2 Program(レイヤー2・プログラム)ではレイヤー2のプログラムを選びます。

▼Layer 2 Level(レイヤー2・レベル)ではレイヤー2の音量を設定します。99でそのプログラムのプログラム・パラメータで設定されている音量になり、0では音がでません。

▼Layer 2 Panpot(レイヤー2・パンポット)ではレイヤー2の出力先をAからDにアサイン(割当)します。内容はLayer 1 Panpotと同じです。

▼Layer 2 Interval(レイヤー2・インターバル)ではレイヤー1に対するレイヤー2のピッチを半音単位(±2オクターブ)で設定します。

▼Layer 2 Detune(レイヤー2・デチューン)ではレイヤー1に対するレイヤー2のピッチをセント単位(±50セント)(100セント=半音)で設定します。

▼Layer 2 Damper Filter(レイヤー2・ダンパー):内容はLayer 1 Damper Filterと同じです。

スプリットタイプのファンクション

ページ		エディットするパラメータ	本誌ページ
2 A	SPLIT POINT	スプリット・ポイント	37
3 A~3 C	LOWER PROG/LEVEL/ PANPOT/DAMPER FILTER	ロー側プログラム・ナンバー、出力レベル、パンポット(出力先)、ダンパー	37
4 A~4 C	UPPER PROG/LEVEL/ PANPOT/DAMPER FILTER	アッパー側プログラム・ナンバー、出力レベル、パンポット(出力先)、ダンパー	38

2A SPLIT POINT(スプリット・ポイント)

2A SPLIT
Point=C4

2 A	SP	Split Point (スプリット・ポイント)	C#-1~G9	スプリット・ポイントの設定
-----	----	-----------------------------	---------	---------------

▼Split Point(スプリット・ポイント)ではキー・スプリットの音程を設定します。

3A~3C LOWER PROGRAM/LEVEL/PANPOT/DAMPER FILTER (ロー・プログラム/レベル/パンポット/ダンパー)

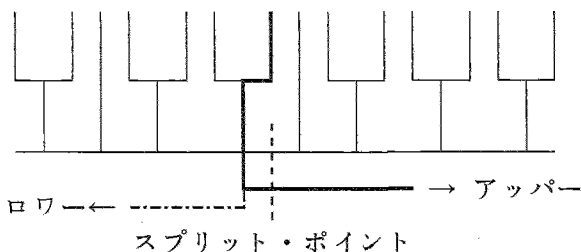
3A LOWER
100:Piano 16'

3B LOWER
Level=99 Pan=5:5

3C LOWER
Damper=ENA

3 A		Lower Program (ロー・プログラム)	100~199 C00~C99	スプリット・ポイントより低い音程のプログラムの選択
3 B	Level	Lower Level (ロー・レベル)	0~99	ロー・プログラムのレベルの調整
	Pan	Lower Panpot (ロー・パンポット)	A, 9:1~1:9, B, C, C+D, D	ロー・プログラムの出力先の設定
3 C	Damper	Lower Damper Filter (ロー・ダンパー)	DIS/ENA	ロー・プログラムのダンパー効果のOFF/ON

▼Lower Program(ロー・プログラム)ではスプリット・ポイントより低い音程のキーを弾いた時発音するプログラムを選びます。



・スプリット・ポイントはアッパー側の最低音のキーとなります。

▼Lower Level(ロー・レベル)ではロー・プログラムのレベル(音量)を設定します。99でプログラム・パラメータで設定されている音量になります。

▼Lower Panpot(ロー・パンポット)ではロー・プログラムの出力先をAからDへアサインします。A, A:B(9:1~1:9), B, C, C+D, Dより選択します。
・ドラム・キットのプログラムが選ばれている時は、表示は"SND"になり、DRUMSモードでのパンポットの設定が有効になります。(ここでは設定できません。)

▼Lower Damper Filter(ロー・ダンパー)を"DIS"に設定するとロー・プログラムにダンパー効果がかからなくなります。

4A~4C UPPER PROGRAM/LEVEL/PANPOT/DAMPER FILTER
 (アッパー・プログラム/レベル/パンポット/ダンパー)

4A UPPER
I01:E. Piano 1

4B UPPER
Level=99 Pan=5:5

4C UPPER
Damper=ENA

4 A		Upper Program (アッパー・プログラム)	100~I99 C00~C99	スプリット・ポイントより高い音程 のプログラムの選択
4 B	Level	Upper Level (アッパー・レベル)	0~99	アッパー・プログラムのレベルの調 整
	Pan	Upper Panpot (アッパー・パンポット)	A, 9:1~1:9, B, C, C+D, D	アッパー・プログラムの出力先の設 定
4 C	Damper	Upper Damper Filter (アッパー・ダンパー)	DIS/ENA	アッパー・プログラムのダンパー効 果のOFF/ON

▼Upper Program(アッパー・プログラム)ではスプリット・ポイントより高い音程のキーを弾いた時発音するプログラムを選びます。

▼Upper Panpot(アッパー・パンポット)ではアッパー・プログラムの出力先をAからDにアサインします。内容はLower Panpotと同じです。

▼Upper Level(アッパー・レベル)ではアッパー・プログラムのレベル(音量)を設定します。内容はLower Levelと同じです。

▼Upper Damper Filter(アッパー・ダンパー):内容はLower Damper Filterと同じです。

ベロシティ・スイッチタイプのファンクション

ページ		エディットするパラメータ	本誌ページ
2 A	VELOCITY SW POINT	ベロシティ・スイッチ・ポイント	39
3 A～3 C	SOFT PROG/LEVEL/ PANPOT/DAMPER FILTER	ソフト側のプログラム・ナンバー、出力レベル、出力先(パンポット)、ダンパー	39
4 A～4 C	LOUD PROG/LEVEL/ PANPOT/DAMPER FILTER	ラウド側のプログラム・ナンバー、出力レベル、出力先(パンポット)、ダンパー	40

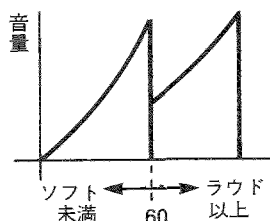
2A VELOCITY SWITCH POINT(ベロシティ・スイッチ・ポイント)

2A VEL. SW
Point=063

2 A	Point	Vel. SW Point (ベロシティ・スイッチ・ポイント)	2～127	ベロシティ・スイッチのベロシティ値
-----	-------	------------------------------------	-------	-------------------

▼Vel. SW Point(ベロシティ・スイッチ・ポイント)ではベロシティ・スイッチのベロシティ値を設定します。

・例 ベロシティ・スイッチ・ポイントを60に設定した時



3A～3C SOFT PROGRAM/LEVEL/PANPOT/DAMPER FILTER (ソフト・プログラム/レベル/パンポット/ダンパー)

3A SOFT
100:Piano 16'

3B SOFT
Level=99 Pan=5:5

3C SOFT
Damper=ENA

3 A		Soft Program (ソフト・プログラム)	100～199 C00～C99	ベロシティ・スイッチ・ポイントより弱く弾いた時のプログラムの選択
3 B	Level	Soft Level (ソフト・レベル)	0～99	ソフト・プログラムのレベルの調整
	Pan	Soft Panpot (ソフト・パンポット)	A, 9:1～1:9, B, C, C+D, D	ソフト・プログラムの出力先の設定
3 C	Damper	Soft Damper Filter (ソフト・ダンパー)	DIS/ENA	ソフト・プログラムのダンパー効果のOFF/ON

▼Soft Program(ソフト・プログラム)では打鍵時のベロシティ値がベロシティ・スイッチ・ポイントより小さい時(弱く弾いた時)に発音するプログラムを選びます。

▼Soft Level(ソフト・レベル)ではソフト・プログラムのレベル(音量)を設定します。99でプログラム・パラメータで設定されている音量になります。

▼Soft Panpot(ソフト・パンポット)ではソフト・プログラムの出力先をAからDへアサインします。A, A:B(9:1～1:9), B, C, C+D, Dより選択します。
・ドラム・キットのプログラムが選ばれている時は、表示は"SN"になり、DRUMSモードでのパンポットの設定が有効になります。(ここでは設定できません。)

▼Soft Damper Filter(ソフト・ダンパー)を"DIS"に設定するとソフト・プログラムにダンパー効果がかからなくなります。

4A~4C LOUD PROGRAM/LEVEL/PANPOT/DAMPER FILTER
(ラウド・プログラム/レベル/パンポット/ダンパー)

4A LOUD
I01:E. Piano 1

4B LOUD
Level=99 Pan=5:5

4C LOUD
Damper=ENA

4 A		Loud Program (ラウド・プログラム)	I00~I99 C00~C99	ベロシティ・スイッチ・ポイントより強く弾いた時のプログラムの選択
4 B	Level	Loud Level (ラウド・レベル)	0~99	ラウド・プログラムのレベルの調整
	Pan	Loud Panpot (ラウド・パンポット)	A, 9:1~1:9, B, C, C+D, D	ラウド・プログラムの出力先の設定
4 C	Damper	Loud Damper Filter (ラウド・ダンパー)	DIS/ENA	ラウド・プログラムのダンパー効果のOFF/ON

▼Loud Program(ラウド・プログラム)では打鍵時のベロシティ値がベロシティ・スイッチ・ポイントより大きい時(強く弾いた時)に発音するプログラムを選びます。

▼Loud Level(ラウド・レベル)ではラウド・プログラムのレベル(音量)を設定します。内容はSoft Levelと同じです。

▼Loud Panpot(ラウド・パンポット)ではラウド・プログラムの出力先をAからDにアサインします。内容はSoft Panpotと同じです。

▼Loud Damper Filter(ラウド・ダンパー):内容はSoft Damper Filterと同じです。

マルチタイプのファンクション

ページ		エディットするパラメータ	本誌ページ
2 A～2 B	PROGRAM SELECT	各ティンバーに割り当てるプログラム	41
3 A～3 B	OUTPUT LEVEL	各ティンバーの出力レベル	42
4 A～4 B	MIDI-CH	各ティンバーのMIDI受信チャンネル	42
5 A～5 D	KEY WINDOW TOP	各ティンバーの音域のトップ・キー	43
	KEY WINDOW BOTTOM	各ティンバーの音域のボトム・キー	
6 A～6 D	VEL. WINDOW TOP	各ティンバーのベロシティ・スイッチのトップ・ベロシティ値	44
	VEL. WINDOW BOTTOM	各ティンバーのベロシティ・スイッチのボトム・ベロシティ値	
7 A～7 D	KEY TRANSPOSE	各ティンバーのキー・トランスポーズ	44
	DETUNE	各ティンバーのデチューン	
8 A～8 D	MIDI PROG CHG	各ティンバーのプログラム・チェンジの受信フィルター	45
	DAMPER FILTER	各ティンバーのダンパー効果の受信フィルター	
	AFTER TOUCH	各ティンバーのアフター・タッチ効果の受信フィルター	
	CONTROL CHANGE	各ティンバーのコントロール効果の受信フィルター	
9 A～9 B	PANPOT	各ティンバーの出力先	46

2A～2B PROGRAM SELECT(プログラム・セレクト)

2A PROGRAM 1-4 OFF OFF OFF OFF	2B PROGRAM 5-8 OFF OFF OFF OFF
-----------------------------------	-----------------------------------

2 A	Timbre 1 Program (ティンバー1・プログラム)	OFF/100～199 C00～C99	各ティンバーのプログラムの選択
	Timbre 2 Program (ティンバー2・プログラム)	OFF/100～199 C00～C99	
	Timbre 3 Program (ティンバー3・プログラム)	OFF/100～199 C00～C99	
	Timbre 4 Program (ティンバー4・プログラム)	OFF/100～199 C00～C99	
2 B	Timbre 5 Program (ティンバー5・プログラム)	OFF/100～199 C00～C99	
	Timbre 6 Program (ティンバー6・プログラム)	OFF/100～199 C00～C99	
	Timbre 7 Program (ティンバー7・プログラム)	OFF/100～199 C00～C99	
	Timbre 8 Program (ティンバー8・プログラム)	OFF/100～199 C00～C99	

▼各ティンバーのプログラムを選びます。"OFF"に設定したティンバーは発音しません。

3A~3B OUTPUT LEVEL(アウトプット・レベル)

3A LEVEL 1-4 99 99 99 99	3B LEVEL 5-8 99 99 99 99
-----------------------------	-----------------------------

3 A	Timbre 1 Level (ティンバー1・レベル)	0~99	各ティンバーの出力レベルの調整
	Timbre 2 Level	0~99	
	Timbre 3 Level	0~99	
	Timbre 4 Level	0~99	
3 B	Timbre 5 Level	0~99	
	Timbre 6 Level	0~99	
	Timbre 7 Level	0~99	
	Timbre 8 Level	0~99	

▼OUTPUT LEVEL(アウトプット・レベル)は各ティンバーの出力レベルを調整します。99でそのティンバーで使用されているプログラムのプログラム・パラメータで設定されている音量になり、0の時そのティンバーの音は出ません。

4A~4B MIDI-CH(MIDIチャンネル)

4A MIDI CH 1-4 1G 1G 1G 1G	4B MIDI CH 5-8 1G 1G 1G 1G
-------------------------------	-------------------------------

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

▼各ティンバーのMIDI受信チャンネルを設定します。

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

・MIDIのプログラム・チェンジ、ピッチ・ベンド、アフター・タッチやコントロール・チェンジのデータは、ティンバーごとに指定したMIDIチャンネルのデータを受信します。(8A~8Dで受信しないように設定することもできます。)

・受信チャンネルがグローバル・チャンネル(GLOBALモードで設定されたMBR全体をコントロールするMIDIチャンネル)と同じ時は数字の後に"G"が表示されます。
 ・プログラム・チェンジは各ティンバーで設定されたMIDIチャンネルごとに行われますが、グローバル・チャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーション・チェンジが行われます。そこで、コンビネーション・チェンジを行わない時は、ティンバーでは使われていないMIDIチャンネルをグローバル・チャンネルに設定しておきます。

5A~5D KEY WINDOW TOP/BOTTOM(キー・ウィンドウ・トップ/ボトム)

5A KW TOP 1-4
G9 G9 G9 G9

5B KW TOP 5-8
G9 G9 G9 G9

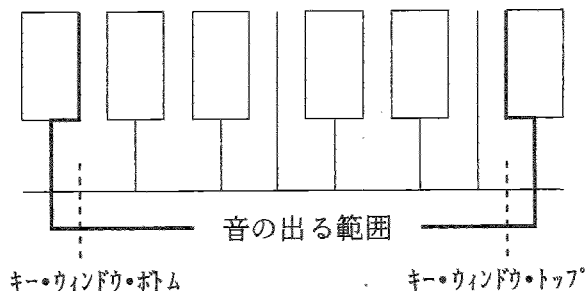
5C KW BTM 1-4
C1 C1 C1 C1

5D KW BTM 5-8
C1 C1 C1 C1

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

▽Key Window(キー・ウィンドウ)ではティンバーごとに音の出る音域(キー・ウィンドウ)を設定してその範囲外の音域では音が出ないようにすることができます。これによってキーの位置によって複数の違うプログラムを演奏することができます。

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



6A~6D VELOCITY WINDOW TOP/BOTTOM(ベロシティ・ウィンドウ・トップ/ボトム)

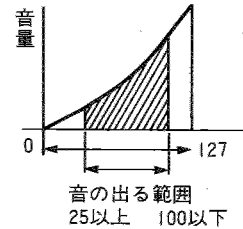
6A VW TOP 1-4 127 127 127 127	6B VW TOP 5-8 127 127 127 127	6C VW BTM 1-4 001 001 001 001	6D VW BTM 5-8 001 001 001 001
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

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

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

・トップの値をボトムの値より小さい値に設定することはできません。

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



7A~7D KEY TRANSPOSE/DETUNE (キー・トランスポーズ/デチューン)

7A TRANS 1-4 +00 +00 +00 +00	7B TRANS 5-8 +00 +00 +00 +00	7C DETUNE 1-4 +00 +00 +00 +00	7D DETUNE 5-8 +00 +00 +00 +00
---------------------------------	---------------------------------	----------------------------------	----------------------------------

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

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

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

8A~8D MIDI FILTER(MIDIフィルター)

8A PROG CHANGE E E E E E E E E	8B DAMPER E E E E E E E E	8C AFTER TOUCH E E E E E E E E	8D CONTROL CHG E E E E E E E E
-----------------------------------	------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

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

▼MIDI PROG CHG(MIDIプログラム・チェンジ)を"D"に設定したティンバーはMIDIプログラム・チェンジを受信してもプログラムが変わりません。
・グローバル・チャンネルでプログラム・チェンジを受信した時には、ここでの設定に関わらずコンビネーション・チェンジが行われます。

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

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

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

9A~9B PANPOT(パンポット)

9A PANPOT 1-4 5:5 5:5 5:5 5:5	9B PANPOT 5-8 5:5 5:5 5:5 5:5
----------------------------------	----------------------------------

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

▼PANPOT(パンポット)では各ティンバーの出力をAからDの出力にアサインします。各ティンバーの出力先はA, A:B(9:1~1:9), B, C, C+D, Dより選択します。

・ドラムキットのプログラムがアサインされている時は、表示は"SND"になり、DRUMSモードでのパンポットの設定が有効になります。(ここでは設定できません。)

4. EFFECT モード

このモードに入るには

			②
①			

① ② =この順でキーを押します。

キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▷	△/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO



=そのモードの時にインジケータが点灯するキー

M3Rは2系統、各2チャンネルのマルチ・デジタル・エフェクトを内蔵しています。それぞれのエフェクトに対してリバーブ、ディレイ、コーラスを始め、フランジャー、フェイズ・シフター、ディストーション、エキサイターにいたる幅広いエフェクト・タイプからセレクトでき、パラメータによりさらに細かい調整も可能になっています。

エフェクト・セッティングはコンビネーションに対して設定することができます。

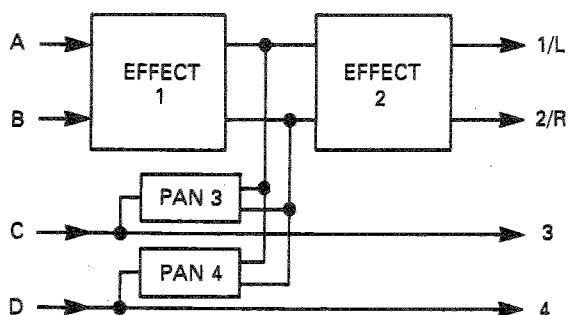
- エフェクトの設定はコンビネーションごとに行えます。従ってコンビネーションを変えると、エフェクトの設定も変わります。
- ドラム・キットのプログラムやコンビネーションの中の特定の音色だけに別のエフェクトをかけるようなセッティングも可能です。

エフェクト部は4系統の入力(A、B、C、D)、出力(1/L、2/R、3、4)に対し、2つのエフェクトと2つのパンポットという構成になっています。また2つのエフェクトの配置について、シリアルとパラレルの2つの設定があります。(M3Rの信号はこのエフェクト部をを通過後、初めてD/Aコンバータによりデジタル信号からオーディオ信号に変換されています。)

- ・GLOBALモードでページ・メモリー機能がONになっていると、次にEFFECTモードに入る際には、このモードから他のモードに移った時に選ばれていたパラメータが自動的に選ばれます。
- ・GLOBALモードでEFFECT INTERLOCKがOFFになっていてもこのモードでは常にエフェクトがかかった音を聴くことができます。

