
X50

MUSIC SYNTHESIZER

micro *X*

SYNTHESIZER / CONTROLLER

Parameter Guide

パラメーター・ガイド

取扱説明書について

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

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

取扱説明書の表記

取扱説明書の省略名 OG、PG

付属取扱説明書の各名称を次のように省略して表しています。

OG: Operation Guide (オペレーション・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメーター・ガイド、CD-ROMに収録)

X50、microX固有の機能説明について

このパラメーター・ガイドは、X50とmicroXで共通の説明書になっています。各機種固有の機能を説明するときは、それぞれの文頭に *X50*、*microX* と記載されています。

スイッチやノブ類の表記 []

パネル上のキーやダイヤル、ノブ類は[]で囲んで表しています。

LCD画面中のパラメーターの表記 “ ”

LCDに表示されるパラメーターは“ ”で囲んで表しています。

太字の表記

パラメーターの値は太字で表しています。

また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

操作

操作の手順を ... で表しています。

「p.」、OG p.、—

順番に、参照するパラメーター・ガイド、オペレーション・ガイド、パラメーター・ナンバーを表しています。

マーク     

これらのマークは、順番に、使用上の注意、アドバイス、MIDIに関する説明、オルタネート・モジュレーションのソースに選ぶことができるパラメーター、エフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースに選ぶことができるパラメーター、BPM/MIDI Sync機能が使用できるパラメーターを表しています。

プログラム、コンビネーション、マルチ・セットとProgram、Combination、Multi

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

ディスプレイ表示

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

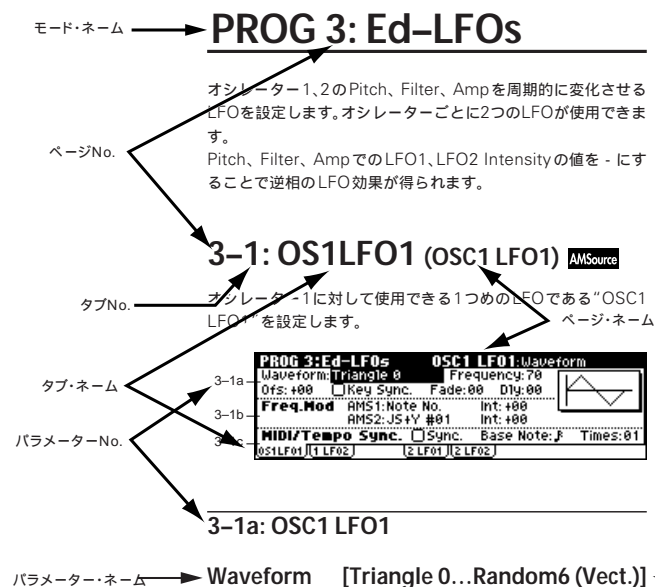
MIDIに関する表記

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

MIDIメッセージに関する[]内の数字は、すべて16進数で表しています。

「Parameter Guide」の見方

(例)



■ 3-1: UTILITY

ユーティリティ・メニュー・コマンド・ネーム

「Write Program」(0-1)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Swap LFO 1&2

LFO1,2の設定を入れ替えます。LFO1のFreq.Mod(3-1b)の“AMS1(Freq. AMS1)”, “AMS2(Freq. AMS2)”でLFO2を選択している場合は、LFO1,2の入れ替え後、LFO2ではその設定が無効になります。OSC1 LFO1, OSC1 LFO2ページより選んだ場合、OSC1のLFO1, LFO2を入れ替えます。

“Swap LFO 1&2”を選択し、ダイアログを表示します。

目次

1. Programモード 1

PROG PAGE MENU 1

PROG 0: Play 1

- 0-1: Program 1
- 0-2: P.Edit (Performance Editor) 3
- 0-3: Arp (Arp. Play) 5
- microX**: 0-4: Ext. Control 5

PROG 1: Ed-Basic 6

- 1-1: Basic (Prog Basic) 6
- 1-2: OSC1 7
- 1-3: OSC2 9
- 1-4: V.Zone (Velocity Zone) 9
- 1-5: Audition 9

PROG 2: Ed-Pitch 10

- 2-1: OSC1 10
- 2-2: OS1lfo (OSC1 LFO) 11
- 2-3: OSC2 12
- 2-4: OS2lfo (OSC2 LFO) 12
- 2-5: EG (Pitch EG) **AMSource** 12

PROG 3: Ed-LFOs 14

- 3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1) **AMSource** 14
- 3-2: 1 LFO2 (OSC1 LFO2) 15
- 3-3: 2 LFO1 (OSC2 LFO1) 15
- 3-4: 2 LFO2 (OSC2 LFO2) 15

PROG 4: Ed-Filter1 16

- 4-1: Basic 16
- 4-2: Mod.1 (Filter1 Modulation1) 17
- 4-3: Mod.2 (Filter1 Modulation2) 18
- 4-4: lfoMod (LFO Modulation) 18
- 4-5: EG (Filter1 EG) **AMSource** 19

PROG 5: Ed-Filter2 21

- 5-1: Basic 21
- 5-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1) 21
- 5-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2) 21
- 5-4: lfoMod (LFO Modulation) 21
- 5-5: EG (Filter2 EG) **AMSource** 21

PROG 6: Ed-Amp1/2 21

- 6-1: Lvl/Pan (Amp1 Level/Pan) 21
- 6-2: Mod. (Amp1 Modulation) 22
- 6-3: EG (Amp1 EG) **AMSource** 23
- 6-4: Lvl/Pan (Amp2 Level/Pan) 24
- 6-5: Mod. (Amp2 Modulation) 24
- 6-6: EG (Amp2 EG) **AMSource** 24

PROG 7: Ed-Arp/Ctrl (Arpeggiator/Controls) 25

- 7-1: Setup (Arpeg. Setup) 25
- 7-2: Zone (Scan Zone) 26
- 7-3: Controls 27

PROG 8: Ed-InsertFX 27

- 8-1: BUS 27
- 8-2: Setup 28
- 8-3: IFX (Insert Effect) 29

PROG 9: Ed-MasterFX 29

- 9-1: Setup 29
- 9-2: MFX 1 (Master Effect1) 31
- 9-3: MFX 2 (Master Effect2) 31
- 9-4: MEQ (Master EQ) 31

2. Combinationモード 33

COMBI PAGE MENU 33

COMBI 0: Play 33

- 0-1: Combi (Combination) 33
- 0-2: Prog (Timbre Program) 35
- 0-3: Mix (Mixer) 36
- 0-4: Arp. A (Arpeggio Play A) 37
- 0-5: Arp. B (Arpeggio Play B) 37
- microX**: 0-6: Ext. Control 37

COMBI 1: Ed-Tone Adjust 38

- 1-1: Prog (Timbre Program) 38
- 1-2: Mix (Mixer) 38
- 1-3: TA1 (Tone Adjust 1) 39
- 1-4: TA2 (Tone Adjust 2) 39
- 1-5: TA3 (Tone Adjust 3) 39

COMBI 2: Ed-Timbre Param 40

- 2-1: MIDI 40
- 2-2: OSC 41
- 2-3: Pitch 41
- 2-4: Other 42

COMBI 3: Ed-MIDI Filter1 43

- 3-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1) 43
- 3-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2) 43
- 3-3: MIDI 1-3 (MIDI Filter 1-3) 43
- 3-4: MIDI 1-4 (MIDI Filter 1-4) 44

COMBI 4: Ed-MIDI Filter2 44

- 4-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1) 44
- 4-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2) 44
- X50**: 4-3: MIDI 2-3 (MIDI Filter2-3) 45
- X50**: 4-4: MIDI 2-4 (MIDI Filter 2-4) 45
- microX**: 4-3: MIDI 2-3 (MIDI Filter2-3) ... 45

COMBI 5: Ed-Key Zone	46
5-1: Key (Key Zone)	46
5-2: Slope (Key Slope)	46
5-3: Review	46
COMBI 6: Ed-Vel Zone (Velocity Zone)	47
6-1: Vel (Velocity Zone)	47
6-2: Slope (Velocity Slope)	47
6-3: Review	47
COMBI 7: Ed-Arp/Ctrl (Arpeggiator/Controls)	48
7-1: Setup	48
7-2: Arp. A (Arpeggiator A)	49
7-3: Arp. B (Arpeggiator B)	49
7-4: Zone (Scan Zone)	49
7-5: Controls	50
COMBI 8: Ed-InsertFX	51
8-1: BUS	51
8-2: Setup	51
8-3: IFX (Insert Effect)	52
COMBI 9: Ed-MasterFX	53
9-1: Setup	53
9-2: MFX1 (Master Effect1)	53
9-3: MFX2 (Master Effect2)	53
9-4: MEQ (Master EQ)	54

3. Multiモード 55

MULTI PAGE MENU	55
MULTI 0: Play	55
0-1: Multi	55
0-2: Prog..8 (Track Program T01...08)	57
0-3: Prog..16 (Track Program T09...16)	57
0-4: Mix..8 (Mixer T01...08)	58
0-5: Mix..16 (Mixer T09...16)	58
<i>microX</i> : 0-6: Ext. Control	59
MULTI 1: Tone Adjust	59
1-1: TA1..8 (Tone Adjust1)	59
1-2: TA1..16 (Tone Adjust1)	59
1-3: TA2..8 (Tone Adjust2)	59
1-4: TA2..16 (Tone Adjust2)	59
1-5: TA3..8 (Tone Adjust3)	59
1-6: TA3..16 (Tone Adjust3)	59
MULTI 2: Track Param	61
2-1: MIDI..8 (MIDI T01-08)	61
2-2: MIDI..16 (MIDI T09-16)	61
2-3: OSC..8 (OSC T01-08)	62
2-4: OSC..16 (OSC T09-16)	62
2-5: Ptch..8 (Pitch T01-08)	62

2-6: Ptch..16 (Pitch T09-16)	62
2-7: Othr..8 (Other T01-08)	63
2-8: Othr..16 (Other T09-16)	63

MULTI 3: MIDI Filter1	64
3-1: M1-1..8 (MIDI Filter 1-1 T01-08)	64
3-2: 1-1..16 (MIDI Filter 1-1 T09-16)	64
3-3: 1-2..8 (MIDI Filter 1-2 T01-08)	64
3-4: 1-2..16 (MIDI Filter 1-2 T09-16)	64
3-5: 1-3..8 (MIDI Filter 1-3 T01-08)	64
3-6: 1-3..16 (MIDI Filter 1-3 T09-16)	64
3-7: 1-4..8 (MIDI Filter 1-5 T01-08)	65
3-8: 1-4..16 (MIDI Filter 1-5 T09-16)	65

MULTI 4: MIDI Filter2	65
4-1: M2-1..8 (MIDI Filter 2-1 T01-08)	65
4-2: 2-1..16 (MIDI Filter 2-1 T09-16)	65
4-3: 2-2..8 (MIDI Filter 2-2 T01-08)	66
4-4: 2-2..16 (MIDI Filter 2-2 T09-16)	66
<i>X50</i> : 4-5: 2-3..8 (MIDI Filter 2-3 T01-08)	66
<i>X50</i> : 4-6: 2-3..16 (MIDI Filter 2-3 T09-16)	66
<i>X50</i> : 4-7: 2-4..8 (MIDI Filter 2-4 T01-08)	66
<i>microX</i> : 4-5: 2-3..8 (MIDI Filter 2-3 T01-08)	66
<i>X50</i> : 4-8: 2-4..16 (MIDI Filter 2-4 T09-16)	66
<i>microX</i> : 4-6: 2-3..16 (MIDI Filter 2-3 T09-16)	66

MULTI 5: Key Zone	67
5-1: Key..8 (Key Zone T01-08)	67
5-2: Key..16 (Key Zone T09-16)	67
5-3: Slp..8 (Key Slope T01-08)	67
5-4: Slp..16 (Key Slope T09-16)	67
5-5: Review	67

MULTI 6: Vel Zone (Velocity Zone)	68
6-1: Vel..8 (Velocity Zone T01-08)	68
6-2: Vel..16 (Velocity Zone T09-16)	68
6-3: Slp..8 (Velocity Slope T01-08)	68
6-4: Slp..16 (Velocity Slope T09-16)	68
6-5: Review	68

MULTI 7: Arp/Ctrl (Arpeggiator/Controls)	69
7-1: Set..8 (Setup T01-08)	69
7-2: Set..16 (Setup T09-16)	69
7-3: Arp. A (Arpeggiator A)	70
7-4: Arp. B (Arpeggiator B)	70
7-5: Zone (Scan Zone)	70
7-6: Controls	71

MULTI 8: InsertFX	72
8-1: BUS..8 (BUS T01-08)	72
8-2: BUS..16 (BUS T09-16)	72
8-3: Setup	72
8-4: IFX (Insert Effect)	73
MULTI 9: MasterFX	73
9-1: Setup	73
9-2: MFX1 (Master Effect1)	74
9-3: MFX2 (Master Effect2)	74
9-4: MEQ (Master EQ)	74
4. Globalモード	75
GLOBAL PAGE MENU	75
GLOBAL 0: System	75
0-1: Basic	75
0-2: Pref. (System Preference)	78
0-3: Foot	80
GLOBAL 1: MIDI	81
1-1: MIDI	81
GLOBAL 2: User Scale	85
2-1: Octave	85
2-2: All Notes	85
GLOBAL 3: Category Name	86
3-1: P.0..7 (Prog.00...07)	86
3-2: P.8..15 (Prog.08...15)	86
3-3: C.0..7 (Comb.00...07)	86
3-4: C.8..15 (Comb.08...15)	86
GLOBAL 4: DKit (Drum Kit)	86
4-1: High (High Sample)	86
4-2: Low (Low Sample)	88
4-3: Voice (Voice/Mixer)	88
GLOBAL 5: Arp.Pattern	89
5-1: Setup	89
5-2: Edit	91
microX: GLOBAL 6: Ext. Control	93
6-1: A (Knob 1-A, 2-A, 3-A, 4-A)	93
6-2: B (Knob 1-B, 2-B, 3-B, 4-B)	93
6-3: C (Knob 1-C, 2-C, 3-C, 4-C)	93
5. Demo Song	95
Demo Song	95

6. Effect Guide	97
Overview	97
1. 各モードでのエフェクトについて	97
2. ダイナミック・モジュレーション(Dmod)	97
3. エフェクトの入出力について	97
インサート・エフェクト (IFX)	98
1. イン / アウト (In/Out)	98
2. ルーティング (Routing)	98
3. ミキサー (Mixer)	99
4. インサート・エフェクトの MIDI による コントロール	100
マスター・エフェクト (MFX1, 2)	100
1. イン / アウト (In/Out)	100
2. ルーティング (Routing)	101
3. ミキサー (Mixer)	102
4. マスター・エフェクトの MIDI による コントロール	102
マスターEQ	103
Individual Output	103
Filter/Dynamic	104
00: No Effect	104
01: St.Amp Sim (Stereo Amp Simulation)	104
02: St.Compressor (Stereo Compressor)	104
03: St.Limiter (Stereo Limiter)	104
04: Mltband Limit (Multiband Limiter)	105
05: St.Gate (Stereo Gate)	106
06: OD/HiGain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)	106
07: St.Para.4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)	107
08: St.Graphic7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)	108
09: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/Auto Wah)	108
10: St.Rndm Filter (Stereo Random Filter)	109
11: St.Exct/Enhcr (Stereo Exciter/Enhancer)	110
12: St.Sub OSC (Stereo Sub Oscillator)	110
13: Talking Mod (Talking Modulator)	111
14: St.Decimator (Stereo Decimator)	111
15: St.AnalogRecd (Stereo Analog Record)	112

Pitch/Phase Mod. 113

16: St.Chorus (Stereo Chorus)	113
17: St.HarmonicCho (Stereo Harmonic Chorus)	113
18: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay)	114
19: Ensemble	114
20: St.Flanger (Stereo Flanger)	115
21: St.Rndm Flang (Stereo Random Flanger)	115
22: St.Env.Flanger (Stereo Envelope Flanger)	116
23: St.Phaser (Stereo Phaser)	116
24: St.Rndm Phasr (Stereo Random Phaser)	117
25: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser)	117
26: St.BiphaseMod (Stereo Biphase Modulation)	118
27: St.Vibrato (Stereo Vibrato)	118
28: St.AutoFd Mod (Stereo Auto Fade Modulation)	119
29: 2Voice Reso (2Voice Resonator)	119
30: Doppler	120
31: Scratch	121

Mod./P.Shift 122

32: St.Tremolo (Stereo Tremolo)	122
33: St.Env.Tremlo (Stereo Envelope Tremolo)	122
34: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)	123
35: St.Phasr+Trml (Stereo Phaser + Tremolo)	123
36: St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator)	124
37: Detune	125
38: Pitch Shifter	125
39: PitchShft Mod (Pitch Shift Modulation)	126
40: Rotary SP (Rotary Speaker)	126

ER/Delay 127

41: Early Reflect (Early Reflections)	127
42: Auto Reverse	128
43: LCR Delay (L/C/R Delay)	128
44: St/Cross Dly (Stereo/Cross Delay)	129
45: St.MltTap Dly (Stereo Multitap Delay)	129
46: St.Mod. Delay (Stereo Modulation Delay)	130
47: St.DynamicDly (Stereo Dynamic Delay)	130
48: St.AutoPanDly (Stereo Auto Panning Delay)	131
49: LCR BPM Delay (L/C/R BPM Delay)	131

50: St.BPM Delay (Stereo BPM Delay) ...	132
51: Sequence Dly (Sequence Delay)	132

Reverb 133

52: Rev Hall (Reverb Hall)	133
53: Rev Smth. Hall (Reverb Smooth Hall)	133
54: Rev Wet Plate (Reverb Wet Plate) ...	133
55: Rev Dry Plate (Reverb Dry Plate)	133
56: Rev Room (Reverb Room)	134
57: Rev Brt. Room (Reverb Bright Room)	134

Mono Mono Chain 135

58: P4EQ–Exciter (Parametric 4-Band EQ – Exciter)	135
59: P4EQ–Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)	135
60: P4EQ–Cho/FI (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)	136
61: P4EQ–Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser)	136
62: P4EQ–M.Dly (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)	137
63: Comp–Wah (Compressor – Wah/Auto Wah)	137
64: Comp–AmpSim (Compressor – Amp Simulation)	138
65: Comp–OD/HG (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)	138
66: Comp–P4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ) ...	138
67: Comp–Cho/FI (Compressor – Chorus/Flanger)	139
68: Comp–Phaser (Compressor – Phaser)	139
69: Comp–M.Dly (Compressor – Multitap Delay)	140
70: Limit–P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)	140
71: Limit–Cho/FI (Limiter – Chorus/Flanger)	141
72: Limit–Phaser (Limiter – Phaser)	141
73: Limit– M.Dly (Limiter – Multitap Delay)	141
74: Exct–Comp (Exciter – Compressor) ..	142
75: Exct–Limiter (Exciter – Limiter)	142
76: Exct–Cho/FI (Exciter – Chorus/Flanger)	143
77: Exct–Phaser (Exciter – Phaser)	143
78: Exct–M.Dly (Exciter – Multitap Delay)	143
79: OD/HG–AmpSim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)	144

80: OD/HG–Cho/FI (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)	144
81: OD/HG–Phaser	145
82: OD/HG– M.Dly (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)	145
83: Wah–AmpSim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)	146
84: Deci–AmpSim (Decimator – Amp Simulation)	146
85: Deci–Comp (Decimator – Compressor)	146
86: AmpSim–Trml (Amp Simulation – Tremolo)	147
87: Cho/FI–M.Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)	147
88: Phasr–Cho/FI (Phaser – Chorus/Flanger)	147
89: Reverb–Gate	148
Master EQ	149
Master EQ	149

7. 付 録	151
Alternate Modulation Source (AMS) ...	151
Alternate Modulation について	151
Alternate Modulation Source について	151
AMS (Alternate Modulation Source) List	152
Alternate Modulation の設定	154
各パラメーターにおけるオルタネート・ モジュレーションの効果と応用例	154
Dynamic Modulation Source (Dmod) .	157
Dynamic Modulation Source List	158
BPM/MIDI SYNC 機能について	160
X50: SW1/2 Assign	161
SW1, SW2 Assign List	161
Knob 1...4 B Assign	162
Realtime Control Knobs B Assign List	162
Foot Switch Assign	164
Foot Switch Assign List	164
Foot Pedal Assign	165
Foot Pedal Assign List	165
本機コントローラー操作時のMIDI送信	166
コントロール・チェンジ送受信時の本機動作 ...	168
MIDIアプリケーション	171
本機が送受信する MIDI メッセージ	171
各種メッセージ	180
X50, microX MUSIC SYNTHSIZER MIDI IMPLEMENTATION	181
索 引	184

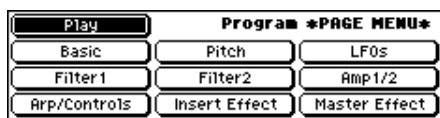
- * MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- * Apple, MacおよびAudio Unitsは、Apple Computer, Inc.の商標または登録商標です。
- * Windows XPは、Microsoft Corporationの登録商標です。
- * VSTは、Steinberg Media Technologies GmbHの商標です。
- * RTASは、Avid Technology, Inc.およびその関連会社、ディビジョンの登録商標です。
- * 記載されているすべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

1. Program モード

PROG PAGE MENU

各ページの選択は次の方法で行います。

[MENU/OK]キーを押して“PAGE MENU”を表示します。
“PAGE MENU”には各ページの省略名が表記されています。



クリックابل・ポインター[◀][▶][▲][▼]でページを選びます。

クリックابل・ポインターのセンターを押してページを表示します。

選択したページが複数のページで仕切られている場合は、PAGE [+][-]キーを押して、選択したいページを選びます。

note その他の選択方法

PAGE [+][-]キーを押すと、タブ単位でページが移動します。

[MENU/OK]キーを押しながらPAGE [+][-]キーを押すと、ページが0 1 2 3等の順番で1つずつ前後に移動します。

X50:

[MENU/OK]キーを押しながらテン・キー[0]～[9]でページ・ナンバーを押すことによっても、各ページへ移動できます。
例えば、PROG 3: Ed-LFOs ページを表示したい場合は、[MENU/OK]キーを押しながら、テン・キー[3]を押します。

Play	0: Play	プログラムの選択と演奏。 パフォーマンス・エディターによる簡易エディット、アルペジオ・パターンの簡易エディット。 <i>microX</i> : エクスターナル・コントロール・セットの選択。(※p.1)
Basic	1: Ed-Basic	オシレーター、マルチサンプルなどプログラムの基本となるパラメーター設定。(※p.6)
Pitch	2: Ed-Pitch	ピッチ(音程)に関する設定。ピッチEGの設定。(※p.10)
LFOs	3: Ed-LFOs	オシレーター1つに対して、2つあるLFOの種類やスピードなどの設定(ピッチ、フィルター、アンプそれぞれのページで、ここで設定したLFOのかかり具合を設定)。(※p.14)
Filter1	4: Ed-Filter1	フィルター1(音色)に関する設定。フィルターEGの設定。(※p.16)
Filter2	5: Ed-Filter2	フィルター2(音色)に関する設定。フィルターEGの設定。(※p.21)
Amp1/2	6: Ed-Amp1/2	アンプ1とアンプ2(音量)に関する設定。アンプEG、パン(定位)の設定。(※p.21)
Arp/Controls	7: Ed-Arp/Ctrls	アルペジエーターの設定(0: Playのパラメーターとは共通のものは、どちらでもエディット可能)、コントローラーの設定。(※p.25)
Insert Effect	8: Ed-InsertFX	オシレーター出力のBUSとマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定。インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(※p.27)
Master Effect	9: Ed-MasterFX	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。(※p.29)

PROG 0: Play

プログラムを選択して演奏するためのページです。

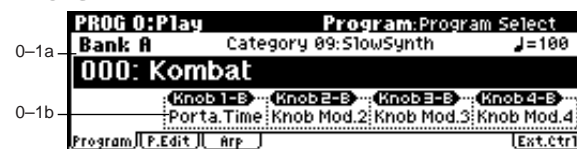
MIDI PROG 0: PlayページでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel 1」で送受信します。

0-1: Program

X50



microX



0-1a: Bank, Program Select, Category, Cat. Hold, 10's Hold, ♩(Tempo)

Bank X50: [Bank A...D, G, g(d)]
microX: [Bank A...E, G, g(d)]

プログラム・バンクを表示します。

X50: PROG BANK [A]～[GM]キーを押してバンクを選択します。書き換えが可能なバンクA、B、C、Dに各128プログラム(合計512)、書き換えできないバンクG(GMプログラム)、バンクg (d)(GMドラムス・プログラム)のプログラム・エリアがあります。

X50 Bank List

Bank A	プリロード・プログラム用 (ユーザー・プログラム用)
Bank B	
Bank C	
Bank D	
Bank G	GMプログラム
Bank g(d)	GMドラムス・プログラム

バンクGでは[GM]キーを押すたびに次の順番で切り替わります。

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

microX: PROGRAM [A]～[GM]キーを押してバンクを選択します。書き換えが可能なバンクA、B、C、D、Eに各128プログラム(合計640)、書き換えできないバンクG(GMプログラム)、バンクg(d)(GMドラムス・プログラム)のプログラム・エリアがあります。他のモードに入っているときでも、PROGRAM [A]～[GM]キーを押すと自動的にProgramモードに入ります。

microX Bank List

Bank A	プリロード・プログラム用 (ユーザー・プログラム用)
Bank B	
Bank C	
Bank D	
Bank E	
Bank G	GMプログラム
Bank g(d)	GMドラムス・プログラム

バンクGでは[GM]キーを押すたびに次の順番で切り替わります。

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

Program Select

X50: [(A...D)0...127: name, (G, g(d))1...128: name]

microX: [(A...E)0...127: name, (G, g(d))1...128: name]

プログラムを選択します。

このパラメーターを選び、次の方法で切り替えます。

X50:

- ・[VALUE]ダイヤルを回す。
- ・[INC][DEC]キーを押す。
- ・テン・キー[0]～[9]でプログラム・ナンバーを入力して、[ENTER]キーで確定する。
- ・クリッカブル・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼]で選び、センターを押して確定する。
- ・10's HOLD (※p.3)
- ・PROG BANK [A]～[GM]によるバンク選択 (※p.1)
- ・“Select by Category”によるカテゴリーからの選択 (※p.2)
- ・フット・スイッチによる選択 (※p.80、164)
- ・MIDIプログラム・チェンジの受信による選択 (※p.171)

microX:

- ・[VALUE]ダイヤルを回す。
- ・クリッカブル・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼]で選び、センターを押して確定する。
- ・“Select by Category”によるカテゴリーからの選択 (※p.2)
- ・[CATEGORY]キーとPROGRAMキー、COMBINATIONキーによるカテゴリーからの選択 (※p.3)
- ・フット・スイッチによる選択 (※p.80、164)
- ・MIDIプログラム・チェンジの受信による選択 (※p.171)

MIDI 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを本機で受信することや、フット・スイッチによってプログラムを選択できます。(※p.80“Foot SW Assign” GLOBAL 0-3a \ p.164“Foot Switch Assign List”)

Category [00...15: name]

プログラム・カテゴリーを選択します。

プログラムには、16個のカテゴリーがあります。カテゴリーを指定し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。

次の操作でカテゴリーからプログラムを選択します。

note 各プログラムにカテゴリーを設定するときは“Write Program”ダイアログ(0-1)で行います。また、カテゴリー名は“Category Name Prog. 00-07、08-15” GLOBAL 3-1、3-2)で変更します。

X50: Cat. HOLD (Category Hold)

[./HOLD]キーを押して **Cat. HOLD** を表示します。カテゴリーが固定されます。

クリッカブル・ポインター[◀][▶][▲][▼]で“Category”を選び、[INC][DEC]キーまたは[VALUE]ダイヤルでカテゴリーを選びます。

クリッカブル・ポインター[◀][▶][▲][▼]で“Program Select”を選び、[INC][DEC]キーまたは[VALUE]ダイヤルで、同じカテゴリーのプログラムを順番に選ぶことができます。

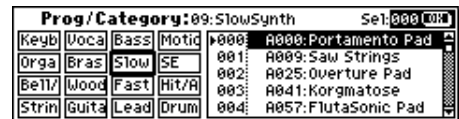
解除するときは、[./HOLD]キーを2回押して **Cat. HOLD** の表示を消します。

note PROG 0: Playで[./HOLD]キーを押すと、**Cat. HOLD** **10's HOLD** 解除の順番で動作します。

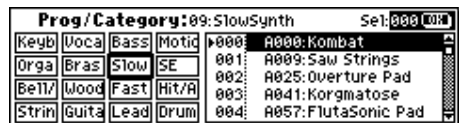
Select by Category

[CATEGORY]キーを押して、カテゴリー・メニュー(Prog/Category)を表示します。

X50



microX



note [UTILITY]キーを押して、ユーティリティ・メニューから“Select by Category”を選ぶことによってカテゴリー・メニューを表示できます。

クリッカブル・ポインター[◀]で“Prog/Category”を選び、[VALUE]ダイヤルでカテゴリーを選びます。

クリッカブル・ポインター[▲][▼]でプログラムを選びます。また、クリッカブル・ポインター[▶]で“Sel (Select)”を選び、[VALUE]ダイヤルでプログラムを選びます。

実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

microX: Category&Bank

[CATEGORY]キーを押して、カテゴリー・メニュー(Prog/Category)を表示します。

[PROGRAM]キー、[COMBINATION]キーの下に表示されているカテゴリー名を確認し、選択したいカテゴリーに対応するキーを押します。[PAGE+][PAGE-]キーでもカテゴリーを1つずつ切り替えることができます。

[VALUE]ダイヤルでプログラムを選びます。

実行するときは[MENU/OK]キーを、実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

X50: 10's HOLD

[./HOLD]キーを押して **10's HOLD** を表示します。プログラム・ナンバー10の位が固定されます。

テン・キー[0]～[9]を押すと、1の位がワン・アクションで入力できます。

[INC][DEC]キーを押すと10の位が変わります。

解除するときは、[./HOLD]キーを押して **10⁷ HOLD** の表示を消します。

♪(Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブでも調整できます。EXTは、“MIDI Clock” GLOBAL 1-1a がExt-MIDI、Ext-USB またはAutoでスレーブのときに表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。このパラメーターは7: Ed-Arp/Ctrlsでも設定できます。

X50: [ENTER]キーを数回押す、そのタイミングでテンポを設定できます。また、GLOBAL 0-3: Footページの“Foot SW Assign”をTap Tempoにすると、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチでテンポを設定できます。

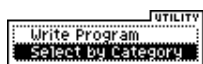
microX: GLOBAL 0-3: Footページの“Foot SW Assign”をTap Tempoにすると、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチでテンポを設定できます。

0-1b: Program Information

X50: 選択しているプログラムの[SW1][SW2]キー、REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE 1]～[ASSIGNABLE 4]ノブにアサインされている機能を表示します。

microX: 選択しているプログラムの[REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE 1]～[ASSIGNABLE 4]ノブにアサインされている機能を表示します。

■ 0-1: UTILITY



各ユーティリティは次の方法で選択します。

[UTILITY]キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。

クリックابل・ポインターで実行したいユーティリティを選びます。

クリックابل・ポインターのセンターを押して、ダイアログを表示します。

X50: 10番目までの各ユーティリティについては、[ENTER]キーを押しながら、対応するテン・キー[0]～[9]を押すことによってもダイアログを表示できます。

Write Program

エディットしたプログラムを本機のメモリーにライトします。大切なプログラムは必ずライトしてください。エディットしたプログラムは、ライトする前に電源をオフにしたり、他のプログラムを選択すると復元できません。

▲ ライトするときは、あらかじめGlobalモードでメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(≡p.79 GLOBAL 0-2b: Memory Protect)

ユーティリティ“Write Program”を選び、ダイアログを表示します。



上段は、ライト元のバンク、プログラム・ナンバー、プログラム・ネームです。

“Category”でライトするプログラムのカテゴリーを指定します。

ここで指定したカテゴリーは、Program、Combination、Multiの各モードでプログラムを選択するときに、カテゴリーから選ぶことができます。

note 工場出荷時、プログラムのカテゴリー名には楽器の種類などが登録されていますが、“Category Name Prog.00-07、08-15 (GLOBAL3-1/2)”で変更することができます。

“To”でライト先を選びます。

X50: PROG BANK [A]～[D]キーを押して、バンクを選ぶことができます。また、テンキー[0]～[9]、[ENTER]キーでプログラム・ナンバーを選択できます。

▲ バンクG、α d)にはライトできません。バンクG、α d)のプログラムをエディットしてライトする場合は、GMバンク以外のバンクへライトしてください。

プログラム・ネームを変更するときは、ライト元を選びクリックابل・ポインターのセンターを押してテキスト・ダイアログを表示させ、名前を入力します。(≡OG X50: p.108, microX: p.112)

ライト・プログラムを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Select by Category

カテゴリーからプログラムを選択します。(≡p.2)

0-2: P.Edit (Performance Editor)



0-2a: Bank, Program Select, ♪(Tempo)

プログラムを選択します。プログラムのバンク、ナンバー、ネームを表示します。(≡p.1) “♪”ではテンポを設定します。

0-2b: Performance Editor

PROG 1～9のEd(エディット)ページに移らなくても、このページでもなプログラム・パラメーターをエディットできます。この機能をパフォーマンス・エディターといいます。

現在選んでいるプログラム内の複数のプログラム・パラメーターをまとめてエディットでき、大まかな音作りが行えます。演奏中に音色やエフェクトの深さをなどを調節するときや、オリジナルの音色を作るときにラフな設定などに使用できます。エディットした結果を残しておきたいときは、プログラムをライト(保存)してください。(≡OG X50: p.43, microX: p.45)

▲ パフォーマンス・エディターによるエディットは、対応するパラメーターの範囲内で行えます。また、パフォーマンス・

エディターで値を変更した後、他のページや他のモードに移動し、再び戻ると、音色はエディットされた状態のままで、ディスプレイ上のパフォーマンス・エディット表示の値だけが+00になります。この状態からさらにエディットすることができます。

パフォーマンス・エディターによるエディットは、大まかなエディットのため、パラメーター間のバランスが崩れる場合があります。このようなときは1: Ed-Basic ~ 9: Ed-MasterFXで微調節してください。

MIDI MIDI Filter Exclusive (GLOBAL 1-1b) をチェックしているときは、パフォーマンス・エディターを操作するたびにMIDIエクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェーンを送信します。また、“Exclusive”をチェックしている本機がこれを受信すると、そのメッセージに対応したパフォーマンス・エディターがエディットされます。

Octave [-03...+00...+03]

+ 01で音程が1オクターブ上がります。

- 01で音程が1オクターブ下がります。

ただし、4(フィート)より上や32(フィート)より下の音程にはなりません。

Stretch (Pitch Stretch) [-12...+00...+12]

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

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 01でトランスポーズが1下がります。同時にチューンが100上がります。

- 01でトランスポーズが1上がります。同時にチューンが100下がります。

ただし、トランスポーズが±12の範囲を、チューンが±1200の範囲をそれぞれ超えるようにはできません。

OSC Bal (OSC Balance) [-10...+00...+10]

オシレーター1、2のレベル・バランスを調節します。

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると、オシレーター2のレベルがプログラム・パラメーターでの設定値よりも下がります。

+ 10で0になります。オシレーター1のレベルは変化しません。

- 側にすると、オシレーター1のレベルがプログラム・パラメーターでの設定値よりも下がります。

- 10で0になります。オシレーター2のレベルは変化しません。

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

Level (Amp Level) [-10...+00...+10]

アンプ・レベルを調節します。

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると、アンプ・レベルがプログラム・パラメーターでの設定値よりも上がります。

+ 10で12(最大)になります。

- 側にすると、アンプ・レベルがプログラム・パラメーターでの設定値よりも下がります。

- 10で0になります。

Attack (Attack Time) [-10...+00...+10]

フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを調節します。

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると、アタック・タイムがプログラム・パラメーターでの設定値よりも長くなります。

+ 10で90になります。

- 側にすると、アタック・タイムがプログラム・パラメーターでの設定値よりも短くなります。

- 10で0になります。

▲ “Attack Time” を調節すると、その効果を最大限に生かすために、アンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも同時に調節されます。

Decay (Decay Time) [-10...+00...+10]

フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調節します。

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると、ディケイ・タイム、スロープ・タイムがプログラム・パラメーターでの設定値よりも長くなります。

+ 10で99になります。

- 側にすると、ディケイ・タイム、スロープ・タイムがプログラム・パラメーターでの設定値よりも短くなります。 - 10で0になります。

IFX Bal (IFX Balance) [-10...+00...+10]

インサート・エフェクトの“W/D(Wet/Dry)”を調節します。

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると、プログラム・パラメーターでの設定値よりもWetレベルが上がります、Dryレベルが下がります。

+ 10でWet(エフェクト音のみ)になります。

- 側にすると、プログラム・パラメーターでの設定値よりもWetレベルが下がります、Dryレベルが上がります。

- 10でDry(ダイレクト音のみ)になります。

MFX Bal (MFX Balance) [-10...+00...+10]

マスター・エフェクトの“Rtn1(Return1)”、“Rtn2(Return2)”(9-1a)をまとめて調節します。

+ 00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。

+ 側にすると、リターン・レベルがプログラム・パラメーターでの設定値よりも上がります。

+ 10で12(最大)になります。

- 側にすると、リターン・レベルがプログラム・パラメーターでの設定値よりも下がります。

- 10で0になります。

Octave	OSC1, 2のOctave
Stretch	OSC1, 2のTranspose, Tune
OSC Bal	OSC1, 2のHigh Level, Low Level
Level	Amp1 Level, Amp2 Level
Attack	Amp1, 2のAmp EG Attack Time, Start Level, Attack Level, Level Modulation S, Time Modulation A, Filter1, 2のFilter EG Attack Time
Decay	Amp1, 2のAmpEG Decay Time, Slope Time, Filter1, 2のFilter EG Decay Time, Slope Time
IFX Bal	IFXのW/D(Wet/Dry)
MFX Bal	Master Effect RTN1, 2(Return1, 2)

0-2: UTILITY

✎ “Write Program” Select by Category (0-1)

0-3: Arp (Arp. Play)

アルペジエーターのパラメーターはPROG 7: Ed-Arp/Ctrlsページでエディットしますが、ここでもおもなパラメーターをエディットすることができます。PROG 0: Playページでの演奏中にアルペジオのパターンを変えるなど、リアルタイムでのエディットが可能です。また、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-GATE]、[ARP-VELOCITY]、[ARP-LENGTH]、[TEMPO]の各ノブでもアルペジエーターをリアルタイムでエディットできます。(※OG X50: p.89、microX: p.91)



0-3a: Arpeggiator

Pattern [Preset-0...Preset-4, U000...U250]

Reso (Resolution) [1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/128]

Octave [1, 2, 3, 4]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

プログラム用アルペジエーターの各パラメーターを設定します (※「PROG 7: Ed-Arp/Ctrls」)。これらのパラメーターは7: Ed-Arp/Ctrls Setupページでも設定できます。(※7-1a)

0-3: UTILITY

※「Write Program」Select by Category (0-1)

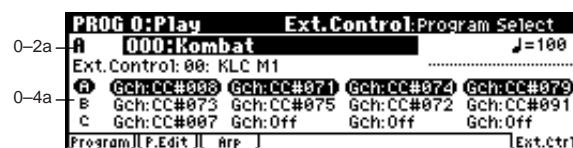
microX: 0-4: Ext. Control

エクスターナル・コントロールは、REALTIME CONTROLSの各ノブを外部MIDI機器をコントロールするときに使用します。4つのノブにそれぞれMIDIコントロール・チェンジとMIDIチャンネルを割り当てることができ、3つの設定(A、B、C)を切り替えて、コントロールします。1セットは合計12(4×3)のMIDIコントロール・チェンジを送信することができます。このセットをエクスターナル・コントロール・セットと呼び、64のセットから選択します。

例えば、DAW(デジタル・オーディオ・ワークステーション)のレベルやパン、またはソフトウェア・シンセサイザーのフィルターやエンベロープなど、様々なパラメーターのリアルタイム・コントロールができます。このように用途別にセットを切り替えて使用します。

エクスターナル・コントロールはプログラムやコンビネーションとは独立したものです。[EXT. CONTROLLER]キーを押して機能をオンにすると(LED点灯)、プログラムを変更したりCombinationモードやMultiモードに切り替えても、そのセットは切り替わりません。そのため、外部MIDIコントロールに影響を与えずに別のサウンドを選んだり、逆に、プログラム等は切り替えないで外部へのMIDIコントロールを切り替えたりすることができます。

note このページでは、各ノブA、B、Cセットにアサインされている設定を表示するだけです。エクスターナル・コントロールはGlobalモードでアサインします。



0-4a: External Control

Ext. Control (Setup Select) [00...63]

エクスターナル・コントロール・セットを選択します。

note この設定はプログラムにライト(保存)されません。

Select [A, B, C]

エクスターナル・コントロール・セットの各ノブの設定を表示します。有効になっているセットが反転表示になります。グループ(A、B、C)は[SELECT]キーで切り替えます。

MIDI Channel [01...16, Gch]

MIDIチャンネルを表示します。

Gch: Globalモードで設定したグローバルMIDIチャンネルで送信します。Gchに設定したノブは、個々にMIDIチャンネルを変更しなくても、グローバルMIDIチャンネルを変更することによって、一括して別のMIDIチャンネルに変えることができます。

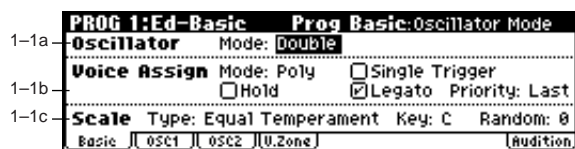
CC# Assign [Off, 000...119]

ノブで送信するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

PROG 1: Ed-Basic

使用するオシレーターの基本設定を行います。

1-1: Basic (Prog Basic)



1-1a: Oscillator

Mode (Oscillator Mode)

[Single, Double, Drums]

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

Single: プログラムは1つのオシレーター(Oscillator1、Filter1、Amplifier1)を使用します。このときプログラムの最大同時発音数は62音です。

Double: プログラムは2つのオシレーター(Oscillator1/2、Filter1/2、Amplifier1/2)を使用します。より複雑なサウンドをつくることができます。このとき最大同時発音数は31音です。

Drums: プログラムはSingle選択時と同じで、1つのオシレーターを使いますが、Oscillator1で、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。このときプログラムの最大同時発音数は62音です。

1-1b: Voice Assign

Mode (Voice Assign Mode)

[Poly, Mono]

Poly: ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

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

Hold

[Off, On]

On(チェックする) Hold Onです。鍵盤を離した後も、発音し続けます。“ Amp1 EG ”、“ Amp2 EG ”(6-3、6-6)の “ S(Sustain Level) ”を0に設定しないと発音し続けますので注意してください。この設定はドラムス・プログラムの演奏に最適です。“ Mode (Oscillator Mode) ”(1-1a)でDrumsを選択したときは、Onに設定します。

Off(チェックしない) Hold Offです。ドラムス・プログラム以外では、通常Offに設定します。

ドラムス・プログラムで “ Hold ”をOnにすると、選択しているドラムキットの “ Enable Note Off ”(GLOBAL 4-3a)にチェックしていないキーがHold Onとなります。チェックしたキーはHold Offとなります。“ Hold ”をOffにすると、“ Enable Note Off ”の設定に関わらず、Hold Offとなります。

Single Trigger

[Off, On]

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

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

Legato

[Off, On]

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

On(チェックする) レガート・オンです。複数ノート・オン時に、最初のノート・オンでリトリガーし、2音目以降はリトリガーしません。

レガート・オンで複数のノートがオンのとき、ボイスはリトリガーしません。あるノートがオンの状態で別のノートをオンすると最初のボイスが継続して発音します。オシレーターの発音、エンベロープ、LFOはリセットせずにオシレーターの発音ピッチが更新します。ウインド系、アナログ・シンセ系の音色に効果的です。

Off(チェックしない) レガート・オフです。ノート・オン時、常にリトリガーします。

レガート・オフで複数のノートがオンのとき、ボイスがノート・オンのたびにリトリガーします。オシレーターの発音、エンベロープ、LFOはプログラムの設定に従い、リセット(そしてリトリガー)します。

“ Legato ”をチェックした場合、マルチサンプルや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

Priority

[Low, High, Last]

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

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

Low: 低音を優先します。

High: 高音を優先します。

Last: 後着を優先します。

1-1c: Scale

Type (Scale Type)

[Equal Temperament...User Octave 15]

音源の基本音階を選択します。

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

Pure Major (純正律長音階): 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。

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

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

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

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

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

Slendro (スレンドロ): 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“ Key ”をCに設定しているときに、C、D、F、G、Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律のピッチです)。

Pelog (ペログ): 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“ Key ”をCに設定しているときに、白鍵を使用します(黒鍵は平均律のピッチです)。

Stretch: アコースティック・ピアノ用の音階です。

User All Notes: “ User All Notes Scale ”(GLOBAL2-2a)で全音域(C-1 ~ G9)を設定した音階です。

User Octave 00 ~ 15: “ User Octave Scale ”(GLOBAL2-1a)で1オクターブを設定した音階です。

Key

[C...B]


選んだ音階の主調和音のキーを選択します。

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

Random

[0...7]

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

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

1-1: UTILITY



「Write Program」(0-1)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Copy Oscillator

現在選択しているプログラムにオシレーターの設定をコピーします。

“Copy Oscillator”を選び、ダイアログを表示します。



“From”で、コピーするオシレーターとコピー元となるプログラムを選択します。

X50: PROG BANK [A] ~ [GM]キーを押してバンクを選ぶことができます。また、テンキー[0] ~ [9]、[ENTER]キーでナンバーを選択できます。

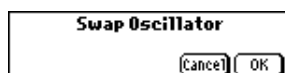
“To”でコピー先のオシレーターを選択します。

コピー・オシレーターを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Swap Oscillator

オシレーター1と2の設定を入れ替えます。

“Swap Oscillator”を選び、ダイアログを表示します。



スワップ・オシレーターを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

note “Mode (Oscillator Mode)” (1-1a)がDoubleのときのみ選択できます。

1-2: OSC1

オシレーター1、2で使用する音源波形をマルチサンプルやドラムキットから選択します。

使用できるマルチサンプル、ドラムキットは、以下のとおりです。

X50: マルチサンプル470種類、ドラムキット49種類。

microX: マルチサンプル642種類、ドラムキット49種類。

次図は、“Mode (Oscillator Mode)” (1-1a)をDoubleにしたときのディスプレイです。Singleにすると、OSC2ページのパラメーターは表示、設定できません。



次図は、“Mode (Oscillator Mode)” (1-1a)をDrumsにしたときのドラムキットの表示です。



1-2a: OSC1 Multisample

Velocity SW L → H

[001...127]

ここで設定したベロシティ値を基準にして、“High, Low” (1-2b)で設定したオシレーター1のHigh, Lowのマルチサンプルが切り替わります。この値以上の強さで鍵盤を弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音します。

1-2b: High, Low

マルチサンプルを選択します。


HighとLowでマルチサンプルを選び、ベロシティで2つのマルチサンプルを切り替えることができます。また、HighとLowではそれぞれのマルチサンプルのスタート・オフセット、リバースとレベルが調節できます。

High:

High Multisample

X50: [000...469]**microX:** [000...641]

Highのマルチサンプルを、バンクとマルチサンプル・ナンバーから選びます。ここで選択したマルチサンプルは、ベロシティが“Velocity SW L → H” (1-2a)の値以上のときに発音します。ベロシティでの切り替えを行わないときは、値を001にしてマルチサンプルはHighだけを設定します。

 それぞれのマルチサンプル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出ないことがあります。

S.Ofs (High Start Offset)

[Off, On]

マルチサンプルの発音を、どこからスタートさせるのかを設定します。マルチサンプルによっては、このパラメーターは無効になります。

On(チェックする) マルチサンプルごとにあらかじめ設定されているスタート・オフセット用の位置から発音します。
 Off(チェックしない) マルチサンプル波形の先頭から発音します。


Rev (High Reverse) [Off, On]

マルチサンプルをリバース再生します。もともとリバースに設定されているマルチサンプルはそのまま再生します。

On(チェックする) マルチサンプルをリバースで発音します。
 Off(チェックしない) マルチサンプルが通常の発音になります。

Level (High Level) [000...127]

マルチサンプルの音量レベルを設定します。

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

Low:

オシレーター 1 の Low マルチサンプルを設定します。
 Low のマルチサンプルは、ベロシティが[※] Velocity SW L H ” (1-2a) の値未満のときに発音します。

Low Multisample X50: [000...469]

microX: [000...641]

S.Ofs (Low Start Offset) [Off, On]

Rev (Low Reverse) [Off, On]

Level (Low Level) [000...127]

※「High」のそれぞれの項を参照してください。

1-2c: Octave, Transpose, Tune, Delay

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

オシレーターのピッチをオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは8(フォート)です。

Transpose [-12...+12]

オシレーターのピッチを半音単位、±1 オクターブの範囲で設定します。

Tune [-1200...+1200]

オシレーターのピッチをセント単位(半音 = 100 セント) ±1 オクターブの範囲で設定します。

Delay [0000ms...5000ms, KeyOff]

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。KeyOffにすると、ノート・オフで発音します。チェンバロの音色等で使用します。このときは、“ Amp1 EG ”、“ Amp2 EG ”(6-3、6-6)の“ S(Sustain Level) ”を0に設定してください。

1-2d: OSC1 Drum Kit

Drum Kit

X50: [00(INT)...15(INT),
 16(User)...39(User), 40(GM)...48(GM)]

microX: [00(INT)...31(INT),
 32(User)...39(User), 40(GM)...48(GM)]

ドラムキットを選択します。

X50


00(INT) ~ 15(INT)	プリロード・ドラムキット
16(User) ~ 39(User)	ユーザー・ドラムキット用
40(GM) ~ 48(GM)	GM2に準拠したプリセット・ドラムキット

microX

00(INT) ~ 31(INT)	プリロード・ドラムキット
32(User) ~ 39(User)	ユーザー・ドラムキット用
40(GM) ~ 48(GM)	GM2に準拠したプリセット・ドラムキット

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

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

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

Transpose [-12...+12]

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

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位で設定します。
 個々のドラムキットのピッチは、GLOBAL 4: DKitで設定します。

Delay [0000ms...5000ms, KeyOff]

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。KeyOffにすると、ノート・オフで発音します。このときは、Amp1 EG の“ S(Sustain Level) ”(6-3a)を0に設定してください。

■ 1-2: UTILITY



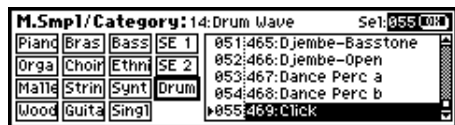
※「Write Program (0-1)」「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator (1-1)」

各ユーティリティの選択方法は「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Select by Category

カテゴリーからマルチサンプルを選択します。

操作方法は、「Select by Category」(p.2)を参照してください。



note このコマンドは、「Mode(Oscillator Mode)」(1-1a)をSingleまたはDoubleに設定し、1-2b: High, Lowのパラメーターを選択しているときに有効です。

1-3: OSC2

「Mode(Oscillator Mode)」(1-1a)をDoubleにしたときのみ表示します。

パラメーターの動作と設定方法は、「1-2: OSC1」を参照してください。

1-4: V.Zone (Velocity Zone)

オシレーター1、2のベロシティによる発音範囲を設定します。各オシレーターの「Velocity SW L H」(1-2a)と組み合わせることで、ベロシティによるHighとLowのマルチサンプル、ドラムキットの発音範囲が決定します。



1-4a: OSC 1/2 Velocity Zone

OSC1 Bottom [001...127]

オシレーター1が発音するベロシティの最小値を設定します。

OSC1 Top [001...127]

オシレーター1が発音するベロシティの最大値を設定します。

OSC2 Bottom [001...127]

オシレーター2が発音するベロシティの最小値を設定します。

OSC2 Top [001...127]

オシレーター2が発音するベロシティの最大値を設定します。

▲ ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に、トップ・ベロシティはボトム・ベロシティより小さい値には設定できません。

X50: [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことで値を入力することができます。

■ 1-4: UTILITY

「Write Program」(0-1)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(1-1)

1-5: Audition

プリロード・プログラムを選択するとき、各プログラムにあらかじめ設定されている音色に適したリフ(フレーズ)を再生します。この機能をオーディションといいます。

[AUDITION]キーを押してオンにすると、オーディション・リフを繰り返し発音します。

ここでは、オーディション・リフの選択とトランスポーズを設定します。



1-5a: Audition Riff, Transpose

Audition Riff [000: Off...383: name]

オーディション・リフを選択します。本体にはさまざまな楽器、音楽ジャンルに適した383個のオーディション・リフが内蔵されています。

000: Offでは、リフは再生しません。

Transpose [-24...+24]

オーディション・リフのピッチを半音単位で調節します。

▲ オーディション・リフの再生テンポは変更できません。またオーディション・リフの再生中はアルペジエーターのテンポは設定できません。

▲ オーディション・リフの再生中はアルペジエーターはオフになります。

■ 1-5: UTILITY

「Write Program」(0-1)

PROG 2: Ed-Pitch

オシレーター1、2のピッチ・モジュレーションを設定します。

2-1: OSC1

鍵盤を弾く位置によるオシレーター1のピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。また、ピッチEGによるピッチ変化量、ポルタメントのオン/オフとかけ方を設定します。

X50

	PROG 2:Ed-Pitch	OSC1:Pitch Slope
2-1a	Pitch Pitch Slope: +1.0 PBend+: +02 AMS:Off Ribbon(#16): +00 PBend-: -02 Intensity: +00.00	
2-1b	Pitch EG Intensity: +00.00 AMS:Off	Intensity: +00.00
2-1c	Portamento <input checked="" type="checkbox"/> Enable <input type="checkbox"/> Fingered Time: 005	
	OSC1 <input checked="" type="checkbox"/> [0511+0] OSC2 <input checked="" type="checkbox"/> [0521+0] EG <input type="checkbox"/>	

microX

	PROG 2:Ed-Pitch	OSC1:Pitch Slope
2-1a	Pitch Pitch Slope: +1.0 JS(+X): +02 AMS:KnobM2#19 Ribbon(#16): +00 JS(-X): -02 Intensity: +12.00	
2-1b	Pitch EG Intensity: +00.00 AMS:Velocity	Intensity: +00.00
2-1c	Portamento <input type="checkbox"/> Enable <input type="checkbox"/> Fingered Time: 010	
	OSC1 <input checked="" type="checkbox"/> [0511+0] OSC2 <input checked="" type="checkbox"/> [0521+0] EG <input type="checkbox"/>	

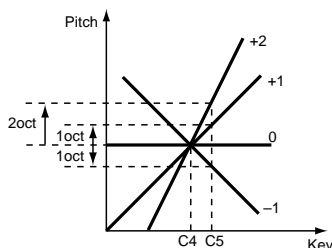
2-1a: Pitch

Pitch Slope [-1.0...+2.0]

通常は、+ 1.0に設定します。

+ の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、- の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。0にすると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。

Pitch Slopeの設定とピッチとの関係



Ribbon (#16) [-12...+12]

CC#16を受信したとき(またはMIDI IN端子に接続したTRITON Extremeなどのリボン・コントローラーを押さえたとき)に、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。

12で1オクターブです。+ の値のとき、リボン・コントローラーの中心より右を押さえるとピッチが上がります、- の値ではピッチが下がります。

例えば、+ 12に設定してリボン・コントローラーの右端を押すと、音程は1オクターブ上がります。- 12に設定して右端を押すと、音程は1オクターブ下がります。リボン・コントローラーの中央では、そのままのピッチなので、右側を押したときの音と組み合わせると、ギターのタッピングのような演奏法が行えます。

X50:PBend + [-60...+12]

[PITCH]ホイールを中央から上方向に動かしたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。

例えば、+ 12にすると、[PITCH]ホイールを中央から上方向に動かしたとき、ピッチは弾いた鍵盤の1オクターブ上まで変化します。

microX:JS (+X) [-60...+12]

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。12で1オクターブです。

例えば、+ 12にすると、ジョイスティックを右側に倒したとき、ピッチは弾いた鍵盤の1オクターブ上まで変化します。

X50:PBend - [-60...+12]

[PITCH]ホイールを中央から下方向に動かしたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。

例えば、+ 12にすると、[PITCH]ホイールを中央から下方向に動かしたとき、ピッチは弾いた鍵盤の1オクターブ上まで変化します。

microX:JS (-X) [-60...+12]

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチがどれだけ変化するかを半音単位で設定します。12で1オクターブです。

例えば、- 60にすると、ジョイスティックを左側に傾けたとき、ピッチは弾いた鍵盤の5オクターブ下まで変化し、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

AMS (Pitch AMS) [Off, (FEG, AEG, EXT)]

オシレーター1のピッチにモジュレーションをかけるソースを選択します。(参照p.152「AMS List」)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(Pitch AMS)”による効果の深さと方向を設定します。0にするとモジュレーションはかかりません。12.00で1オクターブ変化します。

例えば、“AMS(Pitch AMS)”をPedal #04、Global 0-3aの“Foot Pedal Assign”をFoot Pedal (CC#04)にして、ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・ペダルを踏み込んだとき、ここが+ の値のときはピッチが上がります、- の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。(参照p.153)

2-1b: Pitch EG

Intensity [-12.00...+12.00]

EQ(Pitch EG)ページ(2-5)で設定したピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

AMS (Pitch EG AMS) [Off, (KT, EXT)]

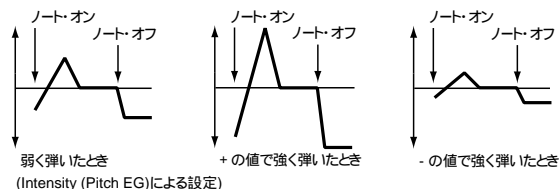
ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするためのソースを選択します。(参照p.152「AMS List」)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(Pitch EG AMS)”による効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS(Pitch EG AMS)”をVelocityにして、ここを12.00にすると、ペロシティでピッチEGによるピッチ・モジュレーションを±1オクターブの範囲でコントロールできます。(※p.154)弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

ピッチの変化(レベル)



note ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向は、“Intensity”と“AMS(Pitch EG AMS)”の設定値の加算で決定します。

2-1c: Portamento

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果のオン/オフと効果のかかり方を設定します。

Global 0-3aの“Foot SW Assign”をPortamento SW (CC#65)にして、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチをオン/オフすると、ここでの設定により効果がかかります。(※p.164「Foot Switch Assign List」Portamento SW (CC#65))

X50: [SW1]または[SW2]キーをPorta.SW(CC#65)にすると、[SW1]または[SW2]キーのオン/オフによって効果がかかります。(※p.152「AMS List」, ※p.161「SW1, SW2 Assign List」Prta.SWCC#65)

MIDI CC#65(ポルタメントSW)受信時も同様です。

Enable (Porta. Enable) [Off, On]

On(チェックする)ポルタメント効果がかかります。

Off(チェックしない)ポルタメント効果がかかりません。

Fingered (Porta. Fingered) [Off, On]

“Enable(Porta. Enable)”をチェックしているときに有効です。

On(チェックする)ある鍵盤を押しながら、次の鍵盤を押したとき(レガート奏法)にポルタメントがかかります。

Off(チェックしない)弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

Time (Porta. Time) [000...127]

“Enable(Porta. Enable)”をチェックしているときに有効です。ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

2-1: UTILITY

※「Write Program (0-1)」,「Copy Oscillator」,「Swap Oscillator (1-1)」

2-2: OS1lfo (OSC1 LFO)

LFO1、LFO2によるオシレーター1のピッチ変化量を設定します。

X50

PROG 2:Ed-Pitch		OSC1 LFO:LF01 Intensity	
Pitch LF01/2 Modulation			
2-2a	LF01 Intensity: +00.15	AMS: MIDI AfterT Intensity: +00.10	
	Mod.Whl Int.: +00.40	AMS: MIDI AfterT Intensity: +00.00	
	LF02 Intensity: -00.05	AMS: MIDI AfterT Intensity: +00.00	
	Mod.Whl Int.: +00.00		
	OSC1 0511f0 OSC2 0521f0 EG		

microX

PROG 2:Ed-Pitch		OSC1 LFO:LF01 Intensity	
Pitch LF01/2 Modulation			
2-2a	LF01 Intensity: +00.15		AMS: MIDI AfterT Intensity: +00.10
	JS+Y Int.: +00.40		AMS: MIDI AfterT Intensity: +00.00
	LF02 Intensity: -00.05		AMS: MIDI AfterT Intensity: +00.00
	JS+Y Int.: +00.00		
OSC1		OSC2	EG

2-2a: Pitch LFO1/2 Modulation

LF01:

Intensity (LFO1 Intensity) [-12.00...+12.00]

3-1: OS1LFO1ページで設定したOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOが逆相になります。

X50: Mod.Whl Int. (LFO1 Mod.Whl+Int.) [-12.00...+12.00]

[MOD]ホイールを奥方向に傾けたときのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さを設定します。

設定した値が大きいと、[MOD]ホイールを奥方向に傾けたときに得られるOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションが深くなります。12.00にすると最大±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOが逆相になります。

microX: JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

ジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けたときのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さを設定します。

設定した値が大きいと、ジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けたときに得られるOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションが深くなります。12.00にすると最大±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOが逆相になります。

AMS (LFO1 AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選択します。(※p.152「AMS List」)

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“AMS(LFO1 AMS)”による効果の深さと方向を設定します。0にすると、モジュレーションはかかりません。12.00にすると最大±1オクターブのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOが逆相になります。

例えば、“AMS(LFO1 AMS)”をPedal #04、Global 0-3aの“Foot Pedal Assign”をFoot Pedal (CC#04)にして、ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・ペダルを踏み込んだとき、ここが+の値のときはOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、-の値のときは逆相でかかります。

note OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向は、“Intensity(LFO1 Intensity)”、X50:“M.Whl+Int.(LFO1 MWheel+Int.)”/ *microX*:“JS+Y Int.(LFO1 JS+Y Int.)”、“AMS(LFO1 AMS)”の設定値の加算で決定します。(※p.153)

LFO2:

Intensity (LFO2 Intensity) [-12.00...+12.00]

X50:Mod.Whl Int. (LFO2 Mod.Whl Int.)
[-12.00...+12.00]

microX:JS+Y Int. (LFO2 JS+Y Int.)
[-12.00...+12.00]

AMS (LFO2 AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

前述の「LFO1」を参照してください。

■ 2-2: UTILITY

Write Program (0-1) Copy Oscillator Swap
Oscillator (1-1)

2-3: OSC2

鍵盤を弾いた位置によるオシレーター2ピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。また、ピッチEGによるピッチ変化量や、ポルタメントのオン/オフとかかり方を設定します。各パラメーターの説明は前述の「2-1: OSC1」を参照してください。

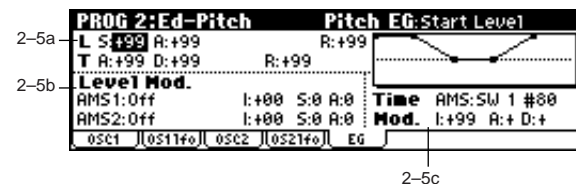
2-4: OS2lfo (OSC2 LFO)

オシレーター2のLFO1、LFO2によるピッチ変化量を設定します。各パラメーターの説明は前述の「2-2: OS1lfo」を参照してください。

2-5: EG (Pitch EG) AMSource

オシレーター1/2のピッチを時間的に変化させるピッチEGを設定します。

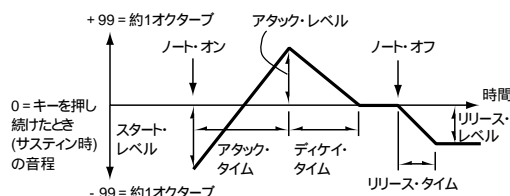
ここで設定したEGのオシレーター1/2のピッチへの効果の深さは、“Pitch EG (2-1b、2-3b)”で調節します。



2-5a: Pitch EG

ピッチの時間的な変化を設定します。

ピッチの時間的な変化の設定 (Pitch EG Intensity= +12.00のとき)



L (Level parameters):

ピッチが変化する量を設定します。

“Pitch EG”のIntensity (2-1b、2-3) の設定によって動作が異なります。例えば、“Intensity”が+12.00のとき、+99で1オクターブ上がり、-99で1オクターブ下がります。

S (Start Level) [-99...+99]

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

A (Attack Level) [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

R (Release Level) [-99...+99]

リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

T (Time parameters):

ピッチが変化する時間を設定します。

A (Attack Time) [0...99]

ノート・オン時からアタック・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

D (Decay Time) [0...99]

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

R (Release Time) [0...99]

ノート・オフ時からリリース・レベルで設定したピッチに達するまでの時間を設定します。

2-5b: Level Mod. (Level Modulation)

ピッチEGの「L (Level parameters)」をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS1 (Level Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGの「L (Level parameters)」をコントロールするソースを選択します。(※p.152「AMS List」)

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

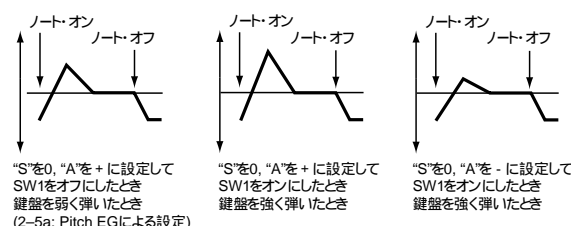
“AMS1 (Level Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。0のとき“Pitch EG (2-5a)”で設定したレベルで動作します。

“AMS1 (Level Mod. AMS1)”がVelocityのときは、“L (AMS1 Intensity)”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“S (AMS1 SW Start)”、“A (AMS1 SW Attack)”で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

X50: 例えば、“AMS1 (Level Mod. AMS1)”をSW1 #80、7-3b: SW1/2 Assignの「SW1」をSW1 Mod. (CC#80)にしたとき、[SW1]キーをオンにすることで、Pitch EGの「Level」を変化させることができます。“L (AMS1 Intensity)”の絶対値を大きくするほど、[SW1]キーをオンにしたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“S (AMS1 SW Start)”、“A (AMS1 SW Attack)”で設定します。[SW1]キーがオフのときは、ピッチEGの設定レベルになります。

microX: 例えば、“AMS1 (Level Mod. AMS1)”をFootSW#82、Global 0-3aの「Foot SW Assign」をFoot SW (CC#82)にしたとき、CC#82を受信またはASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチをオンすることで、Pitch EGの「Level」を変化させることができます。“L (AMS1 Intensity)”の絶対値を大きくするほど、ペダル・スイッチをオンにしたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“S (AMS1 SW Start)”、“A (AMS1 SW Attack)”で設定します。ペダル・スイッチがオフのときは、ピッチEGの設定レベルになります。

Pitch EG変化(レベル) (AMS=SW1/ Velocity, Intensity=+の値)



S (AMS1 SW Start) [-, 0, +]

“AMS1 (Level Mod. AMS1)”による“S (Start Level)”の変化の方向を設定します。“L (AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化がありません。

A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“AMS1 (Level Mod. AMS1)”による“A (Attack Level)”の変化の方向を設定します。“L (AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化がありません。

AMS2 (Level Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

I (AMS2 Intensity) [-99...+99]

S (AMS2 SW Start) [-, 0, +]

A (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

前述の「AMS1 (Level Mod. AMS1)」~「A (AMS1 SW Attack)」を参照してください。

2-5c: Time Mod. (Time Modulation)

ピッチEGの「T (Time parameters)」をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS (Time Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGの「T (Time parameters)」をコントロールするソースを選択します。(※p.152「AMS List」)

I (AMS Intensity) [-99...+99]

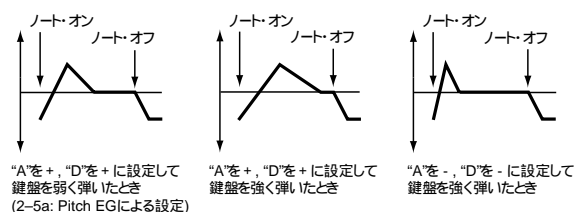
“AMS (Time Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。0にすると“Pitch EG (2-5a)”で設定したタイムで動作します。EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値でその次のタイムが決まります。

例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネート・モジュレーションの値でディケイ・タイムが決まります。

ここの値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムを最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

また、“AMS (Time Mod. AMS)”がVelocityのとき、“L (AMS Intensity)”の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGの「T (Time parameters)」の変化幅が大きくなります。変化の方向は“A (AMS SW Attack)”、“D (AMS SW Decay)”で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定タイムに近づきます。

Pitch EG変化(タイム) (AMS=Velocity, Intensity=+の値)



A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

“AMS (Time Mod. AMS)”による“A (Attack Time)”の変化の方向を設定します。“L (AMS Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

D (AMS SW Decay) [-, 0, +]

“AMS (Time Mod. AMS)”による“D (Decay Time)”の変化の方向を設定します。“L (AMS Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

■ 2-5: UTILITY

※「Write Program」(0-1)「Copy Oscillator」(Swap Oscillator) (1-1)

PROG 3: Ed-LFOs

オシレーター1、2のピッチ、フィルター、アンプを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます。

ピッチ、フィルター、アンプでのLFO1、LFO2 Intensityの値を-にすることで逆相のLFO効果が得られます。

3-1: OSC1LFO1 (OSC1 LFO1) AMSource

オシレーター1に対して使用できる1つめのLFOであるOSC1 LFO1を設定します。

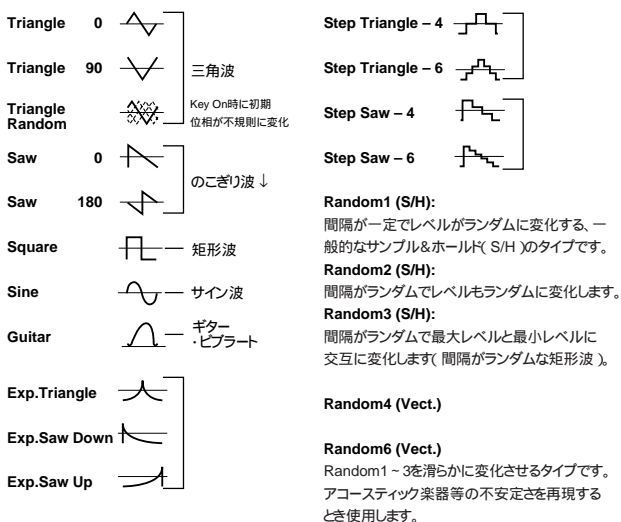


3-1a: OSC1 LFO1

Waveform [Triangle 0...Random6 (Vect.)]

LFO波形を選択します。

いくつかの波形で表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。



Frequency [00...99]

LFO 周波数を設定します。99で最も速くなります。

Ofs (Offset) [-99...+99]

LFO 波形の中心となる値を設定します。

例えば、次図のように0にすると、ノート・オンしたピッチを中心にビブラートがかかります。+99にすると、ギターのビブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でビブラートがかかります。

オフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化



“Waveform”がGuitarの場合は“Offset”を0にしても、+の領域で振動します。

Key Sync. [Off, On]

On(チェックする)鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、鍵盤ごとに独立したLFOが動作します。

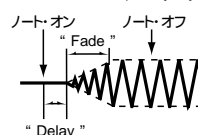
Off(チェックしない)後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果がかけられます。(このとき、“Delay”や“Fade”の効果は、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。)

Fade [00...99]

LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。

“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

“Fade”の設定によるLFOのかかり方 (“Key Sync.”がOnのとき)



Dly (Delay) [00...99]

ノート・オンからLFO効果がかけられるまでの時間を設定します。

“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかけられます。

3-1b: Freq.Mod (Frequency Modulation)

OSC1 LFO1の速さの変化量を、2つのオルタネート・モジュレーションで調節します。

AMS1 (Freq. AMS1)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

オシレーター1用のLFO1の周波数をコントロールするソースを選択します(※p.152「AMS List」)。OSC1 LFO1はOSC1 LFO2でモジュレーションをかけることができます。

Int (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1(Freq. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムは、最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

例えば、“AMS1(Freq. AMS1)”がNote No.のとき、+の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーター1のLFOが速くなります。-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーター1のLFOが遅くなります。中心になるキーはC4です。

X50: “AMS1(Freq. AMS1)”がMod.Whl#01のとき、設定した値が大きいほど、[MOD]ホイールをコントロールしたときのOSC1 LFOスピードが速くなります。+99にすると、[MOD]ホイールを奥側へ最大に傾けたとき、LFOの速さが約64倍になります。

microX: “AMS1(Freq. AMS1)”がJS + Y #01のとき、設定した値が大きいほど、ジョイスティックをコントロールしたときのOSC1 LFOスピードが速くなります。+99にすると、ジョイスティックを奥側へ最大に傾けたとき、LFOの速さが約64倍になります。

AMS2 (Freq. AMS2)
[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Int (AMS2 Intensity) [-99...+99]
オシレーター 1 用の LFO1 の周波数をコントロールするオルタネート・モジュレーションです。

“ AMS1(Freq. AMS1)” “ Int(AMS1 Intensity)”

3-1c: MIDI/Tempo Sync. (Frequency MIDI/Tempo Sync.)

Sync. (MIDI/Tempo Sync.) [Off, On]
On(チェックする) LFO の周期がテンポ(MIDI Clock)に同期します。このとき、“ Frequency (3-1a) Freq.Mod(3-1b)”で設定した値は無効になります。

Base Note (Sync. Base Note)
[♪, ♪₃, ♪, ♪₃, ♪, ♪₃, ♪, ♪]

Times (Sync. Times) [01...16]
“ Sync.(MIDI/Tempo Sync.)”にチェックしているとき、“ ♪ (Tempo)”に対する音長“ Base Note(Sync. Base Note)”、倍数“ Times (Sync. Times)”を設定します。これらにより OSC1 LFO1 の周期が決定します。

例えば、“ Base Note(Sync. Base Note)”を ♪ (4 分音符) “ Times(Sync. Times)”を 04 にすると、LFO は 4 拍での 1 周期になります。アルペジエーターの“ ♪ (Tempo)”を変化させても、LFO は常に 4 拍周期となります。

■ 3-1: UTILITY



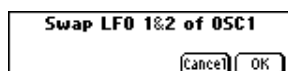
“ Write Program (0-1)

各ユーティリティの選択方法は“ PROG 0-1: UTILITY ”を参照してください。

Swap LFO 1&2

LFO1、2 の設定を入れ替えます。LFO1 の Freq.Mod(3-1b) の “ AMS1(Freq. AMS1)” “ AMS2(Freq. AMS2)”で LFO2 を選択している場合は、LFO1、2 の入れ替え後、LFO2 ではその設定が無効になります。OSC1 LFO1、OSC1 LFO2 ページより選んだ場合、OSC1 の LFO1、LFO2 を入れ替えます。

“ Swap LFO 1&2 ”を選択し、ダイアログを表示します。



実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

3-2: 1 LFO2 (OSC1 LFO2)

オシレーター 1 に対して使用できる 2 つめの LFO である OSC1 LFO2 を設定します(“ 3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)”)。ただし、Freq.Mod の “ AMS1(Freq. AMS1)” “ AMS2(Freq. AMS2)”では LFO でモジュレーションをかけることができません。

3-3: 2 LFO1 (OSC2 LFO1)

“ Mode(Oscillator Mode)” (1-1a) が Double のときに有効になります。オシレーター 2 に対して使用できる 1 つめの LFO である OSC2 LFO1 を設定します。(“ 3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)”)

3-4: 2 LFO2 (OSC2 LFO2)

“ Mode(Oscillator Mode)” (1-1a) が Double のときに有効になります。オシレーター 2 に対して使用できる 2 つめの LFO である OSC2 LFO2 を設定します。(“ 3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)” “ 3-2: 1 LFO2 (OSC1 LFO2)”)

PROG 4: Ed-Filter1

オシレーター1の音色をコントロールするフィルター1を設定します。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続を選択します。

“Mode(Oscillator Mode)”(1-1a)がSingle、Drumsのときフィルター1が使用でき、Doubleのときフィルター1、2が使用できます。Single、Drums時は、フィルター2に関するページは選択できません。

4-1: Basic

フィルター1(オシレーター1用)の基本となるタイプ、カットオフ周波数やレゾナンスを設定します。



4-1a: Filter1

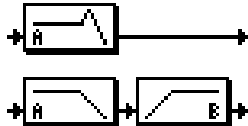
Type (Filter1 Type)

[Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]

フィルター1のタイプを選択します。

Low Pass Resonance: レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルターです。

Low Pass & High Pass: 12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものです。



Trim

[00...99]

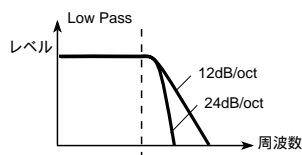
オシレーター1から出力された音声信号をフィルター1Aへ入力するレベルを設定します。

この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや、和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

4-1b: A (Filter A)

カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。倍音成分を削ることで明るく(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。

“Type(Filter1 Type)”がLow Pass Resonanceの方がカットのカーブが急峻です。



Frequency (A Frequency)

[00...99]

フィルター1Aのカットオフ周波数を設定します。

Resonance (A Resonance)

[00...99]

“Frequency(A Frequency)”で設定した周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

Reso.AMS (Resonance AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

“Resonance(A Resonance)”のレベルをコントロールするソースを選択します。(参照p.152「AMS List」)

Intensity (AMS Intensity)

[-99...+99]

“Resonance(A Resonance)”で設定したレゾナンス・レベルに対して、“Reso. AMS(Resonance AMS)”による効果の深さと方向を設定します。

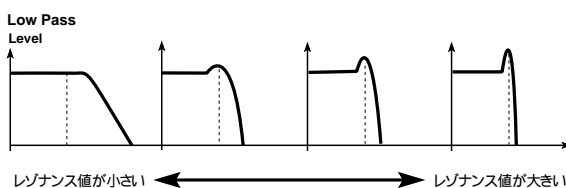
レゾナンスのレベルは、“Resonance(A Resonance)”と“Intensity(AMS Intensity)”の設定値の加算で決まります。

例えばVelocityを設定したとき、ベロシティの強弱でレゾナンスの効き方をコントロールします。

+の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が大きくなります。弱く弾くほど“Resonance(A Resonance)”で設定した効果に近づきます。

-の値にすると、強く弾くほどレゾナンスの効果が弱くなり、弱く弾くほど“Resonance(A Resonance)”で設定したレゾナンスの効果に近づきます。

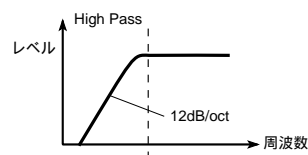
レゾナンスによる効果



4-1c: B (Filter B)

“Type(Filter1 Type)”(4-1a)がLow Pass & High Passのときに表示します。

カットオフ周波数よりも低音域をカットするフィルターです。低音を削ることで音色を細くします。



Frequency (B Frequency)

[00...99]

フィルター1Bのカットオフ周波数を設定します。

4-1: UTILITY

Write Program (0-1) Copy Oscillator Swap Oscillator (1-1)

4-2: Mod.1 (Filter1 Modulation1)

フィルター1のカットオフ周波数(Frequency(A/B Frequency))にモジュレーションをかけて音色を変化させるキーボード・トラックとフィルター1 EGのインテンシティ等を設定します。

PROG 4:Ed-Filter1		Mod.1:KBDTrk Key Low	
Keyboard Track			
4-2a	Key Low:C#4	High:C#4	Int. to A: +50 B: +50
	Ramp Low: -30	High: +00	
4-2b	Filter EG	Int. to A: +00 to B: +00	AMS: Off
		Vel to A: +37 to B: +00	Int. to A: +00 B: +00
Basic Mod.1 Mod.2 1foMod EG			

4-2c

4-2a: Keyboard Track AMSSource

フィルター1のカットオフ周波数のキーボード・トラックを設定します。弾く鍵盤の位置によるカットオフ周波数の変化を、Key: “ Low ”と“ High ”、Ramp: “ Low ”と“ High ”の各パラメーターで設定します。