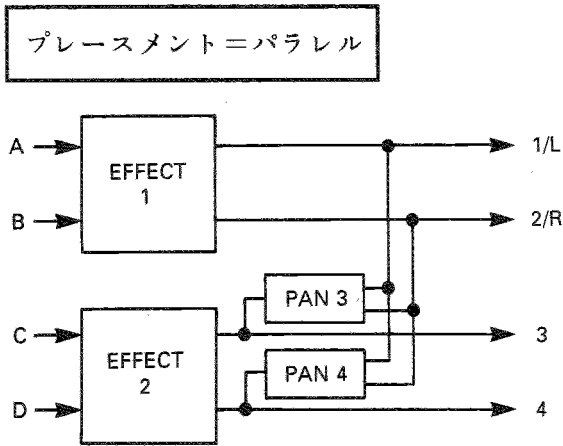
エフェクト・プレースメントについて

プレースメント=シリアル



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

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



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

- エフェクト・パターンにはステレオ構成になっているもの(1~25)と、両チャンネルのエフェクトが異なるタイプで構成されているもの(26~33)とがあります。
- A~Dへの入力は、COMBINATION EDITモードのパンポットで設定します。ただし、ドラム・キットを使用する場合はDRUMSモードでの設定が優先します。

☆アウト3・パンとアウト4・パンの設定により、次のような各種のセッティングが可能です。
 ・CとDに異なる音色を入力した時は、アウト

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

0A~0C EFFECT1(エフェクト1)

0A EFFECT1=01
Hall OFF

0B Hall
DRY:EFF=60:40

0C Delay
DRY:EFF=60:40

0 A	EFFECT TYPE (エフェクト・タイプ)	01~33 34:No Effect	エフェクト・タイプの選択 エフェクトを使用しない
	SWITCH (スイッチ)	OFF/ON	エフェクトのON/OFF
0 B	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99:1~ 1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス
0 C	DRY:EFF Balance (ドライ:エフェクト・バランス)	DRY,99:1~ 1:99,EFF	ダイレクト音とエフェクト音の出力バランス (TYPE26以降で使用します。)

- ▼ 0Aでエフェクト・タイプを選びます。
 - エフェクト・タイプを選び直すと、エフェクト・パラメータには初期値(P.66をご覧ください)がセットされます。
 - 2系統のエフェクトで、一方に24:シンフォニック・アンサンブルまたは25:ロータリー・スピーカーが選ばれている時は、他方を選ぶことのできないエフェクト・タイプがあり、エフェクトNo. が--と表示されます。これらのエフェクト・タイプが先に選ばれていると、24、25は選べません。(P.66参照)

▼ コンビネーションを選び直すと、そのコンビネーションのエフェクト・パラメータで設定されている状態になります。

☆リバーブ(01~06)、アーリー・リフレクション(07~09)、オーバー・ドライブ(21,22)、アンサンブル(24)以外のエフェクトでは、エフェクト・スイッチ=OFFの時にもイコライザー(Low EQおよびHIGH EQ)の設定は有効になります。音色のエディット中などに、イコライザーを含むすべてのエフェクトをオフにしたい時は、エフェクト・タイプ=34:No Effectを選んでください。

1A~1D EFFECT1 PARAMETER(エフェクト1・パラメーター)

■エフェクト1のパラメータを設定します。
 ・パラメータの内容はパラメータ・タイプによ
 って異なりますので、各パラメータ・タイプ

の説明をご覧ください。
 ・エフェクト1のエフェクト・タイプを選び直
 すと、ここで設定した値は失われます。

2A~2C EFFECT2(エフェクト2)

▼エフェクト2のタイプを選択します。
 ・内容は0A~0C EFFECT1と同じです。

3A~3C EFFECT2 PARAMETER(エフェクト2・パラメータ)

▼エフェクト2のパラメータを設定します。
 ・内容は1A~1D EFFECT1 PARAMETERと同じです。

4A~4B EFFECT PLACEMENT(エフェクト・プレースメント)

4A PLACEMENT Serial

4B EFF2 PANPOT 3= L 4= R

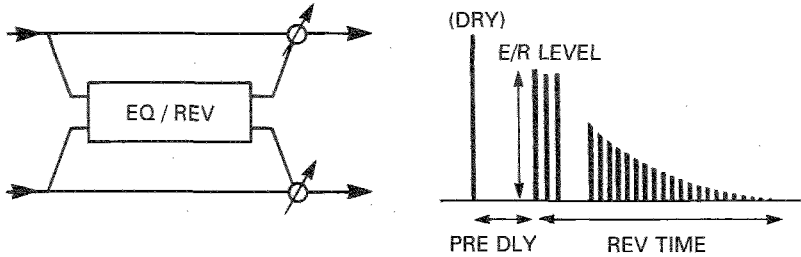
4 A		Effect Placement (エフェクト・プレースメント)	Parallel Serial	エフェクト・プレースメントの選択 パラレル シリアル
4 B	3	Out3 Panpot (アウト3・パンポット)	OFF, R, 01:99 ~99:01, L	アウト3・パンは使用しない(OFF) アウト3・パンの設定(L:R)
	4	Out4 Panpot (アウト4・パンポット)	OFF, R, 01:99 ~99:01, L	アウト4・パンは使用しない(OFF) アウト4・パンの設定(L:R)

▼エフェクト・プレースメントとアウト3、4のパンを設定します。

1 A～1 D、3 A～3 Dのパラメータはエフェクト・タイプによって異なります。
 選んだエフェクト・タイプに応じて説明をご覧ください。
 各エフェクト・タイプのディスプレイにはそれぞれの初期値を表示してあります。

リバーブ

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



1. HALL(ホール)

ナチュラルなホール内での音場感が得られます。

2. ENSEMBLE HALL(アンサンブル・ホール)

ストリングス系やブラス系などのアンサンブルに適したホール系のリバーブです。

3. CONCERT HALL(コンサート・ホール)

初期反射音を強調したかなり大きめのホール内の音場感が得られます。

4. ROOM(ルーム)

やや小さめのルーム内の音場感が得られます。

5. LARGE ROOM(ラージ・ルーム)

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

6. LIVE STAGE(ライブ・ステージ)

やや大きめのルーム内の音場感が得られます。

1A Hall
Time 3.5s H. Dmp 40

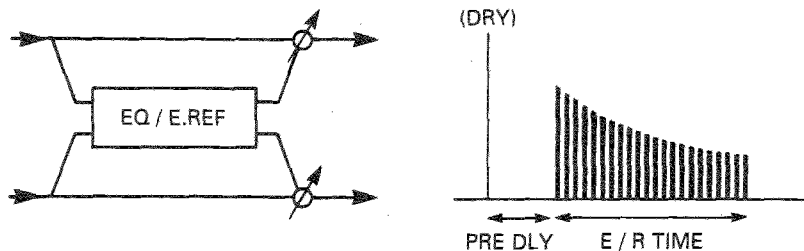
1B Hall
P. Dly 055ms E/R 46

1C Hall
EQ. L -05dB H +00dB

1 A	Time	Reverb Time	0.2～9.9[sec](HALL系)	残響音が減衰する時間
3 A		(リバーブ・タイム)	0.2～4.9[sec](ROOM系)	
	H. Dmp	High Damp	0～99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が早くなります
	(ハイ・ダンプ)			
1 B	P. Dly	Pre Delay	0～200[mS]	ダイレクト音から初期反射音までの時間
3 B		(プリ・ディレイ)		
	E/R	E/R Level	0～99	初期反射音のレベル
		(ア・リー・リフレクション・レベル)		
1 C	EQ. L	EQ Low	-12～+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
3 C		(イコライザ・ロー)		
	H	EQ High	-12～+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン
		(イコライザ・ハイ)		

アーリー・リフレクション

E/Rは音場の音質を決める上で重要な初期反射音を、残響音より取り出したエフェクトです。E/R TIMEを任意に設定することにより、音に厚みを加えたり、エコー的な反射音の効果をつけるなど、幅広い効果を得ることができます。



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

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

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

初期反射音の時間に対するレベル変化がE/R Iとは異なっています。音色に応じて使い分けてください。

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

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

1A Early Ref 1
Time 170ms D 030ms

1B Early Ref 1
EQ. L +00dB H +00dB

1 A	Time	E/R Time (アーリー・リフレクション・タイム)	100~800[mS]	初期反射音の時間
3 A	D	Pre Delay (プリ・ディレイ)	0~200[mS]	ダイレクト音から初期反射音までの時間
1 B	EQ. L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
3 B	H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

ディレイ

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

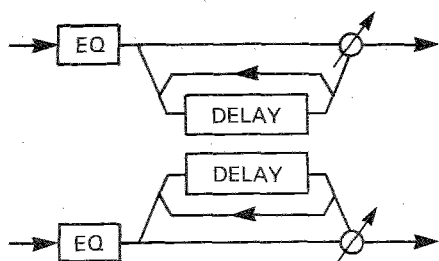
10. STEREO DELAY(ステレオ・ディレイ)

セルフ・フィードバックのついたディレイを2系統持つステレオ・タイプのディレイです。ディレイ・タイム以外のパラメータは、2つのディレイに対して同じ値が設定されます。

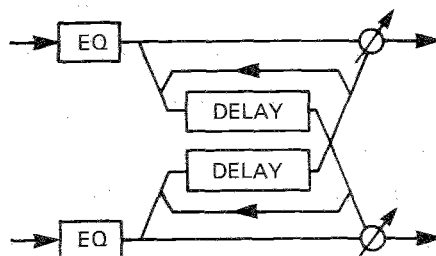
11. CROSS DELAY(クロス・ディレイ)

2つのディレイが相互にフィードバックを掛け合うディレイです。

• STEREO DELAY



• CROSS DELAY



1A Stereo DLY

DT: L250ms R260ms

1B Stereo DLY

FB+50 H. Dmp10

1C Stereo DLY

EQ: L+00dB H+00dB

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

コーラス

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

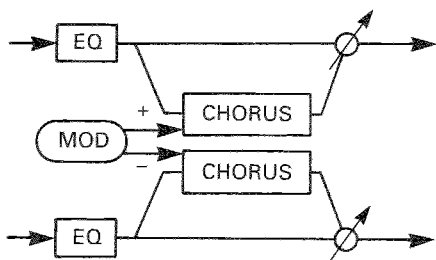
1 2. STEREO CHORUS I (ステレオ・コーラス I)

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

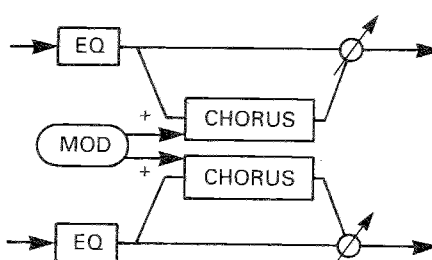
1 3. STEREO CHORUS II (ステレオ・コーラス II)

2つのコーラス・ブロックに対して同位相の変調がかかります。

• STEREO CHORUS I





• STEREO CHORUS II



1A Chorus 1
Mod60 0.30Hz TRI

1B Chorus 1
Time010ms

1C Chorus 1
EQ. L+00dB H+00dB

1 A 3 A	Mod	Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0 ~ 99	変調の深さ
		Mod Speed (スピード)	0.03 ~ 30 [Hz]	変調のスピード (周波数)
		Mod Waveform (ウェーブ・フォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波  三角波 
1 B 3 B	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0 ~ 200 [ms]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
1 C 3 C	EQ. L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
	H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12 ~ +12 [dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

フランジャー

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

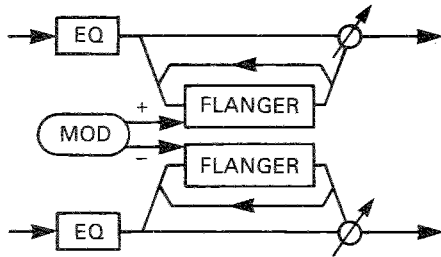
14. STEREO FLANGER(ステレオ・フランジャー)

2つのフランジャー・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたエフェクトです。2つのフランジャー・ブロックに対し、それぞれ逆位相になるように変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動する効果が得られます。

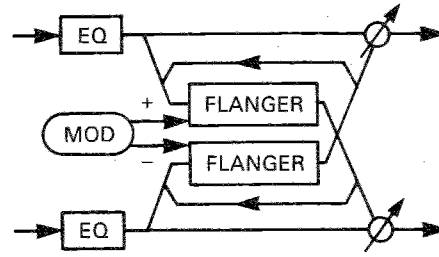
15. CROSS FLANGER(クロス・フランジャー)

2つのフランジャー・ブロックが相互にフィードバックを掛け合うエフェクトです。

・ STEREO FLANGER



・ CROSS FLANGER



1A Flanger
Mod70 0.18Hz SIN

1B Flanger
Time00ms FB-75

1C Flanger
EQ. L+00dB H+00dB

1 A	Mod	Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0 ~ 99	フランジング効果の深さ
3 A		Mod Speed (スピード)	0.03 ~ 30 [Hz]	変調のスピード(周波数)
		Mod Waveform (ウェーブ・フォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波 三角波
1 B	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0 ~ 50 [ms]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
3 B	FB	Feedback (フィードバック)	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります。)
1 C	EQ. L	EQ Low (イライゾ・ロー)	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
3 C	H	EQ High (イライゾ・ハイ)	-12 ~ +12 [dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

フェイズ・シフター

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

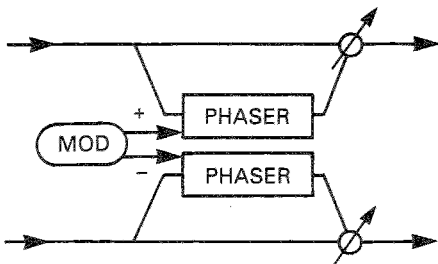
16. PHASER I (フェイザー I)

2つのフェイザー・ブロックを組み合わせ、ステレオ・タイプにしたエフェクトです。2つのフェイザー・ブロックに対し、それぞれ逆位相になるように変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動する効果が得られます。

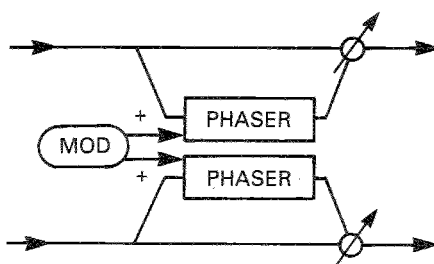
17. PHASER II (フェイザー II)

2つのフェイザー・ブロックに対して、同位相の変調がかかります。

• PHASER I



• PHASER II



1A Phaser 1
Manual199 FB-75

1B Phaser 1
Mod60 0.69Hz SIN

1 A	Manual	Manual (マニュアル)	0 ~ 99	フェイズ・シフト効果のかかる中心周波数
3 A	FB	Feedback (フィードバック)	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 B	Mod	Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0 ~ 99	フェイズ・シフト効果の深さ
3 B		Mod Speed (スピード)	0.03 ~ 30 [Hz]	変調のスピード(周波数)
		Mod Waveform (ウェーブ・フォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波 三角波

トレモロ

音量を周期的に変化させる効果です。

18. STEREO TREMOLO I (ステレオ・トレモロ I)

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

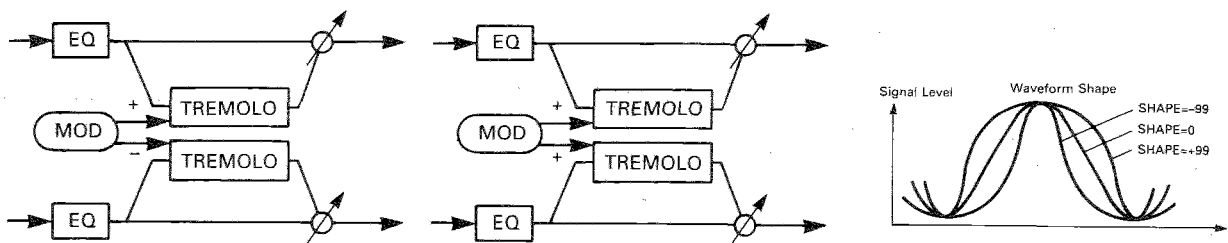
19. STEREO TREMOLO II (ステレオ・トレモロ II)

上記のステレオ・トレモロ I に対し、変調が2つのトレモロ・ブロックで、同位相になるように設定されています。

• STEREO TREMOLO I

• STEREO TREMOLO II



• Shape



1A Tremolo 1
Mod80 1.59Hz SIN

1B Tremolo 1
Shape+99

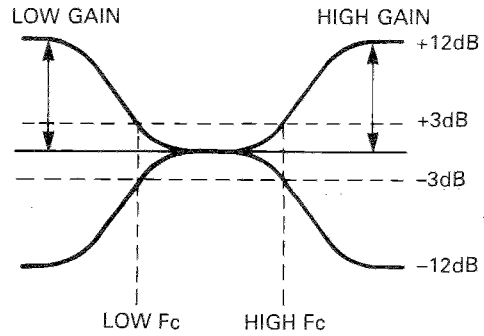
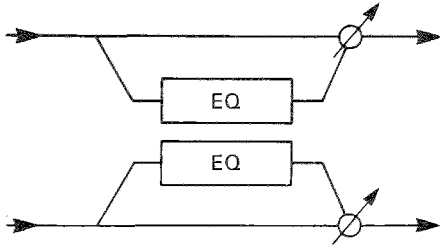
1C Tremolo 1
EQ. L+00dB H+00dB

1 A 3 A	Mod	Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0 ~ 99	トレモロ効果の深さ
		Mod Speed (スピード)	0.03 ~ 30 [Hz]	変調(トレモロ効果)のスピード(周波数)
		Mod Waveform (ウェーブ・フォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波  三角波 
1 B 3 B	Shape	Shape (シェイプ)	-99 ~ +99	変調波形を変化させます。
1 C 3 C	EQ. L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12 ~ +12 [dB]	低域成分をカットまたはブーストする ゲイン
	H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12 ~ +12 [dB]	高域成分をカットまたはブーストする ゲイン

イコライザ

20. EQUALIZER (イコライザ)

2バンドのイコライザです。低域と高域の成分をそれぞれについてカットオフ周波数とゲインを設定できます。



1A Equalizer
Low+00dB 500Hz

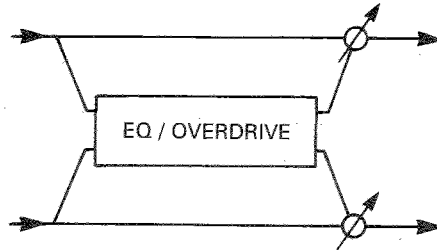
1B Equalizer
High+00dB 2KHz

1 A	Low	Low Gain (ロー・ゲイン)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストする ゲイン
3 A		Low Fc (ロー・カットオフ)	250/500/1K[Hz]	低域成分のカットオフ周波数
1 B	High	High Gain (ハイ・ゲイン)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストする ゲイン
3 B		High Fc (ハイ・カットオフ)	1K/2K/4K[Hz]	高域成分のカットオフ周波数

オーバー・ドライブ

21. OVER DRIVE (オーバー・ドライブ)

ギター用のエフェクトに使われるオーバー・ドライブをシミュレートしたエフェクトです。ギター系などソロでメロディを弾く時や、オルガン系の音に効果的です。



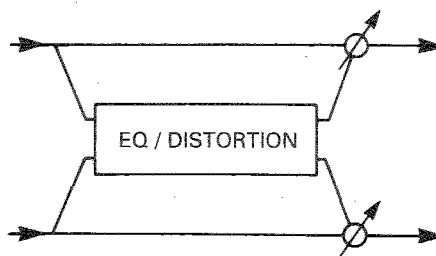
1A Over Drive
Drive080 Lev015

1B Over Drive
EQ. L+00dB H+00dB

1 A	Drive	Drive (ドライブ)	0~100	入力信号をドライブさせる量
3 A	Lev	Level (レベル)	0~100	エフェクトのかかった音の出力レベル
1 B	EQ. L	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
3 B	H	EQ High (イコライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストするゲイン

22. DISTORTION (ディストーション)

オーバー・ドライブに比べて歪成分を多くし、ファズ系のディストーションをシミュレートしたエフェクトです。ソロ系で使用すると効果的です。



1A Distortion
Dist080 Lev020

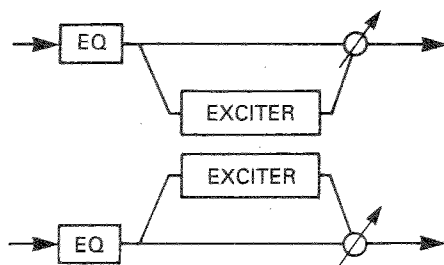
1B Distortion
EQ. Low+00dB

1 A	Dist	Distortion (ディストーション)	0~100	入力信号を歪ませる量
3 A	Lev	Level (レベル)	0~100	ディストーションのかかった音の出力レベル
1 B	EQ. Low	EQ Low (イコライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストするゲイン
3 B				