Key:

キーボード・トラックがかかりはじまるノート・ナンバーを設定し、フィルター1A、Bに対する変化の深さと方向をそれぞれ Int. to A “ (Int. to) B ”で設定します。

“ Low(KBDTrk Key Low) ”から“ High(KBDTrk Key High) ”までの間では、カットオフ周波数が鍵盤の位置(音程)に沿って変化します。

X50: ノート・ナンバーは、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによって入力できます。

Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp (Ramp Setting):

キーボード・トラックの傾きを設定します。

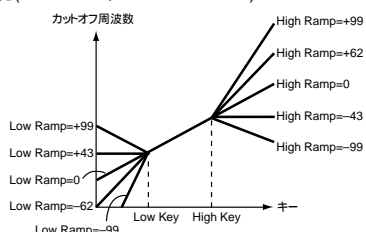
Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

“ Int. to A(KBDTrk Int. to A) ”、“ Int. to B(KBDTrk Int. to B) ”を + 50 に設定して、“ Low(KBDTrk Ramp Low) ”を - 62、“ High(KBDTrk Ramp High) ”を + 62 にすると、カットオフ周波数の傾きは、鍵盤の位置(音程)と同じになります。このように設定すると、“ Resonance(A Resonance) ”(4-1b)を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

“ Low(KBDTrk Ramp Low) ”を + 43、“ High(KBDTrk Ramp High) ”を - 43 にすると、カットオフ周波数の傾きはなくなります。鍵盤ごとにカットオフ周波数が変化しないようにするときに設定します。

弾く鍵盤の位置とRampの設定によるカットオフ周波数の変化(“ Int. to A ”、“ Int. to B ” = + 50)



Int. to A (KBDTrk Int. to A) [-99...+99]

“ Low(KBDTrk Key Low) ”、“ High(KBDTrk Key High) ”、“ Low(KBDTrk Ramp Low) ”、“ High(KBDTrk Ramp High) ”で設定したキーボード・トラックのフィルター1Aに対する効果の深さと方向を設定します。

+ 側ではキーボード・トラックの設定に対して正方向、- 側では逆方向の効果になります。

Int. to B (KBDTrk Int. to B) [-99...+99]

キーボード・トラックのフィルター1Bに対する効果の深さと方向を設定します。(“ Int. to A(KBDTrk Int. to A) ”)

4-2b: Filter EG

Int. to A (Intensity to A) [-99...+99]

フィルター1Aのカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター1 EGの効果の深さと方向を設定します。

+ の値にすると、Filter1 EG “ L(Level parameters) ”、“ T(Time parameters) ”(4-5a)で設定するEGレベルが+の部分では音色が明るく(鋭く)なり、-の部分では暗く(鈍く)なります。- の値にすると、Filter1 EG “ L(Level parameters) ”、“ T(Time parameters) ”で設定するEGレベルが+の部分では音色が暗く(鈍く)なり、-の部分では明るく(鋭く)なります。

Int. to B (Intensity to B) [-99...+99]

フィルター1Bのカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター1 EGの効果の深さと方向を設定します。(“ Int. to A(Intensity to A) ”)

Vel to A (Velocity to A) [-99...+99]

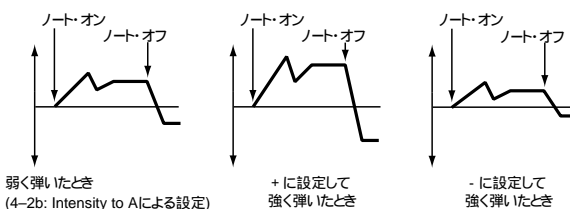
フィルター1Aのカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター1 EG “ Filter1 EG ” 4-5で設定)をベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

+ の値にすると、強く弾くほどフィルター1 EGによるカットオフの変化が大きくなります。- の値にすると、強く弾くほど逆相のEGによるカットオフの変化が大きくなります。

Vel to B (Velocity to B) [-99...+99]

フィルター1Bのカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター1 EGをベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。(“ Vel to A(Velocity to A) ”)

カットオフ周波数の変化



4-2c: AMS, Int to A, Int to B

AMS (Filter EG AMS) [Off, (EXT)]

フィルター1Aと1Bのカットオフ周波数に時間的な変化を与えるフィルター1 EGの効果の深さと方向をコントロールするソースを選択します。(“ p.152 ” AMS List)

Int. to A (AMS Int. to A) [-99...+99]

“AMS(Filter EG AMS)”によるフィルター1Aへの効果の深さと方向を設定します。

効果のかかり方については“Int. to A(Intensity to A)”を参照してください。

Int. to B (AMS Int. to B) [-99...+99]

“AMS(Filter EG AMS)”によるフィルター1Bへの効果の深さと方向を設定します。(“ Int. to A(Intensity to A) ”)

note “Int. to A(B)”、“Vel to A(B)”、“Int. to A(B)”AMS Int. to A/B)”によるそれぞれの設定の加算でフィルターEGによる効果の深さと方向が決定します。

■ 4-2: UTILITY

“Write Program (0-1)” “Copy Oscillator” “Swap Oscillator (1-1)”

4-3: Mod.2 (Filter1 Modulation2)

フィルター1のカットオフ周波数“Frequency(A/B Frequency)”にモジュレーションをかけて音色を変化させるコントローラーを設定します。

“Type(Filter Type)”(4-1a)がLow Pass Resonanceのときは、フィルターBに関するパラメーターは表示しません。

PROG 4:Ed-Filter1		Mod.2:Filter A AMS1	
Filter Modulation			
4-3a	Filter-A	AMS1: Off	Intensity: +00
		AMS2: KnobM2#19	Intensity: +10
	Filter-B	AMS1: Pitch Bend	Intensity: +00
4-3b		AMS2: MIDI AfterT	Intensity: +00
Basic Mod.1 Mod.2 LfoMod EG			

4-3a: Filter-A Modulation

AMS1 (Filter A AMS1) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

フィルター1Aのカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選択します。(“p.152” AMS List)

Intensity (A AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1(Filter A AMS1)”による効果の深さと方向を設定します。

X50: “AMS1(Filter A AMS1)”がPitchBendのとき、ここを+の値にして[PITCH]ホイールを奥方向に操作すると、カットオフ周波数が上がり、手前に操作すると下がります。 - の値にすると逆の動作になります。Filter A “Frequency(A Frequency)”(4-1b)の設定値への加算で動作します。

microX: “AMS1(Filter A AMS1)”がJS Xのとき、ここを+の値にしてジョイスティックを右側に倒すとカットオフ周波数が上がり、左側に倒すと下がります。 - の値にすると逆の動作になります。Filter A “Frequency(A Frequency)”(4-1b)の設定値への加算で動作します。

AMS2 (Filter A AMS2) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Intensity (A AMS2 Intensity) [-99...+99]

“AMS2(Filter A AMS2)”の選択と、そのソースによる効果の深さと方向を設定します。(“AMS1” “Intensity”)

4-3b: Filter-B Modulation

“Type(Filter Type)”(4-1a)がLow Pass & High Passのときに表示します。

フィルター1Bのカットオフ周波数に、2つのオルタネート・モジュレーション・ソースでモジュレーションをかけます。(“Filter-A Modulation”)

■ 4-3: UTILITY

“Write Program (0-1)” “Copy Oscillator” “Swap Oscillator (1-1)”

4-4: LfoMod (LFO Modulation)

フィルター1(オシレーター1 用)のカットオフ周波数にフィルター1 LFOで周期的に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。

PROG 4:Ed-Filter1		LFO Mod.:LFO1 Int. to A	
Filter LFO1/2 Modulation			
4-4a	LF01	Intensity to A: +00 to B: +00	AMS: Off
		JS-Y Int. to A: +00 to B: +00	Int. to A: +00 B: +00
4-4b	LF02	Intensity to A: +00 to B: +00	AMS: Off
		JS-Y Int. to A: +10 to B: +00	Int. to A: +00 B: +00
Basic Mod.1 Mod.2 LfoMod EG			

4-4a: Filter LFO1 Modulation

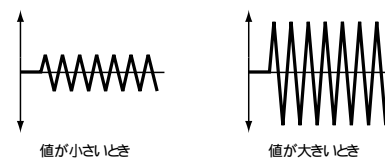
Intensity to A (LFO1 Int. to A) [-99...+99]

フィルター1Aのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1(3-1a で設定)で変調する深さと方向を設定します。 - の値にすると、逆相になります。

Intensity to B (LFO1 Int. to B) [-99...+99]

フィルター1Bのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1で変調する深さと方向を設定します。(“Intensity to A(LFO1 Int. to A)”)

カットオフの変化



JS-Y Int. to A (LFO1 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

X50: 7-3a “Knob1-B”をMIDI CC#02にしてREALTIME CONTROL Bモード[1]ノブを回すことでOSC1 LFO1をコントロールして、フィルター1Aのカットオフ周波数を変調します。その効果の深さと方向を設定します。設定した値が大きいほど、[1]ノブを右に回したときのフィルター1へのOSC1 LFO1による効果が大きくなります。

microX: ジョイスティックを - Y(手前) 方向へ操作することでOSC1 LFO1をコントロールして、フィルター1Aのカットオフ周波数を変調します。その効果の深さと方向を設定します。設定した値が大きいほど、ジョイスティックを - Y(手前) に傾けたときのフィルター1へのOSC1 LFO1による効果が大きくなります。

JS-Y Int. to B (LFO1 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

X50: 7-3a Knob1-B をMIDI CC#02にしてREALTIME CONTROL Bモード[1]ノブを回すことでOSC1 LFO1をコントロールして、フィルター1Bのカットオフ周波数を変調します。その効果の深さと方向を設定します。(「JS - Y Int. to A (LFO1 JS - Y Int. to A)」)

microX: ジョイスティックを-Y(手前)方向へ操作することでOSC1 LFO1をコントロールして、フィルター1Bのカットオフ周波数を変調します。その効果の深さと方向を設定します。(「JS - Y Int. to A (LFO1 JS - Y Int. to A)」)

AMS (LFO1 AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

フィルター1A、1B両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選択します。(「p.152「AMS List」」)

Int. to A (LFO1 AMS Int. to A) [-99...+99]

“AMS (LFO1 AMS)”によるフィルター1Aに対する効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS”をPedal #04、Global 0-3aのFoot Pedal Assign”をFoot Pedal (CC#04)にしたとき、設定した値が大きいくほど、ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・ペダルを踏み込んだときのOSC1 LFO1による効果が大きくなります。

Int. to B (LFO1 AMS Int. to B) [-99...+99]

“AMS (LFO1 AMS)”によるフィルター1Bに対する効果の深さと方向を設定します。(「Int. to A (LFO1 AMS Int. to A)」)

4-4b: Filter LFO2 Modulation

フィルター1A、1Bのカットオフ周波数に、周期的な変化を与えるOSC1 LFO 2(3-2で設定)の効果の深さを調節します。(「Filter LFO1 Modulation」4-4a)

Intensity to A (LFO2 Int. to A) [-99...+99]

Intensity to B (LFO2 Int. to B) [-99...+99]

JS-Y Int. to A (LFO2 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

JS-Y Int. to B (LFO2 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

AMS (LFO2 AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Int. to A (LFO2 AMS Int. to A) [-99...+99]

Int. to B (LFO2 AMS Int. to B) [-99...+99]

■ 4-4: UTILITY

「Write Program」(0-1)「Copy Oscillator」(Swap Oscillator) (1-1)

4-5: EG (Filter1 EG) AMSource

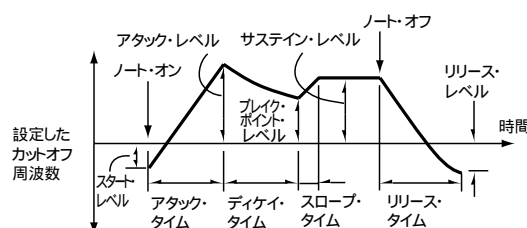
フィルター1A、1Bのカットオフ周波数を時間的に変化させるEGを設定します。

この設定がフィルター1のカットオフ周波数に与える効果の深さは“Filter EG”(4-2b)で設定します。



4-5a: Filter1 EG

フィルター1 EGの時間的な変化を設定します。



L (Level parameters):

“Type (Filter Type)” (4-1a)で設定したフィルターによって動作は異なります。例えば、Low Pass Resonanceで、“Int. to A” (4-2b)が+の値のとき、ここを+の値にすると音色が明るく(鋭く)なり、-の値にすると音色が暗く(鈍く)なります。

S (Start Level) [-99...+99]

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

A (Attack Level) [-99...+99]

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

B (Break Point Level) [-99...+99]

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

S (Sustain Level) [-99...+99]

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

R (Release Level) [-99...+99]

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

T (Time parameters):

それぞれの時間を設定します。

A (Attack Time) [00...99]

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

D (Decay Time) [00...99]

アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

S (Slope Time)

[00...99]

ディケイ・タイムが終わったときからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

R (Release Time)

[00...99]

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

4-5b: Level Mod. (Level Modulation)

フィルタ1 EGの「L (Level parameters)」をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS (Level Mod. AMS)

[Off, (KT, EXT)]

フィルタ1 EGの「L (Level parameters)」をコントロールするソースを選択します。(参照p.152「AMS List」)

I (AMS Intensity)

[-99...+99]

“AMS (Level Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。0にすると、“Filter1 EG (4-5a)”で設定したレベルで動作します。

例えば、“AMS (Level Mod. AMS)”がVelocityのとき、“S (AMS SW Start)”、“A (AMS SW Attack)”、“B (AMS SW Break)”を+にして“L (AMS Intensity)”を+の値にすると、強く弾くほどEGレベルは上がり、-の値にすると強く弾くほどEGレベルは下がります。

S (AMS SW Start)

[-, 0, +]

“AMS (Level Mod. AMS)”による“S (Start Level)”の変化の方向を設定します。“L (AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

A (AMS SW Attack)

[-, 0, +]

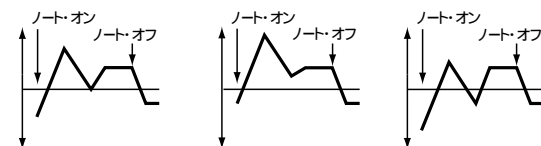
“AMS (Level Mod. AMS)”による“A (Attack Level)”の変化の方向を設定します。“L (AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

B (AMS SW Break)

[-, 0, +]

“AMS (Level Mod. AMS)”による“B (Break Point Level)”の変化の方向を設定します。“L (AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

Filter1 EG 変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= +の値)



“S”, “A”, “B”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき
“S”, “A”, “B”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき
“S”, “A”, “B”を-に設定して鍵盤を強く弾いたとき
(4-5a: Filter1 EG による設定)

4-5c: Time Mod. (Time Modulation)

フィルタ1 EGの「T (Time parameters)」をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS1 (Time Mod. AMS1)

[Off, (KT, EXT)]

フィルタ1 EGの「T (Time parameters)」をコントロールするソースを選択します。(参照p.152「AMS List」)

I (AMS1 Intensity)

[-99...+99]

“AMS1 (Time Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。0にすると“Filter1 EG (4-5a)”に設定した時間で動作します。

例えば、“AMS1 (Time Mod. AMS1)”がFlt KTr +/-のとき、“Keyboard Track (4-2a)”の設定によってEGの「T (Time parameters)」をコントロールします。“I”が+の値で“Ramp (Ramp Setting)” (4-2a) が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“Ramp (Ramp Setting)”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“A (AMS1 SW Attack)”、“D (AMS1 SW Decay)”、“S (AMS1 SW Slope)”、“R (AMS1 SW Release)”でそれぞれ設定します。

“AMS1 (Time Mod. AMS1)”がVelocityのとき、+の値にすると強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると、強く弾くほどEGタイムは短くなります。0にすると“Filter1 EG”に設定した時間で動作します。

A (AMS1 SW Attack)

[-, 0, +]

“AMS1 (Time Mod. AMS1)”によるアタック・タイムの変化の方向を設定します。“L (AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

D (AMS1 SW Decay)

[-, 0, +]

“AMS1 (Time Mod. AMS1)”によるディケイ・タイムの変化の方向を設定します。“L (AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

S (AMS1 SW Slope)

[-, 0, +]

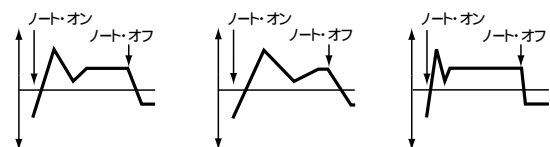
“AMS1 (Time Mod. AMS1)”によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。“L (AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

R (AMS1 SW Release)

[-, 0, +]

“AMS1 (Time Mod. AMS1)”によるリリース・タイムの変化の方向を設定します。“L (AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Filter1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= +の値)



“A”, “D”, “S”, “R”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき
“A”, “D”, “S”, “R”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき
“A”, “D”, “S”, “R”を-に設定して鍵盤を強く弾いたとき
(4-5a: Filter1 EG による設定)

AMS2 (Time Mod. AMS2)

[Off, (KT, EXT)]

I (AMS2 Intensity)

[-99...+99]

A (AMS2 SW Attack)

[-, 0, +]

D (AMS2 SW Decay)

[-, 0, +]

S (AMS2 SW Slope)

[-, 0, +]

R (AMS2 SW Release)

[-, 0, +]

フィルタ1 EGの「Time」をコントロールする“AMS2”を設定します。(参照“AMS1 (Time Mod. AMS1)”~“R (AMS1 SW Release)”)

■ 4-5: UTILITY

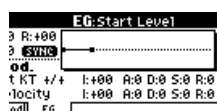


「Write Program」(0-1)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(1-1)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Sync Both EGs

ユーティリティ・メニューで「Sync Both EGs」を選び、クリック・ポインターのセンターを押すと「Sync Both EGs」の左側にチェック・マークが付き、ディスプレイのエンベロープ・カーブの左側に「SYNC」アイコンが表示されます。



この状態では、フィルター1 EGとフィルター2 EGを同時にエディットできます。(どちらか片方をエディットすると、もう一方も変化します。)

note “Sync Both EGs”はフィルターEGとアンプEGに対して、別々にシンクさせることができます。例えば6-3dでシンクさせると、ここでもシンクします。

note “Mode(Oscillator Mode)”(1-1a)がDoubleのときにのみ選択できます。

PROG 5: Ed-Filter2

5-1: Basic

5-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1)

5-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2)

5-4: lfoMod (LFO Modulation)

5-5: EG (Filter2 EG) AMSOURCE

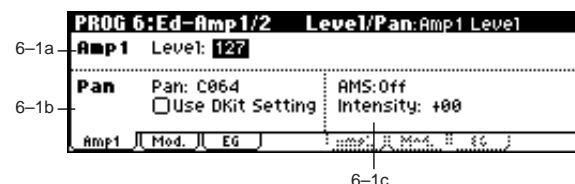
オシレーター2の音色をコントロールするフィルター2を設定します。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続を選択します。“Mode(Oscillator Mode)”(1-1a)がDoubleのときフィルター2が使用できます。(「PROG 4: Ed-Filter1」)

PROG 6: Ed-Amp1/2

オシレーター1の音量をコントロールするアンプ1とオシレーター2の音量をコントロールするアンプ2を設定します。また、各オシレーターのパンを設定します。

6-1: Lvl/Pan (Amp1 Level/Pan)

オシレーター1の音量とパンを設定します。



6-1a: Amp1 Level

Level (Amp1 Level) [0...127]

オシレーター1の音量を設定します。

MIDI プログラムの音量は、CC#7(ボリューム) CC#11(エクスプレッション)の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとにCC#7とCC#11を掛け合わせた値となります。グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 1-1a)でコントロールします。

6-1b: Pan

Pan (Amp1 Pan)

[Random, L001...C064...R127]

オシレーター1のパン(音の定位)を設定します。

L001で左側に振り切り、C064で中央に定位、R127で右側に振り切ります。

Random: ノート・オンのたびに異なる定位で発音します。

MIDI CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左側に振り切り、64でオシレーターごとの「Pan」の設定値、127で右側に振り切ります。グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 1-1a)でコントロールします。

Use DKit Setting [Off, On]

“Mode(Oscillator Mode)”(1-1a)がDrumsのときに有効です。

On(チェックする): ドラムキットでKeyごとに設定した「Pan」(GLOBAL 4-3a)の値で出力します。“Mode(Oscillator Mode)”がDrumsのときは、通常この設定にします。

Off(チェックしない): ドラムキットのすべてが「Pan(Amp1 Pan)」の設定になります。

6-1c: AMS, Intensity

AMS (Pan AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

パンを変化させるためのソースを選択します(※p.152「AMS List」)。“Pan(Amp1 Pan)”の設定を基準にして変化します。

Intensity

[-99...+99]

“AMS(Pan AMS)”による効果の深さを設定します。

例えば、“Pan(Amp1 Pan)”の設定値がC064で“AMS(Pan AMS)”がNote Numberのとき、+の値にすると、C4を境にしてノート・ナンバーが、大きくなる(高音を弾く)ほど定位が右側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほど定位が左側に移動します。-の値にするとこれらは逆に動作します。

6-1: UTILITY

※「Write Program」(0-1)「Copy Oscillator」,「Swap Oscillator」(1-1)

6-2: Mod. (Amp1 Modulation)

アンプ1(オシレーター1用)にモジュレーションをかけて、音量を変化させるための設定を行います。

	PROG 6:Ed-Amp1/2		Mod.:KBDTrk Key Low			
6-2a	Keyboard Track		Key Low:C4	High:C4		
			Ramp Low:+10	High:-10		
6-2b	Amp Mod.	Velocity Int: +60	AMS:KnobM2#19	Int:-24		
	LF01 Mod.	Intensity: +00	AMS:SW 2 #81	Int:+99		
	LF02 Mod.	Intensity: +00	AMS:Off	Int:+00		
	Amp1	Mod.	EG	Amp2	Mod.	EG
	6-2c					

6-2c

6-2a: Keyboard Track

オシレーター1の音量をキーボード・トラックでコントロールします。弾く鍵盤の位置による音量の変化を、“Key”と“Ramp”の各パラメーターで設定します。

Key (Keyboard Track Key):

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。“Low(KBDTrk Key Low)”から“High(KBDTrk Key High)”までの間では、音量の変化はありません。

X50: ノート・ナンバーは、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによって設定できます。

Low (KBDTrk Key Low)

[C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

High (KBDTrk Key High)

[C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp (Ramp Setting):

キーボード・トラックの傾きを設定します。

Low (KBDTrk Ramp Low)

[-99...+99]

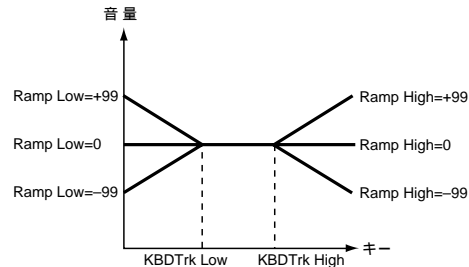
+の値にすると“Low(KBDTrk Key Low)”で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

High (KBDTrk Ramp High)

[-99...+99]

+の値にすると、“High(KBDTrk Key High)”で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、-の値にすると音量は下がります。

弾く鍵盤の位置とRampの設定による音量変化



6-2b: Amp Mod., LFO1 Mod., LFO2 Mod.

オシレーター1の音量を、ペロシティ、OSC1 LFO1、OSC1 LFO2、でコントロールするための設定をします。

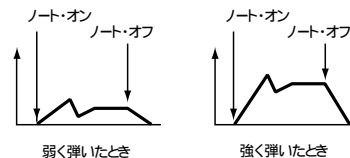
Amp Mod. (Amp Modulation):

Velocity Int. (Amp Velocity Int.) [-99...+99]

+の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。

-の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。

音量の変化(+に設定した場合)



LFO1 Mod. (LFO1 Modulation):

Intensity (LFO1 Intensity)

[-99...+99]

オシレーター1の音量を“OSC1 LFO1”(3-1)で変化させる深さと方向を設定します。-の値でLFOは逆相になります。

LFO2 Mod. (LFO2 Modulation):

Intensity (LFO2 Intensity)

[-99...+99]

オシレーター1の音量を“OSC1 LFO2”(3-2)で変化させる深さと方向を設定します。前述の“LFO1 Mod.(LFO1 Modulation)”を参照してください。

6-2c: AMS, Int.

AMS (Amp AMS)

[Off, (PEG, FEG, EXT)]

アンプ1の音量をコントロールするソースを選択します(※p.152「AMS List」)。(EXT)Velocityは選択できません。

Int. (AMS Intensity)

[-99...+99]

“AMS(Amp AMS)”による効果の深さと方向を設定します。音量は、アンプEGによる音量変化にAlternate Modulation等の値をかけ算したもので、アンプEGの各レベルが小さいとAlternate Modulationによるモジュレーションのかかりも小さくなります。

例えば、“AMS(Amp AMS)”がPedal #04、Global 0-3aの“Foot Pedal Assign”がFoot Pedal (CC#04)のとき、+の値にしてASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・ペダルを踏み込むと音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。-の値にしてフット・ペダルを踏み込むと、音量は下がります。

AMS (LFO1 AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

オシレーター1の音量を“OSC1 LFO1 (3-1)”で変化させる深さをコントロールするソースを選択します。(※p.152「AMS List」)

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

設定の絶対値が大きいほど“AMS”による“OSC1 LFO1”の効果が大きくなります。-の値でLFOは逆相になります。

AMS (LFO2 AMS)

[Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

オシレーター1の音量を“OSC1 LFO2 (3-2)”で変化させる深さをコントロールするソースを選択します。(※p.152「AMS List」)

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

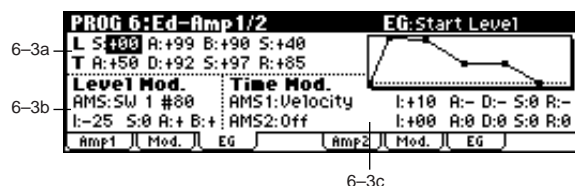
設定の絶対値が大きいほど“AMS”による“OSC1 LFO2”の効果が大きくなります。-の値でLFOは逆相になります。

6-2: UTILITY

※「Write Program (0-1)」「Copy Oscillator」「Swap Oscillator (1-1)」

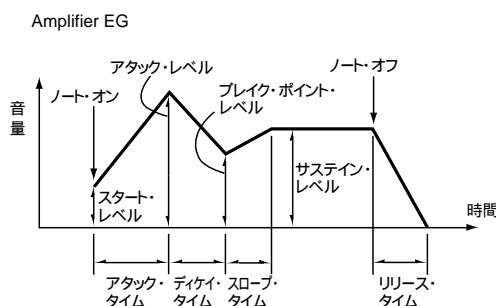
6-3: EG (Amp1 EG) AMS Source

オシレーター1に音量の時間的な変化をコントロールするアンプ1EGを設定します。



6-3a: Amp1 EG

アンプ1EGの時間的な変化を設定します。



L (Level parameters):

S (Start Level) [00...99]

ノート・オン時の音量レベルを設定します。音の頭で「カッ」と発音させたいときは、ここを大きな値に設定します。

A (Attack Level) [00...99]

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

B (Break Point Level) [00...99]

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

S (Sustain Level) [00...99]

スローブ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定します。

Time (Time parameters):

A (Attack Time) [00...99]

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。スタート・レベルが0のときは、音の立ち上がりの時間となります。

D (Decay Time) [00...99]

アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

S (Slope Time) [00...99]

ブレイク・ポイント・レベルに達してからサステイン・レベルになるまでの時間を設定します。

R (Release Time) [00...99]

ノート・オフ時から、音量が0になるまでの時間を設定します。

6-3b: Level Mod. (Level Modulation)

“Amp1 EG (6-3a)”で設定したアンプ1 EGレベルをAMSでコントロールします。

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

アンプ1 EGの“Level”をコントロールするソースを選択します。(※p.152「AMS List」)

I (AMS Intensity) [-99...+99]

“AMS(Level Mod. AMS)”の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS(Level Mod. AMS)”がVelocityのとき、“S (AMS SW Start)”、“A (AMS SW Attack)”、“B (AMS SW Break)”を+にして、“I (AMS Intensity)”を+の値にすると強く弾くほどアンプ1 EGの音量レベルは上がり、-の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0にすると“Amp1 EG (6-3a)”で設定したレベルで動作します。

S (AMS SW Start) [-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“S (Start Level)”の変化の方向を設定します。“I (AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化しません。

A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

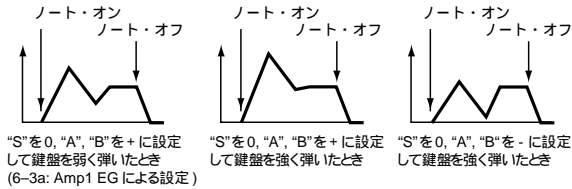
“AMS(Level Mod. AMS)”による“A (Attack Level)”の変化の方向を設定します。“I (AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化しません。

B (AMS SW Break)

[-, 0, +]

“AMS(Level Mod. AMS)”による“B(Break Point Level)”の変化の方向を設定します。“I(AMS Intensity)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化しません。

Amp1 EG 変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= + の値)



“S”を0, “A”, “B”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき (6-3a: Amp1 EG による設定)

“S”を0, “A”, “B”を+に設定して鍵盤を強く弾いたとき

“S”を0, “A”, “B”を-に設定して鍵盤を強く弾いたとき

6-3c: Time Mod. (Time Modulation)

“Amp1 EG (6-3a)”で設定したアンプ1 EG タイムを2つのAMSでコントロールします。

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

アンプ1 EGの“Time”をコントロールするソースを選択します。(参照: p.152 「AMS List」)

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1(Time Mod. AMS1)”がAmp KT +/-のとき、“Keyboard Track (6-2a)”の設定によってEG“Time”をコントロールします。“I”を+の値にすると“Ramp(Ramp Setting)”が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“Ramp(Ramp Setting)”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“A(AMS1 SW Attack)”、“D(AMS1 SW Decay)”、“S(AMS1 SW Slope)”、“R(AMS1 SW Release)”でそれぞれ設定します。

“AMS1(Time Mod. AMS1)”がVelocityのとき、+の値にすると強く弾くほどEGタイムは長くなり、-の値にすると強く弾くほどEGタイムは短くなります。0にすると、“Amp1 EG (6-3a)”に設定した時間で動作します。

A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”による“A(Attack Time)”の変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

D (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

“AMS1(Time Mod. AMS1)”による“D(Decay Time)”の変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

S (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

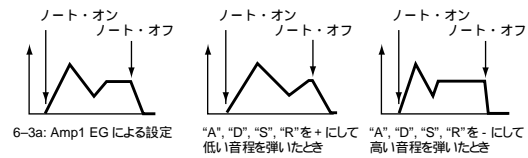
“AMS1(Time Mod. AMS1)”による“S(Slope Time)”の変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

R (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

“AMS1”による“R(Release Time)”の変化の方向を設定します。“I(AMS1 Intensity)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

Amp1 EG 変化 (タイム)

(AMS=Amp KTrk + / +, Intensity= + の値)
(Amp Keyboard Track(6-2a) Low Ramp= + の値、High Ramp= + の値の場合)



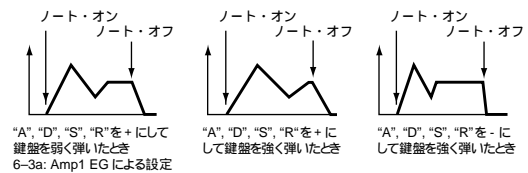
6-3a: Amp1 EG による設定

“A”, “D”, “S”, “R”を+にして低い音程を弾いたとき

“A”, “D”, “S”, “R”を-にして高い音程を弾いたとき

Amp1 EG 変化 (タイム)

(AMS=Velocity, Intensity= + の値)



6-3a: Amp1 EG による設定

“A”, “D”, “S”, “R”を+にして鍵盤を強く弾いたとき

“A”, “D”, “S”, “R”を-にして鍵盤を強く弾いたとき

AMS2 (Time Mod. AMS2)

[Off, (KT, EXT)]

I (AMS2 Intensity)

[-99...+99]

A (AMS2 SW Attack)

[-, 0, +]

D (AMS2 SW Decay)

[-, 0, +]

S (AMS2 SW Slope)

[-, 0, +]

R (AMS2 SW Release)

[-, 0, +]

アンプ1 EGの“Time”をコントロールする“AMS2(Time Mod. AMS2)”を設定します。(参照: AMS1(Time Mod. AMS1) ~ “R (AMS1 SW Release)”)

6-3: UTILITY



「Write Program (0-1)」「Copy Oscillator」「Swap Oscillator (1-1)」

各ユーティリティの選択方法は「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Sync Both EGs

ユーティリティメニューで“Sync Both EGs”を選び、クリック・ポインターのセンターを押すと「Sync Both EGs」の左側にチェック・マークが付いた状態になります。この状態では、アンプ1EGとアンプ2EGを同時にエディットできます(どちらか片方をエディットすると、もう一方も変化します)。(参照: 4-5: UTILITY **note**)

6-4: Lvl/Pan (Amp2 Level/Pan)

6-5: Mod. (Amp2 Modulation)

6-6: EG (Amp2 EG) **AMSource**

“Mode(Oscillator Mode) (1-1a)”がDoubleのときに表示します。(参照: PROG 6: Ed-Amp1/2)

PROG 7: Ed-Arpeg/Ctrl (Arpeggiator/Controls)

プログラムで使用するアルペジエーターの動作を設定します。また、以下のコントローラーの機能を設定します。

X50: REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードおよび[SW1][SW2]キーの機能。

microX: REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードの機能。

アルペジオの設定は、プログラムを切り替えたときに自動的にそのプログラムにメモリされているアルペジエーターの設定に切り替えることができます(Auto Arpeg. Program (GLOBAL 0-1c) : On)。

アルペジオのオン/オフは[ARP ON/OFF]キーで切り替えます。オン時は、キーのLEDが点灯します。

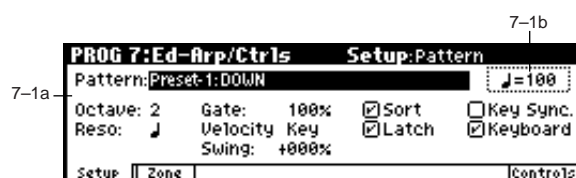
REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-GATE]ノブ、[ARP-VELOCITY]ノブ、[ARP-LENGTH]ノブ、[TEMPO]ノブ、[ARP ON/OFF]キーの状態は、プログラムごとに保存することができます。

これらの設定が有効になるのは、Auto Arpeg. Program が On のときです。

MIDI アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにレコーディングすることができます。(p.178)

note “Pattern”、“Resolution”、“Octave”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”、“↓ (Tempo)”は0: PlayのArpeg. Playページでも設定できます。

7-1: Setup (Arpeg. Setup)



7-1a: Arpeggiator Setup

OG X50: p.89、microX: p.91を参照してください。

Pattern* [Preset-0...Preset-4, U000...U250]
アルペジオ・パターンを選択します。

Preset-0: UP	プリセット・アルペジオ・パターン
Preset-1: DOWN	プリセット・アルペジオ・パターン
Preset-2: ALT1	プリセット・アルペジオ・パターン
Preset-3: ALT2	プリセット・アルペジオ・パターン
Preset-4: RANDOM	プリセット・アルペジオ・パターン
U000...U250	プリロード・ユーザー・アルペジオ・パターン用

Preset-0 ~ Preset-4 は、プリセット・アルペジオ・パターン、U000 ~ U250はユーザー・アルペジオ・パターンです。ユーザー・アルペジオ・パターンはGLOBAL 5: Arpeg. Patternで作成することができます。

X50: U000 ~ U250のアルペジオ・パターンは、テン・キー[0] ~ [9]、[ENTER]キーで選択することができます。

Octave* [1, 2, 3, 4]
アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。

ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、“Octave Motion” (GLOBAL 5-1c) の設定によってアルペジオの展開が異なります。

Reso (Resolution)* [♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫]
アルペジオのレゾリューション(分解能)を設定します。設定した♪, ♪, ♫, ♫, ♫, ♫を基準にアルペジオを展開します。“↓ (Tempo)”と“Resolution”の設定によって、アルペジオ・パターンのスピードが決定します。

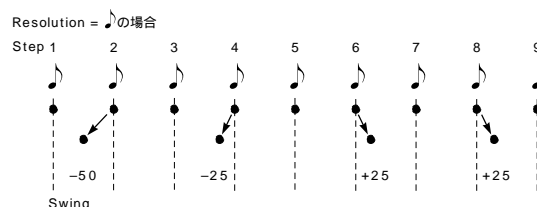
Gate [000...100(%), Step]
アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。000 ~ 100(%) 常に設定したゲート・タイムで動作します。Step: “Pattern”でユーザー・アルペジオ・パターンU000 ~ U250を選んでいるときに有効で、各ステップに設定したゲート値で動作します。

REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-GATE]ノブでもコントロールすることができます。ゲート・タイムはノブを左に回すと短く、右に回すと長く変化します。12時方向のとき、ここで設定したゲートの長さで動作します。

Velocity [001...127, Key, Step]
アルペジオ音のベロシティを設定します。001 ~ 127: 常に設定したベロシティ値で動作します。Key: 打鍵時のベロシティ値で動作します。Step: “Pattern”でユーザー・アルペジオ・パターンU000 ~ U250を選んでいるときに有効で、各ステップに設定したベロシティ値で動作します。

REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-VELOCITY]ノブでもコントロールすることができます。ベロシティはノブを左に回すと小さい値、右に回すと大きな値に変化します。12時方向のとき、ここで設定したベロシティ値で動作します。

Swing [-100...+100(%)]
先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらしします。



Sort* [Off, On]

同時に押さえている複数のノート(鍵盤)をアルペジオに展開し、発音する順番を設定します。

On(チェックする): ノート・オンした順番にかかわらず、音程順をもとにしてアルペジオが展開します。

Off(チェックしない): ノート・オンした順番をもとにしてアルペジオが展開します。

Latch* [Off, On]

鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続くかを設定します。On(チェックする): 鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続きます。

Off(チェックしない): 鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

Key Sync.* [Off, On]

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、“♪(Tempo)”に常に従うかを設定します。

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

Off(チェックしない): “♪(Tempo)”に常に従います。

Keyboard* [Off, On]

アルペジオ音と同時に鍵盤による演奏が発音するかを設定します。

On(チェックする): アルペジオ音と一緒に打鍵による発音もします。例えば、同時に複数の鍵盤を押さえたとき、打鍵による発音と展開されたアルペジオ音を同時に発音し、演奏することができます。

Off(チェックしない): アルペジオ音だけが発音します。

*: これらのパラメーターは0-3: Arp. Playページでも設定できます。

7-1b: Arpeggiator Tempo

♪(Tempo) [040...240, EXT]

テンポを設定します。

⏮ p.3 “♪(Tempo)” (0-1a)

■ 7-1: UTILITY



⏮ 「Write Program」(0-1)

Copy Arpeggiator

“Copy Arpeggiator”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジオ設定を選択します。

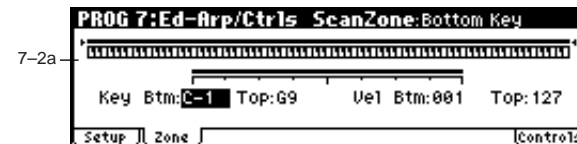
X50: PROG BANK キーを押して、バンクを選ぶことができます。また、テンキー[0]~[9]、[ENTER]キーでナンバーを選択でき

ます。

コンビネーション、マルチ・セットからコピーする場合、A、Bのどちらの設定をコピーするか選択します。

コピー・アルペジオを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

7-2: Zone (Scan Zone)



7-2a: Scan Zone

Zone Map

“Scan Zone”の範囲を表示します。

Key:

Btm (Bottom Key) [C-1...G9]

Top (Top Key) [C-1...G9]

アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。

“Top”ではその上限、“Btm”ではその下限を設定します。

Vel:

Btm (Bottom Velocity) [001...127]

Top (Top Velocity) [001...127]

アルペジエーターが動作するベロシティの範囲を設定します。

“Top”ではその上限、“Btm”ではその下限を設定します。

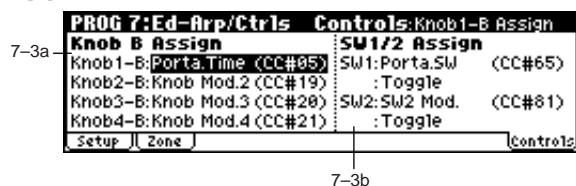
X50: ノート・ナンバーとベロシティは、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによっても設定できます。

■ 7-2: UTILITY

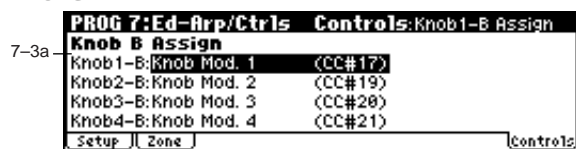
⏮ 「Write Program」(0-1) 「Copy Arpeggiator」(7-1)

7-3: Controls

X50



microX



7-3a: Knob B Assign

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブの B モードに機能 (おもにコントロール・チェンジの種類) をアサインします。(※p.162「Realtime Control Knobs B Assign List」)

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS の B モードで、それぞれの [1] ~ [4] ノブを操作したときに有効です。

Knob1-B (Knob1-B Assign) AMSource [Off...MIDI CC#95]

Knob2-B (Knob2-B Assign) AMSource [Off...MIDI CC#95]

Knob3-B (Knob3-B Assign) AMSource [Off...MIDI CC#95]

Knob4-B (Knob4-B Assign) AMSource [Off...MIDI CC#95]

X50: 7-3b: SW1/2 Assign

X50 の [SW1] [SW2] キーの機能をアサインします。(※p.161「SW1, SW2 Assign List」)

SW1 Assign AMSource [Off...PitchBend Lock]
[SW1] キーに機能をアサインします。

オン / オフの状態はプログラムのライト時に保存されます。機能の設定を変えると、オフの状態にリセットされます。

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

[SW1] キーを押したときのオン / オフの状態を設定します。
Toggle: [SW1] キーを押すたびにオン / オフが切り替わります。
Momentary: [SW1] キーを押しているときだけオンになります。

SW2 Assign AMSource [Off...PitchBend Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

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

7-3: UTILITY

※「Write Program」(0-1)

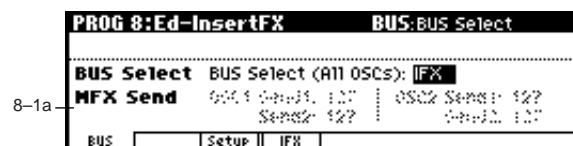
PROG 8: Ed-InsertFX

※ インサート・エフェクトの詳細については、「6. Effect Guide」p.97 を参照してください。

8-1: BUS

オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

次図は、「Mode (Oscillator Mode)」(1-1a) を Single、または Double にしたときの表示です。



8-1a: BUS

BUS Select:

BUS Select (All OSCs) [L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

オシレーター 1、2 出力のバスを設定します。

1/2 にすると、オシレーターのパン設定 (6-1b、6-4) で (INDIVIDUAL OUTPUT) 1 と 2 にステレオで出力します。オシレーターのパンを CC#10 (パン) やオルタネート・モジュレーション (AMS) などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/R に設定して (MAIN OUTPUT) L/MONO、R に出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態を (INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2 に出力する場合は、「BUS Select」を IFX に設定し、「Insert Effect」(8-2a) に 00: No Effect を選び、IFX 通過後の「BUS Select」(8-2a) で、1/2 を設定してください。

MFX Send:

OSC1 Send1 [000...127]

オシレーター 1 の出力がマスター・エフェクト 1 へ送られる量 (センド・レベル) を設定します。「BUS Select」を L/R、Off に設定しているときに有効です。

「BUS Select」を IFX に設定しているときのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルは、Setup ページの IFX 通過後の「S1 (Send1 (MFX1))」、「S2 (Send2 (MFX2))」(8-2a) で設定します。

OSC1 Send2 [000...127]

OSC1 の出力がマスター・エフェクト 2 へ送られる量 (センド・レベル) を設定します。(※「OSC1 Send1」)

OSC2 Send1 [000...127]

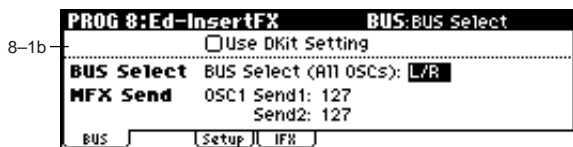
OSC2 Send2 [000...127]

OSC2 の出力がマスター・エフェクト 1、2 へ送られる量 (センド・レベル) を設定します。「Mode (Oscillator Mode)」(1-1a) が Double で、「BUS Select」を L/R、Off に設定しているときに有効です。(※「OSC1 Send1」)

MIDI CC#93でOSC1、2 Send1 レベル、#91で、OSC1、2 Send2 レベルをコントロールできます。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 1-1a)でコントロールします。実際のセンド・レベルは、オシレーターごとのセンド・レベルの設定値とのかけ算となります。

8-1b: Use DKit Setting

次図は、“ Mode(Oscillator Mode)”(1-1a)をDrumsにしたときの表示です。



Use DKit Setting

[Off, On]

“ Mode(Oscillator Mode)”がDrumsの場合に有効です。SingleまたはDoubleの場合は無効となります。

On(チェックする) 選択しているドラムキットの各キーごとの“ BUS(BUS Select)”(GLOBAL 4-3a)の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけたり、個別にINDIVIDUAL OUTPUTへ出力したりする場合にチェックします。

Off(チェックしない) “ BUS Select ” “ MFX Send ” (8-1a)の設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントがここで設定したバスに送られます。

8-1: UTILITY



Write Program (0-1)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、マルチ・セットのエフェクト設定をコピーします。

“ Copy Insert Effect ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。

X50: PROG BANK キーを押して、バンクを選ぶことができます。また、テンキー[0]~[9]、[ENTER]キーでナンバーを選択できます。

コピーするエフェクトを選択します。マスター・エフェクトからもコピーできます。

Master Effect マスター・エフェクトからコピーした場合、マスター・エフェクト関連のルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全に同じにはなりません。

“ Post IFX Mixer Setting ”にチェックするとコピー元のインサート・エフェクト通過後の“ Pan(CC#8)” “ BUS Select ” “ S1(Send1(MFX1)) ” “ S2(Send2(MFX2)) ”の設定も同時にコピーします。チェックしないときはエフェクトの種類、そのパラメーターのみをコピーします。

コピー・インサート・エフェクトを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

8-2: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン / オフ、パン等を設定します。インサート・エフェクトではダイレクト音(Dry)は、常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。(8-2p.98)



8-2a: InsertFX Setup

IFX On/Off

[Off, On]

インサート・エフェクトのオン / オフを設定します。

Offでは入力をそのまま出力します。(00: No Effect ではオンとオフは同じです。)

MIDI ここでの設定とは別にコントロール・チェンジCC#92でインサート・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1~127で元の設定になります。“ MIDI Channel ” (GLOBAL 1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Insert Effect

[00...89: name]

インサート・エフェクトの種類を選択します。01: St.Amp Sim ~ 89: Reverb-Gateまでの89種類から選択します。また、これらのエフェクトは、ユーティリティ “ Select by Category ” (8-2c)でカテゴリから選択することもできます。

Pan(CC#8) (Post IFX Pan CC#8)

[L000...C064...R127]

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。“ BUS Select ”がL/Rのときにのみ有効です。(8-2p.98)

MIDI CC#8でコントロールできます。

BUS Select

[L/R, 1, 2, 1/2, Off]

インサート・エフェクト通過後、どのBUSに送るかを設定します。通常L/Rに設定します。INDIVIDUAL OUTPUTへ出力したい場合は、1、2、1/2に設定します。Offは“ S1(Send1(MFX1)) ” “ S2(Send2(MFX2)) ”を使用してさらにマスター・エフェクトへ直列接続する場合に設定します。

S1 (Send1 (MFX1))

[000...127]

S2 (Send2 (MFX2))

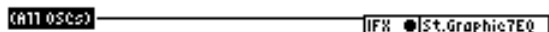
[000...127]

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“ BUS Select ” (8-1a)をL/RまたはOffに設定しているときに有効です。

MIDI CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールできます。* MIDI Channel (GLOBAL 1-1a)で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

8-2b: Routing

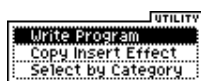
インサート・エフェクトの設定状態を表示します。



インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン / オフの状態を表示します。

(All OSCs)を選択して、VALUEコントローラーで“ BUS Select ”(8-1a)を設定することができます。

8-2: UTILITY



* “ Write Program ” (0-1) “ Copy Insert Effect ” (8-1)

各ユーティリティの選択方法は“ PROG 0-1: UTILITY ”を参照してください。

Select by Category

カテゴリからインサート・エフェクトを選択します。

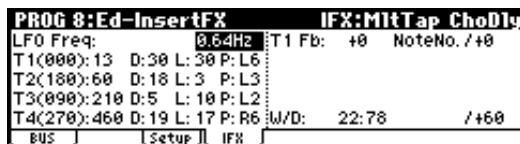
操作方法は“ Select by Category ” (p.2)を参照してください。



note このコマンドは、8-2のパラメーターを選択しているときに有効です。

8-3: IFX (Insert Effect)

Setupページで選択したIFXのエフェクト・パラメーターを設定します。(*p.104 ~)



MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 1-1a)でコントロールします。(* “ Dynamic Modulation Source (D.mod) ” p.157)

8-3: UTILITY

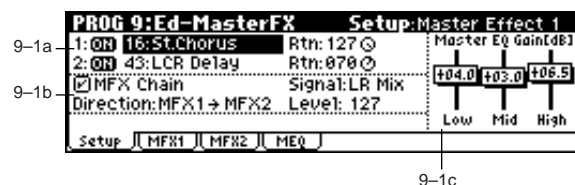
* “ Write Program ” (0-1)

PROG 9: Ed-MasterFX

* マスター・エフェクトの詳細については、 “ 6. Effect Guide ” p.97を参照してください。

9-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン / オフ、チェーンやマスターEQを設定します。



9-1a: Master Effect Setup

マスター・エフェクトはダイレクト音(Dry)を出力しません。リターン・レベル(“ Rtn 1 ” “ Rtn 2 ”)でエフェクト音(Wet)をL、Rバスへ送り、ダイレクト音(“ BUS Select ” L/R: 8-1a、8-2a)とミックスします。

マスター・エフェクトはモノラル入力です。オシレーター、インサート・エフェクト通過後のL、Rに定位した音は “ S1(Send1 (MFX1)) ” “ S2(Send2 (MFX2)) ” のレベル設定に従って、モノラルにミックスされマスター・エフェクトに入ります。

! マスター・エフェクトの入出力はモノ・イン - ステレオアウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, On]

マスター・エフェクト1、2のオン / オフを設定します。オフでは出力をミュートします。

MIDI ここでの設定とは別にマスター・エフェクト1はCC#94、マスター・エフェクト2はCC#95でオン / オフにできます。値が0でオフ、1 ~ 127で元の設定になります。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 1-1a)でコントロールします。

Master Effect 1, 2 [00...89: name]

マスター・エフェクト1、2の種類を選択します。、01:St.Amp Sim ~ 89:Reverb-Gateまでの89種類から選択します。00:No Effectの場合は、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

マスター・エフェクトからL/Rバス(メイン出力L/MONO、R)へのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

9-1b: Chain

MFX Chain [Off, On]

On(チェックする) MFX1、MFX2間のチェーン(直列接続)がオンになります。(*p.102)

Off(チェックしない) MFX1、MFX2間のチェーンがオフ(並列)になります。

Direction (Chain Direction)

[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

チェーンをオンしたときのMFX1、MFX2間の接続方向を設定します。

MFX1 MFX2: MFX1、MFX2の順番で接続します。

MFX2 MFX1: MFX2、MFX1の順番で接続します。

Signal (Chain Signal)[LR Mix, L Only, R Only]

チェーンをオンしたときの、最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力信号をどのように、次のマスター・エフェクトの入力(モノ)と接続するかを設定します。

L/R Mix: 最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力L、Rをミックスして、次のマスター・エフェクトに入力します。

L Only, R Only: 出力のLまたはRチャンネルのみを次のマスター・エフェクトに入力します。

Level (Chain Level)

[000...127]

チェーンをオンしたときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへの送りレベルを設定します。

9-1c: Master EQ Gain[dB]

L/Rバスから(MAIN OUTPUT) L/MONO、Rに出力する直前にある3バンドEQのゲインを設定します。マスターEQ(9-4)の各“Gain”とリンクしています。

Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

“Low”、“Mid”、“High”のカットオフ周波数、“Mid”の“Q”はMEQページで設定します。単位は“dB”です。

■ 9-1: UTILITY



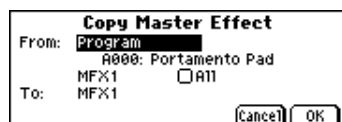
「Write Program」(0-1)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Copy Master Effect

任意のプログラム、コンビネーション、マルチ・セットのエフェクト設定をコピーします。

ユーティリティ“Copy Master Effect”を選択してダイアログを表示します。



“From”でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。

X50: PROG BANK キーを押して、バンクを選ぶことができます。また、テンキー[0]~[9]、[ENTER]キーでナンバーを選択できます。

コピーするエフェクトを選択します。MFX1、2を選ぶと“Rtn (Return)”(リターン・レベル)も同時にコピーされます。Master EQを選ぶとマスターEQの設定のみがコピーされます。インサート・エフェクトからもコピーできます。“All”にチェックするとマスター・エフェクト、マスターEQ全体の設定がコピーされます。

インサート・エフェクトからコピーした場合、ルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全にはなりません。

“To”でコピー先のマスター・エフェクトを選択します。

コピー・マスター・エフェクトを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Swap Master Effect

MFX1とMFX2の設定をスワップ(入れ替え)します。

ユーティリティ“Swap Master Effect”を選択してダイアログを表示します。



スワップ・マスター・エフェクトを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Select by Category

カテゴリーからマスター・エフェクトを選択します。

操作方法は、「Select by Category」(p.2)を参照してください。



note このコマンドは、9-1aのパラメーターを選択しているときに有効です。

9-2: MFX 1 (Master Effect1)

9-3: MFX 2 (Master Effect2)

Setupページで、MFX1、2にそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(※p.104 ~)

PROG 9:Ed-MasterFX		MFX1:St.Chorus	
LFO Wave:	Triangle	L Dly: 8.0ms	R Dly: 10.0ms
LFO Phase:	+180 deg	Depth: 50	Kb1#17 / +0
Freq:0.60Hz	Off	/+0.28	Pre EQ Trim: 90
BPM/MIDI Sync:	Off	BPM: 120	LoEQ: +2.0dB
Base: J	Times: 1	W/D: 35:65	HiEQ: +8.0dB
Setup		MFX1	MFX2

note エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル「 MIDI Channel 7 GLOBAL 1-1a)でコントロールします。(※「 Dynamic Modulation Source (D.mod)」 p.157)

■ 9-2(3): UTILITY

※「 Write Program (0-1)

9-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンドのステレオ・イコライザーです。L/Rバスから(MAIN OUTPUT) L/MONO、Rへ出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調節)を行います。

また、高域と低域のゲイン(“ High Gain ”、“ Low Gain ”)をコントロールするモジュレーション・ソースを“ Low Gain Mod-Src. ”と“ High Gain Mod-src. ”で設定します。(※p.149)

PROG 9:Ed-MasterFX		:Master EQ	
Low Cutoff: 120Hz		Gain:	+4.0dB
Mid Cutoff: 3.20kHz	Q: 0.5	Gain:	+3.0dB
High Cutoff: 10.10kHz		Gain:	+6.5dB
Low Gain Mod-Src:	Off		
High Gain Mod-Src:	Off		
Setup		MFX1	MFX2

■ 9-4: UTILITY

※「 Write Program (0-1)

2. Combinationモード

COMBI PAGE MENU

Combinationモードでの各ページの選択方法はp.1を参照してください。

Play	Combination *PAGE MENU*	
Tone Adjust	Timber Param	MIDI Filter1
MIDI Filter2	Key Zone	Velocity Zone
Arp/Controls	Insert Effect	Master Effect

Play	0: Play	コンビネーションの選択と演奏。 ティンバーのプログラムの選択、パン、レベルの設定。 アルペジオ・パターンの選択や設定。 <i>microX</i> : エクスターナル・コントロール・セットの選択。(※p.33)
Tone Adjust	1: Ed-Tone Adjust	各ティンバーで使用するプログラムの選択。 プログラムのパン、ボリュームの設定。 トーン・アジャストによるパラメーターの調節。(※p.38)
Track Parameter 2:	Ed-Track Param	ティンバーごとのMIDI、OSC、Pitch、ディレイ、スケールの設定。(※p.40)
MIDI Filter 1 3:	Ed-MIDI Filter1	ティンバーごとの各種MIDIメッセージ送受信のフィルター設定: Prog Change、AfterTouch、JS、Ribbon Ctrl。(※p.43)
MIDI Filter 2 4:	Ed-MIDI Filter2	ティンバーごとの各種MIDIメッセージ送受信のフィルター設定: Realtime Control Knob、SW、Other Ctrl Change。(※p.44)
Key Zone	5: Ed-Key Zone	ティンバーごとのキー・ゾーンの設定。(※p.46)
Velocity Zone	6: Ed-Vel Zone	ティンバーごとのベロシティ・ゾーンの設定。(※p.47)
Arp/Controls	7: Ed-Arp/Ctrl	アルペジエーターの設定(0: Playのパラメーターと共通のものはどちらもエディット可能)、 コントローラーの設定。(※p.48)
Insert Effect	8: Ed-InsertFX	ティンバーごとのBUSとマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(※p.51)
Master Effect	9: Ed-MasterFX	マスター・エフェクトの選択と設定。 マスターEQの設定。(※p.53)

COMBI 0: Play

コンビネーションを選択して、演奏するためのページです。
コンビネーションは、同時に最大8個のプログラムを組み合わせで使用することができます。

0-1: Combi (Combination)

X50

COMBI 0: Play		Combination: Combi Select
0-1a	Bank A	Category 00: Keyboard ♪=098
0-1b	000: StereophonicKeys	
	SW1 Octave Down	Knob1E Attack Knob3E RMod3
	SW2 FBend Lock	Knob2E RMod2 Knob4E RMod4
	Combi	Prog Mix Arp. A Arp. B

microX

COMBI 0: Play		Combination: Combi Select
0-1a	Bank A	Category 00: Keyboard ♪=098
0-1b	000: Groovy Monsters	
	Knob 1-B	Knob 2-B Knob 3-B Knob 4-B
	F/A Attack	Knob Mod.2 Knob Mod.3 Knob Mod.4
	Combi	Prog Mix Arp. A Arp. B [Ext.Ctrl]

0-1a: Bank, Combi Select, Category, Cat.Hold, 10's Hold, ♪(Tempo)

Bank (Bank Select)

[Bank A...C]

コンビネーション・バンクを表示します。
すべてのバンクで書き替えが可能です。各バンクには128コンビネーション、合計384のコンビネーション・エリアがあります。

Bank A	プリロード・コンビネーション用
Bank B	
Bank C	

X50: COMBI BANK [A] ~ [C]キーを押してバンクを選択します。

microX: COMBINATION [A] ~ [C]キーを押してバンクを選択します。COMBINATION [A] ~ [C]キーを押すと、他のモードにいても自動的にCombinationモードに入ります。

Combi Select (Combination Select)

[0...127: name]

コンビネーションを選択します。このパラメーターを選び、次の方法で切り替えます。

X50:

- [VALUE]ダイヤルを回す。
- [INC][DEC]キーを押す。
- テン・キー[0] ~ [9]でコンビネーション・ナンバーを入力して、[ENTER]キーで確定する。
- クリッカブル・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼]で選び、センターを押して確定する。
- 10 's HOLD(※p.34)

- ・ COMBI BANK [A] ~ [C]によるバンク選択 (p.33)
- ・ Cat. HOLDによるカテゴリからの選択 (p.34)
- ・ “Select by Category”によるカテゴリからの選択 (p.34)
- ・ フット・スイッチによる選択 (p.80、164)
- ・ MIDIプログラム・チェンジの受信による選択 (p.172)

microX

- ・ [VALUE]ダイヤルを回す。
- ・ クリッカブル・ポインターのセンター(中央)を押して表示を反転させ、[▲][▼]で選び、センターを押して確定する。
- ・ “Select by Category”によるカテゴリからの選択 (p.34)
- ・ [CATEGORY]キーとPROGRAMキー、COMBINATIONキーによるカテゴリからの選択 (p.2)
- ・ フット・スイッチによる選択 (p.80、164)
- ・ MIDIプログラム・チェンジの受信による選択 (p.172)

Category [00...15: name]

コンビネーション・カテゴリを選択します。
コンビネーションは、カテゴリに分類されています。16個のカテゴリがあります。カテゴリを選択し、そのカテゴリに含まれるコンビネーションを選ぶことができます。
カテゴリからコンビネーションを選択するには、以下を使用します。(PROG 0-1a)

note 各コンビネーションにカテゴリを設定するときは、ユーティリティ“Write Combination”(0-1)で行います。また、カテゴリ名の変更は“Category Name Comb. 00-07、08-15”(GLOBAL 3-3/4)で行います。

Select by Category

ユーティリティ“Select by Category”でカテゴリからコンビネーションを選択します。(PROG 0-1a)

microX: Category&Bank

[CATEGORY]キーとPROGRAMキー、COMBINATIONキーによるカテゴリからの選択 (p.2)

X50: Cat.HOLD

[./HOLD]キーを押すと **Cat. HOLD** が表示されます。カテゴリが固定されます。(PROG 0-1a)
解除するときは、[./HOLD]キーを2回押して **Cat. HOLD** の表示を消します。

X50: 10's HOLD

[./HOLD]キーを押すと **10's HOLD** が表示されます。コンビネーション・ナンバー10の位が固定されます。(PROG 0-1a)
解除するときは、[./HOLD]キーを押して **10's HOLD** の表示を消します。

♪(Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブでも調節できます。EXTは“MIDI Clock”(GLOBAL 1-1a)がExt-MIDI、Ext-USB、またはAutoでスレーブのときに表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。
このパラメーターは7: Ed-Arp/Ctrls, Setupでも設定できます。

X50: [ENTER]キーを数回押す、そのタイミングでテンポを設定できます。また、GLOBAL 0-3: Footページの“Foot SW Assign”をTap Tempoにすると、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチでテンポを設定できます。

microX: GLOBAL 0-3: Footページの“Foot SW Assign”をTap Tempoにすると、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチでテンポを設定できます。

0-1b: Combination Information

X50: 選択しているコンビネーションの情報を表示します。
“SW1”、“SW2”、REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE1~4]ノブにアサインされている機能を表示します。

microX: 選択しているコンビネーションの情報を表示します。
REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE1~4]ノブにアサインされている機能を表示します。

0-1: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Write Combination

エディットしたコンビネーションを本機のメモリーにライトします。
大切なコンビネーションは必ずライトしてください。エディットしたコンビネーションは、ライトする前に電源をオフにしたり他のコンビネーションを選択すると復元できません。
操作方法は、“Write Program”(PROG 0-1)を参照してください。



“Category”でライトするコンビネーションのカテゴリを指定すると、COMBI 0: Playでコンビネーションを選択するときカテゴリから選ぶことができます。

Solo Selected Timbre

“Solo Selected Timbre”を選択するたびに、ソロ機能のオン/オフが切り替わります。

ユーティリティ・メニューから“Solo Selected Timbre”を選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押して実行します。実行すると、メニューの“Solo Selected Timbre”の左側にチェック・マークが付いた状態になり、ソロ機能がオンになります。

ティンバーごとのパラメーターが表示されるページで、ソロにするティンバーを選択(0: Play, Progページの“Program Select”等)すると、そのティンバーのみが発音し、他のティンバーはミュートされます。各ページの“Selected Timbre Information”(0-2d)に“Solo”が表示されます。

別のティンバーをソロにするときは、ソロにしたいティンバーのパラメーターを選択します。

ソロ機能を解除するときは、再度ユーティリティ・メニューから“Solo Selected Timbre”を選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

note ソロ機能によってミュートしたティンバーは、“Status”(2-1a)がEXT、EX2のとき、そのティンバーで設定しているMIDIノート・オン/オフを送信しません。

Select by Category

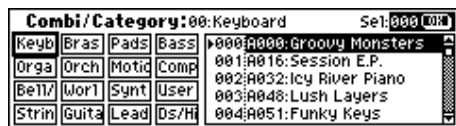
カテゴリーからコンビネーションを選びます。

操作方法は、「Select by Category」(p.2)を参照してください。

X50



microX



0-2: Prog (Timbre Program)

ティンバーで使用するプログラムを選択します。



0-2a: Bank, Combi Select, Cat.Hold, 10's Hold, ♪(Tempo)

Bank [Bank A...C]

Combi Select (Combination Select) [0...127: name]

X50: Cat. (Cat. HOLD)

X50: 10's (10's HOLD)

♪(Tempo) [040...240, EXT]

Combiページと同様にコンビネーションの選択とアルページターのテンポを設定します。(p.0-1a)

0-2b: Timbre Number & Category

Timbre Number & Category 1...8

ティンバーのナンバーとプログラム・カテゴリーの省略名を表示します。

0-2c: Program Select, Program Name

Program Select [A000...g128]

ティンバーで使用するプログラムを選択します。このパラメーターを選び、次の方法で切り替えます。

X50:

- ・[VALUE]ダイヤルを回す。
- ・[INC]/[DEC]キーを押す。
- ・テン・キー[0] ~ [9]でプログラム・ナンバーを入力して、[ENTER]キーで確定する。
- ・クリックابل・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲]/[▼]で選び、センターを押して確定する。

・PROG BANK [A] ~ [GM]によるバンク選択(p.33)

・“Select by Category”によるカテゴリーからの選択(p.36)

・MIDIプログラム・チェンジの受信による選択(p.171)

microX:

- ・[VALUE]ダイヤルを回す。
- ・クリックابل・ポインターのセンター(中央)を押して表示を反転させ、[▲]/[▼]で選び、センターを押して確定する。
- ・“Select by Category”によるカテゴリーからの選択(p.36)
- ・MIDIプログラム・チェンジの受信による選択(p.171)

MIDI

本機でコンビネーションを選択すると、コンビネーション・ナンバーのMIDIプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 1-1a)で送信されます。同時に“Status (2-1a)”がEXT、EX2のティンバーでは、そのティンバーで設定しているMIDIチャンネルで、バンク・セレクト、プログラム・チェンジとボリューム(CC#7)を送信します。ただしグローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定したティンバーでは送信されません。送信時、EX2のティンバーは“Program Select”のバンクを“-”と表示し、“Bank (EX2) MSB”、“Bank (EX2) LSB (2-1a)”で設定したバンク・ナンバーを送信します。

また、本機の操作によるMIDIメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。同時に“Status”がEXT、EX2のティンバーはそのティンバーのMIDIチャンネルで同じメッセージを送信します。

受信したバンク・セレクト、プログラム・チェンジのMIDIチャンネルは、“Status (2-1a)”がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致すると、そのティンバーのプログラムが変わります。ただし、受信したMIDIチャンネルがグローバルMIDIチャンネル MIDI Channel”と同じときはコンビネーションが変わります。

コンビネーションを変えないようにするには、グローバルMIDIチャンネルが受信するMIDIチャンネルと一致しないように変更するか、“Comb (Combi Change)”(GLOBAL 1-1b)をOff(チェックしない)にします。また“Bank (Bank Change)”(GLOBAL 1-1b)をOff(チェックしない)にするとバンクを変えずにプログラム・ナンバーだけが変わります。

コンビネーションを変えずにプログラムを変える場合、“Program Change (3-1a)”でOn、Offを設定することによって、MIDIチャンネルが一致していても、あるティンバーはプログラムを変え、あるティンバーは変えないといった設定も可能です。

“Program Select”は、1: Ed-Tone Adjust, Progページでも設定できます。

Program Name

ティンバーで使用するプログラムの名前の一部を表示します。GMドラムス・バンクのときは、ドラムス・バンク(d)を表示します。

0-2d: Selected Timbre Information

現在、エディットの対象となっているティンバー(1~8)情報を表示します。

Timbre No.: Bank No., Prog No.: and name

ティンバー・ナンバー、そのティンバーで設定しているプログラム・バンク、ナンバー、ネームを表示します。

Status (INT, Off, EXT, EX2)

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を表示します。

Ch (01...16, Gch)

ティンバーで設定しているMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

0-2: UTILITY



「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (0-1)

Select by Category (Combi/Category, Prog T1...T8/Category)

カテゴリからコンビネーションまたはティンバーで使用するプログラムを選びます。

“Combi Select”を選択している場合にユーティリティ “Select by Category” を選ぶと、Combi/Categoryダイアログが表示され、コンビネーションをカテゴリから選ぶことができます。(p.34)

“Program Select”を選択している場合にユーティリティ “Select by Category” を選ぶと、Prog T1...T8/Categoryダイアログが表示され、ティンバーで使用するプログラムをカテゴリから選ぶことができます。

カテゴリからの選択方法についてはp.2を参照してください。

0-3: Mix (Mixer)

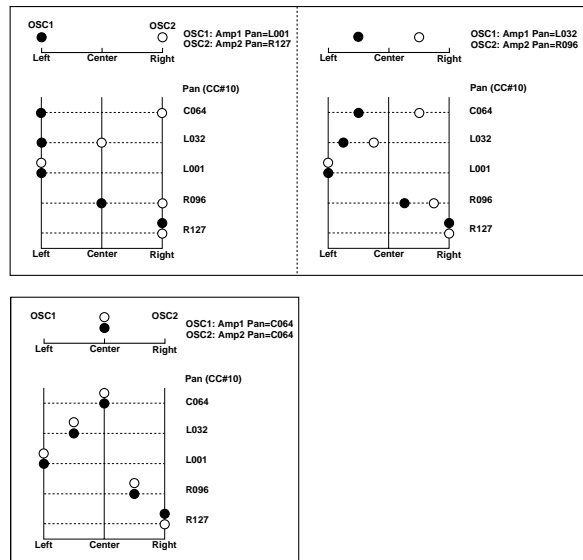
ティンバー1~8のパンとボリュームを設定します。



0-3a: Pan, Volume

Pan [RND, L001...C064...R127]

ティンバー1~8のパンを設定します。L001...C064...R127: L001で左側に振り切った状態、R127で右側に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現します。



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定が無視されます。その場合は8: Ed-InsertFX, Setupページの“Par(CC#8)”でインサート・エフェクト通過後のパンを調節します。(「3. ミキサー(Mixer)」p.99)
RND: ノート・オンのたびにオシレーターのパンがランダムに変化します。

MIDI “Status (2-1a)”がINTのとき、MIDIコントロール・チェンジ#1(パンポット)の受信でコントロールされ、設定が変わります。CC#10が0または1で左に振り切り、64で中央、127で右に振り切ります。
各ティンバーのMIDIチャンネル MIDI Channel (2-1a) でコントロールします。

このパラメーターは、1: Ed-Tone Adjust, Mixer ページでも設定できます。

Volume [000...127]

ティンバー1~8のボリューム(音量)を設定します。

MIDI ティンバーの音量は、ここでのボリュームの設定値とMIDIボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11) をかけ合わせた値となります。“Status (2-1a)”がINTのとき、MIDI CC#7、CC#11の受信でティンバーの音量をコントロールできます。(本パラメーターの設定値には影響しません。)

“Status”がEXTまたはEX2のとき、コンビネーションを切り替えると、パラメーターの設定値をMIDI CC#7で送信します。ただし、グローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定されたティンバーは送信しません。
各ティンバーのMIDIチャンネル MIDI Channel (2-1a) でコントロールします。

このパラメーターは、1: Ed-Tone Adjust, Mixer ページでも設定できます。

0-3: UTILITY



「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (0-1)
「Select by Category」 (0-1、PROG 0-1)

Hold Balance

ティンバー1～8のボリューム・バランスを保たせながら音量を変化させるときに使用します。

ティンバーの「Volume」を選択し、ユーティリティ・メニューで「Hold Balance」を選び、クリックابل・ポインターのセンターを押すと、「Hold Balance」の左側にチェック・マークが付いた状態になります(LCD画面右上に[Hold Bal.]が表示されます)。

この状態では、いずれかの「Volume」の値を変えると、その他のティンバーのボリュームも同時に変わります。ティンバー1～8のボリュームはバランスを保ちながら値が変わります。

0-4: Arp. A (Arpeggio Play A)

0-5: Arp. B (Arpeggio Play B)

コンビネーションのアルペジエーターを設定します。コンビネーションでは2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

アルペジエーターのパラメーターは7: Ed-Arp/Ctrlsでエディットしますが、ここでもおもなパラメーターをエディットできます。COMBI 0: Playでの演奏中にアルペジオ・パターンを変えるなどリアルタイムでのエディットが可能です。

エディットした内容は「Write Combination」で保存します。REALTIME CONTROLS Cモード [TEMP-GATE] ノブ、[ARP-VELOCITY] ノブ、[ARP-LENGTH] ノブ、[TEMPO] ノブでもアルペジエーターをリアルタイムにエディットできます。(※OG X50: p.90、microX: p.92)



0-4(5) a: Arpeggiator Run, Timbre assign

Arpeggiator Run A, B (Run A, B) [Off, On]

[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが「Assign」(7-1b)でティンバーにアサインされている場合に起動します。

アルペジエーターがオンの状態でもA、Bそれぞれのオン/オフをコントロールできます。このパラメーターは7: Ed-Arp/Ctrls, Setupページでも設定できます。

Timbre assign

アルペジエーターA、Bがアサインされているティンバー1～8を表示します。「Assign」(7-1b)で設定します。

0-4(5) b: Arpeggiator A(B)

Pattern [Preset-0...Preset-4, U000...U250]

Reso (Resolution) [1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2]

Octave [1, 2, 3, 4]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します(※「PROG: Ed-Arp/Ctrls」)。

これらのパラメーターはCOMBI 7: Ed-Arp/Ctrls, Arp.A, Arp.Bページでも設定できます。

0-4(5): UTILITY

※「Write Combination」,「Solo Selected Timbre」,「Select by Category」(0-1)

microX: 0-6: Ext. Control

エクスターナル・コントロールは、REALTIME CONTROLSの各ノブを外部MIDI機器をコントロールするときに使用します。

4つのノブにそれぞれMIDIコントロール・チェンジとMIDIチャンネルを割り当てることができ、3つの設定(A、B、C)を切り替えて、コントロールします。1セットは合計12(4×3)のMIDIコントロール・チェンジを送信することができます。このセットをエクスターナル・コントロール・セットと呼び、64のセットから選択します。(※p.5)

note ここでは、選択したエクスターナル・コントロール・セットの設定内容が表示されます。エクスターナル・コントロールはGlobalモードでアサインします。



0-6a: External Control

Ext. Control (Setup Select) [00...63]

エクスターナル・コントロール(のエクスターナル・セット)を選びます。

note この設定はコンビネーションにライト(保存)されません。

Select [A, B, C]

エクスターナル・コントロール・セットの各ノブの設定を表示します。有効になっているセットが反転表示になります。グループ(A、B、C)は[SELECT]キーで切り替えます。

MIDI Channel [01...16, Gch]

MIDIチャンネルを表示します。

Gch: Globalモードで設定したグローバルMIDIチャンネルで送信します。Gchに設定したノブは、個々にチャンネルを変えなくて

も、グローバルMIDIチャンネルを変更することによって、一括して別のチャンネルに変えることができます。

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

ノブで送信するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

■ 0-6: UTILITY

Write Combination Solo Selected Timbre Select by Category (0-1)

COMBI 1: Ed-Tone Adjust

1-1: Prog (Timbre Program)

ティンバーで使用するプログラムを選択します。これらのパラメーターは、0: Play, Progページでも設定することができます。



1-1a: Program Select, Program Name

Program Select

ティンバーで使用するプログラムを選択します。(0-2c)

Program Name

ティンバーで選択しているプログラム名の一部を表示します。(0-2c)

■ 1-1: UTILITY

Write Combination Solo Selected Timbre (0-1)
Select by Category(Combi/Category, Prog T1...T8/Category)(0-2)

1-2: Mix (Mixer)

ティンバー1～8のパンとボリュームを設定します。これらのパラメーターは、0: Play, Mixerページでも設定することができます。



1-2a: Pan, Volume

Pan

ティンバー1～8のパンを設定します。(0-3a)

Volume

ティンバー1～8のボリューム(音量)を設定します。(0-3a)

■ 1-2: UTILITY

Write Combination Solo Selected Timbre (0-1)

1-3: TA1 (Tone Adjust 1)

1-4: TA2 (Tone Adjust 2)

1-5: TA3 (Tone Adjust 3)

トーン・アジャスト機能でティンバーごとのプログラム音色を一時的に調節します。コンビネーションの作成中に、Programモードに戻ってプログラムをエディットすることなく、コンビネーションの音色に合わせて音色を丸くしたり、アタックを速くするなどの調節が可能です。ティンバーごとにフィルター・カットオフ、レゾナンス、フィルターEG、アンプEG等のパラメーターを最大6つ配置し、調節します。



1-3(4)(5)a: Destination 1-6, Value 1-6

Destination 1-6 [LPF Fc...Reverse]

調節するパラメーターを選択します。

Value 1-6 [-99...+99, -12.00...+12.00, -1200...+1200, Off...On]

“Destination 1-6”で選択したパラメーターの値を設定します。値を+00またはPRGに設定すると、プログラムの設定が有効になります。

note 通常、同じティンバーで複数の“Destination”に同じパラメーターを選択しないようにします。選択した場合、次のように動作します。

Hold、Reverse以外

同一のパラメーターを選択した“Destination”の“Value”はトラックごとに加算されます。ただし、“Destination”でコントロールするパラメーターの“Value”は、設定範囲を超えることはありません。例えば、同一ティンバーにDetune1が3つアサインされた場合、それぞれの“Value”が+1000、+1000、+1000だと+1200になります。(加算結果+3000をDetune1パラメーターの設定範囲である+1200で制限) また、+1000、+1000、-1000だと+1000になります。

Hold、Reverse

複数の“Destination”の最後の設定が有効になります。

“Destination 1-6”と“Value 1-6”

設定できるパラメーターおよび値を以下に示します。

LPF Fc (Low Pass Filter Cutoff Frequency)

[-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のローパス・フィルターのカットオフ周波数を調節します。調節すると音色の明るさが変化します。CC#74受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

Reso.HP (Resonance/High Pass Filter Cutoff Frequency)

[-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調節します。プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。CC#71受信時と同じパラメーター

ターをコントロールします。(※p.175)

F EG Int (Filter EG Intensity)

[-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかかり具合)を調節します。CC#79受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

A Vel I. (Amp Velocity Intensity)

[-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のアンプ・ペロシティ・インテンシティ(アンプへのペロシティのかかり具合)を調節します。Amp Modulationの“Velocity Intensity”(※p.22 6-2b)をコントロールします。

F.A EG A (Filter/Amp EG Attack Time)

[-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターとアンプのEGアタック・タイムを調節します。またその効果を最大限に生かすために、アンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも同時に調節されます。CC#73受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

F.A EG D (Filter/Amp EG Decay Time)

[-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターとアンプのEGディケイ・タイム、スロープ・タイムを調節します。CC#75受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

F.A EG S (Filter/Amp EG Sustain Level)

[-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターとアンプのEGサステイン・レベルを調節します。CC#70受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

F.A EG R (Filter/Amp EG Release Time)

[-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターとアンプのEGリリース・タイムを調節します。CC#72受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

F EG A (Filter EG Attack Time)

[-99...+00...+99]

F EG D (Filter EG Decay Time)

[-99...+00...+99]

F EG S (Filter EG Sustain Level)

[-99...+00...+99]

F EG R (Filter EG Release Time)

[-99...+00...+99]