エキサイター

23. EXCITER (エキサイター)

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



1A Exciter
Blend+99 Point05

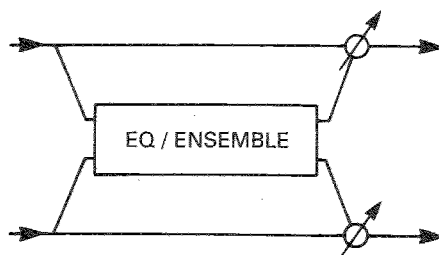
1B Exciter
EQ. L+00dB H+00dB

1 A 3 A	Blend	Blend (ブレンド)	-99~+99	エキサイター効果の深さ
	Point	Emphatic Point (エンファティック・ポイント)	1~10	エキサイター効果をかける中心周波数
1 B 3 B	EQ. L	EQ Low (イライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストする ゲイン
	H	EQ High (イライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストする ゲイン

アンサンブル

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

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



1A Sympho Ens
Mod80

1B Sympho Ens
EQ. L+00dB H+00dB

1 A 3 A	Mod	Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0~99	アンサンブル効果の深さ
1 B 3 B	EQ. L	EQ Low (イライザ・ロー)	-12~+12[dB]	低域成分をカットまたはブーストする ゲイン
	H	EQ High (イライザ・ハイ)	-12~+12[dB]	高域成分をカットまたはブーストする ゲイン

ロータリー・エフェクト

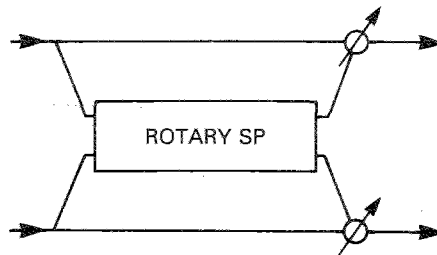
25. ROTARY SPEAKER (ロータリー・スピーカー)

回転スピーカー効果を得るように作られたエフェクトで、オルガン等にかけると非常に効果的です。

また、MIDIのコントロール・チェンジ(Bn, 50H, dd)で、スピーカーの回転速度(1 A、3 Aのスピード)を変化させることによって多彩な演出が可能です。

※この時このコントロール・チェンジはスイッチとして働き(dd=0~3FH:SLOW, 40H~7FH:FAST)、スピードはデータが変化する速さとは無関係に徐々に変化します。(徐々にペダルを踏み込んだりしても、スピードの変化はそれとは無関係に一樣に変わります。)

※MI/Mirのロータリー・エフェクトに関するボリューム・ペダルのコントロールはMIDIで出力されません。



1A Rotary SP
Mod62 FAST

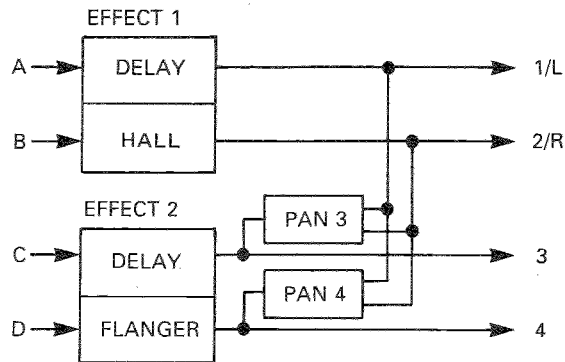
1B Rotary SP
Ratio+05

1 A	Mod	Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0~99	効果の深さ
3 A		Speed (スピード)	SLOW/FAST	低域用スピーカーの回転速度
1 B	Ratio	Speed Ratio (スピード・レシオ)	-20~+20	低域用スピーカーの回転速度に対する 高域用スピーカーの回転速度の割合
3 B				

組合せタイプのエフェクト

エフェクト・タイプの26から33は、2つのチャンネルに別々のエフェクトがかかるようにエフェクターが組合せになっています。エフェクト1/2をそれぞれさらに2系統に分けて使うことができます。

・例：パラレル・タイプでEFFECT1に26. DELAY/HALL、EFFECT2に31. DELAY/FLANGERを選んだ時



- ・各エフェクトの効果については、1から19の説明をご覧ください。
- ・エフェクト・バランスは0 Bが片方のエフェクト(L)、0 Cがもう一方のエフェクト(R)に対応します。
- ・パラメータ1 A、1 B(3 A、3 B)が片方のエフェクト(L)、1 C、1 D(3 C、3 D)がもう一方のエフェクト(R)に対応します。

26. DELAY/HALL

1A Delay(L) Time250ms FB+50	1B Delay(L) H. Dmp10	1C Hall(R) Time3.5s H. Dmp40	1D Hall(R) P. Dly055ms
--------------------------------	-------------------------	---------------------------------	---------------------------

DELAY

1 A	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0～500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
3 A	FB	Feedback (フィードバック)	-99～+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 B	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンピング)	0～99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
3 B				

HALL

1 C	Time	Reverb Time (リバブ・タイム)	0.2～9.9[sec]	残響音が減衰する時間
3 C	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンピング)	0～99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります。
1 D	P. Dly	Pre Delay (プリ・ディレイ)	0～150[mS]	ダイレクト音が入力されてから初期反射音が出力されるまでの時間
3 D				

27. DELAY/ROOM

1A Delay(L)
Time250ms FB+50

1B Delay(L)
H. Dmp10

1C Room(R)
Time1.5s H. Dmp30

1D Room(R)
P. Dly030ms

DELAY

1 A 3 A	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
	FB	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 B 3 B	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります

ROOM

1 C 3 C	Time	Reverb Time (リバ-ブ・タイム)	0.2~4.9[sec]	残響音が減衰する時間
	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
1 D 3 D	P. Dly	Pre Delay (プリ・ディレイ)	0~150[mS]	ダイレクト音が入力されてから初期反射音までの時間

28. DELAY/EARLY REFLECTION

1A Delay(L)
Time250ms FB+50

1B Delay(L)
H. Dmp10

1C E. Ref(R)
Time200ms D030ms

DELAY

1 A 3 A	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
	FB	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 B 3 B	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります

EARLY REFLECTION

1 C 3 C	Time	E/R Time (ア-リー・リフレクション・タイム)	100~400[mS]	初期反射音の時間
	D	Pre Delay (プリ・ディレイ)	0~100[mS]	ダイレクト音が入力されてから初期反射音までの時間

29. DELAY/DELAY

1A Delay(L)
Time250ms FB+50

1B Delay(L)
H. Dmp10

1C Delay(R)
Time260ms FB+50

1D Delay(R)
H. Dmp10

DELAY

1 A 3 A	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
	FB	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 B 3 B	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります

DELAY

1 C 3 C	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
	FB	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 D 3 D	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります

30. DELAY/CHORUS

1A Delay(L)
Time250ms FB+50

1B Delay(L)
H. Dmp10



1C Chorus(R)
Mod60 0.30Hz

1D Chorus(R)
TRI

DELAY

1 A 3 A	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
	FB	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 B 3 B	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります

CHORUS

1 C 3 C	Mod	Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0~99	コーラス効果の深さ
		Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
1 D 3 D		Mod Waveform (ウェーブ・フォーム)	SIN TRI	変調波形の選択 正弦波  三角波 

31. DELAY/FLANGER

1A Delay(L)
Time250ms FB+50

1B Delay(L)
H. Dmp10

1C Flanger(R)
Mod70 0.18Hz

1D Flanger(R)
FB-75

DELAY

1 A	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
3 A	FB	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 B	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
3 B				

FLANGER

1 C	Mod	Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0~99	フランジング効果の深さ
3 C		Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
1 D	FB	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
3 D				

32. DELAY/PHASER

1A Delay(L)
Time250ms FB+50

1B Delay(L)
H. Dmp10

1C Phaser(R)
Mod60 0.69Hz

1D Phaser(R)
FB-75

DELAY

1 A	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0~500[mS]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
3 A	FB	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 B	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンプ)	0~99[%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります
3 B				

PHASER

1 C	Mod	Mod Depth (モジュレーション・デプス)	0~99	フェイズ・シフト効果の深さ
3 C		Mod Speed (スピード)	0.03~30[Hz]	変調のスピード(周波数)
1 D	FB	Feedback (フィードバック)	-99~+99[%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
3 D				

33. DELAY/TREMOLO

1A Delay(L)
Time250ms FB+50

1B Delay(L)
H. Dmp10

1C Tremolo(R)
Mod80 1.59Hz

1D Tremolo(R)
Shape+00

DELAY

1 A 3 A	Time	Delay Time (ディレイ・タイム)	0 ~ 500 [ms]	ダイレクト音からエフェクト音までの時間
	FB	Feedback (フィードバック)	-99 ~ +99 [%]	フィードバックの量(マイナス時は逆位相になります)
1 B 3 B	H. Dmp	High Damp (ハイ・ダンプ)	0 ~ 99 [%]	値を大きくする程、高域音の減衰が速くなります

TREMOLO

1 C 3 C	Mod	Mod Depth (モジュレーション・ディプス)	0 ~ 99	トレモロ効果の深さ
		Mod Speed (スピード)	0.03 ~ 30 [Hz]	変調のスピード(周波数)
1 D 3 D	Shape	Shape (シェイプ)	-99 ~ +99	変調波形(正弦波)を変化させます

エフェクト・モード初期値一覧表

NO	EFFECT	OB	OC	1A/3A	▷	▷	◁	1B/3B	▷
		D:E		REVERB TIME		HIGH DAMP		PRE DELAY	
01	HALL	60:40		3.5S		40%		55mS	
02	ENSEMBLE HALL	60:40		2.8S		40%		30mS	
03	CONCERT HALL	60:40		3.8S		40%		120mS	
04	ROOM	40:60		0.5S		10%		22mS	
05	LARGE ROOM	60:40		1.5S		30%		30mS	
06	LIVE STAGE	60:40		2.0S		20%		20mS	
		D:E		E/R TIME		PRE DELAY		EQ LOW	
07	EARLY REF 1	60:40		170mS		30mS		0dB	
08	EARLY REF 2	60:40		200mS		20mS		0dB	
09	EARLY REF 3	60:40		190mS		10mS		0dB	
		D:E		DELAY TIME L		DELAY TIME R		FEEDBACK	
10	STEREO DELAY	70:30		250mS		260mS		+50%	
11	CROSS DELAY	70:30		180mS		360mS		+80%	
		D:E		MOD DEPTH		SPEED	WAVEFORM	DELAY TIME	
12	STEREO CHO 1 *	60:40		60		0.30Hz	TRI	10mS	
13	STEREO CHO 2 *	60:40		20		2.40Hz	SIN	5mS	
		D:E		MOD DEPTH		SPEED	WAVEFORM	DELAY TIME	
14	STEREO FLNG *	40:60		70		0.18Hz	SIN	0mS	
15	CROSS FLNG *	25:75		37		0.21Hz	SIN	25mS	
		D:E		MANUAL		FEEDBACK		MOD DEPTH	
16	PHASER 1 *	25:75		99		-75%		60	
17	PHASER 2 *	60:40		99		+87%		69	
		D:E		MOD DEPTH		SPEED	WAVEFORM	SHAPE	
18	STEREO TREM 1 *	EFF		80		1.59Hz	SIN	+99	
19	STEREO TREM 2 *	EFF		63		4.00Hz	TRI	0	
		D:E		LOW GAIN		LOW FC		HIGH GAIN	
20	EQUALIZER	EFF		0dB		500Hz		0dB	
		D:E		DRIVE		LEVEL		EQ LOW	
21	OVER DRIVE	EFF		80		15		0dB	
		D:E		DISTORTION		LEVEL		EQ LOW	
22	DISTORTION	EFF		80		20		0dB	
		D:E		BLEND		EMPHATIC		EQ LOW	
23	EXCITER	EFF		+99		5		0dB	
		D:E		MOD DEPTH				EQ LOW	
24	SYMPHONIC ENS *	50:50		80				0dB	
		D:E		MOD DEPTH		SPPED		SPEED RATIO	
25	ROTARY SP *	EFF		62		FAST		+5	
		D:E	D:E	DELAY TIME		FEEDBACK		HIGH DAMP	
26	DELAY/HALL	70:30	60:40	250mS		+50%		10%	
27	DELAY/ROOM	70:30	60:40	250mS		+50%		10%	
		D:E	D:E	DELAY TIME		FEEDBACK		HIGH DAMP	
28	DELAY/E. REF	70:30	60:40	250mS		+50%		10%	
		D:E	D:E	DELAY TIME		FEEDBACK		HIGH DAMP	
29	DELAY/DELAY	70:30	70:30	250mS		+50%		10%	
		D:E	D:E	DELAY TIME		FEEDBACK		HIGH DAMP	
30	DELAY/CHORUS *	70:30	60:40	250mS		+50%		10%	
		D:E	D:E	DELAY TIME		FEEDBACK		HIGH DAMP	
31	DELAY/FLANGER *	70:30	40:60	250mS		+50%		10%	
		D:E	D:E	DELAY TIME		FEEDBACK		HIGH DAMP	
32	DELAY/PHASER *	70:30	25:75	250mS		+50%		10%	
		D:E	D:E	DELAY TIME		FEEDBACK		HIGH DAMP	
33	DELAY/TREMOLO *	70:30	EFF	250mS		+50%		10%	

○片方に*のついたエフェクトを選ぶともう片方に24. SYMPHONIC ENSと25. ROTARY SPEAKERは選べません。

▷		◁		1C/3C	▷	◁		1D/3D	◁	NO	NOTES
E/R LEVEL		EQ LOW		EQ HIGH							
46			-5dB		0dB					01	
46			-3dB		0dB					02	
46			0dB		-2dB					03	
76			+1dB		0dB					04	
76			+2dB		+4dB					05	
60			+3dB		0dB					06	
EQ HIGH											
	0dB									07	
	0dB									08	
	0dB									09	
HIGH DAMP		EQ LOW		EQ HIGH							
10%			0dB		0dB					10	
10%			0dB		0dB					11	
		EQ LOW		EQ HIGH							
			0dB		0dB					12	*
			0dB		0dB					13	*
FEEDBACK		EQ LOW		EQ HIGH							
	-75%		0dB		0dB					14	*
	+80%		0dB		0dB					15	*
SPEED	WAVEFORM										
0.69Hz	SIN									16	*
0.57Hz	TRI									17	*
		EQ LOW		EQ HIGH							
			0dB		0dB					18	*
			0dB		0dB					19	*
HIGH FC											
	2KHz									20	
EQ HIGH											
	0dB									21	
										22	
EQ HIGH											
	0dB									23	
EQ HIGH											
	0dB									24	*
										25	*
		REVERB TIME		HIGH DAMP		PRE DELAY					
			3.5S		40%		55mS			26	
			1.5S		30%		30mS			27	
		E/R TIME		PRE DELAY							
			200mS		30mS					28	
		DELAY TIME		FEEDBACK		HIGH DAMP					
			260mS		+50%		10%			29	
		MOD DEPTH		SPEED		WAVEFORM					
			60		0.30Hz		TRI			30	*
		MOD DEPTH		SPEED		FEEDBACK					
			70		0.18Hz		-75%			31	*
		MOD DEPTH		SPEED		FEEDBACK					
			60		0.69Hz		-75%			32	*
		MOD DEPTH		SPEED		SHAPE					
			80		1.59Hz		0			33	*

5. DRUMSモード


このモードに入るには

①		②	

① ② =この順でキーを押します。

キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▷	△/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO

 =そのモードの時にインジケータが点灯するキー

このモードではドラム・キット1～4の内容を設定します。ドラムキットC1～C4(PROGカード)の内容を設定する時は、カードのデータをGLOBALモード5Aでインターナル・メモリーにロードしてから行います。ここでは、このモードにはいる前にPROGRAM EDITモードで選ばれていたプログラムの設定で音がでますので、このモードに移る前にPROGRAM EDITモードで、これからエディットするDRUM KITを使用しているプログラムを先に選んでおいて下さい。通常のプログラムが選ばれている状態でこのモードに移ると、ドラム音が不自然に聞こえることがあります。

- このモードのパラメータは電源OFF時にもバックアップされますのでライト操作の必要はありません。

DRUMSモードのファンクション

- DRUMSモードに入ると最初はページ・メモリーがOFFの時は0A DRUM KIT1が選ばれ、ONの時は前回このモードから他のモードに移った時に選ばれていたパラメータにジャンプします。
PAGE+キー、PAGE-キーを使用してエディットするドラム・キットを選んでください。
- エフェクト・インターロック機能がOFFの時は、このモードでエフェクトはかかりません。ONの時エフェクトがかかります。また、PANをC、C+D、Dにセットした場合は、エフェクト・インターロック機能がONで、エフェクト・プレースメントのアウト3/4をONにしないと1/L、2/R及びPHONES OUTから音がでません。

ページ		エディットするパラメータ	本誌ページ
0A～0C	DRUM KIT1	ドラム・キット1のインデックス、インストゥルメント、キー、デチューン、レベル、ディケイ、パン	69
1A～1C	DRUM KIT2	ドラム・キット2のインデックス、インストゥルメント、キー、デチューン、レベル、ディケイ、パン	69
2A～2C	DRUM KIT3	ドラム・キット3のインデックス、インストゥルメント、キー、デチューン、レベル、ディケイ、パン	69
3A～3C	DRUM KIT4	ドラム・キット4のインデックス、インストゥルメント、キー、デチューン、レベル、ディケイ、パン	69

DRUMS

0A~0C DRUM KIT1(ドラム・キット1)

0A DRUM1 #00 08:Tom	0B KEY/TUNE/L C0 T+00 L+00	0C DECAY/PAN Decay+00 Pan= A
------------------------	-------------------------------	---------------------------------

0 A	#	Index (インデックス)	0~29	エディットするドラムインデックス
		Inst (インストゥルメント)	--,01~45	ドラムサウンドの選択
0 B		Key (キー)	C0~G8	ドラムサウンドの割当てられるキー
	T	Tune (チューン)	-120~+120	ピッチを±1 オクターブ以内で調整
	L	Level (レベル)	-99~+99	サウンドごとのレベル調整
0 C	Decay	Decay (ディケイ)	-99~+99	サウンドごとのディケイタイム調整
	Pan	Pan (パン)	A, 9:1~1:9, B, C, C+D, D	出力の選択

※ドラム・タイプのプログラムで音源として使われるドラムキットのエディットを行います。4種類のドラムキット(1~4)それぞれに対し、30種類までのドラムインデックスをアサインする(割り当てる)ことができます。
#インデックス…ドラムやパーカッションを1つずつ割り振る器のこと

▼Index(インデックス)：ここではエディットするドラムインデックスを選びます。

- ドラムサウンドがアサインされていないインデックスでは"No Assign"と表示されます。(新たなサウンドをアサインする時は"No Assign"のインデックスを選んでください。)

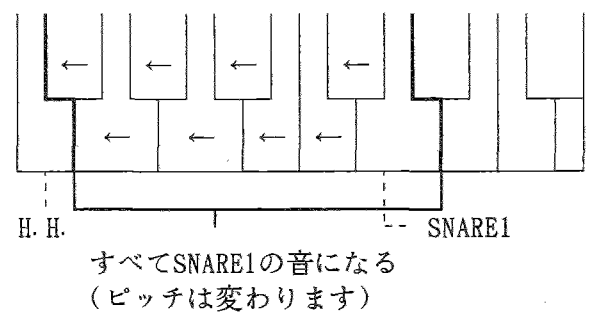
▼Inst(インストゥルメント)で、そのインデックスで使用するドラムサウンドを選びます。(ドラムサウンドのリストは裏表紙をご覧ください。)

- ドラムサウンドが含まれるPCMカード(オプション)を追加した時には、カードのサウンドもそのまま△/YES、▽/NOキーを使って選ぶことができます。(PCMカードのドラムサウンドを使った音色を演奏する時は、必ずそのカードをセットしてください。)
- アサインの必要のないインデックスのインストゥルメントはすべて"No Assign"を選び、キー(0B)を使わないキーに設定してください。

▼Key(キー)では、そのインデックスをアサインするキー(C0~G8)を設定します。(オクターブ=8'の時の音名が表示されます。)

- すでに他のインデックスがアサインされているキーは選べません。
- インデックスがアサインされていないキーには、そのキーより上のキーにアサインされたインデックスが割り当てられます。(ただしピッチはスケールに従って変化します。)
- 2つ以上のインデックスを用いて、同じサウンドを同じピッチで複数のキーにアサインすることもできます。

例・・・



▼Tune(チューン)、Level(レベル)とDecay(ディケイ)は、ドラムインデックスごとのピッチ、音量、VDAディケイ・タイムを設定するパラメータです。

- 対応するプログラム・パラメータを変化させた時には、ドラムキット全体の音量などが同時に変化します。
- このほかのプログラム・パラメータもドラムキット全体をコントロールします。

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

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

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

▼Pan(パン)では出力をA、A:B(9:1~1:9)、B、C、C+D、Dの中から選びます。

※エフェクト・インターロックがOFFの時は、C、C+D、Dの音をヘッドフォンでモニターする事はできません。

1A~3C DRUM KIT2~4(ドラム・キット2~4)

※内容は0A~0C DRAM KIT1と同じです。

M3R PRELOAD DRUM KITS (キ一順)

* ... PAN:C+D see P. 69

Drum Kit 1

Key Index: Inst

C2 00 : 01 Kick 1
 D2 01 : 02 Kick 2
 E2 02 : 03 Kick 3 *
 F#2 03 : 04 Snare 1 *
 G#2 04 : 05 Snare 2
 A#2 05 : 06 Snare 3
 B2 06 : 07 Side Stick
 C3 07 : 08 Tom
 D3 08 : 08 Tom
 E3 09 : 08 Tom

Key Index: Inst

F3 10 : 11 Closed HH2 *
 G3 11 : 12 Open HH2 *
 A3 12 : 12 Open HH2 *
 B3 13 : 21 Ride
 C4 14 : 13 Crash
 D4 15 : 14 Conga 1
 E4 16 : 15 Conga 2
 F4 17 : 15 Conga 2
 G4 18 : 16 Timbales
 A4 20 : 17 Cowbell

Key Index: Inst

B4 23 : 18 Claps
 F#5 21 : 22 Rap
 G#5 22 : 23 Whip
 C5 24 : 19 Tambourine
 D5 25 : 34 Perc. WaveH *
 E5 26 : 34 Perc. WaveH *
 B5 27 : 35 Lore 1
 C6 28 : 38 Pole
 D6 29 : 37 Wind Bells
 C7 19 : 20 E. Tom

Drum Kit 2

Key Index: Inst

C2 00 : 01 Kick 1
 D2 01 : 03 Kick 3
 F2 02 : 06 Snare 3
 E2 03 : 05 Snare 2 *
 G2 04 : 20 E. Tom
 A2 05 : 20 E. Tom
 B2 06 : 20 E. Tom
 C3 07 : 09 Closed HH1 *
 D3 08 : 10 Open HH1 *
 E3 09 : 10 Open HH1 *

Key Index: Inst

F3 10 : 13 Crash
 G3 11 : 13 Crash
 A3 12 : 21 Ride
 B3 13 : 17 Cowbell
 D4 14 : 14 Conga 1
 E4 15 : 15 Conga 2
 F4 16 : 15 Conga 2
 C4 17 : 14 Conga 1
 G4 18 : 19 Tambourine *
 A4 19 : 31 Vibe Hit

Key Index: Inst

B4 20 : 31 Vibe Hit
 C5 21 : 30 Clicker 2
 D5 22 : 28 Gamelan 2
 E5 23 : 28 Gamelan 2
 G5 24 : 43 Spectrum3H
 B5 25 : 42 Spectrum3L
 C6 26 : 18 Claps
 D6 27 : 09 Closed HH1
 E6 28 : 10 Open HH1
 G8 29 : 35 Lore 1

Drum Kit 3

Key Index: Inst

C2 00 : 03 Kick 3
 D2 01 : 03 Kick 3 *
 E2 02 : 01 Kick 1
 F2 03 : 14 Conga 1
 G2 04 : 04 Snare 1 *
 A2 05 : 04 Snare 1 *
 B2 06 : 05 Snare 2 *
 C3 07 : 09 Closed HH1 *
 D3 08 : 10 Open HH1 *
 E3 09 : 10 Open HH1 *

Key Index: Inst

F3 10 : 13 Crash
 G3 11 : 21 Ride
 A#3 12 : 21 Ride
 B3 13 : 21 Ride *
 C4 14 : 14 Conga 1
 D4 15 : 15 Conga 2
 E4 16 : 19 Tambourine *
 F4 17 : 23 Whip *
 G4 18 : 37 Wind Bells
 A#4 19 : 20 E. Tom

Key Index: Inst

B4 20 : 20 E. Tom
 C5 21 : 42 Spectrum3L
 E5 22 : 43 Spectrum3H *
 F5 23 : 33 Perc. WaveL
 G5 24 : 33 Perc. WaveL
 C6 25 : 45 Spectrum4H
 F#6 26 : 43 Spectrum3H
 G6 27 : 44 Spectrum4L
 A#6 28 : 07 Side Stick *
 G8 29 : 10 Open HH1

Drum Kit 4

Key Index: Inst

D0 12 : -- No Assign
 D#0 13 : -- No Assign
 E0 14 : -- No Assign
 F0 15 : -- No Assign
 F#0 16 : -- No Assign
 G0 17 : -- No Assign
 G#0 18 : -- No Assign
 A0 19 : -- No Assign
 A#0 20 : -- No Assign
 B0 21 : -- No Assign

Key Index: Inst

C1 22 : -- No Assign
 C#1 23 : -- No Assign
 D1 24 : -- No Assign
 D#1 25 : -- No Assign
 E1 26 : -- No Assign
 F1 27 : -- No Assign
 F#1 28 : -- No Assign
 G1 29 : -- No Assign
 D2 02 : 17 Cowbell
 G#2 03 : 42 Spectrum3L

Key Index: Inst

F3 00 : 14 Conga 1
 D4 01 : 15 Conga 2
 C5 04 : 17 Cowbell
 F#5 05 : 16 Timbales
 C6 06 : 45 Spectrum4H
 F6 07 : 34 Perc. WaveH
 A#6 08 : 25 Bell Ring
 D#7 09 : 30 Clicker 2
 G7 11 : 25 Bell Ring
 C8 10 : 38 Pole

6. GLOBALモード

このモードに入るには

①	②		

① ② =この順でキーを押します。

キーのはたらき

PLAY	PAGE+	▷	△/YES
EDIT	PAGE-	◁	▽/NO



=そのモードの時にインジケータが点灯するキー

このモードでは、**MBR**の装置全体に関するパラメータ(全体的な調律やMIDIに関するセッティング)の設定を行います。

- このモードのパラメータはMIDIに関する一部のパラメータを除き、電源OFF時にもバックアップされますのでライト操作の必要はありません。

GLOBALモードのファンクション

- GLOBALモードに入ると最初はページ・メモリーがOFFの時は**0 A** MASTER TUNEが選ばれ、ONの時は前回このモードから他のモードに移った時に選ばれていたパラメータにジャンプします。PAGE+キー、PAGE-キーを使ってエディットするパラメータのあるページを選んでください。

ページ		設定するパラメータ	本誌ページ
0 A	MASTER TUNE/ KEY TRANSPOSE	全体的なピッチの調整 全体的なトランスポーズ	73
1 A~1 B 1 B~1 E	SCALE TYPE (USER SCALE)	音階の選択(平均律、純正律など) (ユーザー・スケールの設定)	74
2 A~2 C	MIDI GLOBAL/ FILTERING	MIDIグローバルチャンネル、MIDIオーバー・フローの設定 MIDIの各メッセージ・データに関する送受信スイッチ	75
3 A~3 D	MEMORY PROTECT/ EFFECT INTERLOCK /PAGE MEMORY	パラメータ・メモリーへの書込み禁止のON/OFF エフェクト・インターロック機能の設定 ページ・メモリー機能の設定	76
4 A	MIDI DATA DUMP	MIDIエクスクループによる各パラメータの送信	77
5 A~5 D	LOAD FROM CARD/ SAVE TO CARD/ FORMAT CARD/ PRESET DATA LOAD	ROM/RAMカードからメモリーへのロード メモリーからRAMカードへのセーブ RAMカードの初期化 プリセット・データのロード	78

GLOBAL

0A MASTER TUNE/KEY TRANSPOSE(マスター・チューン/キー・トランスポーズ)

0A TUNE/TRANS
Tune+00 Trans+00

0 A	Tune	Master Tune (マスター・チューン)	-50~+50	M3Rの全体的な調律(1セント単位)
	Trans	Key Transpose (キー・トランスポーズ)	-12~+12	M3R全体の音程のキー・トランスポーズ(半音単位)

▼Master Tune(マスター・チューン)では**M3R**全体のチューニング(調律)を±50セントの範囲で行います。他の楽器と音程を合わせる時などに使います。

▼Key Transpose(キー・トランスポーズ)は**M3R**全体のピッチを半音ステップ±1オク

ターブ(-12~+12)の範囲で設定します。難しい調の曲を弾き易くするために移調する時などに使います。

・GLOBALモード2Aでオーバー・フローが"0 N"に設定されている時、MIDI OUTからはトランスポーズされたノート・オン/オフ・メッセージが出力されます。

1A~1E SCALE TYPE(スケール・タイプ)

1A SCALE TYPE
Equal Temp

1B Pure Major
Key=C

1B User Scale
C+00 C#+00 D+00

1C User Scale
D#+00 E+00 F+00

1D User Scale
F#+00 G+00 G#+00

1E User Scale
A+00 A#+00 B+00

1 A		Equal Temp (イコール・テンパメント)		平均律
		Equal Temp 2 (イコール・テンパメント、ランダム・ピッチ)		鍵盤を押すごとに平均律に対しランダムに音程(ピッチ)をずらして発音
		Pure Major (ピュア・メジャー)		純正律長音階
		Pure Minor (ピュア・マイナー)		純正律短音階
		User Scale (ユーザー・スケール)		各音ごとにピッチを設定した音階
1 B	Key	Key (キー)	C~B	純正律の主調音 (Pure Major、Pure Minorの時)
1 B	C	C	-50~+50	各音の平均律に対するピッチ(セント) (User Scaleの時)
	C#	C#	-50~+50	
	D	D	-50~+50	
1 C	D#	D#	-50~+50	
	E	E	-50~+50	
	F	F	-50~+50	
1 D	F#	F#	-50~+50	
	G	G	-50~+50	
	G#	G#	-50~+50	
1 E	A	A	-50~+50	
	A#	A#	-50~+50	
	B	B	-50~+50	

※ここでは音階(調律)を選びます。

☆スケール・タイプは全ての音色に対し共通に使われます。

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

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

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

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

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

・0Aでキー・トランスポーズを行っても、'Pure Major、Pure Minor、User Scale'の設定は音程に従います。

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

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

2A MIDI GLOBAL
CH= 1 OVFL:OFF

2B MIDI FILTER
PRG:ENA AFT:ENA

2C MIDI FILTER
CTRL:ENA EX:DIS

2 A	CH	Channel (チャンネル)	1~16	本体の演奏情報の入出力チャンネル
	OVFL	Overflow (オーバーフロー)	OFF/ON	MIDIオーバーフローのスイッチ
2 B	PRG	Combination/Program Change Filter (コンビネーション/プログラム・チェンジ)	DIS/ENA	"DIS"の時、それぞれのMIDI情報を送受信しない
	AFT	After Touch Filter (アフタータッチ)	DIS/ENA	
2 C	CTRL	Control Change Filter (コントロール・チェンジ)	DIS/ENA	
	EX	Exclusive Filter (エクスクルーシブ)	DIS/ENA	

▼Channel(チャンネル)ではMIDIの送受信チャンネルを設定します。

- ・COMBINATIONのモードでタイプがマルチの時は、ここで設定したチャンネル以外のMIDIデータを扱うことがあります。

▼Overflow(オーバーフロー)を"ON"にすると、MIDI INからのデータのうち、最大同時発音数を越えたために発音されなかったノート・オン/オフ・メッセージがMIDI OUTに出力されます。MIDI OUTにもう一台のM3Rを接続して同時発音数を増やすことができます。

- ・2台のM3Rには必ず同じプログラム/コンビネーションを設定しておいて下さい。
- ・MIDI OUTにM3R以外のMIDI機器を接続する時は、"OFF"に設定してください。
- ・電源立ち上げ時は"OFF"に設定されています。
- ・"ON"の時、MIDI INからのノート・データ、エクスクルーシブ以外のMIDIデータ(プログラム・チェンジ等)はすべてMIDI OUTから出力されます。

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

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

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

▼Control Change Filter(コントロール・チェンジ)を"DIS"に設定すると、コントロール・チェンジ(ダンパー、モジュレーション1/2、ベンダー、ボリューム、ロータリースピーカー・スピード)を受信しません。

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

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

2台のM3Rを接続してエクスクルーシブを"ENA"にすると、音色エディットは2台同時に行なわれます。

・M3R以外のMIDI機器を接続する場合には、"DIS"に設定してください。

3A~3D MEMORY PROTECT/EFFECT INTERLOCK/PAGE MEMORY
(メモリー・プロテクト/エフェクト・インターロック/ページ・メモリー)

3A PROTECT
PROGRAM:OFF

3B PROTECT
COMBINATION:OFF

3C EFFECT
Interlock:OFF

3D PAGE MEMORY
OFF

3 A	PROGRAM	Program (プログラム)	OFF/INT /CARD/ALL	本体やカードのプログラムのメモリー・プロテクト(書き込み禁止)
3 B	COMBINATION	Combination (コンビネーション)	OFF/INT /CARD/ALL	本体やカードのコンビネーションのメモリー・プロテクト(書き込み禁止)
3 C	INTERLOCK	EFFECT INTERLOCK (エフェクト・インターロック)	OFF/ON	エフェクト・インターロックのOFF/ON
3 D		PAGE MEMORY (ページ・メモリー)	OFF/ON	ページ・メモリーのOFF/ON

※3 A、3 Bでは本体内部のメモリー及びRAMカード内への書き込み禁止を設定します。

▼"INT"で本体内のメモリー、"CARD"でRAMカードへの書き込みが禁止、"ALL"で両方の禁止ができます。

・RAMカードは、カード上部のプロテクト・スイッチにより書き込みを禁止することもできます。

▼EFFECT INTERLOCK(エフェクト・インターロック)をONにすると、どのモードでもエフェクトがかかります。OFFにするとPROGRAM EDITとDRUMSモードで、エフェクトがかからなくなります。また、OFFの時はPANがC、C+D、Dのドラムサウンドをヘッドフォンでモニターできません。

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

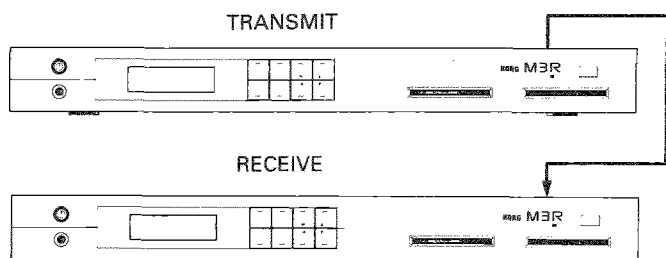
PAGE MEMORY機能:あるモードから抜けて他のモードに移り、また戻ってきた時に、前回抜けた時に選んでいたページ(パラメータ)が選ばれる機能。ただしCOMBI EDIT、PROG EDITモードの時は、最初はCOMBIやPROGの0 A SELECTのページが選ばれていて、PAGE +キーによって、前回のパラメータに移ります。また0 A SELECTでCOMBIやPROGのNo.を変えると前回抜けた時に選んでいたページ(パラメータ)の記憶はクリアされます。また、REI接続時はCOMBINATION PLAYモードのパラメータにも動作します。

4A MIDI DATA DUMP(MIDIデータ・ダンプ)

4A MIDI DUMP
PROGRAM OK?

4 A	PROGRAM (プログラム)	全てのプログラム・パラメータの送信
	COMBINATION (コンビネーション)	全てのコンビネーション・パラメータの送信
	GLOBAL (グローバル)	グローバル・パラメータ(0A~1E、3C)の送信
	DRUM KIT (ドラム・キット)	全てのドラム・データの送信
	ALL DATA (オール・データ)	プログラム/コンビネーション/グローバル/ドラムス/パラメータ全ての送信
	[OK?]	ダンプの実行

▼ インターナルの各パラメータをMIDIで送信します。



- ・このページが選ばれている時には、MIDIフィルタリング・エクスクループの設定に関わらず、MIDIデータ・ダンプの送受信が行えます。
- ・受信のためには、送信側とMIDIグローバル・チャンネルを合わせてメモリー・プロテクトを"OFF"にしておく以外は特に操作は必要ありません。

*PROGRAM(プログラム)では全てのプログラム・パラメータを送ります。(約2.7秒)

*COMBINATION(コンビネーション)では全てのコンビネーション・データを送ります。(約4.5秒)

*GLOBAL(グローバル)では、グローバル・パラメータ(0A~1E、3Cの設定)を送ります。(0.1秒以下)

*DRUM KIT(ドラム・キット)では全てのドラム・データを送ります。(約0.3秒)

*ALL DATA(オール・データ)ではプログラム・パラメータ、コンビネーション・パラメータ、ドラム・データとグローバル・パラメータの全てのデータを一度に送ります。(約7.7秒)

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

注意)送信中はキーを押したり、ベンドなどのMIDIを入力しないで下さい。

☆SQD-8など、エクスクループ・データをセーブできるMIDI機器を用意すれば、音色データを外部に保存することができます。

データの種類	エクスクループ・メッセージの長さ
プログラム(100)	約8.6KByte
コンビネーション(100)	約14.4K
グローバル・データ	31
ドラム・データ	約1.0K
オール・データ	約24.0K

☆エクスクループ・データについての詳細は巻末をご覧ください。また、別冊のMIDI MINI TEXTも参考にしてください。

5A LOAD FROM CARD/SAVE TO CARD/FORMAT CARD/PRESET DATA LOAD
(カードからのロード/カードへのセーブ/カードのフォーマット/プリセット・データのロード)

5A LOAD CARD Load OK?	5B SAVE Save to CARD OK?	5C FORMAT Format CARD OK?	5D PRESET DATA LOAD OK?
--------------------------	-----------------------------	------------------------------	----------------------------

5 A	LOAD FROM CARD (ロード・プログラム・カード) [OK?]	全てのプログラム/コンビネーション/ドラム・データ/グローバル・データのロード ロードの実行
5 B	SAVE TO CARD (セーブ・プログラム・カード) [OK?]	全てのプログラム/コンビネーション/ドラム・データ/グローバル・データのセーブ セーブの実行
5 C	FORMAT CARD (フォーマット・カード) [OK?]	RAMカードのフォーマット フォーマット(初期化)の実行
5 D	PRESET DATA LOAD (プリセット・データ・ロード) [OK?]	プリセット・データ(プログラム/コンビネーション/ドラム・データ)のロード フォーマット(初期化)の実行

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

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

- ・メモリー・プロテクトが設定されているとロードは行えません。(メモリー・プロテクトの解除は3A、3Bで行ないます。)
- ・カーソルを"OK"に合わせロードを行なう良い時は△/YESを押します。
- ☆コンビネーション・パラメータ中で使用されているプログラムC00~C99は、I00~I99に置き換えてロードされます。
- ☆カードに入っているデモ演奏のデータはロードされません。