それぞれ“A(Attack Time)”、“D(Decay Time)”、“S(Sustain Level)”、“R(Release Time)”のFilterパラメーターのみを調節します。(※PROG 4-5a)

A EG A (Amp EG Attack Time)

[-99...+00...+99]

A EG D (Amp EG Decay Time)

[-99...+00...+99]

A EG S (Amp EG Sustain Level)

[-99...+00...+99]

A EG R (Amp EG Release Time)

[-99...+00...+99]

それぞれ“A(Attack Time)”、“D(Decay Time)”、“S(Sustain Level)”、“R(Release Time)”のAmpパラメーターのみを調節します。(※PROG 6-3a、6-6a)

LFO1 Sp (LFO1 Speed) [-199...+00...+199]
プログラムOSC1/2のLFO1スピードを調節します。CC#76受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

PLFO1 I. (Pitch LFO1 Intensity) [-12.00...+00.00...+12.00]
プログラムOSC1/2のピッチLFO1インテンシティ(LFO1のピッチ・モジュレーションのかかり具合)を調節します。CC#77受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)


LFO1 Fd (LFO1 Fade) [-99...+00...+99]
プログラムOSC1/2のLFO1 "Fade"パラメーター(LFOによる効果がかかりはじめてから最大になるまでの時間、3-1a ※p.14)をコントロールします。

LFO1 DI (LFO1 Delay) [-99...+00...+99]
プログラムOSC1/2のピッチLFO1ディレイ(ノート・オンからLFOによる効果がかかりはじめるまでの時間)を調節します。CC#78受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

P.Strch (Pitch Stretch) [-12...+00...+12]
プログラムOSC1/2のトランスポーズとチューンを同時に調節します。元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。Performance Editor の "Stretch(Pitch Stretch) (0-2b)"と同じパラメーターをコントロールします。(※p.4)

Dtune 1 (Detune 1) [-1200...+0000...+1200]
プログラムOSC1のチューンを調節します。OSC1 Multisample の "Tune" (1-2c ※p.8)をコントロールします。

Dtune 2 (Detune 2) [-1200...+0000...+1200]
プログラムOSC2のチューンを調節します。OSC2 Multisample の "Tune" (1-2c ※p.8)をコントロールします。

 プログラムの "Oscillator Mode" (1-1a ※p.6)が "Double" のときだけ有効です。

Hold [Off, PRG, On]
プログラムVoice Assignの "Hold" (1-1b ※p.6)をコントロールします。

Offのとき、その効果を最大限に生かすため、OSC1/2 Amp EG の Release Timeパラメーターを0に設定します。
通常、ドラムス・プログラムで効果的に使用できます。Offにすると、キー・オフのタイミングが有効となり、キー・オン/オフのタイミングでゲート・タイムをコントロールできます。すでに作成したドラム・トラックに対して、Offにしてみると面白い効果が得られる場合があります。

Reverse [Off, PRG, On]
プログラムOSC1/2のマルチサンプルごと、ドラムサンプルごと の "Rev (Reverse)"パラメーター(PROG 1-2b ※p.8、GLOBAL 4-1b ※p.87)をコントロールします。Onにすると、すべてのマルチサンプルとドラムサンプルが逆再生します。Offにすると、すべてのマルチサンプルとドラムサンプルが通常再生されます。PRGにすると、プログラム(またはプログラムで使っているドラムキット)での設定となります。通常、ドラムス・プログラムで効果的に使用できます。

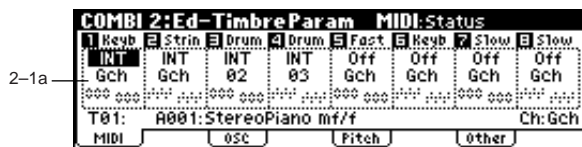
■ 1-3(4)(5): UTILITY

※ "Write Combination" "Solo Selected Timbre" (0-1)

COMBI 2: Ed-Timbre Param

2-1: MIDI

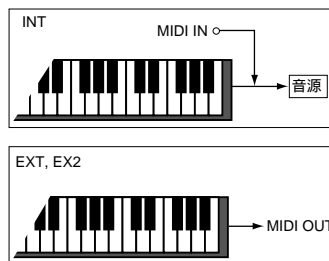
各ティンバーのMIDIに関する設定を行います。



2-1a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status [INT, Off, EXT, EX2]

各ティンバーのMIDIと発音の状態 (Status) を設定します。
INT: 本機を操作するとティンバーが発音し、外部のMIDI機器からのMIDIメッセージに応じて発音します。MIDIデータは送信しません。
Off: そのティンバーは発音しません。またMIDIデータも送信しません。
EXT: 本機を操作するとティンバーは発音せず、外部にMIDIデータを送信します。
EX2: "Bank(EX2) MSB", "Bank(EX2) LSB" (2-1a)が有効になります。本機で選択できるBank A ~ g d のバンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。



MIDI Channel [01...16, Gch]

ティンバー 1 ~ 8 のMIDIの送受信チャンネルを設定します。
Gch: グローバルMIDIチャンネル(MIDI Channel (GLOBAL 1-1a))にティンバーのMIDIチャンネルを常に一致させます。
"Status" がINTのときは、この設定と同じチャンネルのMIDIメッセージを受信します。グローバルMIDIチャンネルと同じに設定すると、本機の操作で内部の音源を発音します。EXT, EX2のときは、本機を操作すると、ここで設定したMIDIチャンネルでMIDIメッセージを送信します。(グローバルMIDIチャンネルでも同時に送信します。)

Bank(EX2) MSB [000:000...127:127]

Bank(EX2) LSB [000:000...127:127]

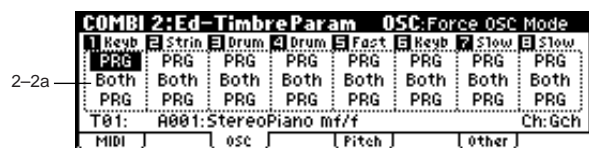
"Status" がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。"Status" がEX2以外のとき、ここでの設定は無効となります。

■ 2-1: UTILITY

※ "Write Combination" "Solo Selected Timbre" (0-1)

2-2: OSC

各ティンバーの発音に関する設定を行います。



2-2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, Mono, LGT]

ティンバー1~8で選択したプログラムの Mode(Voice Assign Mode) (PROG 1-1b) を設定します。

PRG: プログラムの設定に従います。

Poly: プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

Mono: プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

LGT(Legato) モノフォニックで発音し、シングル・トリガー(レガート) が掛かります。

Mono、LGTのとき、発音する優先順位はプログラムの Priority (PROG 1-1b) の設定に従います。

OSC Select [Both, OSC1, OSC2]

ティンバー1~8で選択したプログラムの Mode(Oscillator Mode) (PROG 1-1a) を設定します。 Mode(Oscillator Mode) が Double のときに一方のオシレーターのみを発音させることができます。

Both: プログラムの設定に従いOSC1、2が発音します。

OSC1: OSC1のみが発音します。

OSC2: OSC2のみが発音します。 Mode(Oscillator Mode) が Single、またはDrumsのときは発音しません。

Portamento [PRG, Off, 001...127]

ティンバー1~8のポルタメントを設定します。

PRG: プログラムの設定に従います。

Off: プログラムでポルタメントがかかる設定でも、強制的にオフにします。

001...127: プログラムでポルタメントがオフでも、ここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

MIDI “ Status (2-1a) がINTのとき、CC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ) の受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRG のとき、CC#05:ポルタメント・タイムは受信しません)。 ” MIDI Channel (2-1a) で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

2-2: UTILITY

Write Combination (Solo Selected Timbre (0-1))

2-3: Pitch

各ティンバーのピッチに関する設定を行います。



2-3a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

各ティンバーの音程を半音単位で調節します。

12で1オクターブです。

MIDI “ Status (2-1a) がINTのときは、本体で発音するピッチが変わります。EXTのときは、MIDIで送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

例えば、EXTに設定した2つのティンバーに対し、それぞれ +04、+07を設定すると、Cの鍵盤を弾いたとき、Cのノート・ナンバーをグローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、E、Gのノート・ナンバーをそれぞれのティンバーのMIDIチャンネルで送信します。

Detune (BPM Adj) [-1200...+1200]

各ティンバーの音程を、基準のピッチから1セント単位で調節します。0で基準ピッチです。

note ユーティリティ “ Detune BPM Adj. (2-3b) を使用してBPM単位の計算により自動的にDetuneをセットすることができます。

MIDI “ Transpose ”、 “ Detune ” はMIDI RPNの受信でコントロールできます。ティンバー1~8で設定したプログラムの “ Mode(Oscillator Mode) ” (PROG 1-1a) の設定によって次のようにコントロールされます。

“ Mode(Oscillator Mode) ” が Single、Double のとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で “ Transpose ” が、ファイン・チューンの受信で “ Detune ” が、それぞれコントロールされ、設定が変わります。

“ Mode(Oscillator Mode) ” が Drums のとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で “ Detune ” が、コントロールされ、設定が変わります。コントロール可能な範囲はコース・チューン、ファイン・チューンを合わせて、±1オクターブとなります。

Bend Range [PRG, -24...+24]

ピッチ・ベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24 ~ +24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチベンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRG のときは受信しません)。 ” MIDI Channel (2-1a) で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

■ 2-3: UTILITY



☞ 「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (0-1)

Detune BPM Adjust

ティンバーのプログラムにフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプルを使用しているとき、そのBPMを変更します。「Detune BPM Adjust」はピッチを変えることによってフレーズやリズムのBPMを変化させます。

ティンバーの「Detune」が選択されているときに、そのティンバーに対して有効となります。実行すると、選択している「Detune」値が自動的に設定されます。(☞ PROG 1-2c、1-3、GLOBAL 4-1b、4-2)

「Detune BPM Adjust」を選び、ダイアログを表示します。



「From」にオリジナルのBPM値を、「To」に設定したいBPM値を設定します。「Detune」の自動計算はこの2つの値を元に行われます。

例えば「From」60bpm、「To」120bpmを実行すると、+1200 (1オクターブ・アップ)が「Detune」にセットされます。

デチューンBPMアジャストを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

🔍 ここで実行、計算したデチューン値は「Detune」+ 0000に対して加算します。「From」のBPM値は、「Detune」+ 0000のときの値をセットします。「From」60bpm、「To」120bpmを実行後、さらに「From」120bpm、「To」60bpmを実行しても、元に戻りません(この場合、Detune=-1200: 1オクターブ・ダウンとなります)。

📌 このコマンドは「Detune」(2-3a)選択時に有効です。

2-4: Other

各ティンバーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムとスケールを設定します。



2-4a: Delay [ms], Use Prog's Scale

Delay [ms] [0000...5000, KeyOff]

各ティンバーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOff: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンブレグのサステイン・レベルが0以外のときは音が消えません。チェンバロの音色等で使います。通常は0に設定します。

Use Prog's Scale [Off, On]

各ティンバーに、「Scale」(PROG1-1c)で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On(チェックする) プログラムのスケールを使用します。

Off(チェックしない)「Type」(Combi's Scale)(2-4b)でのスケールを使用します。

2-4b: Combi's Scale, Key, Random

コンビネーションで使用するスケールを設定します。

Type (Combi's Scale)
[Equal Temperament...User Octave15]

スケールのタイプを選択します。

☞ 「Type」(Scale Type)(PROG1-1c)

Key [C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

☞ 「Key」(PROG 1-1c)

Random [0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にズれます。

☞ 「Random」(PROG 1-1c)

■ 2-4: UTILITY

☞ 「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (0-1)

COMBI 3: Ed-MIDI Filter1

ティンバー1～8が送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせないといった設定等が行えます。

On(チェックする) MIDIデータの送受信がイネーブ(可能)になります。

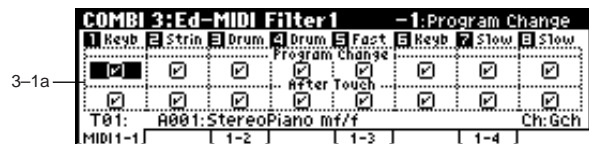
“Status”(2-1a)がINTのとき、本機のコントローラー操作やMIDIデータの受信によって、チェックしてある項目の効果がティンバーのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能は、ここでの設定に影響されません)。EXTまたはEX2のとき、本機のコントローラー操作によってそのティンバーのチャンネルでMIDIデータを送信します。本機全体のMIDI送受信の設定は“MIDI Filter”(GLOBAL 1-1b)で行います。

MIDI Filter1-3、1-4ページにある、機能がアサインブル(ユーザーが設定可能)なコントローラーのMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジに設定してある場合、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。

このときMIDI Filter1-1、1-2ページにあるコントロール・チェンジに設定してある場合、MIDI Filter1、2ページでの設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジがMIDI Filter1-3、1-4ページにある複数のコントローラーにアサインしてある場合、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジに対して設定が有効になります。

Off(チェックしない) MIDIデータの送受信がディセーブル(不可能)になります。

3-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1)



3-1a: Program Change, After Touch

Program Change [Off, On]

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

After Touch [Off, On]

MIDIアフタータッチ・メッセージを送受信するかを設定します。GLOBAL 0-3: Footページの“Foot Pedal Assign”をAfter Touchに設定すると、ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラーでアフタータッチ・メッセージを送信することができます。

本機の鍵盤は、アフタータッチ・メッセージを送信しません。

3-1: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (0-1)

3-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2)



3-2a: Damper CC#64, Portamento SW CC#65

Damper CC#64 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#64ホールド(ダンパー・ペダル)を送受信するかを設定します。

Portamento SW CC#65 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#65ポルタメント・オン/オフを送受信するかを設定します。

3-2: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (0-1)

3-3: MIDI 1-3 (MIDI Filter 1-3)



3-3a: JS+Y/M.Whl CC#01, JS-Y CC#02

JS+Y/M.Whl CC#01 [Off, On]

X50: MIDIコントロール・メッセージCC#1(本機の[MOD]ホイールや、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかを設定します。

microX: MIDIコントロール・メッセージCC#1(本機のジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかを設定します。

JS-Y CC#02 [Off, On]

X50: MIDIコントロール・メッセージCC#2(リアルタイム・コントロール・ノブBアサインや、GLOBAL 0-3: Footページの“Foot Pedal Assign”をJS-Y(CC#02)にしてASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラーで設定)を送受信するかを設定します。

microX: MIDIコントロール・メッセージCC#2(本機のジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかを設定します。

3-3: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (0-1)

3-4: MIDI 1-4 (MIDI Filter 1-4)



3-4a: JS X/PBend as AMS, Ribbon CC#16

JS X/PBend as AMS [Off, On]

X50: MIDI ピッチ・ベンド・メッセージ(本機の[PITCH]ホイールを奥方向)の受信によって、Pitch Bendに設定したAMS (p.151「Alternate Modulation Source」)での効果を受信するかを設定します(MIDI ピッチ・ベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

microX: MIDI ピッチ・ベンド・メッセージ(本機のジョイスティックをX方向)の受信によって、JS Xに設定したAMS (p.151「Alternate Modulation Source」)での効果を受信するかを設定します(MIDI ピッチ・ベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

Ribbon CC#16 [Off, On]

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#16(リアルタイム・コントロール・ノブBアサインや、MIDI IN端子に接続しているTRITON Extremeなどのリボン・コントローラーで設定)を送受信するかを設定します。

3-4: UTILITY

「Write Combination」Solo Selected Timbre (0-1)

COMBI 4: Ed-MIDI Filter2

REALTIME CONTROL[1],[2],[3],[4]ノブのA、Bモードでの効果を送受信するかを設定します。Aモードの各ノブはMIDIコントロール・チェンジ・メッセージが固定です。Bモードは7: Ed-Arp/Ctrlsで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。また、その他のコントロール・チェンジを受信するかを設定します。

X50: [SW1][SW2]キーでの効果を受信するかを設定します。[SW1][SW2]キーは7: Arp/Ctrls, Controlsページで設定したメッセージが対応します。

4-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1)



4-1a: Realtime Control Knob 1, 2

Knob1 [Off, On]

Aモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#74(本機のローパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

Knob2 [Off, On]

Aモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#71(本機のローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

4-1: UTILITY

「Write Combination」Solo Selected Timbre (0-1)

4-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2)



4-2a: Realtime Control Knob 3, 4

Knob3 [Off, On]

Aモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#79(本機のフィルターEGインテンシティ)とBモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

Knob4 [Off, On]

Aモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#72 (本機のフィルターおよびアンプEG、リリース・タイム)とBモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

■ 4-2: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (0-1)

X50: 4-3: MIDI 2-3 (MIDI Filter 2-3)**4-3a: SW1, SW2****SW1, SW2 [Off, On]**

[SW1][SW2]キーでの効果を送受信するかを設定します。
[SW1][SW2]キーは7: Ed-Arp/Ctrlsで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。SW1 Mod(CC#80) SW2 Mod(CC#81) または Porta.SW(CC#65)に設定したときに有効です。

■ 4-3: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (0-1)

X50: 4-4: MIDI 2-4 (MIDI Filter 2-4)
microX: 4-3: MIDI 2-3 (MIDI Filter 2-3)
X50**microX****X50: 4-4a: FootPedal/Switch, Other Control Change****microX: 4-3a: FootPedal/Switch, Other Control Change****FootPedal/Switch [Off, On]**

ASSIGNABLE PEDAL/SWITCHの効果を送受信するかを設定します。機能は、GLOBAL 0-3a: System, Footページで設定します。MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Other Ctrl Change [Off, On]

前述のMIDI Filter1-1 ~ 2-4の項目で該当しないMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

■ X50: 4-4/microX: 4-3: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (0-1)

COMBI 5: Ed-Key Zone

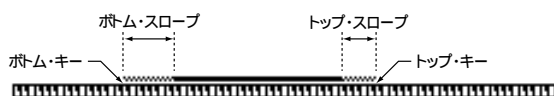
各ティンバーが発音するキーの範囲を設定します。
トップ/ボトム・キーで、ティンバー1~8が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

音色の異なるティンバーで、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤の位置で異なる音色を弾き分けることができます(キー・スプリット)。
発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音します(レイヤー)。
さらにスロープ(網掛け部分)が重なるように設定すると、音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤の位置で変化します(ポジショナル・クロスフェード)。

5-1: Key (Key Zone)



5-1a: Key Zone Map (1)



現在選択しているティンバーがノート・データによって発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

5-1b: Top Key, Bottom Key

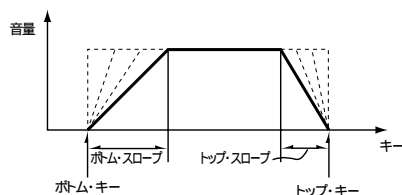
Top Key [C-1...G9]
ティンバー1~8が発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Bottom Key [C-1...G9]
ティンバー1~8が発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

1つのティンバー内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

X50: [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによっても入力できます。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



5-1: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (0-1)

5-2: Slope (Key Slope)



5-2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [00...72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: トップ・キーから5オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Slope [00...72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: ボトム・キーから5オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

5-2: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (0-1)

5-3: Review



5-3a: Key Zone Map (All)

T1...T8

ティンバー1~8のノート・データによる発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

5-3: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (0-1)

COMBI 6: Ed-Vel Zone (Velocity Zone)

トップ/ボトム・ベロシティで、ティンバー1～8が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

複数のティンバーで、ベロシティ・ゾーンの発音部分が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く強さで異なる音色を弾き分けることができます(ベロシティ・スイッチ)。

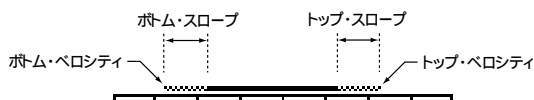
発音範囲が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音されます(レイヤー)。

さらに、スロープ(網掛けの部分)が重なるように設定すると、異なる音色が同時に発音し、それらの重なり具合は弾く強さによって変化します(ベロシティ・クロスフェード)。

6-1: Vel (Velocity Zone)



6-1a: Velocity Zone Map (1)




現在選択しているティンバーがベロシティによって発音する範囲を表示します。発音するベロシティ値を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

6-1b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity [001...127]
ティンバー1～8が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Bottom Velocity [001...127]
ティンバー1～8が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

 1つのティンバー内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

X50: 各パラメーターの値は、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって入力できます。

6-1: UTILITY

 「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (0-1)

6-2: Slope (Velocity Slope)



6-2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [000...120]
トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

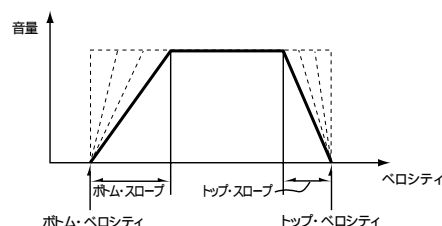
120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Slope [000...120]
ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



6-2: UTILITY

 「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (0-1)

6-3: Review



6-3a: Velocity Zone Map (All)

T1...T8

ベロシティによって、各ティンバーが発音する範囲を表示します。発音するベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

6-3: UTILITY

 「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (0-1)

COMBI 7: Ed-Arp/Ctrls (Arpeggiator/Controls)

コンビネーションで使用するアルペジエーターの動作を設定します。また、以下のコントローラーの機能を設定します。

X50: REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードおよび[SW1][SW2]キーの機能。

microX: REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードの機能。

コンビネーションでは、2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。キー・スプリットした2つの音色に別々のアルペジオ・パターンをかけたり、ペロシティによって2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなどさまざまな効果的な設定が可能です。

7-1: Setup



7-1a: Arpeggiator Run, ♩(Tempo)

Arpeggiator Run A, B (Run A, B)

[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが* Assign (7-1b)でティンバーにアサインされている場合に起動します。(※ 0-4 (5))

♩(Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブでも調節できます。

※ p.34 “ ♩(Tempo) (0-1a) ”

7-1b: Assign

Assign [Off, A, B]

ティンバー1~8にアルペジエーターAまたはBをアサインします。[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、“ Arpeggiator Run ”とここでの設定に従い、設定したティンバーのアルペジエーターが動作します。Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーターAが動作します。Arp. Aページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーターBが動作します。Arp. Bページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

MIDI アルペジエーターA、Bをアサインしたティンバー1~8は、各ティンバーの“ Status (2-1a) ”がINTのとき各ティンバーの“ MIDI Channel (2-1a) ”の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。EXTまたはEX2のときは、各ティンバーの“ MIDI Channel ”でMIDI ノート・データを送信します。

このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDIチャンネルは、アルペジエーターA、Bをそれぞれアサインしているティンバー1~8の“ MIDI Channel ”すべてで行えます。

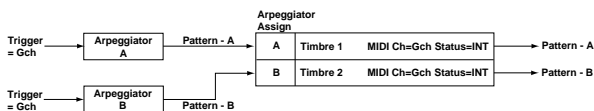
🔊 ローカル・コントロールがオフ(“ Local Control On ”GLOBAL 1-1a)のとき、鍵盤ではアルペジエーターをトリガーしません。MIDI INからはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。

MIDI アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーにレコーディングすることができます。(※ p.178)

例1) ティンバー1、2の“ MIDI Channel (2-1a) ”をGchに、“ Status (2-1a) ”をINTに設定します。ティンバー1にアルペジエーターAを、ティンバー2にアルペジエーターBをアサインし、“ Arpeggiator Run A, B (0-4a/5a, 7-1a) ”にチェックをします。

- フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1、2は同時に発音します。(レイヤー)
- フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、ティンバー1にはアルペジエーターAが、ティンバー2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。

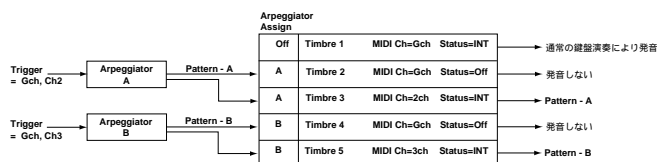


例2) ティンバー1、2、3、4、5の“ MIDI Channel (2-1a) ”をそれぞれGch、Gch、02、Gch、03に、“ Status (2-1a) ”をINT、Off、INT、Off、INTに設定します。ティンバー2、3にアルペジエーターAを、ティンバー4、5にアルペジエーターBをアサインし、“ Arpeggiator Run A, B (0-4a/5a, 7-1a) ”にチェックをします。

- フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1のみ発音します。(ティンバー2、4はGchですが、“ Status ”がOffなので発音しません)
- フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーをオンにすると、ティンバー2、3にはアルペジエーターAが、ティンバー4、5にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作するようになります。(アルペジエーターA、Bは、アサインしたティンバーのいずれかのMIDIチャンネルでノート・データを受信することによってトリガーしますが、この例ではGchによりトリガーしています)

鍵盤を弾くとティンバー2、3にはアルペジエーターAが動作しますが、“ Status ”をINTに設定したティンバー3のみが発音します。同様に、ティンバー4、5にはアルペジエーターBが動作しますが、“ Status ”をINTに設定したティンバー5のみが発音します。

このようにアルペジエーターがオフのときは発音せずに、アルペジエーターがオンのときのみ発音するようなティンバーの設定が可能です。



7-1: UTILITY



「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (0-1)

Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

“Copy Arpeggiator”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジエーターを選びます。

コンビネーション、マルチ・セットからコピーする場合、どちらか一方のアルペジエーター設定をコピーするときはAまたはBを選びます。両方のアルペジエーター設定をコピーするときはA & Bを選びます。

プログラムからコピーする場合や、コンビネーション、マルチ・セットからA、Bの1つをコピーする場合は、“To”でコピー先をA、Bのどちらかに指定します。

コピー・アルペジエーターを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

7-2: Arp. A (Arpeggiator A)

7-3: Arp. B (Arpeggiator B)

Arp. A ページでアルペジエーターA、Arp. B ページでアルペジエーターBを設定します。

note ユーティリティ“Copy Arpeggiator”(7-1)を使用して Program モードなど他のモードの設定をコピーすることもできます。



7-2(3) a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern* [Preset-0...Preset-4, U000...U250]

Octave* [1, 2, 3, 4]

Reso (Resolution)* [♪♪♪, ♪♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪]

Gate [000...100%, Step]

Velocity [001...127, Key, Step]

Swing [-100...+100%]

Sort* [Off, On]

Latch* [Off, On]

Key Sync.* [Off, On]

Keyboard* [Off, On]

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(PROG 7: Ed-Arp/Ctrls p.25 ~)

*: これらのパラメーターは「0-4: Arp. A、0-5: Arp. B」でも設定できます。

7-2(3) b: ♪ (Tempo)

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。REAL TIME CONTROLS C モード[TEMPO]ノブでも調整できます。

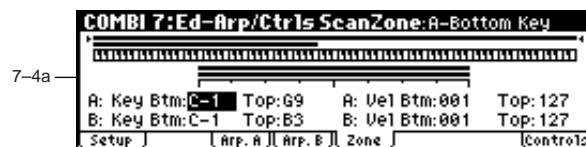
「p.34」 ♪ (Tempo) (0-1a)

7-2(3): UTILITY

「Write Combination」 「Solo Selected Timbre」 (0-1) 「Copy Arpeggiator」 (7-1)

7-4: Zone (Scan Zone)

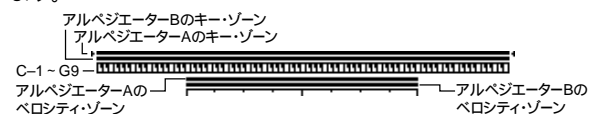
アルペジエーターA、Bそれぞれを動作させるノート、ペロシティの範囲を設定します。



7-4a: Scan Zone A/B

Zone Map

アルペジエーターA、Bそれぞれの“Scan Zone”の範囲を表示します。



A: Key

Btm (A-Bottom Key) [C-1...G9]

Top (A-Top Key) [C-1...G9]

アルペジエーターAが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定し

す。“Top”ではその上限、“Btm”ではその下限を設定します。

A: Vel (Velocity)

Btm (A-Bottom Velocity) [001...127]

Top (A-Top Velocity) [001...127]

アルペジエーターAが動作するペロシティの範囲を設定します。

“Top”ではその上限、“Btm”ではその下限を設定します。

B: Key

Btm (B-Bottom Key) [C-1...G9]

Top (B-Top Key) [C-1...G9]

B: Vel (Velocity)

Btm (B-Bottom Velocity) [001...127]

Top (B-Top Velocity) [001...127]

アルペジエーターBが動作するノート(鍵盤)とペロシティの範囲を設定します。(※A: Key “A: Vel”)

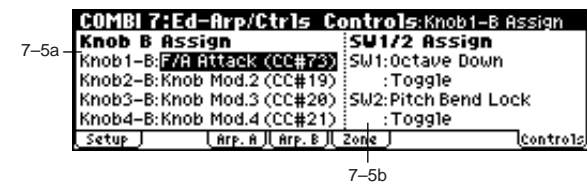
X50: 各パラメーターの値は、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによっても入力できます。

7-4: UTILITY

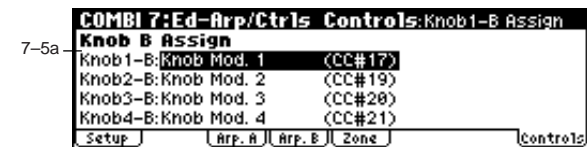
※「Write Combination」,「Solo Selected Timbre (0-1)」
「Copy Arpeggiator (7-1)」

7-5: Controls

X50



microX



7-5a: Knob B Assign

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードに、機能 おも にコントロール・チェンジの種類 をアサインします。(※p.162 「Realtime Control Knobs B Assign List」)
ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSのBモード時 にそれぞれの [1] ~ [4] ノブを操作したときに有効です。
コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプロ グラムのREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブのBモードの機 能は無効になるので、新たに設定します。

Knob1-B (Knob1-B Assign) **AMSource**
[Off...MIDI CC#95]
Knob2-B (Knob2-B Assign) **AMSource**
[Off...MIDI CC#95]
Knob3-B (Knob3-B Assign) **AMSource**
[Off...MIDI CC#95]
Knob4-B (Knob4-B Assign) **AMSource**
[Off...MIDI CC#95]

X50: 7-5b: SW1/2 Assign

X50の[SW1][SW2]キーの機能をアサインします。(※p.161 「SW1, SW2 Assign List」)
コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプロ グラムの[SW1][SW2]キーの機能は無効になるので、新たに設定 します。

SW1 (SW1 Assign) **AMSource**
[Off...Pitch Bend Lock]
SW1 Mode [Toggle, Momentary]
SW2 (SW2 Assign) **AMSource**
[Off...Pitch Bend Lock]
SW2 Mode [Toggle, Momentary]

※ PROG 7-3b

7-5: UTILITY

※「Write Combination」,「Solo Selected Timbre (0-1)」

COMBI 8: Ed-InsertFX

※ インサート・エフェクトの詳細については、「6. Effect Guide」p.97を参照してください。

8-1: BUS



8-1a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

ティンバー1～8で使用しているプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

BUS Select [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

ティンバー1～8のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態は8-2c: Routing Mapで確認できます。

DKit: 設定したプログラムがドラムス・プログラム(“ Mode (Oscillator Mode) ” Drums) PROG 1-1a) の場合にのみ選択できます。DKitに設定するとドラムキットで設定したキーごとの“ BUS Select (GLOBAL 4-3a) が有効になります。

例えば、ドラムキットの“ BUS Select ”で、Snare系をIFXに、その他をL/Rに送るように各キーで設定したとき、Dkitを選択するとSnare系はIFXに、その他はL/Rに送られます。このルーティングを再設定する場合は、ユーティリティ“ DKit IFX Patch (8-1b) ”を使用します。

▲ 1/2 に設定すると、ティンバー1～8のプログラムは、(INDIVIDUAL OUTPUT) 1と2にステレオで出力します。プログラム・オシレーターのパンをMIDI コントロール・チェーン(CC #10(パン) やAMS(Alternate Modulation Source) など)でコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN OUTPUT) L/ MONO, Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態を(INDIVIDUAL OUTPUT) 1, 2に出力する場合は、“ BUS Select ”をIFXに設定、“ Inset Effect (8-2a) ”に00: No Effectを選び、IFX通過後の“ BUS Select (8-2a) ”で1/2を設定してください。

S1 (Send1(MFX1)) [000...127]

S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

ティンバー1～8のマスター・エフェクト1, 2へのセンド・レベルを設定します。“ BUS Select ”をL/R, Offに設定しているときに有効です。IFXに設定しているときのマスター・エフェクト1, 2へのセンド・レベルは、SetupページのIFX通過後の“ S1(Send1 (MFX)) ”、“ S2(Send2 (MFX)) ”(8-2a) で設定します。

“ BUS Select ”を1, 2, 1/2に設定している場合はここでの設定は無効です。

MIDI CC#93でSend1レベル、CC#91でSend2レベルをコントロールでき、設定が変わります。2: Ed-Track Param, MIDI ページで設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。実際のセンド・レベルは、ティンバーで設定したプログラムのオシレーターごとのセンド・レベル(S1 (Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”(PROG 8-2a) とのかけ算となります。

8-1: UTILITY



※ 「 Write Combination 」 「 Solo Selected Timbre (0-1) 」

Copy Insert Effect

※ PROG 8-1

▲ 8: Ed-InsertFX, Setupページの“ Control Channel ”で設定したMIDI コントロール・チャンネルはコピーされません。

DKit IFX Patch (DrumKit IFX Patch)

ドラムキットのキーごとの“ BUS Select ”設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的にL/Rに変えます。ティンバーに設定したプログラムがドラムス・プログラムで、“ BUS Select (8-1a) ”がDKitの場合にのみ選択でき、さらにドラムキットで設定したキーごとの“ BUS Select (GLOBAL 4-3a) がIFXに設定しているときにのみ実行できます。

“ DKit IFX Patch ”を選択してダイアログを表示します。

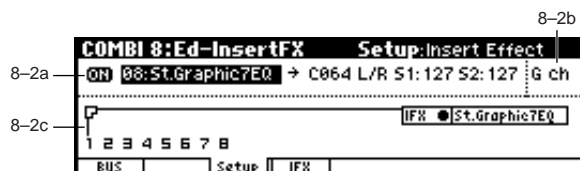


“ DrumKit IFX ”の右側でパッチ先をL/Rにします。

ドラムキット・インサート・エフェクト・パッチを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。DrumKitの状態を戻したい場合は、IFX IFXとして実行してください。

8-2: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン / オフなどを設定します。



8-2a: Ed-InsertFX Setup

IFX On/Off [Off, On]
Insert Effect [00...89: name]
Pan(CC#8) [L000...C064...R127]
BUS Select [L/R, 1, 2, 1/2, Off]

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127] S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

Program モードと同様です。(参照 PROG 8-2)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) \ インサート・エフェクト通過後の "Pan (CC#8)"、
"Send 1 (MFX1)"、"Send 2 (MFX2)" をコントロールする MIDI
チャンネルが Program モードとは異なり、"Control Channel"
(8-2b) の MIDI チャンネルでコントロールします。使用するコン
トロール・チェンジは Program モードと同じです。

8-2b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, G ch, All Rt.]