▼SAVE TO CARD(セーブ・プログラム・カード)ではインターナル・メモリーのデータをRAMカードにセーブ(書き込み)します。

- ・新しいカードにセーブを行なう際は次の5Cでフォーマット(初期化)を行ってからセーブを実行してください。
- ・カードのメモリー・プロテクトが設定されているとセーブは行えません。(メモリー・プロテクトの解除は3A、3Bで行ないます。)
- ・あらかじめカード上部のプロテクト・スイッチを"OFF"にしておいてください。

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

- ・"OK?"にカーソルを合わせ、セーブを行なう良い時は△/YESを押します。
- ☆コンビネーション・パラメータ中で使用されているプログラムI00~I99は、C00~C99に置き換えてセーブされます。

▼FORMAT CARD(フォーマット・カード)ではRAMカードのフォーマットを設定し、カードを初期化します。

- ☆RAMカードは **KORG** MEMORY CARD RAM (256K Bits)"MCR-03"と指定の上お求めください。
- ・購入したばかりのRAMカードは、必ずフォーマットを行なうしてからセーブやライトを行ってください。

データの入ったカードをフォーマットするとカード内のデータは全て失われますので大切なカードにはプロテクトをかけるなどして充分ご注意ください。

- ・"OK?"にカーソルを合わせ、フォーマットを行なう良い時は△/YESを押します。

▼PRESET DATA LOAD(プリセット・データ・ロード)では本体ROMに持っているプリセット・データ(工場出荷時のデータ)をインターナル・メモリーにロードします。

- ・"OK?"にカーソルを合わせ、ロードを行なう良い時は△/YESを押します。(インターナルのデータは失われます。)

REIについて

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

接続方法

- 準備：MERの電源を切っておきます。
- ①MERのリアパネルのREMOTE端子とREIのREMOTE端子をケーブルで接続します。
 - ②MERに電源を入れます。それと同時にREIにも電源が入り、REI/MERをコントロールできるようになります。

REIの動作

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

MER

- REI
COMBINATION PLAY MODE F1
COMBINATION EDIT MODE F2
PROGRAM EDIT MODE F3
EFFECT MODE F4
GLOBAL MODE F5
DRUMS MODE F6
DEMO PLAY F1+F2

- ◆コンピネーションを選ぶには◆
(COMBINATION PLAYモード)

- ①ファンクション・キー1(F1)でCOMBINATION PLAYモードを選びます。
- ②0～9のキーおよび△/UP、▽/DOWNキーでCOMBINATION NO.を選びます。
・MERにプログラム・カードがさささっている時は、CARDキーでカードのコンピネーション(C00～C99)も選べます。

- ◆デモ演奏を聴くには◆

- ①ファンクションキー1と2(F1、2)を同時に押し下ろす。デモプレイ・モードになります。
- ②0～4のキーを押すとそのNO.のデモ演奏がスタートします。SONGが0～SONGが4に対応します。5を押すと全てのデモ演奏を順番に聞く

注意：REIを接続してある時MERは"Remote Control"と表示され、どのスイッチを押しても効果なくなります。また各キーのLEDはMIDIインジケータとしてのみ動作し、モードの表示はなくなり、(Exclusive Data受信時は"PLAY"位置のLEDが点灯します。)

ことができます。また、演奏中にキーのいずれかを押すと中断されます。

- ③ファンクション・キー1～6(F1～F6)を押すとデモプレイ・モードが変わりますと曲想も変わりますのでご了承ください。

- ◆パラメータをエディットするには◆

- ①ファンクション・キーで、エディットするモードを選びます。
- ②PAGE+キー、PAGE-キー、0～9のキーを併用してページを選びます。
I：PAGE+、PAGE-キーでエディットするページを選びます。(MERのPAGE+、PAGE-キーと同じです。)
II：0～9のキーでページNO.を選ぶこともできます。
- ③A～Hのキーとスライダを併用してパラメータをエディットします。
I：A～Hのキーを押すとその上のLCDに表示されているパラメータが点滅し、そのパラメータをエディットできるようになります。ここで△/UP、▽/DOWNキーを押すとそのパラメータの値などが変わります。(MERの△/YES、▽/NOキーと同じです。)
II：A～Hのスライダを動かすとA～Hのキーを押すことなくその上のパラメータの値を変えられます。

ディスプレイについて

本文中の「カーソル」は点滅しているパラメータを示しています。

COMBINATION PLAYモード

コンピネーションを選んでプレイするモードですが、各コンピネーションで使用しているプログラムNO.やそのアウトポイント・レベルをリアルタイムにエディットできます。(ただしライトされませんのでライトする時にはそのままCOMBINATION EDITモードに入ってからライトして下さい。)
※F1キーを押すと、プログラムNO.やアウトポイント・レベルをエディットしている途中でも、コンピネーション・セレクトの状態に戻ります。

※COMBINATION TYPEによって、画面が異なります。

◇SINGLE

COMBI 101 GrandPiano											
100:Piano 16' Level=99											
A	B	C	D	E	F	G	H				

Aのキーとスライダでプログラムが選べます。(B、Cのキー、スライダも同じ働きをします。)
Dのキーとスライダでアウトポイント・レベルが調整できます。(E～Hのキー、スライダも同じ働きをします。)

◇LAYER

COMBI 103 String Pad											
137:Analog 1 L99 138:Strings L42											
A	B	C	D	E	F	G	H				

点滅しているPROGRAMがレイヤー1かレイヤー2か

Aのキーとスライダでレイヤー1のプログラムが選べます。(B、Cも同じ働きをします。)
Dのキーとスライダでレイヤー1のレベルが調整できます。
Eのキーとスライダでレイヤー2のプログラムが選べます。(F、Gも同じ働きをします。)
Hのキーとスライダでレイヤー2のレベルが調整できます。

◇SPLIT

COMBI C01 Combi 002											
121:DiGiBell 2 SP=C4 125:Kalimba											
A	B	C	D	E	F	G	H				

点滅しているPROGRAMがロー側かアップ側か

Aのキーとスライダでロー側のプログラムが選べます。(B、Cも同じ働きをします。)
Dのキーとスライダでスプリット・ポイントが調整できます。(Eも同じ働きをします。)
Fのキーとスライダでアップ側のプログラムが選べます。(G、Hも同じ働きをします。)

◇VELOCITY SWITCH

COMBI C03 Combi 003											
134:Voices VP=063 145:DWGS Voice											
A	B	C	D	E	F	G	H				

点滅しているPROGRAMがソフト側かハード側か

Aのキーとスライダでソフト側のプログラムが選べます。(B、Cも同じ働きをします。)
Dのキーとスライダでハード側のプログラムが選べます。(Eも同じ働きをします。)
Fのキーとスライダでハード側のプログラムが選べます。(G、Hも同じ働きをします。)

◆MULTI

点滅している
PROGRAMのPROGRAM NAME

COMBI 100 Krypton
129 174 135 127 OFF OFF OFF OFF
[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]

A～HのキーとスライダがそれぞれTIMBRE 1～8に対応していて、プログラムが選べます。

点滅しているレベルの
PROGRAM NAME

COMBI 100 Krypton
15 30 71 50 99 99 99 99
[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]

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

■COMBINATION PLAY以外のモード

- ① ファンクション・キーでエディットするモードを選びます。
- ② 0～9、PAGE+PAGE-キーでエディットするページを選びます。
- ③ A～Hのキーとスライダ、△/UP、▽/DOWNキーでパラメータを選んでエディットします。
・ページは0～9のキーで直接選べます。また、'○-○'のようなページは次のようにして選べます。
例：'5-1'は5のキーを押してからPAGE+キーを一回押しして選べます。

■COMBINATION EDITモード (F2)

PAGE	MERPAGE
0	0 A～0 C
COMBINATION SELECT/RENAME/WRITE	
<p>COMB 100 Krypton Select Combi SELECT:100 [] [] [WRITE] 100 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]</p> <p>・Aで(Bも同じ動作をします。以下キーの後のカッコ内にA～Hのキーが表記されている場合には同じ動作をするキーを示しています。)エディットするCOMBINATION NO.を選びます。 ・C、Dのキーでネームする文字にカーソルを合わせ、C～Eのスライダまたは△/UP、▽/DOWNキーで文字を変えます。 ・Fキーを押すと'Are You Sure?'と表示されますからライトする時はGキー(YES)、しない時はHキー(NO)を押して下さい。ライト実行後A～Hのキーを押すと元の画面になります。</p>	
1	1 A
COMBINATION TYPE SELECT	
<p>COMBI 100 TYPE SELECT MULTIE [SELECT] [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]</p> <p>UP/DOWNキーか、A～Hのスライダを動かすとG、H上に[SELECT]と出ます。 A～FでCOMBINATION TYPEを選び、Gキー(SELECT)で決定します。</p>	
PAGE2以降はCOMBINATION TYPEによって異なります。	
S I N G L E	
PROGRAM/LEVEL/PANPOT Combi Name	
<p>COMBI 101 GrandPiano 100:Piano 16' Level=99 Pan=5:5 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]</p>	
2	2 A, 3 A

2	LAYER LAYER 1&2 PROGRAM/LEVEL Combi Type COMBI 103 LAYER Layer 1 Program 137:Analog 1 L99 136:Strings L42 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	2 A, 2 B 3 A, 3 B
3	LAYER 1&2 PANPOT/DAMPER FILTER/INTERVAL/DETUNE COMBI 103 LAYER Layer 1 PANPOT 5:5 ENA C:D ENA 1-12 D+00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	2 B, 2 C 3 B～3 D
2	S P L I T SPLIT POINT, LOWER & UPPER PROGRAM COMBI 100 SPLIT Lower Program 100:Prog 001 SP=C4 101:Prog 002 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	2 A, 3 A 4 A
3	LOWER & UPPER LEVEL/PAN/DAMPER FILTER COMBI 100 SPLIT Lower Level L99 5:5 ENA L99 5:5 ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	3 B, 3 C 4 B, 4 C
2	V E L O C I T Y S W I T C H VELOCITY SW POINT, SOFT & LOUD PROGRAM COMBI 100 VEL. SW Soft Program 102:Prog 003 VP=063 103:Prog 004 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	2 A, 3 A 4 A
3	SOFT & LOUD LEVEL/PAN/DAMPER FILTER COMBI 100 VEL. SW Soft Level L99 5:5 ENA L99 5:5 ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	3 B, 3 C 4 B, 4 C
2	M U L T I (A～HはTimbre 1～8に対応) PROGRAM SELECT COMBI 100 PROGRAM SELECT TI=Clicker 129 174 135 127 OFF OFF OFF OFF [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	2 A, 2 B
3	OUTPUT LEVEL COMBI 100 OUTPUT LEVEL TI=Clicker 15 30 71 50 99 99 99 99 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	3 A, 3 B
4	M I D I C H A N N E L COMBI 100 MIDI CH TI=Clicker 1G 1G 1G 1G 1G 1G 1G 1G [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	4 A, 4 B

5	KEY WINDOW TOP COMBI 100 KEY WINDOW TOP TI=Clicker G9 G9 G9 G9 G9 G9 G9 G9 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	5 A, 5 B	PANPOT COMBI 100 PANPOT TI=Clicker 5:5 C+D 5:5 C+D 5:5 5:5 5:5 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	9 A, 9 B
5-1	KEY WINDOW BOTTOM COMBI 100 K.WINDOW BOTTOM TI=Clicker C-1 C-1 C-1 C-1 C-1 C-1 C-1 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	5 C, 5 D		
6	VELOCITY WINDOW TOP COMBI 100 VEL.WINDOW TOP TI=Clicker 127 127 127 127 127 127 127 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	6 A, 6 B	PROGRAM SELECT/RENAME/WRITE PROG 100 Piano 16' Select Program SELECT:100 [()] [WRITE] → 100 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H] にカーソルを合わせ、C～Eのスライダーまたは△/UP、▽/DOWNキーで文字を変えます。 ・Fキーを押すと'Are You Sure?'と表示されますからライトする時はGキー(YES)、しない時はHキー(NO)を押して下さい。ライト実行後、A～Hのキーを押すと元の画面に戻ります。	0 A～0 C
6-1	VELOCITY WINDOW BOTTOM COMBI 100 V.WINDOW BOTTOM TI=Clicker 001 001 001 001 001 001 001 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	6 C, 6 D		
7	KEY TRANSPOSE COMBI 100 TRANSPOSE TI=Clicker +12 +00 -12 +00 +00 +00 +00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	7 A, 7 B	OSC TYPE/ASSIGN/HOLD PROG 100 OSC BASIC POLY OSC Type Hold:OFF [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	1 C, 1 D
7-1	DETUNE COMBI 100 DETUNE TI=Clicker +00 +00 +00 +00 +00 +00 +00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	7 C, 7 D	MULTISOUND/OSC LEVEL/OCTAVE/DELAY START PROG 100 M. SOUND Multisound 00:Piano L80 16' Delay=00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	1 A, 1 B 1 E
8	MIDI PROGRAM CHANGE FILTER COMBI 100 MIDI PROG CHG TI=Clicker ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	8 A	PITCH EG PROG 100 PITCH EG Start Level S+00 AT00 A+00 DT00 RT00 R+00 L+00 T+00 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	2 A～2 C
8-1	DAMPER FILTER COMBI 100 DAMPER TI=Clicker ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	8 B	VDF CUTOFF/EG INTENSITY PROG 100 VDF Cutoff=38 EG Intensity=49 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	3 A
8-2	AFTER TOUCH FILTER COMBI 100 AFTER TOUCH TI=Clicker ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	8 C	VDF EG PROG 100 VDF EG Attack Time AT00 A+94 DT94 B+01 ST80 S+00 RT99 R+99 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	3 B～3 D
8-3	CONTROL CHANGE FILTER COMBI 100 CONTROL CHANGE TI=Clicker ENA ENA ENA ENA ENA ENA ENA [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	8 D	VDF VELOCITY SENSE PROG 100 VDF VDL SENS EG Intensity EGint+84 EGtime=03 AT0 DT+ ST0 RT0 [A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	4 A, 4 B

MEMO PAGE

5-1	VDF KEYBOARD TRACK	4 C, 4 D
	PROG 100 VDF KBD TRK Center Key F#3 F-58 ETime=00 AT0 DT0 ST0 RT0 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
6	VDA EG	5 A~5 C
	PROG 100 VDA EG Attack Time AT00 AL75 DT22 BP99 ST93 SL00 RT28 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
7	VDA VELOCITY SENSE	6 A, 6 B
	PROG 100 VDA VEL SENS Amplitude A76 ETime=00 AT0 DT0 ST0 RT0 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
7-1	VDA KEYBOARD TRACK	6 C, 6 D
	PROG 100 VDA KBD TRK Center Key F#4 A+00 ETime=00 AT0 DT0 ST0 RT0 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
8	PITCH MG	7 A, 7 B
	PROG 100 PITCH MG Waveform TRIANGLE F64 D00 I00 K.Sync:OFF <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
8-1	VDF MG	7 C, 7 D
	PROG 100 VDF MG Waveform TRIANGLE F64 D00 I00 K.Sync:OFF <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
9	AFTER TOUCH	8 A, 8 C
	PROG 100 AFTER TOUCH Pitch P+00 PM00 F+00 PM00 Ampl+00 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
9-1	CONTROL CHANGE	9 A~9 C
	PROG 100 CONTROL CHANGE Pitch Bend P+02 F+00 P05 MF0 F10 MF0 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	

0	EFFECT 1 Select	0 A~0 C
	EFFECT 1 01: Hall <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H OFF	A~Eでエフェクトを選び、FからHでOFF/ONします。
1	EFFECT Parameter	1 A~1 D
	PAGE 0、EFFECT 1で選ばれたエフェクトにより異なります。(次項参照)	
2	EFFECT 2 Select	2 A~2 C
	EFFECT 2 02: Ensemble Hall <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H ON	A~Eでエフェクトを選び、FからHでOFF/ONします。
3	EFFECT Parameter	3 A~3 D
	PAGE 2、EFFECT 2で選ばれたエフェクトにより異なります。(次項参照)	
4	PLACEMENT/OUT 3&4 PANPOT	4 A, 4 B
	EFFECT PLACEMENT Parallel <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H 3= OFF 4= OFF	
1, 3	EFFECT Parameter	
	エフェクトのタイプはPAGE 0/2で選びます。	
	REVERB	
	1. HALL	(1~6共通)
	EFFECT 1 Hall Reverb Time [s] 3.5 D055 E46 HD40 L-05 H+00 60:40 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	A: Reverb Time B: Pre Delay C: Early Reflection Level D: High Damp E: ----- F: Equalizer Low G: Equalizer High H: Effect Balance
	2. ENSEMBLE HALL	
	EFFECT 1 Ensemble HL Reverb Time [s] 2.8 D030 E46 HD40 L-03 H+00 60:40 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
	3. CONCERT HALL	
	EFFECT 1 Concert HL Reverb Time [s] 3.8 D120 E46 HD40 L+00 H-02 60:40 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
	4. ROOM	
	EFFECT 1 Room Reverb Time [s] 0.5 D022 E76 HD10 L+01 H+00 40:60 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	
	5. LARGE ROOM	
	EFFECT 1 Large Room Reverb Time [s] 1.5 D030 E76 HD30 L+02 H+04 60:40 <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H	

6. LIVE STAGE

EFFECT 1	Live Stage	Reverb Time [s]
2.0	D020 E60 HD20	L+03 H+00 60:40
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EARLY REFLECTION

7. EARLY REFLECTION 1

(7~9共通)

EFFECT 1	Early Ref 1	E/R Time [ms]
Time170	D030	L+00 H+00 60:40
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. EARLY REFLECTION 2

EFFECT 1	Early Ref 2	E/R Time [ms]
Time200	D020	L+00 H+00 60:40
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. EARLY REFLECTION 3

EFFECT 1	Early Ref 3	E/R Time [ms]
Time190	D010	L+00 H+00 60:40
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DELAY

10. STEREO DELAY

(10,11共通)

EFFECT 1	Stereo DLY	Time L [ms]
L250 R260	F+50 HD10	L+00 H+00 70:30
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. CROSS DELAY

EFFECT 1	Cross Delay	Time L [ms]
L180 R360	F+80 HD10	L+00 H+00 70:30
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CHORUS

12. STEREO CHORUS 1

(12,13共通)

EFFECT 1	Chorus 1	Mod Depth
M60	S0.30 D010 TRI	L+00 H+00 60:40
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. STEREO CHORUS 2

EFFECT 1	Chorus 2	Mod Depth
M20	S2.40 D005 SIN	L+00 H+00 60:40
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FLANGER

14. STEREO FLANGER

(14,15共通)

EFFECT 1	Flanger	Mod Depth
M70	S0.18 D00 F-75 SIN	L+00 H+00 40:60
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. CROSS FLANGER

EFFECT 1	X-Flanger	Mod Depth
M37	S0.21 D25 F+80 SIN	L+00 H+00 25:75
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PHASER

16. PHASER 1

(16,17共通)

EFFECT 1	Phaser 1	Manual
MN99	S0.69 M60 F-75 SIN	25:75
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17. PHASER 2

EFFECT 1	Phaser 2	Manual
MN99	S0.57 M69 F+87 TRI	60:40
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TREMOLO

18. STEREO TREMOLO 1

(18,19共通)

EFFECT 1	Tremolo 1	Mod Depth
M80	SL.59 SIN S+99	L+00 H+00 EFF
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

19. STEREO TREMOLO 2

EFFECT 1	Tremolo 2	Mod Depth
M63	S04.0 TRI S+00	L+00 H+00 EFF
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EQUALIZER

20. EQUALIZER

EFFECT 1	Equalizer	Low Gain [dB]
Low+00	500 High+00	2K EFF
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OVER DRIVE

21. OVER DRIVE

EFFECT 1	Over Drive	Drive
D080	L015	L+00 H+00 EFF
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

22. DISTORTION

EFFECT 1	Distortion	Distortion
D080	L020	L+00 EFF
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

E: Modulation Waveform
 F: Equalizer Low
 G: Equalizer High
 H: Effect Balance

A: Manual
 B: Modulation Speed
 C: Modulation Depth
 D: Feedback
 E: Modulation Waveform
 F: -----
 G: -----
 H: Effect Balance

A: Modulation Depth
 B: Modulation speed
 C: Modulation Waveform
 D: Shape
 E: -----
 F: Equalizer Low
 G: Equalizer High
 H: Effect Balance

A: Low Gain
 B: -----
 C: Low Frequency
 D: -----
 E: High Gain
 F: High Frequency
 G: -----
 H: Effect Balance

A: Drive
 B: Level
 C: -----
 D: -----
 E: -----
 F: Equalizer Low
 G: Equalizer High
 H: Effect Balance

A: Distortion
 B: Level
 C: -----

D:-----
 E:-----
 F:Equalizer Low
 G:-----
 H:Effect Balance

EXCITER
 23. EXCITER

EFFECT 1	Exciter	Blend
B+99	EP05	L+00 H+00 EFF
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/>

ENSEMBLE
 24. SYMPHONIC ENSEMBLE

EFFECT 1	Sympho Ens	Mod Depth
M80	L+00 H+00	50:50
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/>

ROTARY SPEAKER
 25. ROTARY SPEAKER

EFFECT 1	Rotary SP	Mod Depth
M62	FAST R+05	EFF
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/>

EFFECT COMBINATION
 26. DELAY/HALL

EFFECT 1	Delay/Hall	Delay Time [ms]
D250	F+50 HD10 70:30	3.5 D0555 HD40 60:40
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/>

A:Delay Time
 B:Feedback
 C:High Damp
 D:Effect Balance
 E:Reverb Time
 F:Pre delay
 G:High Damp
 H:Effect Balance

DELAY
 HALL

27. DELAY/ROOM

EFFECT 1	Delay/Room	Delay Time [ms]
D250	F+50 HD10 70:30	1.5 D030 HD30 60:40
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/>

A:Delay Time
 B:Feedback
 C:High Damp
 D:Effect Balance
 E:Reverb Time
 F:Pre delay
 G:High Damp
 H:Effect Balance

DELAY
 ROOM

28. DELAY/EARLY REFLECTION

EFFECT 1	Delay/E.Ref	Delay Time [ms]
D250	F+50 HD10 70:30	200 D030 60:40
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/>

A:Delay Time
 B:Feedback
 C:High Damp
 D:Effect Balance
 E:Early Reflection
 F:Pre delay
 G:-----
 H:Effect Balance

DELAY
 EARLY REFLECTION

29. DELAY/DELAY

EFFECT 1	Delay/Delay	Time L [ms]
250	F+50 HD10 70:30	260 F+50 HD10 70:30
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/>

A:Delay Time
 B:Feedback
 C:High Damp
 D:Effect Balance
 E:Delay Time
 F:Feedback
 G:High Damp
 H:Effect Balance

DELAY 1
 DELAY 2

30. DELAY/CHORUS

EFFECT 1	DLY/Chorus	Delay Time [ms]
D250	F+50 HD10 70:30	M60 0.30 TRI 60:40
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/>

A:Delay Time
 B:Feedback
 C:High Damp
 D:Effect Balance
 E:Modulation Depth
 F:Modulation Speed
 G:Modulation Waveform
 H:Effect Balance

DELAY
 CHORUS

31. DELAY/FLANGER

EFFECT 1	DLY/Flanger	Delay Time [ms]
D250	F+50 HD10 70:30	M70 0.18 F-75 40:60
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> E	<input type="checkbox"/> F
<input type="checkbox"/> G	<input type="checkbox"/> H	<input type="checkbox"/>

A:Delay Time
 B:Feedback
 C:High Damp
 D:Effect Balance
 E:Modulation Depth
 F:Modulation Speed
 G:Feedback
 H:Effect Balance

DELAY
 FLANGER

32. DELAY/PHASER

EFFECT 1 DLY/Phaser	Delay Time [ms]	DELAY
D250 F+50 HD10 70:30 M80 0.89 F+40 25:75	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
		PHASER

A: Delay Time
B: Feedback
C: High Damp
D: Effect Balance
E: Modulation Depth
F: Modulation Speed
G: Feedback
H: Effect Balance

33. DELAY/TREMOLO

EFFECT 1 DLY/Tremolo	Delay Time [ms]	DELAY
D250 F+50 HD10 70:30 M80 1.59 S+00 EFF	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
		TREMOLO

A: Delay Time
B: Feedback
C: High Damp
D: Effect Balance
E: Modulation Depth
F: Modulation Speed
G: Shape
H: Effect Balance

GLOBALモード (F5)

0	MASTER TUNE/KEY TRANSPOSE	0 A
	Master Tune = +00 Transpose = +00	
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
1	SCALE TYPE	1 A, 1 B
	SCALE TYPE Pure Major Key = C	
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
	User Scaleを選んでPAGE+キーを押すとスケール設定のページに変わります。	
1-1	(USER SCALE) PAGE1のSCALE TYPEがUser Scaleの時に表示されます。	1 B ~ 1 E
	USER +00 +00 +00 +00 +00 [#] +00 +00 +00 +00 +00 +00	
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
	それぞれのB~Hのキーとスライダーが音名C~Bに対応し、Aキーを押すたびに半音ずつ上がります。黒鍵の設定はAのスライダーで行います。	
2	MIDI GLOBAL	2 A
	MIDI GLOBAL Channel = 1 Overflow = OFF	
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
3	MIDI FILTERING	2 B, 2 C
	MIDI FILTER CMB/PROG Change PROG:ENA AFTT:ENA CTRL:ENA EXCL:DIS	
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	

4	MEMORY PROTECT	3 A, 3 B
	MEMORY PROTECT PROGRAM:OFF COMBINATION:OFF	
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
4-1	EFFECT INTERLOCK	3 C
	Effect Interlock:OFF	
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
4-2	PAGE MEMORY	3 D
	Page Memory:OFF	
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
5	MIDI DATA DUMP	4 A
	MIDI DUMP PROGRAM [DUMP]	A~Fでデータダンプするソースを選び、G~Hを押すとデータをMIDI OUTより出力します。
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
6	LOAD FROM CARD	5 A
	LOAD FROM CARD [LOAD]	A~Hのキーを押すと'Are You Sure?'と表示されます。ロードする時はG(YES)、しない時はH(NO)を押します。
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
7	SAVE TO CARD	5 B
	SAVE TO CARD [SAVE]	A~Hのキーを押すと'Are You Sure?'と表示されます。セーブする時はG(YES)、しない時はH(NO)を押します。
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
8	FORMAT CARD	5 C
	FORMAT CARD [FORMAT]	A~Hのキーを押すと'Are You Sure?'と表示されます。カードのフォーマットをする時はG(YES)、しない時はH(NO)を押します。
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	
9	PRESET DATA LOAD	5 D
	PRESET DATA [LOAD]	A~Hのキーを押すと'Are You Sure?'と表示されます。プリセットデータをロードする時はG(YES)、しない時はH(NO)を押します。
	[A] [B] [C] [D] [E] [F] [G] [H]	

※Page 5~9は実行後A~Hのキーを押すと、実行前の画面に戻ります。

(1~4共通)

A: Index
B: Instrument
C: Key
D: Tune
E: Level
F: Decay
G: Pan
H: -----

0	DRUM KIT 1	Kick 1 #00 01 C2 +000 L+00 D-12 Pan=5:5	0 A ~ 0 C
1	DRUM KIT 2	Kick 1 #00 01 C2 +000 L+00 D-58 Pan=5:5	1 A ~ 1 C
2	DRUM KIT 3	Kick 3 #00 03 C2 -010 L+00 D+00 Pan=5:5	2 A ~ 2 C
3	DRUM KIT 4	Conga 1 #00 14 F3 -026 L+00 D+00 Pan=5:5	3 A ~ 3 C

DEMO モード

SONG0=LadyAmazon	
<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> D <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> F <input type="checkbox"/> G <input type="checkbox"/> H

M3R MIDI IMPLEMENTATION

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

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0rkk kkkk	0100 0000	Note Off	0
1001 nnnn	0rkk kkkk	0vvv vvvv	Note On vvv vvvv=[~]127	0
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation	C0
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation	C0
1011 eggg	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB) (R.Editor Slider) *1	ER
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume	C0
1011 eggg	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB) (R.Editor Slider) *1	ER
1011 nnnn	0100 0000	00vv vvvv	Damper Off	C0
1011 nnnn	0100 0000	01vv vvvv	Damper On	C0
1011 eggg	0101 0000	00vv vvvv	Rotary SP Effect Speed Slow	C0
1011 eggg	0101 0000	01vv vvvv	Rotary SP Effect Speed Fast	C0
1011 eggg	0110 0000	0000 0000	Data Increment (△/YES Switch) *1	E
1011 eggg	0110 0001	0000 0000	Data Decrement (▽/NO Switch) *1	E
1100 nnnn	0ppp pppp	-----	Program Change (Program or Combi)	P
1101 nnnn	0vvv vvvv	-----	Channel Pressure	C0
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change	C0

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. When using MIDI Overflow, each MIDI channel
eggg : MIDI Channel No. (0~15) Always Global Channel.

ENA = A : Always Enabled
P : Enabled when Program Change ENA
O : Enabled when Overflow is On
C : Enabled when Control Change ENA
E : Enabled when Exclusive ENA
R : Enabled when Remote Editor is connected
CO : C AND O
EO : E AND O
ER : E AND R

*1 : Except GLOBAL, DEMO Mode

1-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1110	Active Sensing

1-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY)

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE
0000 **** (0*)	MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID)
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY
0100 0010 (42)	KORG ID
0010 0100 (24)	M3R ID
0000 0000 (00)	(MANUFACTURERS ID)
0000 0000 (00)	(FAMILY CODE(LSB))
0000 0000 (00)	(- (MSB))
0000 0000 (00)	(MEMBER CODE(LSB))
0000 0000 (00)	(- (MSB))
0*** **** (**)	(Minor Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	(- (MSB))
0*** **** (**)	(Major Ver. (LSB))
0000 0000 (00)	(- (MSB))
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

Transmitted when an INQUIRY MESSAGE REQUEST is received.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (Both Transmitted and Received)

M3R SYSTEM EXCLUSIVE (Both Transmitted and Received)

EX. Header

1st Byte = 1111 0000 (F0) : Exclusive Status
 2nd Byte = 0100 0010 (42) : KORG ID
 3rd Byte = 0011 nnnn (3G) : Format ID g:Global ch
 4th Byte = 0010 0100 (24) : M3R ID
 5th Byte = 0fff ffff (ff) : Function Code
 6th Byte = 0ddd dddd (dd) : Data

 Last Byte = 1111 0111 (F7) : End of Exclusive BOX

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

Transmitted when

- R : Request Message is received
- C : Mode or No. is changed by SW
- D : Data dump by SW
- (does not respond to Exclusive On-Off)
- E : EX. Message is received

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

Status	Second	Third	Description	ENA
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off	A
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On	A
		vvv vvvv=1~127		
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Pitch Modulation	C
1011 nnnn	0000 0010	0vvv vvvv	VDF Modulation	C
1011 gggg	0000 0110	0vvv vvvv	Data Entry (MSB)	*2, 3
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume	C
1011 gggg	0010 0110	0vvv vvvv	Data Entry (LSB)	*2, 3
1011 nnnn	0100 0000	00xx xxxx	Damper Off	C
1011 nnnn	0100 0000	01xx xxxx	Damper On	C
1011 gggg	0101 0000	00xx xxxx	Rotary Effect Speed Slow	C
1011 gggg	0101 0000	01xx xxxx	Rotary Effect Speed Fast	C
1011 gggg	0110 0000	0000 0000	DATA Increment	*2, 3
1011 gggg	0110 0001	0000 0000	DATA Decrement	*2, 3
1011 gggg	0110 0100	0000 0001	RPC Parameter No. (LSB) (M. Tune) *3	E
1011 gggg	0110 0101	0000 0000	RPC Parameter No. (MSB) (M. Tune) *3	E
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	All Notes Off	A
1011 nnnn	0111 110x	0000 0000	(All Notes Off)	A
1011 nnnn	0111 1110	000m mmmm	(All Notes Off)	A
		m mmmm=0~16		
1011 nnnn	0111 1111	0000 0000	(All Notes Off)	A
1100 gsgg	0ppp pppp	-----	Combination.Program Change	*3, 4
1100 nnnn	0ppp pppp	-----	Program Change	*3
1101 nnnn	0vvv vvvv	-----	Channel Pressure	(After Touch)
1110 nnnn	0bbb bbbb	0bbb bbbb	Bender Change	C

nnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. in MULTI Mode, MIDI channel for each
 gsgg : MIDI Channel No. (0~15) Global Channel only.

x : Don't care

ENA Same as TRANSMITTED DATA

*2 : Except in GLOBAL(Active at MASTER TUNE), DEMO Mode

*3 : After a received message has been processed (While Exclusive On),
 Transmits Exclusive Message[DATA LOAD COMPLETED]or[DATA LOAD ERROR].

*4 : Usually selects a Combination. When in PROGRAM EDIT Mode, selects a Program.

2-2 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status	Description
1111 1110	Active Sensing

2-3 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (DEVICE INQUIRY REQUEST)

Byte	Description
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE (DEVICE ID) *5
0*** ***(**)	MIDI CHANNEL
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0001 (01)	INQUIRY REQUEST
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

*5 = 0~F : Received on the Global Channel
 = 7F : Received on any Channel

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

Function Code List

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

Received when in
 G : GLOBAL, DRUMS MODE
 (◎).....Does not respond to Exclusive On, Off in DATA DUMP Page)
 C : COMBI, COMBI E., EFF MODE
 P : PROG E. MODE

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

3. MIDI EXCLUSIVE MESSAGE FORMAT

R : Received, T : Transmitted

(1) MODE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 0010	MODE REQUEST 12H
1111 0111	EOX

Receives this message, and transmits Func=42 message.

(2) DRUMS SOUND(PCM Card) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1111	DRUMS SOUND(Card) NAME DUMP REQ 1FH
1111 0111	EOX

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

(3) MULTISOUND(PCM Card) NAME DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 0110	MULTISOUND(Card) NAME DUMP REQ. 16H
1111 0111	EOX

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

(4) PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 10H
1111 0111	EOX

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

(5) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST 1CH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
1111 0111	EOX

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

(6) COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST 19H
1111 0111	EOX

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

(7) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1101	ALL COMBI. PARAMETER DUMP REQUEST 1DH
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
1111 0111	EOX

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

(8) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110	GLOBAL DATA DUMP REQUEST 0FH (See NOTE 3)
0000 000c	Bank
1111 0111	EOX

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

(9) DRUMS DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0000 1101	DRUMS DATA DUMP REQUEST 0DH (See NOTE 3)
0000 000c	Bank
1111 0111	EOX

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

(10) ALL DATA(GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG) DUMP REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111	ALL DATA(GLB, DRM, CMB, PRG) DUMP REQ. 0FH (See NOTE 3)
0000 000c	Bank
1111 0111	EOX

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

(11) PROGRAM WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 0001	PROGRAM WRITE REQUEST 11H (See NOTE 3)
0000 000c	Bank
0ppp pppp	Write Program No. (0~99)
1111 0111	EOX

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

(12) COMBINATION WRITE REQUEST R

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0001 1010	COMBINATION WRITE REQUEST 1AH (See NOTE 3)
0000 000c	Bank
0ppp pppp	Write Combination No. (0~99)
1111 0111	EOX

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

(13) PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0000	PROGRAM PARAMETER DUMP 40H (See NOTE 6)
0ddd dddd	Data (86Byte)
...	...
1111 0111	EOX

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

(14) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP 4CH (See NOTE 3)
0000 000c	Bank
0ddd dddd	Data (8572Byte) (See NOTE 7)
...	...
1111 0111	EOX

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

(15) COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 1001	COMBINATION PARAMETER DUMP 49H (See NOTE 8)
0ddd dddd	Data (144Byte)
...	...
1111 0111	EOX

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

(16) ALL COMBINATION PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 1101	ALL COMBINATION PARAMETER DUMP 4DH (See NOTE 3)
0000 000c	Bank
0ddd dddd	Data (14400Byte) (See NOTE 9)
...	...
1111 0111	EOX

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

(17) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001	GLOBAL DATA DUMP 51H (See NOTE 3)
0000 000c	Bank
0ddd dddd	Data (24Byte) (See NOTE 10)
...	...
1111 0111	EOX

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

(18) DRUMS DATA DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0101 0010	DRUMS DATA DUMP 52H
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
0ddd dddd	Data (960Byte) (See NOTE 11)
...	...
1111 0111	EOX

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

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

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000	ALL DATA(GLB, DRM, CMB, PRG) DUMP 50H
0000 000c	Bank (See NOTE 3)
0ddd dddd	Data (23956Byte) (See NOTE 12)
...	...
1111 0111	EOX

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

(20) MODE CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110	MODE CHANGE 4EH
000b rmmm	Mode Data (See NOTE 1, 2)
000b 000c	Bank (See NOTE 2, 3)
1111 0111	EOX

Receives this message & data, and changes the Mode, Bank and transmits Func=23 or Func=24 message.
 When the Mode is changed by SW, transmits this message & data(b of Mode=0, b of Bank=1).
 When the Controller(M3R or RE1) is changed, transmits this message & data (b of Bank & Mode=1).
 When the Bank is changed by SW, transmits this message & data(b of Mode=1, b of Bank=0).

(21) PARAMETER CHANGE R, T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0001	PARAMETER CHANGE 41H
0ppp pppp	Parameter No. (See TABLE 5)
0vvv vvvv	Value (bit6-0) (See NOTE 13)
0vvv vvvv	Value (bit15-7) (See NOTE 13)
1111 0111	EOX

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

(22) MODE DATA T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0010	MODE DATA 42H
0000 rmmm	Mode Data (See NOTE 1)
00tt 00mm	Card Variation (See NOTE 4)
0000 00cc	PCM Card Variation (See NOTE 5)
1111 0111	EOX

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

(23) DRUM SOUND(PCM Card) NAME T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0111	DRUM SOUND(PCM Card) NAME 47H
0sss ssss	Drum Sound Number (See NOTE 14)
0ddd dddd	Data (See NOTE 14)
...	...
1111 0111	EOX

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

(24) MULTISOUND(PCM Card) NAME T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0100 0101	MULTISOUND(PCM Card) NAME 45H
0sss ssss	Multi Sound Number (See NOTE 15)
0ddd dddd	Data (See NOTE 15)
...	...
1111 0111	EOX

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

(25) MIDI IN DATA FORMAT ERROR T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0010 0110	MIDI IN DATA FORMAT ERROR 26H
1111 0111	EOX

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

(26) DATA LOAD COMPLETED T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0010 0011	DATA LOAD COMPLETED 23H
1111 0111	EOX

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

(27) DATA LOAD ERROR T

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

Transmits this message when DATA LOAD, PROCESSING have failed (ex. protected).

(28) WRITE COMPLETED T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0010 0001	WRITE COMPLETED 21H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has been completed.

(29) WRITE ERROR T

Byte	Description
F0.42.3n.24	EXCLUSIVE HEADER
0010 0010	WRITE ERROR 22H
1111 0111	EOX

Transmits this message when DATA WRITE MIDI has failed.