MIDI インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション
(Dmod) \ インサート・エフェクト通過後の "Pan (CC#8)"、
"Send 1 (MFX1)"、"Send 2 (MFX2)" をコントロールす
る MIDI チャンネルを設定します。

IFX にルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバー
には Ch01 ~ 16 の右に " * " が付きます。MIDI チャンネルの設定
が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャ
ンネルでコントロールするかをここで設定します。

G ch: グローバル MIDI チャンネル、MIDI Channel (GLOBAL
1-1a) でコントロールします。通常、G ch にします。

All Rt. (All Routed) \ ルーティングしているティンバーのチャ
ンネルすべてでコントロールが可能です。(ルーティングしている
ティンバーのチャンネルには " * " を表示します。)

ドラムス・プログラム を選択したティンバーの "BUS
Select (8-1a)" を DKit にした場合、ドラムキットの "BUS
Select (GLOBAL 4-3a)"、ユーティリティ "DrumKit IFX
Patch (8-1b)" の設定にかかわらず、そのティンバーの
MIDI チャンネルは All Rt. にした場合に有効となります。

8-2c: Routing Map, BUS Select

ティンバー 1 ~ 8 で使用しているプログラムをどこのバスに送
るかを設定します。

Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エ
フェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン
/ オフそれぞれの状態を表示します。

T01...8: BUS Sel [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

ティンバー 1 ~ 8 のプログラム・オシレーターをどこのバスに送
るかをマップで確認しながら設定することができます。

クリックابل・ポインター [◀][▶][▲][▼] でティンバーを選び、
VALUE コントローラーで "BUS Select (8-1a)" を設定します。
ここでの設定は "BUS Select (8-1a)" でも行えます。

■ 8-2: UTILITY

Write Combination \ Solo Selected Timbre (0-1) \
Copy Insert Effect (PROG 8-1) \ Dkit IFX Patch (8-
1) \ Select by Category (PROG 8-2)

8-3: IFX (Insert Effect)

Setup ページで設定した IFX のエフェクト・パラメーターを設定
します。(参照 p.104 ~)

COMBI 8:Ed-InsertIFX				IFX:St.Graphic7EQ			
120Hz	320Hz	630Hz	1.2kHz	3.2kHz	8kHz	18kHz	
+05.5dB	+03.0dB	+02.0dB	+03.0dB	+04.0dB	+05.0dB	+08.0dB	
Type:2:Wide 2	Trim:100	W/D:Wet	Off	/+0			
BUS	Setup	IFX					

■ 8-3: UTILITY

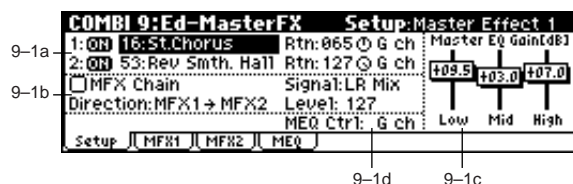
Write Combination (0-1)

COMBI 9: Ed-MasterFX

※ マスター・エフェクトの詳細については、「6. Effect Guide」p.97を参照してください。

9-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンやマスターEQを設定します。“MFX1 Control Ch”、“MFX2 Control Ch”、“MEQ Ctrl”以外はProgramモードと同様です。(※PROG 9: Ed-MasterFX)



9-1a: Master FX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, On]

Master Effect 1, 2 [00...89: name]

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 9-1: Setup」を参照してください。ただし、マスター・エフェクトをコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、マスター・エフェクトを“MFX1, 2 Control Ch”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

MFX1, 2 Control Ch [Ch01...16, G ch]

※ MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 1-1a) でコントロールします。通常、G chにします。

9-1b: MasterFX Chain

MFX Chain [Off, On]

Direction (Chain Direction)
[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Signal (Chain Signal)[LR Mix, L Only, R Only]

Level (Chain Level) [000...127]

Programモードと同様です。(※PROG 9-1: Setup)

9-1c: Master EQ Gain [dB]

Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

Programモードと同様です。(※PROG 9-1: Setup)

9-1d: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) [Ch01...16, G ch]

※ MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション (Dmod) をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 1-1a) でコントロールします。通常G chにします。

9-1: UTILITY



※ 「Write Combination」, 「Solo Selected Timbre (0-1)」, 「Select by Category (PROG 9-1)」

Copy Master Effect

※ p.29 PROG 9-1

※ “MFX1, 2 Control Ch (9-1a) で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

Swap Master Effect

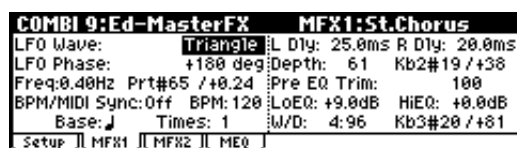
※ p.29 PROG 9-1

※ “MFX1, 2 Control Ch (9-1a) で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

9-2: MFX1 (Master Effect1)

9-3: MFX2 (Master Effect2)

Setupページで、“Master Effect1”、“Master Effect2”にそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(※p.104 ~)



9-2(3): UTILITY

※ 「Write Combination (0-1)」

9-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/Rパスから(MAIN OUTPUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調節)を行います。

また、高域と低域のゲイン(“ High Gain ”、“ Low Gain ”)をコントロールするモジュレーション・ソースを“ Low Gain Mod-Src. ”と“ High Gain Mod-src. ”で設定します。(*p.149)

COMBI 9:Ed-MasterFX		:Master EQ
Low Cutoff: 100Hz		Gain: +9.5dB
Mid Cutoff: 2.00kHz	Q: 0.9	Gain: +3.0dB
High Cutoff: 14.30kHz		Gain: +7.0dB
Low Gain Mod-Src: Off		
High Gain Mod-Src: Off		
Setup MFX1 MFX2 MEQ		

■ 9-4: UTILITY

Write Combination (0-1)

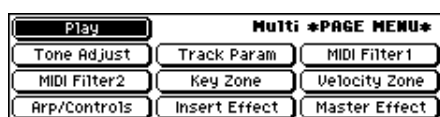
3. Multi モード

Multi モードは、外部 MIDI シーケンサーなど複数トラックからの MIDI メッセージを受信して発音する MIDI マルチ・ティンバー音源として使用するためのモードです。また、外部 MIDI シーケンサーに同期させてアルペジエーターを演奏させることができます。

マルチ・セットには、演奏データ再生用のトラックが 16 トラックあります。各トラックにプログラム、MIDI チャンネル等を割り当てて、複数プログラムを同時に発音させます。

MULTI PAGE MENU

Multi モードでの各ページの選択方法は p.1 を参照してください。



Play	0: Play	マルチ・セットの選択。 トラックのプログラムの選択、パン、レベルの設定。 <i>microX</i> : エクスターナル・コントロール・セットの選択。(※p.55)
Tone Adjust	1: Tone Adjust	各トラックで使用するプログラムの選択。 プログラムのパン、ボリュームの設定。 トーン・アジャストによるパラメーターの調節。(※p.59)
Track Param	2: Track Param	トラックごとの MIDI、発音、ピッチ、ディレイ、スケール設定。(※p.61)
MIDI Filter 1	3: MIDI Filter1	トラックごとの各種 MIDI メッセージ送受信のフィルター設定: Prog Change, AfterTouch, JS, Ribbon Ctrl (※p.64)
MIDI Filter 2	4: MIDI Filter2	フィルター設定: Realtime Control Knob、SW、Other Ctrl Change (※p.65)
Key Zone	5: Key Zone	トラックごとのキー・ゾーン設定。(※p.67)
Vel Zone	6: Vel Zone	トラックごとのベロシティ・ゾーン設定。(※p.68)
Arp/Controls	7: Arp/Ctrls	アルペジエーターの設定。コントローラーの設定。(※p.69)
Insert Effect	8: InsertFX	トラックごとの BUS とマスター・エフェクトのセンド・レベルの設定。インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定。(※p.72)
Master Effect	9: MasterFX	マスター・エフェクトの選択と設定。マスター EQ の設定。(※p.73)

MULTI 0: Play

マルチ・セットの選択、各トラックで使用するプログラムの選択などの基本的な設定を行います。

0-1: Multi

マルチ・セットの選択と REALTIME CONTROLS でコントロールするトラックを選択します。

X50



microX



0-1a: Multi Select, Control Track, ♪ (Tempo)

Multi Select [000...127: name]

マルチ・セットを選択します。

X50:

- ・ [VALUE] ダイヤルを回す。
- ・ [INC][DEC] キーを押す。
- ・ テン・キー [0] ~ [9] でプログラム・ナンバーを入力して、[ENTER] キーで確定する。
- ・ クリックابل・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼] で選び、センターを押して確定する。

microX:

- ・ [VALUE] ダイヤルを回す。
- ・ クリックابل・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼] で選び、センターを押して確定する。

MIDI 本機でマルチ・セットを切り替えると、ソング・セレクトを送信します。また、外部からソング・セレクト・メッセージを受信するとマルチ・セットが切り替わります。“Multi Mode” (GLOBAL 0-2a) が for Master のときにマルチ・セットを切り替えると、“Status” (2-1a/2a) が EXT、EX2 や BTH のトラックに関し、そのトラックの MIDI チャンネルでバンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パン、ポルタメント、センド 1、2、ポスト IFX パン、ポスト IFX センド 1、2 のメッセージを送信します。

Control Track [T01...T16: name]

本体の鍵盤で発音するトラック、本体の各コントローラーでコントロールするトラックを選択します。

note トラック・ネームはユーティリティ “Rename Track”(0-1) で設定します。

MIDI 本体の鍵盤を弾いたり、各コントローラーを操作すると、ここで選んだトラックの設定(プログラムやレベル等)で本体内の音源が発音し(“Status”(2-1a/2a)はINTまたはBTH)。さらに、MIDIチャンネルが一致する他のトラックも同時に発音します(“Status”はINTまたはBTH)。また、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルで、それらのメッセージを送信します(“Status”はEXT、EX2またはBTH)。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。

040...240: “MIDI Clock”(GLOBAL 1-1a)がInternalのときに表示され、この設定に従って動作します。

EXT: “MIDI Clock”がExt-MIDI、Ext-USBまたはAutoでスレーブのときに表示され、本体のテンポは外部のシーケンサー等から受信したMIDIクロックに同期します。

このパラメーターは7: Arp/Ctrls, Setupページでも設定できます。

X50: [ENTER]キーを数回押す、そのタイミングでテンポを設定できます。また、GLOBAL 0-3: Footページの“Foot SW Assign”をTap Tempoにすると、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチでテンポを設定できます。

microX: GLOBAL 0-3: Footページの“Foot SW Assign”をTap Tempoにすると、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチでテンポを設定できます。

Multi Information

X50: 選択しているマルチ・セットの情報を表示します。[SW1][SW2]キー、REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE1 ~ 4]ノブにアサインされている機能を表示します。

microX: 選択しているマルチ・セットの情報を表示します。REALTIME CONTROLS Bモード[ASSIGNABLE 1 ~ 4]ノブにアサインされている機能を表示します。

■ 0-1: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Write Multi

エディットしたマルチ・セットを本機のメモリーにライトします。

大切なマルチ・セットは必ずライトしてください。エディットしたマルチ・セットは、ライトする前に電源をオフにしたり、他のマルチ・セットを選択すると復元できません。

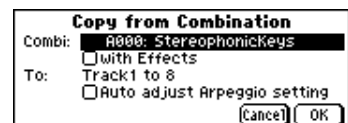
操作方法は、“Write Program”(PROG 0-1c)を参照してください。



Copy From Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションのパラメーターを、現在選ばれているマルチ・セットの設定データとしてコピーします。

ユーティリティ “Copy From Combi” を選び、ダイアログを表示します。



“Combi” でコピー元のコンビネーションを選びます。

“with Effects”をチェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定もコピーされます。

“To” でコピー先のトラック(1 ~ 8または9 ~ 16)を選びます。

操作 で “To” にTrack1 to 8を選んだときに “Auto adjust Arpeggio Setting” が設定できます。“Auto adjust Arpeggio Setting”は、アルペジエーターをオンにしてマルチ・セットで演奏した場合、コンビネーションでの演奏と同じサウンドが再現できるように、必要な一部のトラックのMIDIチャンネル等の補正や、必要なトラックを追加します。

コピーを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。実行すると、現在選ばれているマルチ・セットの設定データを削除し、コンビネーションの設定データに書き換えますので注意してください。

GM Initialize

各トラックを GM 用の設定にリセットします。(下表)

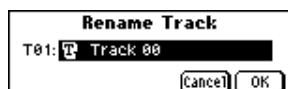


MIDI Multi モードで外部から GM システム・オン・メッセージを受信したときは、このコマンドを実行したときと同様に GM 用の設定にリセットされます。(ただし、これらの場合は、9: MasterFX の各パラメーターはリセットされません。)

Rename Track

“Rename Track” を選び、ダイアログを表示し、選択しているトラックをリネームします。16 文字まで入力が可能です。

(参考 OG X50: p.108、microX: p.112)



0-2: Prog..8 (Track Program T01...08)

0-3: Prog..16 (Track Program T09...16)

各トラックで使用するプログラムを設定します。



0-2(3)a: Track Number & Category

Track Number & Category

トラックのナンバーとプログラム・カテゴリーの省略名を表示します。

0-2(3)b: Program Select

Program Select

X50: [A...D 000...127, G...g 001...128: name]

microX: [A...E 000...127, G...g 001...128: name]

各トラックで使用するプログラムを選択します。下段には、トラックで選択しているプログラム・ネームの一部を表示します。GM2 バリエーション・バンク、GM2 ドラムス・バンクのときは、バリエーション・バンク(1)~(9)、ドラムス・バンク(d)を表示します。

このパラメーターを選び、次の方法で切り替えます。

X50:

- ・ [VALUE]ダイヤルを回す。
- ・ [INC][DEC]キーを押す。

GM Initialize Parameters

	Parameter	Track1-9, 11-16	Track10	
0	Program Select	G001:Acoustic Piano	g (d) 001:STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
2	Status	-	-	設定値のままで変化しない
	Use Program's Scale	-	-	設定値のままで変化しない
7	Arpeggiator Assign	-	-	設定値のままで変化しない
	その他 Arpeggiator パラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
8	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1 (MFX1)	0	0	
	Send2 (MFX2)	40	40	
	IFX1 - 5	-	-	設定値のままで変化しない
	Pan (CC#8)	-	-	設定値のままで変化しない
	BUS Select	-	-	設定値のままで変化しない
	Send1	-	-	設定値のままで変化しない
	Send2	-	-	設定値のままで変化しない
	その他 Insert Effect パラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
9	MFX1	-	-	016: St.Chorus
	MFX2	-	-	053: Rev Smth. Hall
	Return1	-	-	127
	Return2	-	-	050
	その他 Master Effect, Master EQ パラメーター	-	-	初期設定

- ・テン・キー[0]～[9]でプログラム・ナンバーを入力して、[ENTER]キーで確定する。
- ・クリックابل・ポインターのセンターを押して表示を反転させ、[▲][▼]で選び、センターを押して確定する。
- ・PROG BANK [A]～[GM]によるバンク選択 (※p.35)
- ・“Select by Category”によるカテゴリーからの選択 (※p.36)
- ・MIDI プログラム・チェンジの受信による選択 (※p.171)

microX:

- ・[VALUE]ダイヤルを回す。
- ・クリックابل・ポインターのセンター(中央)を押して表示を反転させ、[▲][▼]で選び、センターを押して確定する。
- ・“Select by Category”によるカテゴリーからの選択 (※p.36)
- ・MIDI プログラム・チェンジの受信による選択 (※p.171)

MIDI “Status”(2-1a/2a)がINT、BTHのときは、MIDI プログラム・チェンジを受信することによってプログラムを設定できます。また、“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)がfor Masterのときにマルチ・セットを切り替えると、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックはバンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。“Status”がEX2のトラックは、プログラム・ナンバーの前に「-」が表示され、“Bank(EX2) LSB”、“Bank(EX2) MSB”(2-1a)で設定するバンク・ナンバーをMIDIで送信します。

PLAY/MUTE [PLAY, MUTE]

各トラックの発音 / ミュートを設定します。

PLAY: トラックを発音します。

MUTE: トラックをミュートします。

0-2(3)c: Selected Track Information

Selected Track Information

現在選択しているトラック、プログラム・バンク、ナンバー、ネーム、MIDI チャンネルを表示します。

■ 0-2(3): UTILITY



※「Write Multi」、「Copy From Combi」、「GM Initialize」(0-1)

各ユーティリティの選択方法は、「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Select by Category

各トラックのプログラムをカテゴリーから選択します。このコマンドは、Program(Prog..8、Prog..16)ページを表示時に選択できます。

※PROG 0-1

0-4: Mix..8 (Mixer T01...08)

0-5: Mix..16 (Mixer T09...16)

各トラックのパン、ボリュームを設定します。

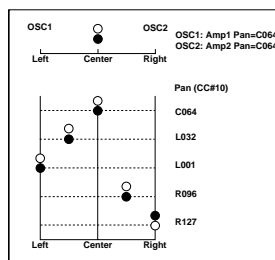
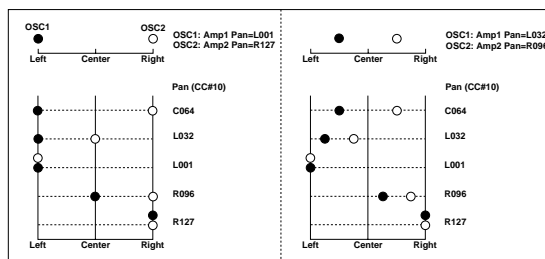


0-4(5)a: Pan, Volume

Pan [RND, L001...C064...R127]

トラック 1 ~ 16 のパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現されます。



インサート・エフェクトに、モノ・エフェクトをインサートすると、ここでの設定は無視されます。その場合は8: InsertFX, Setupページ“Pan(CC#8)”でインサート・エフェクト通過後のパンを調節します。

RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

MIDI “Status”(2-1a/2a)がINT、BTHのとき、CC#10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0、1で左に振り切り、64で中央、127で右に振り切ります。“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)がfor Masterのときにマルチ・セット・ナンバーを切り替えると、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したパンをMIDIで送信します(RNDは除く)。

Volume [000...127]

トラック 1 ~ 16 のボリューム (音量) を設定します。

MIDI “Status”(2-1a/2a)がINTまたはBTHのとき、CC#7でボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量はMIDIのボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値のかけ算で決まります。“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)がfor Masterのときにマルチ・セット・ナンバーを切り替えると、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したボリュームをMIDIで送信します。

■ 0-4(5): UTILITY

「Write Multi」, 「Copy From Combi」, 「GM Initialize」(0-1), 「Select by Category」(0-2(3))

microX: 0-6: Ext. Control

エクスターナル・コントロールは、REALTIME CONTROLSの各ノブを外部MIDI機器をコントロールするときに使用します。4つのノブにそれぞれMIDIコントロール・チェンジとMIDIチャンネルを割り当てることができ、3つの設定(A、B、C)を切り替えて、コントロールします。1セットは合計12(4×3)のMIDIコントロール・チェンジを送信することができます。このセットをエクスターナル・コントロール・セットと呼び、64のセットから選択します。(p.5)

note ここでは、選択したエクスターナル・コントロール・セットの設定内容が表示されます。エクスターナル・コントロールはGlobalモードでアサインします。



0-6a: External Control

Ext. Control (Setup Select) [00...63]

エクスターナル・コントロール(のエクスターナル・セット)を選びます。

note この設定はコンビネーションにライト(保存)されません。

Select [A, B, C]

エクスターナル・コントロール・セットの各ノブの設定を表示します。有効になっているセットが反転表示になります。グループ(A、B、C)は[SELECT]キーで切り替えます。

MIDI Channel [01...16, Gch]

MIDIチャンネルを表示します。

Gch: Globalモードで設定したグローバルMIDIチャンネルで送信します。Gchに設定したノブは、個々にチャンネルを変えなくても、グローバルMIDIチャンネルを変更することによって、一括して別のチャンネルに変えることができます。

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

ノブで送信するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを表示します。

■ 0-6: UTILITY

「Write Multi」, 「Copy From Combi」, 「GM Initialize」(0-1), 「Select by Category」(0-2(3))

MULTI 1: Tone Adjust

1-1: TA1..8 (Tone Adjust1)

1-2: TA1..16 (Tone Adjust1)

1-3: TA2..8 (Tone Adjust2)

1-4: TA2..16 (Tone Adjust2)

1-5: TA3..8 (Tone Adjust3)

1-6: TA3..16 (Tone Adjust3)

トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調節します。マルチ・セットの作成中に、Programモードに戻ってプログラムをエディットすることなく、曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くするなどの調節が可能です。トラックごとにフィルター・カットオフ、レゾナンス、フィルターEG、アンプEGのパラメーターから最大6つを配置し、調節できます。



1-1(2)(3)(4)(5)(6)a:

Destination 1-6, Value 1-6

Destination 1-6 [LPF Fc...Reverse]

調節するパラメーターを選択します。

Value 1-6 [-99...+99, -12.00...+12.00, -1200...+1200, Off...On]

“Destination 1-6”で選択したパラメーターの値を設定します。値を+00またはPRGに設定すると、プログラムの設定が使用されます。

note 通常、同じトラックで複数の“Destination”に同じパラメーターを選択しないようにします。選択した場合、次のように動作します。

Hold、Reverse 以外

同一のパラメーターを選択した“Destination”の“Value”はトラックごとに加算されます。ただし、“Destination”でコントロールするパラメーターの“Value”は、設定範囲を超えることはありません。例えば、同一ティンバーにDetune1が3つアサインされた場合、それぞれの“Value”が+1000、+1000、+1000だと+1200になります。(加算結果+3000をDetune1パラメーターの設定範囲である+1200で制限)また、+1000、+1000、-1000だと+1000になります。

Hold、Reverse

複数の“Destination”の最後の設定が有効になります。

“Destination 1-6”と“Value 1-6”

設定できるパラメーターおよび値を以下に示します。

LPF Fc (Low Pass Filter Cutoff Frequency)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 のローパス・フィルターのカットオフ周波数を調節します。調節すると音色の明るさが変化します。CC#74 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

Reso.HP (Resonance/High Pass Filter Cutoff Frequency)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 のローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調節します。プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。CC#71 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

F EG Int (Filter EG Intensity)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 のフィルター EG インテンシティ (フィルター EG のかかり具合) を調節します。CC#79 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

A Vel I. (Amp Velocity Intensity)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 のアンプ・ベロシティ・インテンシティ (アンプへのベロシティのかかり具合) を調節します。Amp Modulation の “Velocity Intensity” (※p.22 6-2b) をコントロールします。

F.A EG A (Filter/Amp EG Attack Time)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 のフィルターとアンプの EG アタック・タイムを調節します。またその効果を最大限に生かすために、アンプ EG のスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも同時に調節されます。CC#73 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

F.A EG D (Filter/Amp EG Decay Time)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 のフィルターとアンプの EG ディケイ・タイム、スロープ・タイムを調節します。CC#75 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

F.A EG S (Filter/Amp EG Sustain Level)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 のフィルターとアンプの EG サスティン・レベルを調節します。CC#70 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

F.A EG R (Filter/Amp EG Release Time)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 のフィルターとアンプの EG リリース・タイムを調節します。CC#72 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

F EG A (Filter EG Attack Time)

[−99...+00...+99]

F EG D (Filter EG Decay Time)

[−99...+00...+99]

F EG S (Filter EG Sustain Level)

[−99...+00...+99]

F EG R (Filter EG Release Time)

[−99...+00...+99]

それぞれ“ A(Attack Time)”、“ D(Decay Time)”、“ S(Sustain Level)”、“ R (Release Time)” の Filter パラメーターのみを調節します。(※PROG 4-5a)

A EG A (Amp EG Attack Time)

[−99...+00...+99]

A EG D (Amp EG Decay Time)

[−99...+00...+99]

A EG S (Amp EG Sustain Level)

[−99...+00...+99]

A EG R (Amp EG Release Time)

[−99...+00...+99]

それぞれ“ A(Attack Time)”、“ D(Decay Time)”、“ S(Sustain Level)”、“ R (Release Time)” の Amp パラメーターのみを調節します。(※PROG 6-3a、6-6a)

LFO1 Sp (LFO1 Speed)

[−199...+00...+199]

プログラム OSC1/2 の LFO1 スピードを調節します。CC#76 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

PLFO1 I. (Pitch LFO1 Intensity)

[−12.00...+00.00...+12.00]

プログラム OSC1/2 のピッチ LFO1 インテンシティ (LFO1 のピッチ・モジュレーションのかかり具合) を調節します。CC#77 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

LFO1 Fd (LFO1 Fade)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 の LFO1 “Fade” パラメーター (LFO による効果がかかりはじめてから最大になるまでの時間、3-1a ※p.14) をコントロールします。

LFO1 DI (LFO1 Delay)

[−99...+00...+99]

プログラム OSC1/2 のピッチ LFO1 ディレイ (ノート・オンから LFO による効果がかかりはじめるまでの時間) を調節します。CC#78 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(※p.175)

P.Strch (Pitch Stretch)

[−12...+00...+12]

プログラム OSC1/2 のトランスポーズとチューンを同時に調節します。元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。Performance Editor の “Stretch (Pitch Stretch)” (0-2b) と同じパラメーターをコントロールします。(※p.4)

Dtune 1 (Detune 1)


[−1200...+0000...+1200]

プログラム OSC1 のチューンを調節します。OSC1 Multisample の “Tune” (1-2c ※p.8) をコントロールします。

Dtune 2 (Detune 2)

[−1200...+0000...+1200]

プログラム OSC2 のチューンを調節します。OSC2 Multisample- “Tune” (1-2c ※p.8) をコントロールします。

 プログラムの“ Oscillator Mode” (1-1a ※p.6) が Double のときだけ有効です。

Hold

[Off, PRG, On]

プログラム Voice Assign の “Hold” (1-1b ※p.6) をコントロールします。

Off のとき、その効果を最大限に生かすため、OSC1/2 Amp EG の Release Time パラメーターを 0 に設定します。

通常、ドラムス・プログラムで効果的に使用できます。Offにすると、キー・オフのタイミングが有効となり、キー・オン/オフのタイミングでゲート・タイムをコントロールできます。すでに作成したドラム・トラックに対して、Offにしてみると面白い効果が得られる場合があります。

Reverse [Off, PRG, On]

プログラム OSC1/2 のマルチサンプルごと、ドラムサンプルごとの “Rev (Reverse)” パラメーター (PROG 1-2b p.8、GLOBAL 4-1b p.87) をコントロールします。Onにすると、すべてのマルチサンプルとドラムサンプルが逆再生します。Offにすると、すべてのマルチサンプルとドラムサンプルが通常再生されます。PRGにすると、プログラム (またはプログラムで使用するドラムキット) での設定となります。通常、ドラムス・プログラムで効果的に使用できます。

■ 1-1(2)(3)(4)(5)(6): UTILITY

「Write Multi」、「Copy From Combi」(0-1)

MULTI 2: Track Param

2-1: MIDI..8 (MIDI T01-08)

2-2: MIDI..16 (MIDI T09-16)

各トラックのMIDIに関する設定を行います。



2-1(2)a: Status, MIDI Ch, Bank (EX2) MSB/LSB

Status [INT, Off, BTH, EXT, EX2]

各トラックのMIDIと内部音源の状態 (Status) を設定します。INT: 接続した外部MIDI機器からMIDIメッセージを受信して発音します。MIDIデータは送信しません。INTに設定したトラックにアルペジエーターがアサインされている場合は、本体のみが発音し、外部へはMIDIデータを送信しません (外部MIDI機器は発音しません)。また本体のコントローラーを操作した場合、“Control Track”(0-1a)で選択しているトラックがコントロールされ、外部へはMIDIデータを送信しません。

Off: トラックは発音しません。またMIDIデータも送信しません。BTH: INTとEXTの両方の動作をします。BTHを設定したトラックにアルペジエーターが設定されている場合、本体が発音する他、外部へMIDIデータを送信します。また本体のコントローラーを操作した場合、“Control Track”(0-1a)で選択しているトラックがコントロールされると同時に、そのデータをMIDIで送信します。

EXT: 本体のトラックは発音せずに外部にMIDIデータを送信します。EXTに設定したトラックにアルペジエーターがアサインされている場合、外部へMIDIデータを送信しますが、本体の音源は発音しません。また本体のコントローラーを操作した場合、“Control Track”(0-1a)で選択しているトラックはコントロールはされずに、外部へMIDIデータを送信し、外部MIDI機器をコントロールすることができます。

“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)がfor Masterのときにマルチ・セット・ナンバーを切り替えると、EXTに設定したトラックのプログラム・チェンジ、ボリューム、パン、ポルタメント、センド1, 2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1, 2をMIDIで送信します。

EX2: “Bank (EX2) MSB”、“Bank (EX2) LSB”が有効になります。本体で選択できるA~g(d)のバンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。

MIDI MIDIデータの送受信は、“MIDI Channel”で設定したトラックごとのMIDIチャンネルを使用します。

	アルペジエーターのデータ 本体での操作		受信したデータ	
Status	内部音源	MIDI OUT/USB	内部音源	MIDI OUT/USB
INT		x		-
EXT, EX2	x		x	-
BTH				-

MIDI Channel [01...16]

トラックがMIDIデータを送受信するときに使用するMIDIチャンネルを設定します。MIDIチャンネルが同じINTのトラックはMIDIデータの受信で同じように発音し、コントロールされます。

Bank (EX2) MSB [000...127]

Bank (EX2) LSB [000...127]

“Status”をEX2に設定したときに、送信するバンク・ナンバーを設定します。“Status”がEX2以外るとき、ここでの設定は無効となります。

■ 2-1(2): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

2-3: OSC..8 (OSC T01-08)

2-4: OSC..16 (OSC T09-16)

各トラックの発音に関する設定をします。

2-3a

MULTI 2:Track Param								OSC:Force OSC Mode							
1 Drum	2 Bass	3 Keyb	4 Guita	5 Slow	6 Guita	7 Guita	8 Strin	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both
T01:	B020:Standard Kit 1							Status:BTH	Ch:01G						
MIDI..2	MIDI..16	OSC..2	OSC..16	Ptch..2	Ptch..16	Othr..2	Othr..16								

2-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, Mono, LGT]

トラック1~8、9~16で選択したプログラムの“Mode(Voice Assign Mode)”(PROG 1-1b)を設定します。(☞COMBI 2-2a)

OSC Select [Both, OSC1, OSC2]

トラック1~8、9~16で選択したプログラムの“Mode(Oscillator Mode)”(PROG 1-1a)を設定します。“Mode(Oscillator Mode)”がDoubleのときは、一方のオシレーターのみを発音させることができます。(☞COMBI 2-2a)

Portamento [PRG, Off, 001...127]

トラック1~8、9~16にポルタメントの効果を設定します。(☞COMBI 2-2a)

MIDI “Status”(2-1a/2a)がINT、BTHのトラックは、CC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。この値を変更したとき、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、この設定をMIDIで送信します。また、“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)がfor Masterのときにマルチ・セット・ナンバーを切り替えると、この設定をMIDIで送信します。OffのときはCC#65で0を送信します。001~127のときはCC#65で127を、CC#05で1~127を送信します。PRGのときは送信しません。

“MIDI Channel”(2-1a/2a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。

■ 2-3(4): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

2-5: Ptch..8 (Pitch T01-08)

2-6: Ptch..16 (Pitch T09-16)

各トラックのピッチに関する設定をします。

2-5a

MULTI 2:Track Param								Pitch:Transpose							
1 Drum	2 Bass	3 Keyb	4 Guita	5 Slow	6 Guita	7 Guita	8 Strin	+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00
+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+02	+02	+02	+02	+02	+02	+02	+02
T01:	B020:Standard Kit 1							Status:BTH	Ch:01G						
MIDI..2	MIDI..16	OSC..2	OSC..16	Ptch..2	Ptch..16	Othr..2	Othr..16								

2-5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

各トラックの音程を半音単位で調節します。
12で1オクターブです。

Detune (BPM Adj.) [-1200...+1200]

各トラックの音程を基準のピッチから1セント単位で調節します。0で基準ピッチです。

note ユーティリティ“Detune BPM Adj.”(2-5/6)を使用してBPM単位の計算により自動的にDetuneをセットすることができます。

MIDI “Transpose”、“Detune”の設定は、MIDIで送信するノート・データには影響しません。“Transpose”、“Detune”はMIDI RPNの受信でコントロールできます。トラック1~16で設定したプログラムの“Mode(Oscillator Mode)”(PROG 1-1a)の設定で次のようにコントロールされます。

- “Mode(Oscillator Mode)”がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“Transpose”が、ファイン・チューンの受信で“Detune”がコントロールされ、設定が変わります。
- “Mode(Oscillator Mode)”がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“Detune”がコントロールされ、設定が変わります。コントロールが可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・チューンを合わせて±1オクターブとなります。“MIDI Channel”(2-1a/2a)で設定した各トラックのMIDIチャンネルでコントロールします。

Bend Range [PRG, -24...+24]

ピッチ・ベンド・チェンジを受信したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24~+24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチベンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのときは受信しません)。“MIDI Channel”(2-1a/2a)で設定した各トラックのMIDIチャンネルでコントロールします。

■ 2-5(6): UTILITY



☞ 「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)
各ユーティリティの選択方法は、「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Detune BPM Adj. (Detune BPM Adjust)

トラックのプログラムにフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプルを使用しているとき、そのBPMを変更します。「Detune BPM Adj.」はピッチを変えることによってフレーズやリズムのBPMを変化させます。

トラックの「Detune」が選択されているときにそのトラックに対して有効となります。実行すると選択している「Detune」値が自動的に設定されます。(☞PROG 1-2c、1-3、GLOBAL 4-1b、4-2)

操作方法については「Detune BPM Adj.」(COMBI 2-3)を参照してください。

2-7: Othr..8 (Other T01-08)

2-8: Othr..16 (Other T09-16)

各トラックのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムとスケールを設定します。



2-7(8)b: Scale

マルチ・セットで使用するスケールを設定します。

Type (Multi's Scale)

[Equal Temperament...User Octave15]

スケールのタイプを選択します。

☞ 「Type (Scale Type)」(PROG 1-1c)

Key

[C...B]

選んだスケールの主調和音のキーを選択します。

☞ 「Key」(PROG 1-1c)

Random

[0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にズレます。

☞ 「Random」(PROG 1-1c)

■ 2-7(8): UTILITY

☞ 「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

2-7(8)a: Delay [ms] , Use Prog's Scale

Delay [ms] [0000...5000, KeyOff]

各トラックのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOff: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンプEGのサステイン・レベルが0以外のときは音が消えません。チェンバロの音色等で使います。

通常は0に設定します。

Use Prog's Scale [Off, On]

各トラックに、「Scale」(PROG 1-1c)で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

On (チェックする) プログラムのスケールを使用します。

Off (チェックしない) 「Type (Multi's Scale)」(2-1b/2b)のスケールを使用します。

MULTI 3: MIDI Filter1

トラック 1 ~ 16 が受信する MIDI データにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じ MIDI チャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等に設定ができます。

note “Status”(2-1a/2a) が BTH、EXT、EX2 のトラックで、プログラム、パン、ボリューム、ポルタメント、センド 1、2 の各パラメーターの設定を変えたときに送信される MIDI メッセージは、ここでの設定が有効となります。

On (チェックする) MIDI データの受信がイネーブル (有効) になります。

“Status”(2-1a/2a) が INT、BTH のトラックは、MIDI チャンネルが一致する、チェックしてある項目の MIDI メッセージを受信します。本体のコントローラー操作や MIDI データの受信によって、チェックしてある項目の効果がトラックのプログラムに対してかかります (エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能はここでの設定に影響されません)。本体全体の MIDI 受信の設定は “MIDI Filter”(GLOBAL 1-1b)で行います。REALTIME CONTROLS ノブ、[SW1]、[SW2]キー (X50 のみ) の機能を MIDI コントロール・チェンジに設定してある場合、これらのコントローラーの MIDI フィルター (MIDI Filter2) は、そのコントローラー・チェンジに対して有効となります。ただし MIDI Filter1 のコントローラー・チェンジと一致している場合は MIDI Filter1 での設定を優先します。さらに、同じコントローラー・チェンジが複数のコントローラーにアサインしてある場合、MIDI Filter2 のいずれか 1 つの項目をチェックするとそのコントローラー・チェンジに対して、設定が有効になります。

Off (チェックしない) MIDI データの受信がディセーブル (無効) になります。

3-1: M1-1..8 (MIDI Filter 1-1 T01-08)

3-2: 1-1..16 (MIDI Filter 1-1 T09-16)



3-1(2)a: Program Change, After Touch

Program Change [Off, On]

MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

After Touch [Off, On]

MIDI アフタータッチ・メッセージを受信するかを設定します。

■ 3-1(2): UTILITY

「Write Multi」、「Copy From Combi」(0-1)

3-3: 1-2..8 (MIDI Filter 1-2 T01-08)

3-4: 1-2..16 (MIDI Filter 1-2 T09-16)



3-3(4)a: Damper CC#64, Portamento SW CC#65

Damper CC#64 [Off, On]

MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ #64 ホールド (ダンパー・ペダル) を受信するかを設定します。

Portamento SW CC#65 [Off, On]

MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ #65 ポルタメント・オン / オフを受信するかを設定します。

■ 3-3(4): UTILITY

「Write Multi」、「Copy From Combi」(0-1)

3-5: 1-3..8 (MIDI Filter 1-3 T01-08)

3-6: 1-3..16 (MIDI Filter 1-3 T09-16)



3-5(6)a: JS+Y/M.Whl CC#01, JS-Y CC#02

JS+Y/M.Whl CC#01 [Off, On]

X50: MIDI コントロール・メッセージ CC#1 (本機のモジュレーション・ホイールや、リアルタイム・コントロール・ノブ B アサインで設定) を受信するかを設定します。

microX: MIDI コントロール・メッセージ CC#1 (本機のジョイスティック + Y 方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ B アサインで設定) を受信するかを設定します。

JS-Y CC#02 [Off, On]

X50: MIDI コントロール・メッセージ CC#2 (リアルタイム・コントロール・ノブ B アサインや、GLOBAL 0-3: Foot ページの “Foot Pedal Assign” を JS-Y (CC#02) にして ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・コントローラーで設定) を受信するかを設定します。

microX: MIDI コントロール・メッセージ CC#2 (本機のジョイスティック - Y 方向や、リアルタイム・コントロール・ノブ B アサインで設定) を受信するかを設定します。

■ 3-5(6): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

3-7: 1-4..8 (MIDI Filter 1-5 T01-08)

3-8: 1-4..16 (MIDI Filter 1-5 T09-16)



3-7(8)a: JS X/PBend as AMS, Ribbon CC#16

JS X/PBend as AMS [Off, On]

X50: MIDI ピッチ・ベンド・メッセージ(本機のピッチベンダーを奥方向)の受信によって、Pitch Bendに設定したAMS(☞p.151「Alternate Modulation Source」)での効果を受信するかを設定します(MIDI ピッチ・ベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

microX: MIDI ピッチ・ベンド・メッセージ(本機のジョイスティックをX方向)の受信によって、JS Xに設定したAMS(☞p.151「Alternate Modulation Source」)での効果を受信するかを設定します(MIDI ピッチ・ベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

Ribbon CC#16 [Off, On]

MIDI コントロール・チェンジ・メッセージ CC#16 (リアルタイム・コントロール・ノブ B アサインや、MIDI IN 端子に接続している TRITON Extreme などのリボン・コントローラーで設定)を受信するかを設定します。

■ 3-7(8): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

MULTI 4: MIDI Filter2

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのA、Bモードでの効果を受信するかを設定します。Aモードの各ノブはMIDIコントロール・メッセージが固定です。Bモードは7: Arp/Ctrls, Controls ページで設定したメッセージが対応します。また、その他のコントロール・チェンジを受信するかを設定します。

X50: [SW1][SW2]キーでの効果を受信するかを設定します。[SW1][SW2]キーは7: Arp/Ctrls, Controls ページで設定したメッセージが対応します。

4-1: M2-1..8 (MIDI Filter 2-1 T01-08)

4-2: 2-1..16 (MIDI Filter 2-1 T09-16)



4-1(2)a: Realtime Control Knob 1, 2

Knob1 [Off, On]

Aモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#74(本体ローパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[1]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

Knob2 [Off, On]

Aモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#71(本体ローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[2]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

■ 4-1(2): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

4-3: 2-2..8 (MIDI Filter 2-2 T01-08)

4-4: 2-2..16 (MIDI Filter 2-2 T09-16)



4-3(4)a: Realtime Control Knob 3, 4

Knob3 [Off, On]

Aモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#79(本体フィルターEGインテンシティ)とBモード[3]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

Knob4 [Off, On]

Aモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#72(本体フィルターおよびアンプEG、リリース・タイム)とBモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

■ 4-3(4): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

X50: 4-5: 2-3..8 (MIDI Filter 2-3 T01-08)

X50: 4-6: 2-3..16 (MIDI Filter 2-3 T09-16)



4-5(6)a: SW1, SW2

SW1, SW2 [Off, On]

[SW1][SW2]キーでの効果を受信するかを設定します。

7: Ed-Arp/Ctrls ページで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。SW1 Mod.(CC#80) SW2 Mod.(CC#81) または Porta.SW(CC#65)に設定したときに有効です。

■ 4-5(6): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

X50: 4-7: 2-4..8 (MIDI Filter 2-4 T01-08)

microX: 4-5: 2-3..8 (MIDI Filter 2-3 T01-08)

X50: 4-8: 2-4..16 (MIDI Filter 2-4 T09-16)

microX: 4-6: 2-3..16 (MIDI Filter 2-3 T09-16)

X50



microX



X50: 4-7(8)a/microX: 4-5(6)a/: Other Control Change

Other Ctrl Change [Off, On]

前述のMIDI Filter1、MIDI Filter2の項目で該当しないMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

■ X50: 4-7(8)/microX: 4-5(6): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

MULTI 5: Key Zone

各トラックが発音するキーの範囲を設定します。
トップ/ボトム・キーでトラック1～8、9～16が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープでトップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送信には影響ありません。アルペジエーターによるノート・データはすべて送信します。

5-1: Key..8 (Key Zone T01-08)

5-2: Key..16 (Key Zone T09-16)



5-1(2)a: Key Zone Map (1)

現在選択しているトラックがノート・データによって発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

5-1(2)b: Top Key, Bottom Key

Top Key [C-1...G9]

トラック1～8、9～16が発音する音域のトップ・キー（上限）を設定します。

Bottom Key [C-1...G9]

トラック1～8、9～16が発音する音域のボトム・キー（下限）を設定します。

KeyとSlopeの各パラメーターと図については、「COMBI 5: Ed-Key Zone」を参照してください。

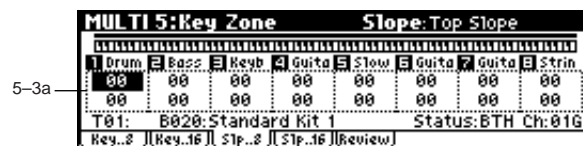
X50: 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

■ 5-1(2): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

5-3: Slp..8 (Key Slope T01-08)

5-4: Slp..16 (Key Slope T09-16)



5-3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [00...72]

トラック1～8、9～16のトップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲（12を1オクターブ）を設定します。

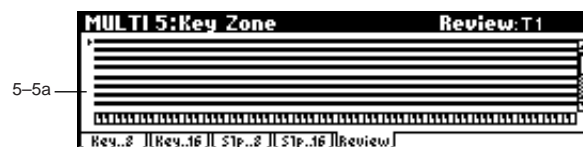
Bottom Slope [00...72]

トラック1～8、9～16のボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲（12を1オクターブ）を設定します。（☞p.46）

■ 5-3(4): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

5-5: Review



5-5a: Key Zone Map (All)

T1...T16

トラック1～16のノート・データによる発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

■ 5-5: UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1)

MULTI 6: Vel Zone (Velocity Zone)

各トラックが発音するベロシティの範囲を設定します。トップ/ボトム・ベロシティでトラック1～8、9～16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで音量を変化させる範囲を設定します。

MIDI この設定はMIDIの送信には影響ありません。アルペジエーターによるノート・データはすべて送信します。

6-1: Vel..8 (Velocity Zone T01-08)

6-2: Vel..16 (Velocity Zone T09-16)

6-1a

6-1b

MULTI 6:Vel Zone										Vel:Top Velocity	
1 Drum	2 Bass	3 Keyb	4 Guita	5 Slow	6 Guita	7 Guita	8 Strin	9	10	11	12
127	127	127	127	127	127	127	127	127	127	127	127
001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001	001
T01: B020:Standard Kit 1										Status:BTH Ch:01G	
Vel..8 Vel..16 Slp..8 Slp..16 Review											

6-1(2)a: Velocity Zone Map (1)

現在選択しているトラックがベロシティによって発音する範囲を表示します。発音するベロシティ値を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

6-1(2)b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity [001...127]

トラック1～8、9～16が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Bottom Velocity [001...127]

トラック1～8、9～16が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

▲ 1つのティンバー内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。

X50: 各パラメーターの値は、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって入力できます。

■ 6-1(2): UTILITY

☞「Write Multi」、「Copy From Combi」(0-1)