NOTE 1 : mmm = 0 : COMBINATION PLAY
 1 : COMBINATION EDIT
 2 : EFFECT
 3 : GLOBAL
 4 : PROGRAM EDIT
 5 : DRUMS
 6 : DEMO PLAY (Not received)

r = 0 : Normal
 1 : Remote Controlled

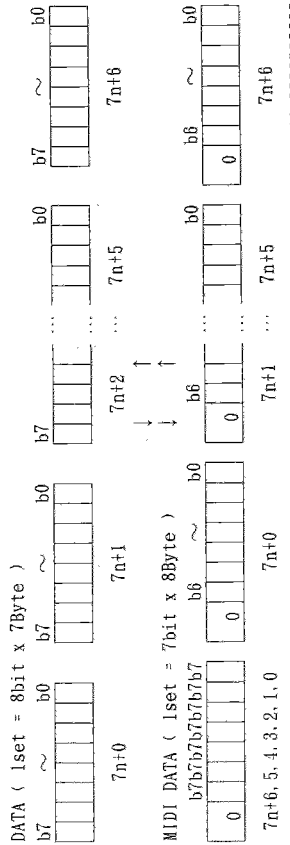
NOTE 2 : b = 0 : Change the Mode, Bank
 = 1 : Don't change the Mode, Bank

NOTE 3 : c = 0 : Internal
 = 1 : Card

NOTE 4 : t: mm = 0.0 : Card Off
 = 0.1 : NG Card (ROM)
 = 0.2 : - - (RAM)
 = 1.0 : ROM Card
 = 2.0 : RAM Card (Protect Off)
 = 3.0 : - - (- 0n)

NOTE 5 : cc = 0 : Card Off
 = 1 : NG Card
 = 2 : PCM Card In

DUMP DATA FORMAT n=0~ for NOTE 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15



NOTE 6 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT (See TABLE 1)

[Parameter No. 00], ..., [Parameter No. 74]

75Byte = 7x10+5 → 8x10+(1+5) = 86Byte

NOTE 7 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT

[Prog. No. 00 (75Byte)], ..., [Prog. No. 99 (75Byte)]

7500Byte = 7x1071+3 → 8x1071+(1+3) = 8572Byte (2.7Sec)

NOTE 8 : COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT

[Parameter No. 00], ..., [Parameter No. 125]

126Byte = 7x18+0 → 8x18 = 144Byte

NOTE 9 : ALL COMBINATION PARAMETER DUMP FORMAT

[Combi. No. 00 (126Byte)], ..., [Combi. No. 99 (126Byte)]

12600Byte = 7x1800+0 → 8x1800 = 14400Byte (4.5Sec)

NOTE 10 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT

[Global Data (21Byte)]

21Byte = 7x3+0 → 8x3 = 24Byte

NOTE 11 : DRUMS DATA DUMP FORMAT

[Drums Data (7x30x4Byte)]

840Byte = 7x120+0 → 8x120 = 960Byte (0.3Sec)

NOTE 12 : ALL DATA (GLOBAL, DRUMS, COMBI, PROG) DUMP FORMAT

[Global Data] (See NOTE 10),

[Drums Data] (See NOTE 11),

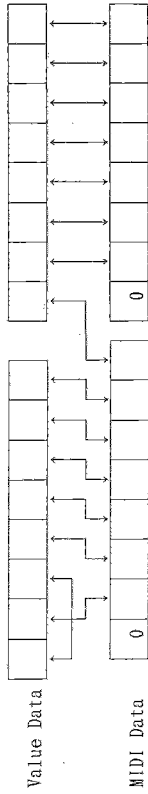
[All Combination Parameter Data] (See NOTE 9),

[All Program Parameter Data] (See NOTE 7)

21+840+12600+7500Byte = 7x2994+3 → 8x2994+(1+3) = 23956Byte (7.7Sec)

NOTE 13 : VALUE DATA FORMAT (Use at Func=41:PARAMETER CHANGE)

Bits 5-13 of Value Data are the Sign Flag, and bits 15-13 all have the same value



NOTE 14 : DRUM SOUND(PCM Card) NAME DATA FORMAT

[Drum Sound 1 Name (10Byte)], ..., [Drum Sound n Name (10Byte)]

n : Drum Sound Number

NOTE 15 : MULTISOUND(PCM Card) NAME DATA FORMAT

[Multisound 1 Name (10Byte)], ..., [Multisound n Name (10Byte)]

n : Multisound Number

M3R PROGRAM PARAMETERS (TABLE 1)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	PROGRAM NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ' *
09	PROGRAM NAME (Tail)	
OSCILLATOR		
10	OSCILLATOR MODE	0, 2 *2-1
11	ASSIGN	bit0=0:POL, =1:MON
12	HOLD	bit1=0:OFF, =1:ON
13	MULTISOUND/DRUM KIT No.	*2-2
14	OSC OCTAVE	FF~01 : 16'~4'
14	DELAY START	00~63
PITCH MG		
15	WAVE FORM (MG ENABLE)	bit1,0=0,1,2,3 *3
16	KEY SYNC	bit5~1
17	FREQUENCY	bit7=0:OFF, =1:ON
18	DELAY	00~63
18	INTENSITY	00~63
CUTOFF MG		
19	WAVE FORM (MG ENABLE)	bit1,0=0,1,2,3 *3
20	KEY SYNC	bit5~1
21	FREQUENCY	bit7=0:OFF, =1:ON
22	DELAY	00~63
23	INTENSITY	00~63
AFTER TOUCH		
23	PITCH	F4~0C : -12~12
24	PITCH MG	00~63
25	VDF CUTOFF	9D~63 : -99~99
26	VDF MG	00~63
27	VDA AMPLITUDE	9D~63 : -99~99
CONTROLLER		
28	PITCH BEND	F4~0C : -12~12
29	VDF SWEEP INT.	9D~63 : -99~99
30	PITCH MG INT.	00~63
31	PITCH MG FREQUENCY	00~03
32	VDF MG INT.	00~63
33	VDF MG FREQUENCY	00~03

*1 : bit0 : ATTACK TIME SW =0:OFF, =1:ON
 bit1 : DECAY TIME SW =0:OFF, =1:ON
 bit2 : SLOPE TIME SW =0:OFF, =1:ON
 bit3 : RELEASE TIME SW =0:OFF, =1:ON
 bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-
 bit5 : DECAY TIME POLARITY =0:+, =1:-
 bit6 : SLOPE TIME POLARITY =0:+, =1:-
 bit7 : RELEASE TIME POLARITY =0:+, =1:-

*2-1 : 0 : MULTI SOUND
 2 : DRUM

*2-2 : When MULTISOUND 0~59 : Int0~89, 5A~
 When DRUM KIT 0~3 : Int1~4, 4~7 : Card1~4

COMBINATION PARAMETER (TABLE 2)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
COMBINATION CONTROLLER		
00	COMBI. NAME (Head)	20~7F : ' ' ~ ' ' *
09	COMBI. NAME (Tail)	
10	COMBINATION TYPE	00~04 *4
EFFECT PARAMETER		
11	EFFECT 1 PATTERN No.	0~20,21:1~33,OFF
12	EFFECT 2	0~20,21:1~33,OFF
13	L-CH BALANC	00~64 : 00~100
14	R-CH	00~64 : 00~100
15	L-CH	00~64 : 00~100
16	R-CH	00~64 : 00~100
17	OUTPUT 3 PAN	00,01~65 *9
18	4	00,01~65 *9
19	EFFECT 1/0	bit4~0 *10
20	EFFECT 1 PARAMETER	*11
27	EFFECT 2 PARAMETER	*11
35	TIMBRE 1 PARAMETER	00~C8 : *8
36	PROGRAM No.	00~63
37	OUTPUT LEVEL	F4~0C : -12~12
38	KEY TRANSPOSE	CE~32 : -50~50
39	DETUNE	CE~32 : -50~50
40	TIMBRE, INST	bit7=0:TIM, =1:INS
41	PAN	bit3~0 *5
42	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
43	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G9
44	VEL WINDOW TOP	01~7F
45	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F
46	CONTROL FILTER	bit3~0 *6
47	TIMBRE ON/OFF	bit4=0:ON, =1:OFF
48	MIDI CHANNEL	bit3~0 : 1~16
47	TIMBRE 2~8 PARAMETER	SAME AS TIMBRE 1(36~46) x 7
123	(NUL)	00
124	(NUL)	00
125	(NUL)	00

*4 : 0 : SINGLE
 1 : LAVER
 2 : SPLIT
 3 : VEL. SW
 4 : MULTI

*5 : 00 : 10:00
 : : :
 : : :
 0A : 00:10
 0B : C
 0C : C+D
 0D : D

*6 : bit0 : PROGRAM CHANGE =-0:DIS, =1:ENA
 bit1 : AFTER TOUCH =-0:DIS, =1:ENA
 bit2 : CONTROL CHANGE =-0:DIS, =1:ENA
 bit3 : DAMPER =-0:DIS, =1:ENA

GLOBAL PARAMETER (TABLE 3)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
GLOBAL PARAMETER		
00	MASTER TUNE	CE~32 : -50~50
01	KEY TRANSPOSE	F4~0C : -12~12
02	(NUL)	00
03	(NUL)	00
04	EFFECT INTERLOCK	0,1 : OFF, ON
05	SCALE TYPE	00~04 *7
06	PURE TYPE KEY	00~0B : C~B
07	USER SCALE	CE~32 : -50~50
18	(NUL)	00
19	(NUL)	00
20	(NUL)	00

DRUMS DATA (TABLE 4)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
DRUM KIT1-INDEX0		
00	INSTRUMENT NO.	0,1~2D:OFF, 1~45
01	KEY	00~7F : C-1~G9
02	PAN	00~0D *5
03	TUNE	88~78 : -120~120
04	LEVEL	9D~63 : -99~99
05	DECAY	9D~63 : -99~99
06	(NUL)	00
DRUM KIT1-INDEX1 ~ DRUM KIT4-INDEX29		
07	SAME AS DRUM KIT1-0(00~06) x(30x4-1)	
839		

*7 : 0 : EQUAL
 1 : RANDOM
 2 : PURE MAJOR
 3 : PURE MINOR
 4 : USER SCALE

*8 : If Combination Type is MULTI,
 Parameter Change Format is as follows:
 00H : TIMBRE OFF
 01H : 100
 : : :
 64H : 199
 65H : C00
 : : :
 C8H : C99
 In any other case:
 00H : 100
 : : :
 63H : 199
 64H : C00
 : : :
 C7H : C99

*9 : 00 : Off *10 :

01 : L bit0=0:Efct1 L-Ch Off.=1:0n
 02 : 99:01 bit1=0: - 1 R-Ch Off.=1:0n
 ...
 bit2=0: - 2 L-Ch Off.=1:0n
 64 : 01:99 bit3=0: - 2 R-Ch Off.=1:0n
 65 : R bit4=0:Efct2 Para.=1:Serial

EFFECT PARAMETERS

*11 : Effect Parameter (8Byte) 33 Type

offset	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
1~3	Hall. (4.5 : Room, 6 : Live Stage)	
(00)	Reverb Time	00~61(30):0.2~9.9(5)
(01)	(NUL)	00
(02)	High Damp	00~63 : 00~99
(03)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(04)	E/R Level	00~63 : 00~99
(05)	(NUL)	00
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

NULs are omitted from the following next table.
 They should be set to 00 when received.

7~9 : Early Reflection 1, 2, 3

(00)	E/R Time	00~46 : 100~800
(01)	Pre Delay	00~C8 : 00~200
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

10 : Stereo Delay, 11 : Cross Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- - - (H)	
(02)	Feed Back	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	
(05)	- - - (H)	
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

12, 13 : Stereo Chorus 1, 2. (14, 15 : Flanger)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 *11-3-2 bit0=0:Sin. =1:Tri
(02)	LFO Status	*11-1 bit1 ← 1 bit2 ← 0 (1)
(03)	(Feedback)	(9D~63 : -99~99)
(04)	Delay Time	0~C8(32):0~200(50)
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

16 : Phase Shifter 1. (17 : Phase Shifter 2)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 *11-3-2 bit0=0:Sin. =1:Tri
(02)	LFO Status	*11-1 bit1 ← 0. (1) bit2 ← 0

(03)	Feedback	9D~63 : -99~99
(04)	Manual	00~63 : 00~99

18 : Stereo Tremolo 1. (19 : Stereo Tremolo 2)

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	00~D8 : *11-3-2 bit0=0:Sin. =1:Tri
(02)	LFO Status	*11-1 bit1 ← 0. (1) bit2 ← 0
(03)	Shape	9D~63 : -99~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

20 : Equalizer

(04)	Low fc	0.1, 2:0.25k, 0.5k, 1k
(05)	High fc	0.1, 2 : 1k, 2k, 4k
(06)	High Gain	F4~0C : -12~12
(07)	Low Gain	F4~0C : -12~12

21 : Over Drive

(02)	Drive	00~63 : 00~99
(03)	Level	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

22 : Distortion

(02)	Distortion	00~63 : 00~99
(03)	Level	00~63 : 00~99
(07)	EQ Low Gain	F4~0C : -12~12

23 : Exciter

(00)	Blend	9D~63 : -99~99
(01)	Emphatic Point	00~09 : 01~10
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

24 : Synphonic Ensemble

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(06)	EQ High	F4~0C : -12~12
(07)	EQ Low	F4~0C : -12~12

25 : Rotary Speaker

(00)	Depth	00~63 : 00~99
(01)	Speed	0, 1 : Slow, Fast
(02)	Speed Rate	EC~14 : -20~20

26 : Delay / Hall

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)	Reverb Time	00~61 : 0.2~8.9
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

27 : Delay / Room

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)	Reverb Time	00~30 : 0.2~5.0
(06)	High Damp	00~63 : 00~99
(07)	Pre Delay	00~96 : 00~150

28 : Delay / Early Reflection

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)	E/R Time	00~1E : 100~400
(04)	Pre Delay	00~96 : 00~150

29 : Delay / Delay

(00)	Delay Time L (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	- - - (H)	
(02)	Feedback	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99
(04)	Delay Time R (L)	
(05)	- - - (H)	
(06)	Feedback	9D~63 : -99~99
(07)	High Damp	00~63 : 00~99

30 : Delay / Chorus. (31 : Delay / Flanger)

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)	Depth	00~63 : 00~99
(04)	Speed	00~D8 *11-2 bit0=0:S.=1:T (←0)
(06)	LFO Status	*11-3-3 bit1 ← 0 bit2 ← 0. (←1)
(07)	Feedback	0. (9D~63: -99~99)

32 : Delay / Phaser

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(06)	Feedback	9D~63 : -99~99

33 : Delay / Tremolo

(00)	Delay Parameter	*11-3
(03)	Depth	00~63 : 00~99
(05)	Speed	00~D8 *11-3-2
(07)	Shape	9D~63 : -99~99

*11-1 : LFO Status

bit0 : Wave Form =0:Sin. =1:Tri
 bit1 : Phase =0:0° , =1:180°
 bit2 : Wave Shape =0: Normal
 =1: for Flanger

*11-2 : Data(Hex) Value[Hz]

00~63 0.03~3.00 (0.03step)
 64~C7 3.1~13.0 (0.1 step)
 C8~D8 14~30.0 (1 step)

*11-3 : Delay Parameter

(00)	Delay Time (L)	00~1F4 : 00~500
(01)	Delay Time (H)	
(02)	Feedback	9D~63 : -99~99
(03)	High Damp	00~63 : 00~99

M3R PARAMETER No. → OFFSET (TABLE 5)

No. : Number used for a PARAMETER CHANGE (Func = 41)

OFFSET: Number indicated in TABLE 1.2.4

PROGRAM PARAMETER

No.	PARAMETER	M3R	REL	OFFSET
0	OSCILLATOR			
1	TYPE	1C	0-1	10
2	ASSIGN	1D	0-1	11bit0
3	HOLD	1D	0-1	11bit1
4	MULTISOUND No.	1A	1	12
5	OCTAVE	1B	1	13
6	DELAY START	1E	1	14
7	PITCH MG			
8	WAVE FORM	7A	8	15b0,1
9	KEY SYNC	7B	8	15bit7
10	FREQUENCY	7A	8	16
11	DELAY	7A	8	17
12	INTENSITY	7B	8	18
13	CUTOFF MG			
14	WAVE FORM	7C	8-1	19b0,1
15	KEY SYNC	7D	8-1	19bit7
16	FREQUENCY	7C	8-1	20
17	DELAY	7C	8-1	21
18	INTENSITY	7D	8-1	22
19	AFTER TOUCH			
20	PITCH	8A	9	23
21	PITCH MG	8A	9	24
22	VDF CUTOFF	8B	9	25
23	VDF MG	8B	9	26
24	VDA AMPLITUDE	8C	9	27
25	CONTROLLER			
26	PITCH BEND	9A	9-1	28
27	VDF SWEEP INTENSITY	9A	9-1	29
28	PITCH MG INTENSITY	9B	9-1	30
29	PITCH MG FREQUENCY	9B	9-1	31
30	VDF MG INTENSITY	9C	9-1	32
31	VDF MG FREQUENCY	9C	9-1	33
32	PITCH EG			
33	START LEVEL	2A	2	34
34	ATTACK TIME	2A	2	35
35	ATTACK LEVEL	2A	2	36
36	DECAY TIME	2B	2	37
37	RELEASE TIME	2B	2	38
38	RELEASE LEVEL	2B	2	39
39	TIME VELOCITY SENSE	2C	2	40
40	LEVEL VELOCITY SENSE	2C	2	41
41	VDF			
42	CUTOFF VALUE	3A	3	42
43	KBD TRK CENTER KEY	4C	5-1	43
44	CUTOFF KBD TRK	4C	5-1	44
45	EG INTENSITY	3A	3	45
46	EG TIME KBD TRK	4C	5-1	46
47	EG TIME VEL SENSE	4A	5	47
48	EG INT VEL SENSE	4A	5	48

No.	PARAMETER	M3R	REL	OFFSET
42	ATTACK TIME	3B	4	49
43	DECAY LEVEL	3B	4	50
44	DECAY TIME	3B	4	51
45	BREAK POINT	3C	4	52
46	SLOPE TIME	3C	4	53
47	SUSTAIN LEVEL	3C	4	54
48	RELEASE TIME	3D	4	55
49	RELEASE LEVEL	3D	4	56
50	OSCILLATOR LEVEL	1B	1	57
51	KBD TRK CENTER KEY	6C	7-1	58
52	AMP KBD TRK INT	6C	7-1	59
53	AMP VELOCITY SENSE	6A	7	60
54	EG TIME KBD TRK	6C	7-1	61
55	EG TIME VEL SENSE	6A	7	62
56	ATTACK TIME	5A	6	63
57	ATTACK LEVEL	5A	6	64
58	DECAY TIME	5A	6	65
59	BREAK POINT	5B	6	66
60	SLOPE TIME	5B	6	67
61	SUSTAIN LEVEL	5B	6	68
62	RELEASE TIME	5C	6	69
63	VDF EG TIME VEL SENSE SW&POLARITY	4B	5	71b0,4
64	ATTACK	4B	5	71b1,5
65	SLOPE	4B	5	71b2,6
66	RELEASE	4B	5	71b3,7
67	VDF EG TIME KBD TRK SW&POLARITY	4D	5-1	70b0,4
68	ATTACK	4D	5-1	70b1,5
69	SLOPE	4D	5-1	70b2,6
70	RELEASE	4D	5-1	70b3,7
71	VDA EG TIME VEL SENSE SW&POLARITY	6B	7	73b0,4
72	ATTACK	6B	7	73b1,5
73	SLOPE	6B	7	73b2,6
74	RELEASE	6B	7	73b3,7
75	VDA EG TIME KBD TRK SW&POLARITY	6D	7-1	72b0,4
76	ATTACK	6D	7-1	72b1,5
77	SLOPE	6D	7-1	72b2,6
78	RELEASE	6D	7-1	72b3,7

COMBINATION PARAMETERS

No.	PARAMETER	M3R	REL	OFFSET
0	COMBINATION TYPE	1A	1	10
1	PROGRAM No.	2A	2	36
2	LEVEL	3A	2	37
3	PANPOT	3A	2	40b0-3
4	LAYER TYPE			
5	PROGRAM 1 No.	2A	2	36
6	LEVEL 1	2B	2	37
7	PANPOT 1	2B	3	40b0-3
8	DAMPER FILTER 1	2C	3	45bit3
9	PROGRAM 2 No.	3A	2	47
10	LEVEL 2	3B	2	48
11	PANPOT 2	3B	3	51b0-3
12	DAMPER FILTER 2	3D	3	56bit3
13	INTERVAL	3C	3	49
14	DETUNE	3C	3	50
15	SPLIT TYPE			
16	LOWER PROGRAM No.	3A	2	36
17	LEVEL	3B	3	37
18	PANPOT	3B	3	40b0-3
19	DAMPER FILT	3C	3	45bit3
20	UPPER PROGRAM No.	4A	2	47
21	LEVEL	4B	3	48
22	PANPOT	4B	3	51b0-3
23	DAMPER FILT	4C	3	56bit3
24	SPLIT POINT	2A	2	41,53