6-3: Slp..8 (Velocity Slope T01-08)

6-4: Slp..16 (Velocity Slope T09-16)

6-3a

MULTI 6:Vel Zone										Slope:Top Slope	
1 Drum	2 Bass	3 Keyb	4 Guita	5 Slow	6 Guita	7 Guita	8 Strin	9	10	11	12
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
T01: B020:Standard Kit 1										Status:BTH Ch:01G	
Vel..8 Vel..16 Slp..8 Slp..16 Review											

6-3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [000...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

Bottom Slope [000...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

各パラメーターおよび図については、「COMBI 6: Ed-Vel Zone」を参照してください。

■ 6-3(4): UTILITY

☞「Write Multi」、「Copy From Combi」(0-1)

6-5: Review

6-5a

MULTI 6:Vel Zone										Review:T1	
[Review]											
Vel..8 Vel..16 Slp..8 Slp..16 Review											

6-5a: Velocity Zone Map (All)

T1...T16

トラック1～16のベロシティによる発音する範囲を表示します。発音する音域を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。

■ 6-5: UTILITY

☞「Write Multi」、「Copy From Combi」(0-1)

MULTI 7: Arp/Ctrls

(Arpeggiator/Controls)

Multi モードでのアルペジエーターの動作を設定します。マルチ・セットごとに設定できます。Multiモードでは、Combination モード同様に、2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

キー・スプリットにした2つの音色に別々のアルペジオ・パターンをかけたり、ペロシティによって2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなどさまざまな効果的な設定が可能です。

7-1: Set..8 (Setup T01-08)

7-2: Set..16 (Setup T09-16)



7-1(2)a: Arpeggiator Run, ♩ (Tempo)

Arpeggiator Run A, B (Run A, B)

[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが“Assign”でトラックに設定されている場合に起動します。アルペジエーターがオンの状態でもA、Bそれぞれのオン/オフをコントロールできます。

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。REALTIME CONTROLS C モード[TEMPO]ノブでも調節できます。

※p56 “♩ (Tempo)” (0-1a)

7-1(2)b: Assign

Assign [Off, A, B]

トラック1～8、9～16にアルペジエーターAまたはBをアサインします。[ARP ON/OFF]キーがオンのとき、“Arpeggiator Run”と“Assign”の設定に従い、設定したトラックのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーターAが動作します。Arp. A ページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーターBが動作します。Arp. B ページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

アルペジオ・パターンをパターンにリアルタイム・レコーディングするときは、トラックにAまたはBのアルペジエーターを設定します。

MIDI アルペジエーターA、Bをアサインしたトラック1～16は、各トラックの“Status”(2-1a/2a)がINT、BTHのとき、各トラックの“MIDI Channel”(2-1a/2a)の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって本機が発音します。“Status”がBTH、EXT、EX2のときは、各トラックの“MIDI Channel”でMIDI ノート・データを送信します。

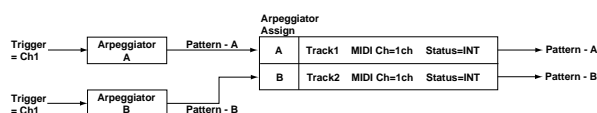
このとき、アルペジエーターをトリガー（起動）させるMIDI チャンネルは、アルペジエーターA、Bをそれぞれアサインしているトラック1～16の“MIDI Channel”すべてで行えます。

▲ 本体アルペジエーターを外部シーケンサーからコントロールしたり、アルペジオのノート情報を外部シーケンサーに取り込むことができます。(※p.178)

例1) トラック1、2の“MIDI Channel”(2-1(2)a)を01に、“Status”(2-1(2)a)をINTに設定します。トラック1にアルペジエーターAを、トラック2にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B”(7-1a)にチェックします。“Control Track”(0-1(2)a)でTrack01を選択します。

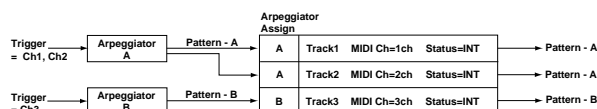
フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1、2が同時に発音します。

フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1にはアルペジエーターAが、トラック2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。



例2) トラック1、2、3の“MIDI Channel”(2-1(2)a)の設定をそれぞれ01、02、03に、“Status”(2-1(2)a)をINTに設定します。トラック1、2にアルペジエーターAを、トラック3にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B”(7-1a)にチェックをします。

- “Control Track”(0-1(2)a)でTrack01を選択します。フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1が発音します。フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。
- “Control Track”(0-1(2)a)でTrack02を選択します。フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック2が発音します。フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。
- “Control Track”(0-1a)でTrack03を選択します。フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック3が発音します。フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック3のアルペジエーターBが動作し発音します。
- “Control Track”(0-1a)でTrack01を選択してトラック1、2のアルペジエーターAを動作発音させ、本機のMIDI INに接続した外部MIDI機器によりMIDIチャンネル3でノート・データを送信してトラック3のアルペジエーターBを動作、発音させることもできます。



■ 7-1(2): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1), 「Copy Arpeggiator」(COMBI 7-1)

7-3: Arp. A (Arpeggiator A)

7-4: Arp. B (Arpeggiator B)

Arp. A ページでアルペジエーター A、Arp. B ページでアルペジエーター B を設定します。

note “Copy Arpeggiator” を使用して Program モードなど他のモードの設定をコピーすることもできます。



7-3(4)a: Arpeggiator-A (B) Setup

Pattern [Preset-0...Preset-4, U000...U250]

Octave [1, 2, 3, 4]

Reso (Resolution) [1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2]

Gate [000...100(%), Step]

Velocity [001...127, Key, Step]

Swing [-100...+100(%)]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

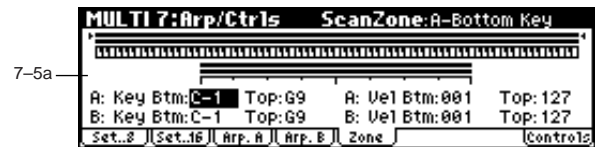
マルチ・セットのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(☞PROG 7: Ed-Arp/Ctrl's)

■ 7-3(4): UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1), 「Copy Arpeggiator」(COMBI 7-1)

7-5: Zone (Scan Zone)

アルペジエーター A、B をそれぞれ動作させるノート、ペロシティの範囲を設定します。



7-5a: Scan Zone A/B

Zone Map

アルペジエーター A、B のそれぞれ “Scan Zone” の範囲を表示します。(☞COMBI 7-4a)

A: Key

Btm (A-Bottom Key) [C-1...G9]

Top (A-Top Key) [C-1...G9]

アルペジエーター A が動作するノート（鍵盤）の範囲を設定します。“Top” ではその上限、“Btm” ではその下限を設定します。

A: Vel (Velocity)

Btm (A-Bottom Velocity) [001...127]

Top (A-Top Velocity) [001...127]

アルペジエーター A が動作するペロシティの範囲を設定します。“Top” ではその上限、“Btm” ではその下限を設定します。

B: Key

Btm (B-Bottom Key) [C-1...G9]

Top (B-Top Key) [C-1...G9]

B: Vel (Velocity)

Btm (B-Bottom Velocity) [001...127]

Top (B-Top Velocity) [001...127]

アルペジエーター B が動作するノート（鍵盤）とペロシティの範囲を設定します。☞ “A: Key”, “A: Vel”

X50: 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

■ 7-5: UTILITY

☞「Write Multi」, 「Copy From Combi」(0-1), 「Copy Arpeggiator」(COMBI 7-1)

7-6: Controls

MIDI “Control Track” の MIDI チャンネルでこれらのコントローラーを操作すると、ここでアサインした MIDI メッセージが送信されます。(“Status”2-1a/2aがEXT、EX2、BTH 時)

X50

MULTI 7:Arp/Ctrls		Controls:Knob1-B Assign	
Knob B Assign		SW1/2 Assign	
Knob1-B:Knob Mod.1 (CC#17)		SW1:SW1 Mod. (CC#80)	
Knob2-B:Knob Mod.2 (CC#19)		:Toggle	
Knob3-B:Knob Mod.3 (CC#20)		SW2:SW2 Mod. (CC#81)	
Knob4-B:Knob Mod.4 (CC#21)		:Toggle	
[Set..8] [Set..16] [Arp..A] [Arp..B] [Zone]		[Controls]	

7-6b

microX

MULTI 7:Arp/Ctrls		Controls:Knob1-B Assign	
Knob B Assign			
Knob1-B:Knob Mod. 1	(CC#17)		
Knob2-B:Knob Mod. 2	(CC#19)		
Knob3-B:Knob Mod. 3	(CC#20)		
Knob4-B:Knob Mod. 4	(CC#21)		
[Set..8] [Set..16] [Arp..A] [Arp..B] [Zone]		[Controls]	

7-6a: Knob B Assign

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブの B モードに、機能（おもにコントロール・チェンジの種類）をアサインします（「Realtime Control Knobs B Assign List」[p.162](#)）。

ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS が B モードのとき、それぞれの [1] ~ [4] ノブを操作することで “Control Track” (0-1a) のトラック、MIDI チャンネルに対して機能します。

各トラックに割り当てられているプログラムの REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブの B モードの機能は無効になるので、新たに設定します。

Knob 1-B (Knob1-B Assign) [AMSource](#)
[Off...MIDI CC#95]

Knob 2-B (Knob2-B Assign) [AMSource](#)
[Off...MIDI CC#95]

Knob 3-B (Knob3-B Assign) [AMSource](#)
[Off...MIDI CC#95]

Knob 4-B (Knob4-B Assign) [AMSource](#)
[Off...MIDI CC#95]

X50: 7-6b: SW1/2 Assign

X50 の [SW1] [SW2] キーの機能をアサインします（「SW1, SW2 Assign List」[p.161](#)）。各トラックに割り当てられているプログラムの [SW1] [SW2] キーの機能は無効になるので、新たに設定します。

SW1 (SW1 Assign) [AMSource](#)
[Off...Pitch Bend Lock]

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) [AMSource](#)
[Off...Pitch Bend Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

[p. 7-3b](#) PROG

7-6: UTILITY

[p. 7-1](#) 「Write Multi」, 「Copy From Combi」 (0-1)

MULTI 8: InsertFX

✎ インサート・エフェクトの詳細については、「6. Effect Guide」p.97 を参照してください。

8-1: BUS..8 (BUS T01-08)

8-2: BUS..16 (BUS T09-16)

トラック 1 ~ 8、9 ~ 16 のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。



8-1(2)a: BUS Select, Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

BUS Select [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

トラック 1 ~ 8、9 ~ 16 のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。設定の状態は Setup ページで確認できます。

✎ COMBI 8-1a

S1 (Send1(MFX1)) [000...127]

S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

トラック 1 ~ 8、9 ~ 16 のマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”を L/R、Off に設定しているときに有効です。IFX に設定しているときのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルは、8: InsertFX, Setup ページの IFX 通過後の “S1 (Send1 (MFX1))”、“S2 (Send2 (MFX2))” で設定します。

“BUS Select”を 1、2、1/2 に設定している場合はここでの設定は無効です。

MIDI “Status”(2-1a/2a)がINT、BTHのとき、CC#93、#91の受信でそれぞれセンド1、2をコントロールでき、設定が変わります。“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)がfor Masterのときにマルチ・セット・ナンバーを切り替えると、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。“MIDI Channel”(2-1a/2a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値 “S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(PROG 8-2a)とのかけ算となります。

■ 8-1(2): UTILITY



✎ 「Write Multi」(0-1)、「DKit IFX Patch」(COMBI 8-1)

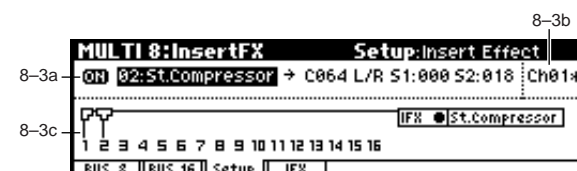
Copy Insert Effect

✎ PROG 8-1

MIDI 8: InsertFX, Setup ページの “Control Channel” で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

8-3: Setup

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインなどを設定します。



8-3a: Insert FX Setup

IFX1 [Off, On]

Insert Effect [00...89: name]

Chain [☐ (Off), ☒ (ON)]

Pan(CC#8) [L000...C064...R127]

BUS Select [L/R, 1, 2, 1/2, Off]

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]

S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

Program モードと同様です。(✎PROG 8-2)

ただし、インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) インサート・エフェクト通過後の “Pan (CC#8)” “Send1 (MFX1)” “Send2 (MFX2)” をコントロールする MIDI チャンネルが Program モードとは異なり、“Control Channel”(8-1b) の MIDI チャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Program モードと同じです。

MIDI “Status”(2-1a/2a)がINT、BTHのとき、CC#8、#93、#91を受信すると、それぞれインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2がコントロールされ、設定が変わります。“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)がfor Masterのときにマルチ・セット・ナンバーを切り替えると、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ここでの設定を “Control Channel”(8-1a) の MIDI チャンネルで送受信します。

8-3b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, All Rt.]

MIDI インサート・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod) インサート・エフェクト通過後の “Pan (CC#8)” “Send1 (MFX1)” “Send2 (MFX2)” をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

インサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーにはCh01 ~ 16の右に「*」が付きます。MIDIチャンネルの設定が異なる複数トラックをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここでのチャンネルで設定します。

All Rt. (All Routed) ルーティングしているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールが可能です。

ドラムス・プログラムを選択したトラックの“BUS Select”(8-1a/2a)をDKitにした場合、ドラムキットの“BUS(BUS Select)”とGLOBAL 4-3aのユーティリティ“DrumKit IFX Patch”での設定にかかわらず、そのトラックのMIDIチャンネルはAll Rt.にした場合に有効となります。

8-3c: Routing Map, BUS Select

トラック1～16で使用しているプログラムをどのバスに送るかを設定します。

Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフそれぞれの状態を表示します。

T01...16: BUS Sel[DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

トラック1～16のプログラム・オシレーターをどのバスに送るかをマップで確認しながら設定することができます。クリックブル・ポインター[◀][▶][▲][▼]でティンバーを選び、VALUE コントローラーで“BUS Select”(8-1a)を設定します。ここでの設定は“BUS Select”(8-1a)でも行えます。

8-3: UTILITY

「Write Multi」(0-1)、「Copy Insert Effect」PROG 8-1)「DKit IFX Patch」(COMBI 8-1)「Select by Category」(COMBI 8-2)

8-4: IFX (Insert Effect)

Setup ページで、IFX に選択したエフェクト・パラメーターを設定します。(p.104)

MULTI 8: InsertFX				IFX: St.Compressor			
Envelope:	L/R Mix			Pre EQ Trim:		100	
Sensitivity:	50			LoEQ: +0.0dB	HiEQ: +0.0dB		
Attack:	50						
Level:	30	Off	/+0				
				W/D:	Wet	Off	/+0
BUS..8				[BUS..16] [Setup] [IFX]			

8-4: UTILITY

「Write Multi」(0-1)

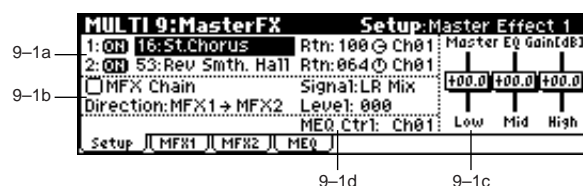
MULTI 9: MasterFX

マスター・エフェクトの詳細については、「6 Effect Guide」p.97 を参照してください。

9-1: Setup

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインやマスターEQを設定します。

“MFX1 Control Ch”、“MFX2 Control Ch”、“MEQ Control Ch”以外はProgramモードと同様です。(PROG 9: Ed-MasterFX)



9-1a: MasterFX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, On]

Master Effect 1, 2 [00...89: name]

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 9-1: Setup」を参照してください。ただし、マスター・エフェクトをコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、マスター・エフェクトを“MFX1, 2 Control Ch”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

MFX1, 2 Control Ch [Ch01...16, G ch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (GLOBAL 1-1a) でコントロールします。

9-1b: MasterFX Chain

MFX Chain [Off, On]

Direction (Chain Direction)

[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Signal (Chain Signal)[LR Mix, L Only, R Only]

Level (Chain Level) [000...127]

Programモードと同様です。「PROG 9-1: Setup」を参照してください。

9-1c: Master EQ Gain [dB]

Low [-18.0...+18.0]
Mid [-18.0...+18.0]
High [-18.0...+18.0]

Program モードと同様です。(「PROG 9-1: Setup」)

9-1d: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) [Ch01...16, Gch]

MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション (Dmod) をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

G ch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 1-1a) でコントロールします。

■ 9-1: UTILITY



「Write Multi」(0-1)、「Select by Category」(COMBI 8-2)

Copy Master Effect

「PROG 9-1」

▲ MFX1、2ページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーしません。

Swap Master Effect

「PROG 9-1」

▲ MFX1、2ページの“Control Channel”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップしません。

9-2: MFX1 (Master Effect1)

9-3: MFX2 (Master Effect2)

Setup ページで、“Master Effect1”、“Master Effect2”にそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します。(「p.104」)

MULTI 9:MasterFX		MFX1:St.Chorus	
LFO Wave:	Triangle	L Dly: 25.0ms	R Dly: 20.0ms
LFO Phase:	+180 deg	Depth: 40	Gate1 /+0
Freq:1.00Hz	G2+Dmp /+0.00	Pre EQ Trim: 100	
BPM/MIDI Sync:Off	BPM:120	LoEQ: +0.0dB	HiEQ: +3.0dB
Base: J	Times: 1	W/D: 50:50	Off /+0
Setup J MFX1 J MFX2 J MEQ J			

9-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/Rパスから(MAIN OUTPUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調節)を行います。(「p.149」)

MULTI 9:MasterFX		:Master EQ	
Low Cutoff: 80Hz		Gain: +0.0dB	
Mid Cutoff: 3.20kHz	Q: 1.0	Gain: +0.0dB	
High Cutoff: 8.00kHz		Gain: +0.0dB	
Low Gain Mod-Src: Off			
High Gain Mod-Src: Off			
Setup J MFX1 J MFX2 J MEQ J			

■ 9-4: UTILITY

「Write Multi」(0-1)


■ 9-2(3): UTILITY

「Write Multi」(0-1)

4. Globalモード

Globalモードでは、マスター・チューニング、MIDI、メモリ・プロテクト等、本体全体に関わる設定を行います。

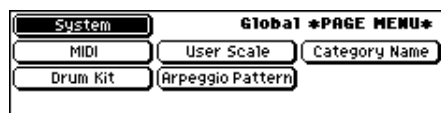
また、ユーザー・スケール、ドラムキットのセットアップ、ユーザー・アルペジオ・パターンのエディットなどを行います。

 Globalモードで設定した内容を、電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。ユーティリティ“Write Global Setting”、“Write Drum Kits”、“Write Arpeggio Patterns”で各ライトを行います。

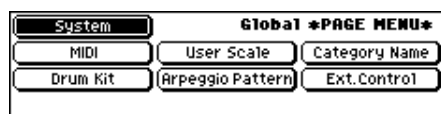
GLOBAL PAGE MENU

ページ、パラメーターの選択方法は、Programモードの「PROGRAM PAGE MENU」(p.1)を参照してください。

X50



microX

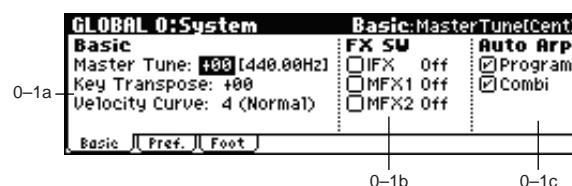


System	0: System	全体に関する基本セッティング、リア・パネルに接続するペダル等のコントローラー設定。(p.75)
MIDI	1: MIDI	本体全体のMIDIに関する設定。(p.81)
User Scale	2: User Scale	ユーザー登録のスケール設定。16種類のオクターブ・スケール、1種類の全ノート・スケールを設定。(p.85)
Category Name	3: Category Name	プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームのエディット。(p.86)
DrumKit	4: DKit	ドラムキットのエディット。(p.86)
Arpeggio Pattern	5: Arp. Pattern	ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット。(p.89)
microX: Ext. Control	6: Ext Control	エクスターナル・コントロール設定。REALTIME CONTROLSノブへのCC#アサイン(p.93)

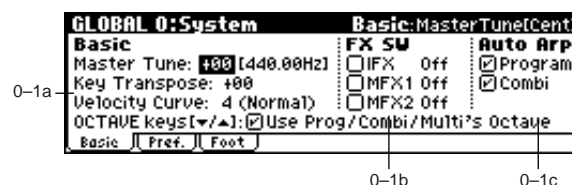
GLOBAL 0: System

0-1: Basic

X50



microX




0-1a: Basic

Master Tune (Master Tune[Cent])

[-50cent (427.47Hz)...+50cent(452.89Hz)]

全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント) ± 50セントの範囲で設定します。

0のとき 440Hz(A4の周波数)です。

 ここでのA4は、スケールがEqual Temperamentの場合です。他のスケールを選択した場合、A4=440Hzにならない場合があります。

Key Transpose

[-12...+12]

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。この設定は、“Convert Position”(1-1a)で設定した位置(PreMIDIまたはPostMIDI)で適用されます。

送信するノート・ナンバー

Transpose	-12	0	+12
X50	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)
microX(OCTAVE キー消灯時)	36...60 (C2...C4)	48...72 (C3...C5)	60...84 (C4...C6)

MIDI “Master Tune”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ファインチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)でコントロールできます。

“Key Transpose”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・コースチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)でコントロールできます。

これらは、“MIDI Channel” (1-1a) で設定するグローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

また、Program、Combination、Multi の各モードではプログラム、ティンバー (Combination モード)、トラック (Multi モード) ごとのチューニングを MIDI RPN ファイン チューン・メッセージで “Master Tune” の値を基準として相対的にコントロールできます。トランスポーズは MIDI RPN コースチューン・メッセージで “Key Transpose” の値を基準として相対的にコントロールできます。

これらは、Program モードでは “MIDI Channel” (1-1a) で設定するグローバル MIDI チャンネル、Combination モードと Multi モードではティンバー、トラックごとの MIDI チャンネルでコントロールします。(“Detune”、“Transpose” (COMBI 2-3a, MULTI 2-5(6)a))

Velocity Curve [1...8]

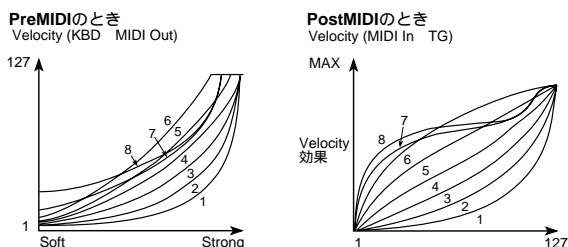
ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

“Convert Position” (1-1a) が PreMIDI のときは、鍵盤を弾く強さに対し、ペロシティ効果や送信するペロシティ・データが下の左図のように変化します。受信するデータのペロシティ・カーブは、下の右図の 4 のカーブが自動的に選ばれます。

“Convert Position” が PostMIDI のときは、鍵盤を弾く強さや受信したペロシティに対し、ペロシティ効果が下の右図のように変化します。

外部のキーボードやシーケンサーで本体の音源を発音させる場合、全体的に音が明るすぎたり、暗すぎたりするときがあります。そのようなときは “Convert Position” を PostMIDI にして、適切なペロシティ・カーブを選んでください。

なお、送信するデータのペロシティ・カーブは、下の左図の 4 のカーブが自動的に選ばれます。



1...3: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。

4 (Normal): 標準的なカーブです。

5、6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。

7: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。

8: より一定の効果が得られるカーブです。ペロシティを必要としない場合や音の強さをそろえたい場合等に向きますが、弱打鍵時のコントロールが難しい、というようにカーブにはそれぞれの特徴があるので、自分のペロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考えカーブを使い分けてください。

工場出荷時の設定は 4 です。

microX: OCTAVE Keys [▼/▲]:

Use Prog/Combi/Multi's Octave [Off, On]

On (チェックする): プログラム、コンビネーション、マルチ・セットを切り替えると、自動的にライトされている OCTAVE [▼][▲] キーの設定になります。

Off (チェックしない): プログラム、コンビネーション、マルチ・セットを切り替えても、OCTAVE [▼][▲] キーの設定は変わりません。

0-1b: FX SW

IFX Off [Off, On]

On (チェックする): インサート・エフェクトがオフになります。Off (チェックしない): Program、Combination、Multi の各モードのインサート・エフェクト Setup ページ (PROG/COMBI 8-2a, MULTI 8-3a) の “IFX On/Off” 設定が有効になります。

MFX1 Off [Off, On]

On (チェックする): マスターエフェクト 1 (MFX1) がオフになります。

Off (チェックしない): Program、Combination、Multi の各モードのマスター・エフェクト Setup ページ (9-1) の “MFX1 On/Off” 設定が有効になります。

MFX2 Off [Off, On]

On (チェックする): マスターエフェクト 2 (MFX2) がオフになります。

Off (チェックしない): Program、Combination、Multi の各モードのマスター・エフェクト Setup ページ (9-1) の “MFX2 On/Off” 設定が有効になります。

MIDI “IFX On/Off”、“MFX1 On/Off”、“MFX2 On/Off” を切り替えるとコントロール・チェンジ・メッセージ CC#92 (エフェクト・コントロール 2)、CC#94 (エフェクト・コントロール 4)、CC#95 (エフェクト・コントロール 5) をそれぞれ送信します。オフのとき 0、オンのとき 127 を送信します。

0-1c: Auto Arp. (Auto Arpeggiator)

Program (Auto Arp. Program) [Off, On]

On (チェックする): プログラムを切り替えると、自動的にそのプログラムにライトされているアルペジエーターの設定になります。Off (チェックしない): プログラムを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。同じアルペジオ・パターンを走らせながら、プログラムの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Combi (Auto Arp. Combi) [Off, On]

On (チェックする): コンビネーションを切り替えると、自動的にそのコンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定になります。

Off (チェックしない): コンビネーションを切り替えてもアルペジエーターの設定は変わりません。同じアルペジオ・パターンを走らせながら、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

0-1: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Write Global Setting

Global モードの設定 (Drum Kits、User Arpeggio Pattern を除く) をライトします。

ユーティリティ“ Write Global Setting ”を選び、ダイアログを表示します。




ライトを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Drum Kits、User Arpeggio Patternのライトは各ページのUTILITYで実行します。(4-1 “ Write Drum Kits ”、5-1 “ Write Arpeggio Patterns ”)

Load Preload Data

本体にメモリされているプリロード・データをロードします。

 ロードの際は、あらかじめ“ Memory Protect (0-2b) ”でロードするデータのチェックをはずしておいてください。チェックしたままロードすると、“ Memory Protected ”のダイアログが表示され、ロードできません。

ユーティリティ“ Load Preload Data ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Kind ”でロードするデータを選択します。

All	すべてのデータ
Program All	すべてのプログラム・データ
Program Bank	バンク内のすべてのプログラム・データ
Program Single	選択した1つのプログラム・データ
Combination All	すべてのコンビネーション・データ
Combination Bank	バンク内のすべてのコンビネーション・データ
Combination Single	選択した1つのコンビネーション・データ
Multi All	すべてのマルチ・セット・データ
Multi Single	選択した1つのマルチ・セット・データ
DrumKit All	すべてのドラムキット・データ
DrumKit Single	選択した1つのドラムキット・データ
Arpeggio Pattern All	すべてのアルペジオ・パターン・データ
Arpeggio Pattern Single	選択した1つのアルペジオ・パターン・データ
microX: Ext. Control Setup All	すべてのエクスターナル・コントロール・セット・データ
microX: Ext. Control Setup Single	選択した1つのエクスターナル・コントロール・セット・データ
Global Setting	グローバル・セッティング・データ

Program、またはCombinationを選択した場合は、カーソルを下に移動し、ロードするデータの範囲をAll、Bank、Singleから選択します。

All: プログラム、またはコンビネーションのすべてのデータをロードします。

Bank: データをバンク単位でロードします。このときはカーソルを下に移動し、ロードするデータのバンクを選択します。

Single: 1つのデータをロードします。このときはカーソルを下に移動し、ロードするデータを選択します。

Multi、Drumkit、またはArpeggio Patternを選択した場合は、カーソルを下に移動し、ロードするデータの範囲をAll、Singleから選択します。

microX: Ext. Control Setupを選択した場合も、同様にAll、Singleから選択します。

All: マルチ・セット、ドラムキット、またはアルペジオ・パターンのすべてのデータをロードします。

Single: 1つのデータをロードします。このときはカーソルを下に移動し、ロードするデータを選択します。

BankまたはSingleでロードする場合は“ To ”でロード先を選択します。

ロードを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

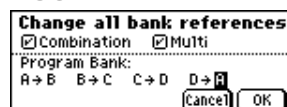
note 電源がオフの状態から[MENU/OK]キーと[EXIT/CANCEL]キーを押しながら電源をオンにすると、“ All ”を自動的に実行し(ディスプレイに「 Now Writing Internal Memory 」のメッセージを表示)、すべてのデータがロードされます。

Change all bank references

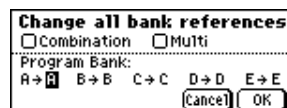
コンビネーションのティンバーや、マルチ・セットのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更します。

“ Change all bank references ”を選び、ダイアログを表示します。

X50




microX



コンビネーションに対して変更を実行する場合は“ Combination ”をチェックします。マルチ・セットに対して変更を実行する場合は“ Multi ”をチェックします。

入れ替えるバンク(“ Program Bank ”)をそれぞれ指定します。

チェンジ・オール・バンク・リファレンスを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

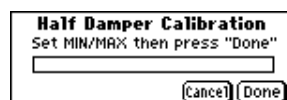
 別々のバンクを同一のバンクに変更した場合、この機能を使って再度別々のバンクに戻すことはできません。変更先のバンクが重ならないように注意して実行してください。

Half Damper Calibration

リア・パネルDAMPER端子にハーフ・ダンブに対応したダンパー・ペダル(オプションDS-1H)を使用している場合、ダンパー効果のかかり具合が適切でないときに感度を調整します。

ハーフ・ダンパー・ペダルをDAMPER端子に接続します。

ユーティリティ“ Half Damper Calibration ”を選び、ダイアログを表示します。



ハーフ・ダンパー・ペダルを踏み込み、その後ペダルから足を離します。

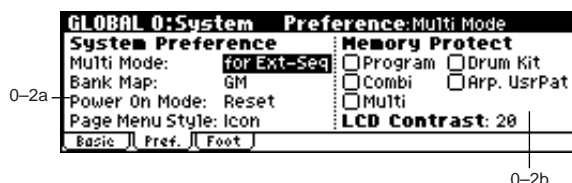
[MENU/OK]キーを押します。

正しく調整できないときは、エラー・メッセージを表示しますので、もう一度やり直してください。

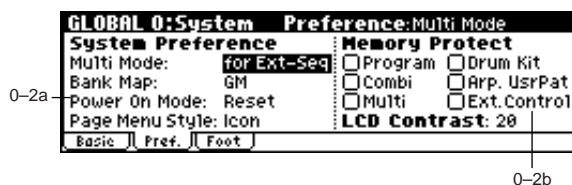
- ▲ ハーフ・ダンプ・ペダルはオプションDS-1Hをご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、調整できないことがあります。

0-2: Pref. (System Preference)

X50



microX



0-2a: System Preference

Multi Mode [for Ext-Seq, for Master]

MultiモードのMIDI送信に関する動作を設定します。

for Ext-Seq: 通常、Multiモードは外部MIDIシーケンサーと組み合わせたマルチ・ティンバー音源として使用します。このときにfor Ext-Seqを選択することをおすすめします。本体でマルチ・セットを切り替えたときに、EXTやBTHに設定したトラックでもプログラム・チェンジ等のMIDIメッセージを出力しません。外部MIDIシーケンサーのトラックでのエコーバックによって、同一のMIDIチャンネルに設定したトラックのプログラム等の設定が変更されることを防ぎます。

for Master: Multiモードで外部MIDI音源をコントロールするなど、マスター・キーボードとして使用するときを設定します。本体でマルチ・セットを切り替えたときに、EXTやBTHに設定したトラックでプログラム・チェンジ等のMIDIメッセージを出力して外部MIDI音源をセットアップできます。通常、本機をマスター・キーボードとして使用する場合はCombinationモードを使用しますが、Multiモードで外部MIDI音源をコントロールする場合に設定することをおすすめします。

各設定において、マルチ・セットを切り替えたときにEXTやBTHに設定したトラックから出力されるMIDIメッセージは、以下のパラメーターです。

- Program Select (MULTI 0-2(3)b) CC#00バンク・セレクト (LSB) CC#32バンク・セレクト (MSB) プログラム・チェンジ
- Pan (MULTI 0-4(5)a) CC#10パン
- Volume (MULTI 0-4(5)a) CC#7ボリューム
- Portamento (MULTI 2-3(4)a) CC#65ポルタメント On/Off, CC#5ポルタメント・タイム
- Send1/2 (MULTI 8-1(2)a, 8-3a) CC#93センド・レベル, CC#91センド2レベル
- Par (CC#8) 8-3a) CC#8ポスト・インサート・エフェクト・パン

Bank Map

[KORG, GM]

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト (CC#0: 上位バイト, CC#32: 下位バイト) に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。

X50: Program Bank A ~ D、G、g(d) Combination Bank A ~ Cに対して、次の表に示すバンク・セレクトを受信 (R) 送信 (T) します。

Bank	Bank Map: KORG	Bank Map: GM
Bank A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
Bank B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
Bank C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
Bank D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
Bank G	121. 00, 121. 01-09 R/T	121. 00, 121. 01-09 R/T
	56. 00 R	56. 00 R
		00. 00, 00. 01.. (XG)R
		00. 00, 01. 00.. (GS)R
Bank g(d)	120. 00 R/T	120. 00 R/T
	62. 00 R	62. 00 R
		63. 127 R (Korg Mute)

数値: 10進, R: Receive, T: Transmit

microX: Program Bank A ~ E、G、g(d) Combination Bank A ~ Cに対して、次の表に示すバンク・セレクトを受信 (R) 送信 (T) します。

Bank	Bank Map: KORG	Bank Map: GM
Bank A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
Bank B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
Bank C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
Bank D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
Bank E	00. 04 R/T	63. 04 R/T
Bank G	121. 00, 121. 01-09 R/T	121. 00, 121. 01-09 R/T
	56. 00 R	56. 00 R
		00. 00, 00. 01.. (XG)R
		00. 00, 01. 00.. (GS)R
Bank g(d)	120. 00 R/T	120. 00 R/T
	62. 00 R	62. 00 R
		63. 127 R (Korg Mute)

数値: 10進, R: Receive, T: Transmit

Power On Mode

[Reset, Memorize]

電源オン時の状態を設定します。

Reset: CombinationモードCOMBI 0: PlayでA000のコンビネーションを呼び出します。

Memorize: 前回電源をオフする直前の場所 (モード、ページ) およびプログラム、コンビネーション・ナンバーを呼び出します。

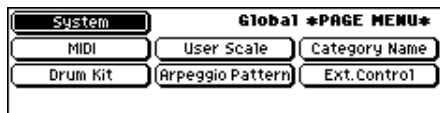
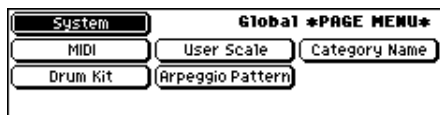
- ▲ エディット中のパラメーターの内容は、この機能によって記憶しません。電源オフ時に必ずライトしてください。

Page Menu Style

[Icon, List]

各モードで[MENU/OK]キーを押すと、そのモードを構成しているページが一覧できます (PAGE MENU)。ここでは、その表示方法を設定します。

Icon: ページがアイコンで表示されます。クリックابل・ポインター [◀][▶][▲][▼] で表示するページを選び、クリックابل・ポインターのセンターを押して、そのページを表示します。なお、PAGE MENUを表示する直前にいたページは、目印として表示が反転しています。



List: ページとタブがリストで表示されます。クリックブル・ポインター[▲][▼]で表示するページを選び、[▶]でタブに移動(◀]でページに移動)し、[▲][▼]で表示するタブを選びます。そしてクリックブル・ポインターのセンターを押して、そのタブを表示します。なおPAGE MENUを表示する直前にいたページは、目印として表示が反転しています。



LCD Contrast [0...62]

ディスプレイの表示の濃さを設定します。値が大きいくほど画面表示が濃くなります。

note 電源オン時などで、ディスプレイの表示が周囲温度等の影響で認識しなくなった場合、次の手順で表示の濃さを調整してください。

[EXIT/CANCEL]キーを押しながら、[UTILITY]キーを押します。
[GLOBAL]キーが点滅し、GlobalモードのUpdate Global Settingダイアログが表示されます。



! ディスプレイの表示を確認できないときや、Update Global Settingダイアログが表示されない場合は、[GLOBAL]キーが点滅しているかどうかを確認してください。[GLOBAL]キーが点灯または消灯したままの場合は、外部接続MIDI機器からのデータの書き込みの受信や出力要求に応答している可能性があります。このときは、外部接続MIDI機器からのデータの書き込みや出力要求のないこと、またはそれらが終了したことを確認してから本機の電源を入れ直し、再度手順1から操作を行ってください。

[VALUE]ダイヤルでディスプレイのコントラストを調整します。

[MENU/OK]キーを押します。
ディスプレイのコントラスト設定がライトされます。

note このときは、他のグローバル設定もライトされます。

0-2b: Memory Protect

! Load Preload data(0-1)にも、ここでの設定が有効になります。“Kind”で選択したロードするデータのうち、一つでもプロテクトがかかっていると、ロードされません。(※p.77)

Program [Off, On]

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする) 本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・プログラムのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのプログラム・データの受信

Off(チェックしない) 本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

Combi (Combination) [Off, On]

本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする) 本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・コンビネーションのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのコンビネーション・データの受信

Off(チェックしない) 本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

Multi [Off, On]

本体内のマルチ・セット・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする) 本体内のマルチ・セット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・マルチ・セットのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのマルチ・セット・データの受信

Off(チェックしない) 本体内のマルチ・セット・メモリーに書き込みができます。

Drum Kit [Off, On]

本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする) 本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ドラムキットのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのドラムキット・データの受信

Off(チェックしない) 本体内のドラムキット・メモリーに書き込みができます。

Arp. UsrcPat (Arp. User Pattern) [Off, On]

本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする) 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ユーザー・アルペジオ・パターンのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのユーザー・アルペジオ・パターン・データの受信

Off(チェックしない) 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーに書き込みができます。

microX: Ext. Control Setup [Off, On]

本体内のエクスターナル・コントロール・セット・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする) 本体内のエクスターナル・コントロール・セット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・エクスターナル・コントロール・セットのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのエクスターナル・コントロール・セット・データの受信

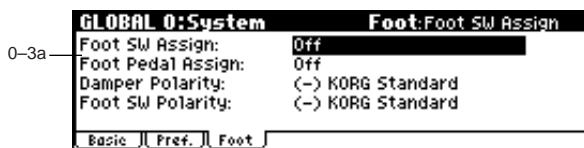
Off(チェックしない) 本体内のエクスターナル・コントロール・セット・メモリーに書き込みができます。

■ 0-2: UTILITY

☞ 「Write Global Setting」 「Load Preload Data」 「Change all bank references」 「Half Damper Calibration」 (0-1)

0-3: Foot

リア・パネルに接続したスイッチやペダルの極性や機能を設定します。



0-3a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal

Foot SW Assign [Off...Tap Tempo]

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチ(オプションPS-1)でコントロールする機能を設定します。(☞p.164「Foot Switch Assign List」)

Foot Pedal Assign [Off...knob4]

リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・ボリウム・ペダル(オプションXVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。(☞p.165「Foot Pedal Assign List」)

Damper Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

リア・パネルのDAMPER端子に接続したダンパー・ペダルと同じ極性に設定します。

コルグ・ダンパー・ペダル(オプションDS-1H)を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-()なので、ここを(-) KORG Standardにします。また、極性が+()のダンパー・ペダルを接続するときは、ここを(+)にします(: オープン型、 : クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルを操作しても正確に動作しません。ダンパー・ペダルを接続しないときは(-) KORG Standardにします。