No.	PARAMETER	M3R	REL	OFFSET
1	SOFT PROGRAM No.	3A	2	36
2	LEVEL	3B	3	37
3	PANPOT	3B	3	40b0-3
4	DAMPER FILT	3C	3	45bit3
5	LOUD PROGRAM No.	4A	2	47
6	LEVEL	4B	3	48
7	PANPOT	4B	3	51b0-3
8	DAMPER FILT	4C	3	56bit3
9	VEL SW POINT	2A	2	43,55

No.	PARAMETER	M3R	REL	OFFSET
1+14n	PROGRAM No.	2A, B	2	36+11n
2+14n	LEVEL	3A, B	3	37+11n
3+14n	KEY TRANSPOSE	7A, B	7	38+11n
4+14n	DETUNE	7C, D	7-1	39+11n
5+14n	PANPOT	9A, B	9	40+11nb0-3
6+14n	KEY WINDOW TOP	5A, B	5	41+11n
7+14n	KEY WINDOW BTM	5C, D	5-1	42+11n
8+14n	VEL WINDOW TOP	6A, B	6	43+11n
9+14n	VEL WINDOW BTM	6C, D	6-1	44+11n
10+14n	PROG CHG FLT	8A	8	45+11n b0
11+14n	A TOUCH FLT	8C	8-2	45+11n b1
12+14n	CNTRL CHG FLT	8D	8-3	45+11n b2
13+14n	DAMPER FILTER	8B	8-1	45+11n b3
14+14n	MIDI CHANNEL	4A, B	4	46+11nb0-3

EFFECT PARAMETERS

No.	PARAMETER	M3R	REL	OFFSET
0	EFFECT 1			
1	EFFECT TYPE SELECT	0A	0	11
2	OFF/ON	0A	0	19b0,1
3	Parameter A		1	20
4	Parameter B		1	21
5	Parameter C		1	22
6	Parameter D	1A~	1	23
7	Parameter E	1D	1	24
8	Parameter F		1	25
9	Parameter G		1	26
10	Parameter H		1	27
11	EFFECT 2			
12	EFFECT TYPE SELECT	2A	2	12
13	OFF/ON	2A	2	19b2,3
14	Parameter A		3	28
15	Parameter B		3	29
16	Parameter C		3	30
17	Parameter D	3A~	3	31
18	Parameter E	3D	3	32
19	Parameter F		3	33
20	Parameter G		3	34
21	Parameter H		3	35
22	PLACEMENT			
23	OUT 3 PANPOT	4A	4	19bit4
24	OUT 4 PANPOT	4B	4	17
25	OUT 4 PANPOT	4B	4	18

Parameters A~H correspond to position A~H of the REL. See P. 79.

DRUMS PARAMETERS

No.	PARAMETER	M3R	REL	OFFSET
0	DRUM KIT 1 n = 0~29 : Value of INDEX			
1	INSTRUMENT	0A	0	0+7n
2	KEY	0B	0	1+7n
3	TUNE	0B	0	3+7n
4	LEVEL	0B	0	4+7n
5	DECAY	0C	0	5+7n
6	PANPOT	0C	0	2+7n
7~	DRUM KIT 2 n = 0~29 : Value of INDEX			
13	Same as DRUM KIT 1	1A~	1	210+7n
14~	DRUM KIT 3 n = 0~29 : Value of INDEX			
20	Same as DRUM KIT 1	2A~	2	420+7n
21~	DRUM KIT 4 n = 0~29 : Value of INDEX			
27	Same as DRUM KIT 1	3A~	3	630+7n

システムエクスクルーシブメッセージの応用例

MIDI Exclusiveで次のことが行えます。

1. All Combi, All Prog, Effect, Drums, Global(一部)データの送受信
2. 1 Combi, 1 Prog, Effect, Drumsデータの送受信とエディット
3. 機種判別やマスター・チャンネルの調整
4. 上記1、2、3やData Dump Requestの受信や、MIDI Exclusiveの送信や、MIDI Exclusiveの送信や、MIDI Exclusiveの送信や、MIDI Exclusiveの送信

※MIDI Exclusiveの通信に用いるMIDI ChannelはGlobal Channelです。

(送信側をマスター、受信側をスレーブと呼びます)

1. GLOBAL MODEのMIDI DATA DUMP PageでInternalの各データを送信できます(P.77参照)。このデータを他のMIDI Channelが受信(MIDI Channelが同じで、Protectがoff、ExclusiveがENAまたはMIDI DATA DUMP Pageにいない)すると、内部のデータが受信したデータに変わります。

2. マスターとスレーブの両方がExclusive ENAの時、マスター側のスイッチ操作によってスレーブ側のEdit(Combi, Prog, Effect, Drums)が行えます(Henome, Writeは除く)。またこの時、マスター側のCombiやProg No. を変えるたび(1 Combi, 1 Prog)データを送信し、スレーブ側はそれを受信するので1 Combi, 1 Progずつのコピーを行います(Writeを行わないと次に受信したデータによって消されてしまいます)。

3. UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE(メーカーにとらわれないEXCLUSIVE)のDEVICE INQUIRY REQUESTを受信すると、メーカーID(=42:KORG)や、機種ID(=24:MER)、ROM No. 等を送信します。また、RPC(Registered Parameter Controller)のマスター・チャンネルを受信すると、マスター・チャンネルのエディットが行えます。

注意MIDIの規格では、①Bn. 64, 01, Bn. 65, 00でマスター・チャンネルを選択 (n:MIDI Channel)
②Bn. 06, vv. Bn. 26, vvがバリエーション(14bit)

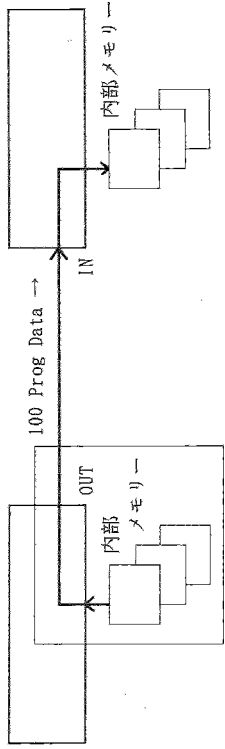
MSB (7bit) LSB (7bit) 00, 00~40, 00~7F, 7F
-100~ ±0~+99, 9(CENT)

- MERでは、
- ①受信時にGLOBAL MODEのマスター・チャンネルのページになり、
 - ②受信時にCENT単位でエディットされますが、MERは±50CENTなので20, 00から60, 00でのみ動作し、それ以外の値の時は±50CENTのどちらかになります。

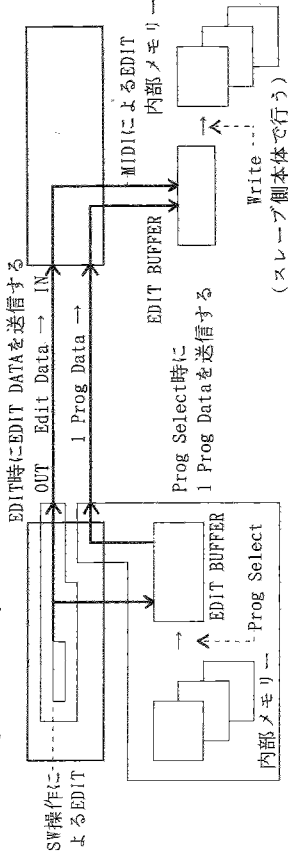
4. MER用パソコン・エディター等を接続して上記1、2、3のようなことや、さらにData Dump Req. を受信してデータを送信したり、Write Req. を受けてWriteを行ったり、PCM Cardの内容(名前のみ)やセッティングの状態(モードや、どの様なカードがさされているか等)をチェックできます。

マスター スレーブ

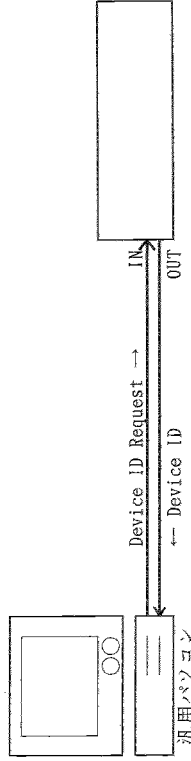
1. ex. All Program Data Dump(内部メモリー同士のためEDIT BUFFERは影響を受けません。)



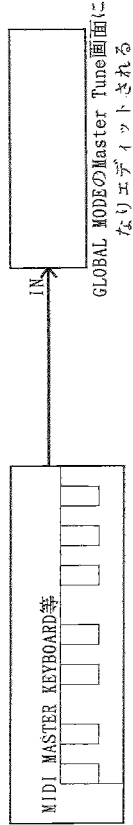
2. ex. Program Data Dump & Edit



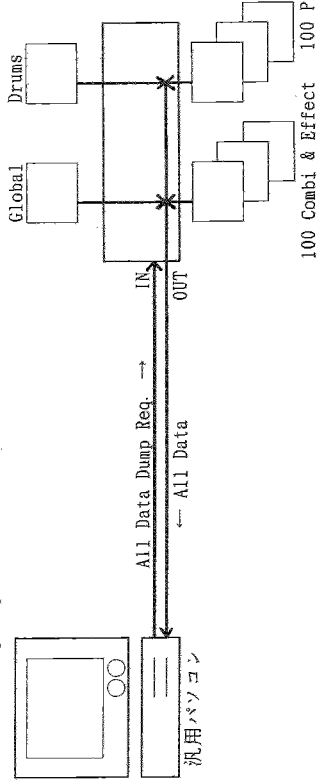
3. ○ UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVEのDEVICE INQUIRY



○ RPCのMaster Tune



4. ex. All Data Dump Req.



エラー・メッセージ

エラー・メッセージ	エラーの内容
Battery Low	本体メモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっている。 (最寄りの営業サービス係または販売店にお問い合わせください。)
CARD Battery Low	カード・メモリー・バック・アップ用バッテリーの電圧が下がっている。 (カード内のメモリーを一度本体内にロードしてから電池を交換し再びセーブし直してください。電池を抜き取ると、それまであったメモリーは失われてしまいますので充分ご注意ください。)
Invalid CARD	データの入っていないカード、またはM3R用でないカードがさされている。
Memory Protected	書き込みなどを行おうとしたメモリー(インターナル/カード)に対して、GLOBALモードでプロテクトが設定されている。
No CARD Inserted	カードがさされていない時に、カードの読み出し、書き込みを行おうとした。
ROM/Protected	ROMカードまたは、ライト・プロテクト・スイッチがONになっているRAMカードに書き込みを行おうとした。
Unformatted CARD	M3R用にフォーマット(初期化)されていないカードがさされている (このカードを使用する場合は、GLOBALモードで5 C Format Cardを実行して下さい。)

スペック & オプション

方式	: AI シンセシス・システム (フルデジタル・プロセッシング)
音源部	: 16ボイス、16オシレータ
波形メモリー	: PCM 16Mbit
エフェクター部	: マルチデジタルエフェクト2系統
プログラム数	: 100プログラム
コンビネーション数	: 100コンビネーション
デモ	: 5ソング
アウトプット	: 1/L、2/R、3、4、ヘッドフォン
カード・スロット	: PCMデータ、プログラム
MIDI	: IN、OUT、THRU REMOTE端子
ディスプレイ	: LCD 16文字×2行 バックライト付き
オプション	: RAMカード(MCR-03)、ROMカード、PCMカード
電源	: 100V
消費電力	: 定格23W
外形寸法	: 482(W)×332.5(D)×44(H)mm
重量	: 4.9Kg(ラック・アダプターを含まず)

※仕様および外観は改良のため予告なく変更することがあります。

故障とお思いになる前に

POWERスイッチを押してもLCDに表示が出ない

→電源コード、コンセントは接続されていますか？

音が出ない

→アンプやヘッドフォンは正しい端子に接続されていますか？

→マスター・ボリュームは上がっていますか？

→各モードでのレベルに関するパラメータが0になっていませんか？

→スプリットや音域の割当の都合で音の出ない鍵盤を弾いていませんか？

→鍵盤と**M3R**のMIDI端子は正しく接続されていますか？

→鍵盤と**M3R**のMIDIチャンネルは合っていますか？

カードのフォーマットができない

→カードのプロテクト・スイッチがONになっていませんか？

カードにデータをセーブできない

→フォーマットしていないカードを使っていますか？

→カードのプロテクト・スイッチがONになっていませんか？

→ROMカードを使っていますか？

→カードは正しく入っていますか？

カードのデータをロードできない

→カードは正しく入っていますか？

→カードにデータは入っていますか？

音色が違っている

→音色を作成した時と同じPCMデータ・カードが入っていますか？

→コンビネーションを作成した時と同じPROGデータ・カードが入っていますか？

M3R MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション・・・	送信	受信	備考
ベーシック電源ON時 チャンネル設定可能	1~16 1~16	1~16 1~16	記憶される
モード電源ON時 メッセージ 代用	× *****	3 ×	
ノート ナンバー：音域	0~127 *****	0~127 0~127	*4
ベロシティ ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1~127 ×	○ 9n, V=1~127 ×	
アフターキー別 タッチチャンネル別	× ○	× ○	GLOBALモードのAFTER TOUCH H=ENAの時、受信する *4
ピッチ・ベンダー	○	○	*1, 4
コントロール	1 × 2 × 6 × 7 × 38 × 64 × 80 ×	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	ピッチ・モジュレーション *1 VDFモジュレーション *1 データ・エントリー(MSB) *5 ボリューム *1 データ・エントリー(LSB) *5 ダンパー・パダル *1 ロータリー・スピーカー・スピード *1
チェンジ	96 ○ 97 ○ 100 × 101 × 0~101 ○	○ ○ ○ ○ ○	データ・インクリメント *2 データ・デクリメント *2 RPCのLSB、マスター・チューン *6 RPCのMSB、マスター・チューン *6
プログラム チェンジ：設定可能範囲	○ 0~99 *****	○ 0~127 0~99	GLOBALモードでPROG/COMBI CHANGE=ENAの時送受信する
エクスクルーシブ	○	○	*2, 3
コモン ：ソング・ポジション ：ソング・セレクト ：チューン	× × ×	× × ×	
リアルタイム ：クロック ：コマンド	× ×	× ×	
その他 ：ローカル ON/OFF ：オール・ノート・オフ ：アクティブ・センシング ：リセット	× × ○ ×	× ○ 123~127 ○ ×	
備考	*1 グローバルでCONTROL=ENAの時、受信する。 *2 グローバルでEXCLUSIVE=ENAの時、送受信する。 *3 音色データなどのダンプ、エディット。ユニバーサル・エクスクルーシブ(デバイスID)対応。 *4 グローバルでOVERFLOW=ONの時、送信する。 *5 グローバルでEXCLUSIVE=ENAで受信する。REI接続時に送受信する。 *6 グローバルでEXCLUSIVE=ENAで受信する。		

モード1：オムニ・オン，ポリ
モード3：オムニ・オフ，ポリ

モード2：オムニ・オン，モノ
モード4：オムニ・オフ，モノ

○：あり
×：なし

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ①消耗部品(電池など)を交換する場合。
- ②輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③天災(火災等)によって生じた故障。
- ④故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤KORGサービスステーション及び、KORG指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
- ⑥保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦保証期間が切れている場合。

⑧日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3カ月以内に限り無償修理となります。また仕様変更に関しては有償となります。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のKORG製品取扱店、またはKORGインフォメーションセンターまでお問い合わせください。

■保証期間がきれますと修理は有料になりますが、引き続き、製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品(パネルなど)の修理は類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■他にアフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼株式会社コルグ▼▲▼▲▼

KORGインフォメーションセンター：〒160 東京都新宿区西新宿7-2-5新宿第一富士ビルB1F TEL(03)363-5995
東京営業所：〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 TEL(03)323-5241
大阪営業所：〒530 大阪市北区茶屋町18-21豊崎ビル3F TEL(06)374-0691
名古屋営業所：〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 TEL(052)832-1419
福岡営業所：〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F TEL(092)531-0166

〈WARNING!〉

This Product is only suitable for sale in Japan. Property qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

☆この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。

マルチサウンド・リスト

0 0	Piano	2 3	Digi. Bell2	4 6	Hard Sax	6 9	Wire 2
0 1	E. Piano 1	2 4	Tubular	4 7	Mute Tp	7 0	S&H Wave
0 2	Soft E. P.	2 5	Bell Ring	4 8	Tromb&Tp	7 1	Digital 1
0 3	Hard E. P.	2 6	Vibe	4 9	Clarinet	7 2	Digital 2
0 4	Clav	2 7	Kalimba	5 0	Koto Trem	7 3	Digital 3
0 5	Harpsicord	2 8	Marimba	5 1	Lore	7 4	Digital 6
0 6	Perc. Organ	2 9	Music Box	5 2	Wind Bells	7 5	Digital 7
0 7	MagicOrgan	3 0	Gamelan	5 3	Pole	7 6	Sine
0 8	Guitar 1	3 1	Clicker	5 4	Pluck	7 7	SquareWave
0 9	Guitar 2	3 2	SynMallet	5 5	Hammer	7 8	Saw Wave
1 0	ElecGuitar	3 3	Flute	5 6	Metal Hit	7 9	10% Pulse
1 1	JazzGuitar	3 4	Pan Flute	5 7	Pop	8 0	20% Pulse
1 2	MuteGuitar	3 5	Bottles	5 8	Vibe Hit	8 1	DWGS Clav
1 3	Harmonics	3 6	Voices	5 9	Block	8 2	DWGSOrgan1
1 4	Sitar	3 7	Choir	6 0	Spectrum 1	8 3	DWGSOrgan2
1 5	A. Bass	3 8	Strings	6 1	Spectrum 2	8 4	DWGS E. P. 1
1 6	Slap Bass	3 9	Analog	6 2	Spectrum 3	8 5	DWGS Voice
1 7	Round Bass	4 0	SoloString	6 3	Spectrum 4	8 6	DWGS Vibe
1 8	Fletless	4 1	TubaFlugel	6 4	Voice Wave	8 7	DWGS Bell1
1 9	Pick Bass	4 2	DoubleReed	6 5	Fv Wave	8 8	DWGS Bass1
2 0	SynthBass1	4 3	Brass 1	6 6	Perc. Wave	8 9	DWGS Bass2
2 1	SynthBass2	4 4	Brass 2	6 7	Ep Wave		
2 2	Digi. Bell1	4 5	Tenor Sax	6 8	Wire 1		

ドラムサウンド・リスト

0 1	Kick 1	1 3	Crash	2 5	Bell Ring	3 7	Wind Bells
0 2	Kick 2	1 4	Conga 1	2 6	Kalimba	3 8	Pole
0 3	Kick 3	1 5	Conga 2	2 7	Gamelan 1	3 9	Pluck
0 4	Snare 1	1 6	Timbales	2 8	Gamelan 2	4 0	Hammer
0 5	Snare 2	1 7	Cowbell	2 9	Clicker 1	4 1	Metal Hit
0 6	Snare 3	1 8	Claps	3 0	Clicker 2	4 2	Spectrum3L
0 7	Side Stick	1 9	Tambourine	3 1	Vibe Hit	4 3	Spectrum3H
0 8	Tom	2 0	E. Tom	3 2	Block	4 4	Spectrum4L
0 9	Closed HH1	2 1	Ride	3 3	Perc. WaveL	4 5	Spectrum4H
1 0	Open HH1	2 2	Rap	3 4	Perc. WaveH		
1 1	Closed HH2	2 3	Whip	3 5	Lore 1		
1 2	Open HH2	2 4	Tubular	3 6	Lore 2		