Foot Sw Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に接続したペダル・スイッチと同じ極性に設定します。

コルグ ペダル・スイッチ(オプションPS-1)を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-()なので、ここを(-) KORG Standardにします。また、極性が+()のペダル・スイッチを接続するときは、ここを(+)にします(: オープン型、 : クローズ型)。

型)。極性の設定が一致しないと、ペダル・スイッチを操作しても正確に動作しません。ペダル・スイッチを接続しないときは(-) KORG Standardにします。

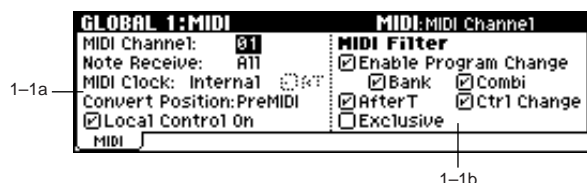
■ 0-3: UTILITY

☞ 「Write Global Setting」 「Load Preload Data」 「Change all bank references」 「Half Damper Calibration」 (0-1)

GLOBAL 1: MIDI

1-1: MIDI

本体全体のMIDIに関する設定をします。



1-1a: MIDI Setup

MIDI Channel [01...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、次の操作をするときに使用します。

- Program モード (PROG 0: Play) 中に演奏情報を送受信するとき。
- Combinationモード (COMBI 0: Play) 中にMIDIでコンビネーションを切り替えるとき。
- 各モードでGchに設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするとき。
- システム・エクスクループ・メッセージを送受信するとき。

MIDI受信について

Programモード (PROG 0: Play) のときは、グローバルMIDIチャンネルでMIDIデータを受信しますが、Combinationモード (COMBI 0: Play) やMultiモード (MULTI 0: Play) のときは、ティンバーごとやトラックごとに設定したMIDIチャンネルでMIDIデータを受信します。

Combinationモード (COMBI 0: Play) やMultiモード (MULTI 0: Play) では、グローバルMIDIチャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションやマルチ・セットが切り替わります。

IFX、MFX1、MFX2をMIDIでオン/オフするときは、グローバルMIDIチャンネルで行います。

IFX通過後のパン、センド1/2、MFX1/2、MEQをコントロールするときは、ProgramモードではグローバルMIDIチャンネルで、CombinationとMultiモードではSetupページ (COMBI 8-2b、MULTI 8-3b) の "Control Channel" で設定したチャンネルで行います。"Control Channel" をGchに設定すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロールできます。

本体の鍵盤やコントローラーを操作したときのMIDI送信について

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。Combinationモードでは、グローバルMIDIチャンネルと "Status" (COMBI 2-1) をEXT、EX2に設定したティンバーのMIDIチャンネルで同時に送信します。

Multiモードでは、"Control Track" (MULTI 0-1) で設定しているトラック ("Status" BTH、EXT、EX2) の設定チャンネルで送信します。

Note Recieve

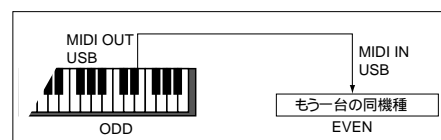
[All, Even, Odd]

本体の鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう一台のX50/microXを接続して、最大同時発音数を増やすときは、一方でEven、もう一方でOddを選び、双方が発音するように設定します。

All: すべてのノート・ナンバーで発音します。通常はAllにします。

Even: 偶数のノート・ナンバー (C、D、E、F#、G#、A#) で発音します。

Odd: 奇数のノート・ナンバー (C#、D#、F、G、A、B) で発音します。



note 受信したMIDIデータには影響を与えません。

MIDI Clock

[Internal, Ext-MIDI, Ext-USB, Auto]

外部MIDI機器 (シーケンサー、リズム・マシンなど) と本機の内蔵アルペジエーターを同期させるときに設定します。

Internal: 内部クロックで内蔵アルペジエーターが動作します。本機を単独で使用するときは、本機をマスター (コントロールする側) として外部MIDI機器を本機のMIDIクロックに同期させるときは、Internalにします。

Ext-MIDI: MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、内蔵アルペジエーターが動作します。

Ext-USB: USB端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、内蔵アルペジエーターが動作します。

本機をスレーブ (コントロールされる側) として外部MIDI機器から送られてくるMIDIクロックに同期させるときは、Ext-MIDIまたはExt-USBにします。外部のシーケンサーからのMIDIのCommon・メッセージとリアルタイム・メッセージ (ソング・ポジション・ポインター、ソング・セレクト、スタート、コンティニュー、ストップ) に対応します。

Auto: 通常はInternalと同様の動作となります。この設定で、MIDI IN端子に接続された外部MIDI機器からMIDIクロックを受信すると、自動的にExt-MIDIまたはExt-USBと同様の動作に切り替わります。

note 外部シーケンサー使用時にAutoに設定すると、外部シーケンサーがMIDIクロックを出力していない場合には、自動的にInternalの動作に切り替わります。

note MIDI IN/USB端子からMIDIクロック、スタート、コンティニュー・メッセージを受けて500ms以内に新たなMIDIクロックを受信しなかった場合、またはMIDI IN/USB端子からMIDIクロック、スタート、コンティニューを受けず、本機のアルペジエーターをスタートさせた場合はInternalの動作に切り替わります。

note オーディション再生では、"MIDI Clock" の設定に関わらず、あらかじめ設定されたテンポで再生されます。

RT (RealTime Command) [Off, On]

Off(チェックしない) MIDI Clock がExt-MIDI、Ext-USBまたはAutoで外部からのMIDIクロックを受信しているとき、MIDIコモン・メッセージとリアルタイム・メッセージ(ソング・ポジション・ポインター、ソング・セレクト、スタート、コンティニュー、ストップ)を受信しません(ソング・セレクトは受信します)。

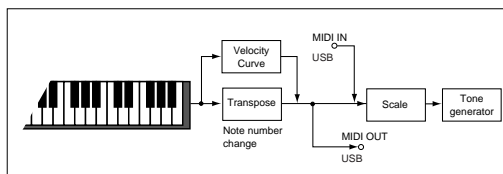
note 外部MIDIシーケンサーからの、これらのメッセージによって本機のマルチ・セットが不必要にリセットしてしまう場合等に設定します。

On(チェックする) 上記コモン・メッセージ(ソング・セレクトを含む)とリアルタイム・メッセージを受信します。

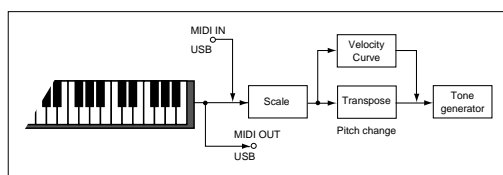
▲ “MIDI Clock”がInternalの場合は設定できません。

Convert Position [PreMIDI, PostMIDI]

トランスポーズ、ペロシティ・カーブを適用する位置を設定します。この設定は、MIDIの送受信データに影響を与えます。本体の鍵盤で本体の音源を発音させるときは、ここの設定に関係なく常にトランスポーズ、ペロシティ・カーブの影響を受けます。PreMIDI: 本体の鍵盤から出力するデータにペロシティ・カーブ、トランスポーズをかけます。これらの設定に影響を受けるのは、本体の鍵盤を弾いたときの、MIDI OUT端子またはUSB端子から送信するデータです。MIDI INから受信したMIDIデータには影響ありません。



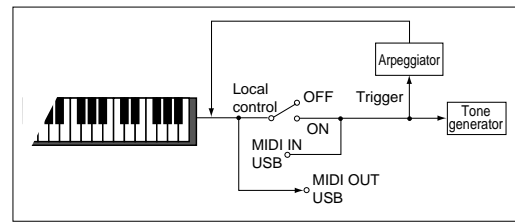
PostMIDI: 音源(Tone Generator)へ入る前のデータにペロシティ・カーブ、トランスポーズをかけます。これらの設定に影響を受けるのは、MIDI INから本体の音源へ送られるデータです。本体の鍵盤を弾いたときにMIDI OUT端子またはUSB端子から送信されるデータには影響ありません。



Local Control On [Off, On]

On(チェックする) ローカル・コントロール・オン: 本体の鍵盤やコントローラーを使って本体の音源部をコントロールします。Off(チェックしない) ローカル・コントロール・オフ: 本体の鍵盤、コントローラーと音源部が切り離されます。そのため、本体の操作(鍵盤やコントローラーを使った演奏)では発音しません。外部のシーケンサーからのエコーバックによって二重に音が発音してしまうときは、チェックをはずします。

MIDI チェックをはずしても、MIDIの送受信は通常に行われます。鍵盤を弾くと、そのノート・データを送信し、また受信したノート・データで本体の音源が発音します。



1-1b: MIDI Filter

Enable Program Change [Off, On]

On(チェックする) プログラム・チェンジを送受信します。

Programモード(PROG 0: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (1-1a)とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると、プログラムが切り替わります。プログラムを切り替えるとグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Combinationモード(COMBI 0: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネルにチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーションが切り替わります。ただし、“Comb(Combination Change)”の設定によって切り替わらないようにすることができます。“MIDI Channel (COMBI 2-1a)”で設定しているチャンネルに一致するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのティンバーのプログラムが切り替わります。ただし、ティンバーに対するプログラム・チェンジは“Program Change (COMBI 3-1a)”の設定に影響を受けます。コンビネーションを切り替えると、プログラム・チェンジは、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“Status (COMBI 2-1a)”をEXTまたはEX2に設定しているティンバーのチャンネルでも送信します。

Multiモードのときは、“Status (MULTI 2-1(2))”をINTまたはBTHのトラックに設定しているチャンネルに受信するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのトラックのプログラムが切り替わります。Multiモードでは、マルチ・セットを選ぶと、“Status”をBTH、EXT、EX2に設定しているチャンネルで送信します。

Off(チェックしない) プログラム・チェンジを送受信しません。

Bank (Bank Change) [Off, On]

On(チェックする) プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。

Off(チェックしない) バンク・セレクトを送受信しません。

Combi (Combi Change) [Off, On]

On(チェックする) COMBI 0: Playにいたるとき、グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (1-1a)とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると、コンビネーションが切り替わります。“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。グローバルMIDIチャンネル以外のMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、ティンバーのMIDIチャンネルが一致する場合は、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

Off(チェックしない) グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると“MIDI Channel (COMBI 2-1a)”がグローバルMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。コンビネーションは切り替わりません。

ティンバーに対するプログラム・チェンジは“Program Change (COMBI 3-1a)”の設定に影響を受けます。

AfterT (After Touch) [Off, On]

On(チェックする) MIDIアフタータッチを送受信します。
Off(チェックしない) MIDIアフタータッチを送受信しません。

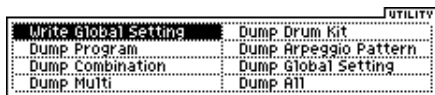
note GLOBAL 0-3: Footの Foot SW Assign "または" Foot Pedal Assign "がAfter Touchのときに影響を受けます。

Ctrl Change (Control Change) [Off, On]

On(チェックする) コントロール・チェンジを送受信します。
Off(チェックしない) コントロール・チェンジを送受信しません。

Exclusive [Off, On]

On(チェックする) システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。コンピューターなどを接続し、本機をエディットするとき、または双方でエディットするときにチェックしておきます。
Off(チェックしない) システム・エクスクルーシブ・データを送受信しません。通常はチェックをはずしておきます。ただし、このページのユーティリティ(" Dump Program " ~ " Dump All ") を表示しているときは、ここの設定とは関係なく送信します。

■ 1-1: UTILITY

「 Write Global Setting (0-1)

各ユーティリティの選択方法は、「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Dump Program**Dump Combination****Dump Multi****Dump Drum Kit****Dump Arpeggio Pattern****microX: Dump Ext. Control Setup****Dump Global Setting****Dump All**

接続したもう1台のX50/microX、MIDIデータ・ファイラーやコンピュータなどへ、本体のエクスクルーシブ・データを送信します。ユーティリティ・メニューからダンプするデータを選び(表参照) ダイアログを表示します。

必要に応じてダンプするデータのバンクやナンバーを選び、クリッカブル・ポインターのセンターを押します。

Dump Program	全バンクのプログラム、任意バンクのプログラム、1プログラム
Dump Combination	全バンクのコンビネーション、任意バンクのコンビネーション、1コンビネーション
Dump Multi	全マルチ・セット・データ
Dump Drum Kit	全ドラムキットまたは1ドラムキット
Dump Arpeggio Pattern	全アルペジオ・パターン、1アルペジオ・パターン
microX: Dump Ext. Control Setup	全エクスターナル・コントロール・セットまたは1エクスターナル・コントロール・セット
Dump Global	グローバル・セッティング(GlobalモードのDrum Kits、User Arpeggio Patternを除く設定)
Dump All	全バンクのプログラム+コンビネーション+マルチ・セット+ドラムキット+アルペジオ・パターン+グローバル・セッティング

送信

! データの送信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また、絶対に本機の電源をオフにしないでください。

ダンプ・データの送信方法

本機とデータ・ダンプする機器を接続します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージが受信できるコンピューターを使用する場合は、コンピューターのUSBポートと本機のUSB端子を接続します。または、コンピューターに接続したMIDIインターフェイスのMIDI IN端子と本機のMIDI OUT端子を接続します。(**OG X50**: p.31、**microX**: p.32)

MIDIデータ・ファイラーを使用する場合は、MIDIデータ・ファイラーのMIDI IN端子と本機のMIDI OUT端子を接続します。

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

GLOBAL 1: MIDIページを選びます。

ユーティリティ・メニューでデータ・ダンプする対象を選びます。次図は「 Dump Program 」を選んだ例です。

すべてのプログラム・データをダンプするときは「 Program 」でAllを選びます。

1バンク単位でデータ・ダンプをするときは「 Program 」でBankを選び、その下でバンクを指定します。

1プログラム単位でデータ・ダンプをするときは「 Program 」でSingleを選び、その下でプログラム・ナンバーを指定します。



“ To ”でデータの出力先を指定します。

MIDI OUT端子から出力する場合はMIDI OUTを選びます。USB端子から出力する場合はUSBを選びます。

[MENU/OK]キーを押してデータを送信します。

送信中は「 Now transmitting data 」を表示します。

データ・サイズと送信時間は、送信するデータによって異なります。

下の表は、ダンプを行うデータのサイズと、ダンプの所要時間を示します。

ダンプするデータの種類		データ・サイズ(kByte)	所要時間(秒)
Program All	X50 (A...D)	259.8	66.5
	microX (A...E)	324.8	83.1
Program Bank		65.0	16.6
Program Single		0.5	0.1
Combination All		238.7	61.6
Combination Bank		79.6	20.4
Combination Single		0.6	0.2
Multi All		178.5	45.7
Multi Single		1.4	0.4
Drum Kit All		188	48.1
Drum Kit Single		4.7	0.4
Arpeggio Pattern All		91.8	23.5
Arpeggio Pattern Single		0.4	0.1
microX: Ext. Control Setup All		2.9	0.8
microX: Ext. Control Setup Single		0.1	0.0
Global Setting		1.0	0.3
All	X50	957.8	245.2
	microX	1025.6	262.6

- 本機からダンプ・データをMIDIデータ・ファイラーに保存する場合は、複数のダンプ・データをまとめて保存しないでください。まとめて保存してしまうと、そのデータを受信するとき、右側の表のメモリーへのデータ書き込み処理時間がとれずに、すべてのデータを受信できません。

受信

- データの送受信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対に本機の電源をオフにしないでください。
- データの受信に際し、各種ダイアログやページ・メニュー、ユーティリティ・メニュー・コマンドは事前に閉じておくことをおすすめします。
- 本機では、ダンプ・データを受信するとメモリーへのデータ書き込み処理時間に、最大で約20秒かかります。このとき、"Now writing into internal memory"と表示されます。この間、絶対に本機の電源をオフにしないでください。電源がオフしてしまうと電源をオンしても本機が正常に動作しなくなる場合があります。このようなときは、[EXIT/CANCEL]キーと[PAGE +]キーを押しながら電源をオンしてください。ただしこの時、メモリーの内容は初期化されます。また、この間はMIDIの送受信はできません。本機で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。(下表参照)

メモリーへの書き込み処理時間

ダンプするデータの種類	メモリーへの書き込み処理時間	
	X50	microX
All	約3秒	約3秒
All Programs	約2秒	約2秒
1 Program Bank	1秒未満	1秒未満
All Combination	約1秒	約1秒
1 Combination Bank	1秒未満	1秒未満
All Multi	1秒未満	1秒未満
1 Multi	1秒未満	1秒未満
All Drum Kits	約1秒	約1秒
All Arpeggio Patterns	1秒未満	1秒未満
microX: All Ext. Control Setup	-	1秒未満
microX: 1 Ext. Control Setup	-	1秒未満
Global Setting	1秒未満	1秒未満

- インターナル・メモリーへの書き込み中は、MIDIの送受信ができません。また、MIDI OUT端子、USB端子からのアクティブセンス(FEh)の出力も止まります。

ダンプ・データの受信方法

本機とデータ・ダンプする機器を接続します。
MIDIエクスクルーシブ・メッセージが送信できるコンピューターを使用する場合は、コンピューターのUSBポートと本機のUSB端子を接続します。または、コンピューターに接続したMIDIインターフェイスのMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子を接続します(下OG X50: p.31、microX: p.32)。
MIDIデータ・ファイラーを使用する場合は、MIDIデータ・ファイラーのMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子を接続します。

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

MIDI機器のMIDIチャンネルと、本機のグローバルMIDIチャンネル" MIDI Channel (1-1a)を合わせます。
一度MIDI機器へ送信したデータを再び本機で受信するときは、本機のグローバルMIDIチャンネルを送信時のグローバルMIDIチャンネルに合わせてください。

送信側のMIDIチャンネルを設定するときは、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。

" Exclusive (1-1b)をチェックします。

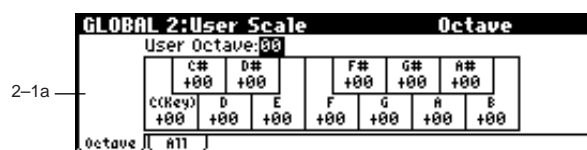
データ・ダンプする機器からデータを送信します。データの送信は、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。
受信中は" Now receiving MIDI data "のメッセージを表示します。

GLOBAL 2: User Scale

16種類のUser Octave Scale、1種類のUser All Notes Scaleを設定します。ここで設定したユーザー・スケールは、PROG 1-1、COMBI 2-4、MULTI 2-7(8)で選択できます。

✎ エディットしたユーザー・スケールの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。ユーティリティ「Write Global Setting」でライトします。

2-1: Octave



2-1a: User Octave Scale

User Octave [00...15]
エディットするユーザー・オクターブ・スケールを選択します。

Tune [-99...+99]
1オクターブ分の音階を設定します。1オクターブ(C ~ B)の音階をセント単位で調整すると、全音域でこの設定が反映されます。平均律を基準にしています。
-99にすると、基準の音階より約半音下になります。
+99にすると、約半音上になります。

設定するキーはクリックابل・ポインター[◀][▶]で選択します。

X50: [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すとキーを選択できます。

2-1: UTILITY



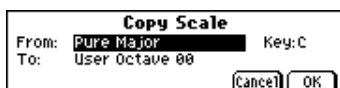
✎ 「Write Global Setting」(0-1)

ユーティリティの選択方法は「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Copy Scale

プリセット・スケール、またはユーザー・スケールをエディットするユーザー・スケールにコピーします。プリセット・スケールについては、「Type」(PROG 1-1c)を参照してください。

ユーティリティ「Copy Scale」を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のスケールを選択します。

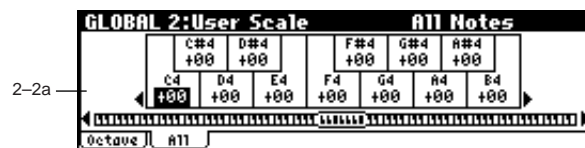
Pure Major、Pure Minorを選んだときは、隣の“ Key ”を設定します。

Stretchは“ To ”がUser All Notes Scaleのときに選択できます。

“ To ”でコピー先のユーザー・スケールを選びます。

コピー・スケールを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

2-2: All Notes



2-2a: User All Notes Scale

Tune [-99...+99]
128鍵の音階を個別に設定します。128鍵(C-1 ~ G9)の音階を、セント単位で調整します。平均律を基準にしています。
-99にすると、基準の音階より約半音下になります。
+99にすると約半音上になります。

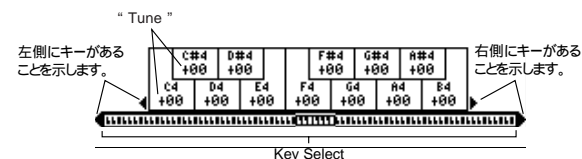
“ User All Notes Scale ”では、ユーティリティ「Copy Scale」(2-1b)でStretchを選択できます。

設定するキーはクリックابل・ポインター[◀][▶]で選択します。

X50: [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すとキーが選択できます。

Key Select

“ Tune ”に表示されているキーの位置を表示します。クリックابل・ポインター[▲][▼]で鍵盤のグラフィックを選び、[◀][▶]で1オクターブ単位で移動させることができます。



2-2: UTILITY

✎ 「Write Global Setting」(0-1) 「Copy Scale」(2-1)

GLOBAL 3: Category Name

3-1: P.0..7 (Prog.00...07)

3-2: P.8..15 (Prog.08...15)

3-3: C.0..7 (Comb.00...07)

3-4: C.8..15 (Comb.08...15)

プログラム、コンビネーションのカテゴリーに名前を付けます。名前を変更するカテゴリーをクリックابل・ポインター[◀][▶][▲][▼]で選び、クリックابل・ポインターのセンターを押してテキスト・ダイアログを表示し、名前を入力します。最大16文字まで入力できます。(OG X50: p.108、microX: p.112)工場出荷時のカテゴリー・ネームは、楽器の種類ごとに分類されています。設定できるカテゴリーは各16個です。

note ここでエディットしたカテゴリー・ネームは、Write Programダイアログ(PROG 0-1: UTILITY) Write Combinationダイアログ(COMBI 0-1: UTILITY)でライトし、各“Select by Category”でカテゴリーからプログラム、コンビネーションを選択することができます。

3-1a

GLOBAL 3:Category Name Prog.00-07	
00: Keyboard	04: Vocal/Airy
01: Organ	05: Brass
02: Bell/Mallet	06: Woodwind/Reed
03: Strings	07: Guitar/Plucked
P.0..7 [F.8.15] [C.0..7] [C.8.15]	

3-3a

GLOBAL 3:Category Name Comb.00-07	
00: Keyboard	04: BrassReed
01: Organ	05: Orchestral
02: Bell/Mallet/Perc	06: World
03: Strings	07: Guitar/Plucked
P.0..7 [F.8.15] [C.0..7] [C.8.15]	

エディットしたユーザー・カテゴリーの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。ユーティリティ“Write Global Setting”を選び、Write Global Settingダイアログを表示しライトします。

3-1(...4)a: Category

エディットするカテゴリー名を選び、エディットします。カテゴリーをクリックابل・ポインター[◀][▶][▲][▼]で選び、クリックابل・ポインターのセンターを押してテキスト・ダイアログを表示させ、最大16文字の範囲でカテゴリー名を入力します。エディットの方法はOG X50: p.108、microX: p.112を参照してください。

■ 3-1(...4): UTILITY

Write Global Setting (0-1)

GLOBAL 4: DKit (Drum Kit)

ドラム・インストゥルメント(ドラムサンプル)を各キーに割り当て、ドラムキットを作成します。ここでエディットしたドラムキットは、PROG 1: Ed-Basic OSC1タブ“Drum Kit”(“Oscillator Mode”Drums時)でオシレーターとして選択し、“マルチサンプル”(“Oscillator Mode”Single、Double時)のオシレーターと同様にフィルター、アンプ、エフェクト等を通り、発音します。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使用したプログラム(“Oscillator Mode”Drums)を選択し、このページに移ります。ドラムキットを使用したプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています。

Programモードで“Oscillator Mode”Single、Doubleのプログラムが選択されている状態でも、そのプログラムのフィルター、アンプ等の設定で発音します。また、エフェクトは直前に入っていたモードの設定で発音します。“Octave”(PROG 1-2c)は+0[8']に設定してください。+0[8']以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれます。

MIDI “Exclusive”(1-1b)をチェックしたときは、ドラムキットをエクススクレーシブ・データでエディットすることができます。

ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

エディットしたドラムキットの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。ユーティリティ“Write Drum Kits”を選び、Write Drum Kitsダイアログを表示しライトします。

ドラムキットの作成方法はOG X50: p.104、microX: p.106を参照してください。

4-1: High (High Sample)

ドラムキットを選択し、各キーにアサインするドラムサンプルをHigh、Lowに設定します。その他High、Lowのドラムサンプルに関するパラメーターを設定します。

4-1a

GLOBAL 4:DKit High Sample:Drum Kit	
Drum Kit: 00(INT) : Standard Kit 1	
C4 [Assign] Level H: +99 L: +99 Vel. SW L→H: 075	
4-1b	High 517: Cannon [S.O.S] [Rev]
Trans: +00 Tune: -50 Fc: +00 Reso: +00 At: +00 Dc: +03	
High [Low] [Voice]	

4-1a: Drum Kit, Key, Assign, Level H, Level L, Vel. SW L H

Drum Kit

X50: [00(INT)...15(INT), 16(User)...39(User)]

microX: [00(INT)...31(INT), 32(User)...39(User)]

エディットするドラムキットを選択します。

ドラムキット名を変更する場合は、ユーティリティ“Rename Drum Kit”を実行します。

X50

00(INT)...15(INT)	プリロード・ドラムキット、ユーザー・ドラムキット用
16(User)...39 (User)	ユーザー・ドラムキット用

microX

00(INT)...31(INT)	プリロード・ドラムキット、ユーザー・ドラムキット用
32(User)...39 (User)	ユーザー・ドラムキット用

Key**[C-1...G9]**

ドラム・サンプルとその設定を割り当てるキーを選択します。アサインしたキーは、“Drum Kit”以外の4: DKitすべてのパラメーターが設定の対象となります。

各キーにはHighとLowの2つのドラム・サンプルがアサインでき、ペロシティによって切り替えて演奏することができます。

X50: [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことでも選択できます。

Assign**[Off, On]**

On(チェックする) High(4-1b)やLow(4-2a)で設定したドラムサンプルが発音します。通常はチェックします。

Off(チェックしない) 選択したドラムサンプルは無効となり、右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルの音程を変えて使用するときにチェックをはずします。

Level H (Level High)**[-99...+99]****Level L (Level Low)****[-99...+99]**

HighとLowのドラムサンプルの音量を設定します。

+99にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルに対して、2倍の音量で発音します。0にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルの音量で発音します。

-99にしたキーは、発音しません。

Vel. SW L H (Velocity SW Lo Hi) [001...127]

LowのドラムサンプルからHighのドラムサンプルに切り替わるペロシティの値を設定します。この値より大きいペロシティ値ではHighのドラムサンプルが、小さいペロシティ値ではLowのドラムサンプルが発音します。ペロシティによる切り替えを行わない場合は、001に設定し、Highのドラムサンプルだけを設定します。(Vel. SW L H *PROG 1-2(3))

X50: [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押しても値を入力できます。

4-1b: High (High Sample)**Drumsample****X50:[000...517: name]****microX:[000...928: name]**

Highのドラムサンプルを選択します。ここで選択したドラムサンプルは、ペロシティが“Vel. SW L H”の値以上のときに発音します。

note ユーティリティ・メニュー・コマンド“Select by Category”でドラムサンプルをカテゴリー単位で選択することができます。(4-1d)

ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

S.Ofs (Start Offset)**[Off, On]**

On(チェックする) ドラムサンプル波形の先頭より後ろの位置からスタートします。スタート・オフセットの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。スタート・オフセットがないドラムサンプルはこのパラメーターは無効になります。

Off(チェックしない) ドラムサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (Reverse)**[Off, On]**

On(チェックする) ドラムサンプル波形がリバーズ(逆)でワン・ショット再生します。リバーズするスタート、エンドの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。

ドラムサンプルによってあらかじめリバーズ再生、リバーズ・ループ再生になっているものは、ここでの設定によって再生方向は変わりません。

“Rev(Reverse)”がチェックされているサンプルは、ここでの設定によって再生方向は変わりません。

Trans (Transpose)**[-64...+63]**

音程を半音単位で調整します。+12でオクターブ上、-12でオクターブ下になります。

Tune**[-99...+99]**

音程をセント単位で調整します。

-99で半音下、+99で半音上となります。

Fc (Cutoff)**[-64...+63]**

フィルターのカットオフを調整します。キーごとのフィルター・カットオフはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Frequency”(PROG 4-1b、5-1b)にここでの値を加算したことになります。

Reso (Resonance)**[-64...+63]**

フィルターのレゾナンスを調整します。キーごとのフィルター・カットオフはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Resonance”(PROG 4-1b、5-1b)にここでの値を加算したことになります。“Type”(PROG 4-1a、5-1a)がLow Pass & High Passのときはレゾナンス効果はありません。

At (Attack)**[-64...+63]**

音量(Amplifier)のアタック・タイムを調整します。キーごとのアタック・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのアタック・タイムにここでの値を加算したことになります。

Dc (Decay)**[-64...+63]**

音量(Amplifier)のディケイ・タイムを調整します。キーごとのディケイ・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのディケイ・タイムにここでの値を加算したことになります。

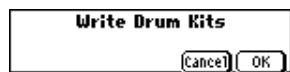
■ 4-1: UTILITY

各ユーティリティの選択方法は、「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Write Drum Kits

00(INT)~40(User)のすべてのドラムキットをライトします。

ユーティリティ“Write Drum Kits”を選び、ダイアログを表示します。



ライトを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Rename Drum Kit

選択しているドラムキットをリネームします。16文字まで入力が可能です。(OG X50: p.108, microX: p.112)



Copy Drum Kit

他のドラムキットの設定を現在エディットしているドラムキットにコピーします。40(GM)~40(GM)のドラムキットはエディットはできませんが他のドラムキットへコピーしてからエディットすることができます。

ユーティリティ“Copy Drum Kit”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元のドラムキットを選択します。

コピー・ドラム・キットを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Copy Key Setup

キーごとの設定を別のキーにコピーします。並んだ複数のキーごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

ユーティリティ“Copy Key Setup”を選び、ダイアログを表示します。



“From Key”でコピーするキーの範囲を選択します。

“To Key”でコピー先のキーを選択します。

“From Key”で複数のキーを選んだときは、“To Key”のキーを一番低いキーとして、高いキーに向かって順番にコピーします。

コピー・キー・セットアップを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Select by Category

カテゴリーからドラムサンプルを選びます。

全ドラムサンプルは16個のカテゴリーに分類されています。操作方法は、“Select by Category”(p.2)を参照してください。

ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

4-2: LOW (Low Sample)



4-2a: Low (Low Sample)

Drumsample X50:[000...517: name]
microX:[000...928: name]

Lowのドラムサンプルを選択します。“Vel.SW L H”(4-1a)での設定値以下のベロシティーで発音します。

ユーティリティ“Select by Category”で選択できます。(4-1)

S.Ofs (Start Offset)	[Off, On]
Rev (Reverse)	[Off, On]
Trans (Transpose)	[-64...+63]
Tune	[-99...+99]
Fc (Cutoff)	[-64...+63]
Reso (Resonance)	[-64...+63]
At (Attack)	[-64...+63]
Dc (Decay)	[-64...+63]

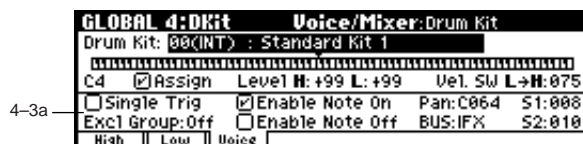
High Drumsample (4-1b)

4-2: UTILITY

Write Drum Kits, Rename Drum Kit, Copy Drum Kit, Copy Key Setup, Select by Category (4-1)

4-3: Voice (Voice/Mixer)

ドラムキットのキーごとに、ボイス・アサインやパン、エフェクトへのルーティング等を設定します。



4-3a: Voice Assign Mode/Mixer

Voice Assign Mode:

Single Trig (Single Trigger) [Off, On]
On(チェックする)同じキー(ノート)が連続しても、一回ずつ発音を止めてから発音を開始し発音が重なりません。通常はチェックをはずします。

Excl Group (Exclusive Group)

[Off, 001...127]

001 ~ 127: ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。同じグループ番号をつけたキーが、1つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。例えばハイハットのクローズとオープンなど同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットを発音させないようにできます。

Off: グループ化しません。通常はOffにします。

Enable Note On (Note On Receive)

On(チェックする) ノート・オンを受信します。通常チェックしますが、特定のノートを発音させない場合などはチェックをはずします。

Enable Note Off (Note Off Receive)

On(チェックする) ノート・オフを受信します。通常チェックをはずします。“Hold”(PROG 1-1b)にチェックしている(Hold On)場合に有効です。ドラムス・プログラムのとき、通常Hold Onにします。このとき、“Enable Note Off”をチェックするとノート・オフを受信します。鍵盤を離すと発音が止まります(リリースに入ります)。

Mixer:

Pan [Rndm, L001...C064...R127]

キーごとのパンを設定します。

Rndm(Random)では、ノート・オンのたびにドラムサンプルのパンがランダムに変化します。

BUS (Bus Select) [L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

どこのバスへ送るかをキーごとに設定します。


例えば、Snare系はIFXへ送りインサート・エフェクトをかけ、その他はL/Rへ送りインサート・エフェクトをかけないといった設定が可能です。

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]

S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

キーごとのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”(4-3a)をL/R、Offに設定しているときに有効です。

“BUS Select”をIFXに設定しているときはProgram、Combination、Multi各モードのSetupページ(PROG/COMBI 8-2、MULTI 8-3)にあるIFX通過後の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”でマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。

 ドラムキットはProgramモードで選択されているプログラムの設定で発音します。ここでの設定は“Use DKit Setting”(PROG 6-1b、8-1b)がチェックされているときに有効です。ドラムキットのエディット時も、この設定がされていないとエディットした効果を反映しませんので注意してください。

4-3: UTILITY

Write Drum Kits, Rename Drum Kit, Copy Drum Kit, Copy Key Setup (4-1)

GLOBAL 5: Arp.Pattern

ユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。

このページではGlobalモードへ入る直前のモードの状態が発音します。

Programモードより移動した場合: 選択しているプログラムで設定しているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフのプログラムから移行した場合でも、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。

Combinationモードより移動した場合: 選択しているコンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定のコンビネーションから移行した場合でも、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。ただし、“Arpeggiator Run”(COMBI 0-4(5)a、COMBI 7-1a)のA、Bがチェックされていないアルペジエーターはオンにできません。また、“Assign”(COMBI 7-1b)でティンバーにアサインされていない場合はアルペジエーターは動作しません。

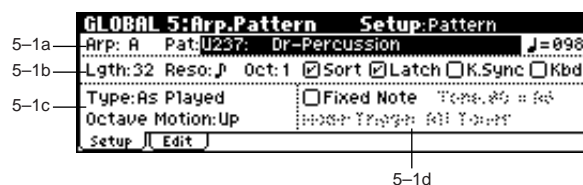
Multiモードより移動した場合: 選択しているマルチ・セットで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定から移動した場合でも、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。ただし、Multiモードの“Arpeggiator Run”(MULTI 7-1(2)a)のA、Bがチェックされていないアルペジエーターはオンになりません。また、“Assign”(MULTI 7-1(2)b)でトラックにアサインされていない場合はアルペジエーターは動作しません。

上記のそれぞれの場合で、アルペジエーターがオンしていない場合でもアルペジオ・パターンの設定は変更できます。パターンをエディットするときは、アルペジエーターをオンにして、エディットするパターンであることを確認しながら行うようにしてください。

note エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。ユーティリティ“Write Arpeggio Patterns”を選び、Write Arpeggio Patternsダイアログを表示してライトします。

アルペジオ・パターンの設定方法はOG X50: p.96、microX: p.98を参照してください。

5-1: Setup



5-1a: Arp, Pat (Pattern), J (Tempo)

Arp (Arpeggio Select) [A, B]

Combination、Multiの各モードより移動してアルペジオ・パターンをエディットする場合、アルペジエーターA、Bのどちらかのアルペジオ・パターンを選びます。選択した方がエディット対象となります。Programモードより移動したときはBは表示されません。

Pat (Pattern)

[Preset-0...Preset-4, U000...U250]

エディットするパターンを選択します。

Preset-0...Preset-4	プリセット・アルペジオ・パターン
U000...U250	プリロード・ユーザー・アルペジオ・パターン

♪ (Tempo)

[040...240, EXT]

テンポを設定します。

REALTIME CONTROLS Cモード [TEMPO] ノブでも調整できます。“MIDI Clock (1-1a)”がExt-MIDI、Ext-USBまたはAutoでスレーブのときは、EXTを表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

5-1b: Lgth, Reso, Oct, Sort, Latch, K.Sync, Kbd

Lgth (Length)

[01...48]

アルペジオ・パターンの長さを設定します。パターンは“Reso”で指定した音符を、ここで指定した数を演奏して先頭にに戻ります。プリセット・パターンPreset-0 ~ Preset-4では無効です。

Reso (Resolution)

[♪₃, ♪, ♪₃, ♪, ♪₃, ♪]

Oct (Octave)

[1, 2, 3, 4]

Sort

[Off, On]

Latch

[Off, On]

K.Sync (Key Sync.)

[Off, On]

Kbd (Keyboard)

[Off, On]

PROG 7: Ed-Arp/Ctrls「Setup」(Arpeg. Setup)「

“Pat”、“♪ (Tempo)”、“Oct”、“Reso”、“Sort”、“Latch”、“K.Sync”、“Kbd”は各プログラム、コンビネーション、マルチ・セットごとに設定するパラメーターですが、ここで設定することもできます。
プログラム、コンビネーションより移動してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻ってライトしてください。これらのパラメーターはこのページでの“Write Arpeggio Patterns”ではライトできません。

5-1c: Arpeggio Pattern Setup

ここでのパラメーターはプリセット・パターンPreset-0 ~ Preset-4では無効です。

Type (Arpeggio Type)

[As Played...Up&Down]

鍵盤で指定したアルペジオ音と各ステップのToneとの対応を設定します。

As Played: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、そのステップは発音しません。

As Played (Fill): ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音(“Sort” Offでは最後に押さえた音、“Sort” Onでは最も高い音)で発音します。

Running Up: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最初のアルペジオ音に戻って(“Sort” Offでは最初に押さえた音、“Sort” Onでは最も低い音)で発音します。

Up&Down: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音から逆方向に折り返して発音します。

例) Lgth を04にして、“Step” 01にTone0を、“Step” 02にTone1を、“Step” 03にTone2を、“Step” 04にTone3を設定し、同時に3音押してアルペジオ演奏させると、“Type” の設定によって、次のように動作が異なります。

As Played: 0 1 2 休符 0 1 2 休符 0...

As Played (Fill): 0 1 2 2 0 1 2 2 0...

Running Up: 0 1 2 0 0 1 2 0 0...

Up&Down: 0 1 2 1 0 1 2 1 0...

Octave Motion [Up, Down, Both, Parallel]

“Oct” で2 ~ 4オクターブに設定しているときの動作を選択します。

Up: 設定したオクターブ数の幅で上昇を繰り返します。

Down: 設定したオクターブ数の幅で下降を繰り返します。

Both: 設定したオクターブ数の幅で上昇・下降を繰り返します。

Parallel: 設定したオクターブの音が同時に発音します。

5-1d: Fixed Note, Mode, Tone No., Fixed Note No.

Fixed Note

[Off, On]

アルペジオ・パターンのTone(5-2で表示される「♪」「」)のタイプを設定します。

Off(チェックしない): 通常のアルペジエーターのタイプです。Toneの音程は、鍵盤で、そのとき押さえていたノート・ナンバーを基準にアルペジオに展開し、発音します。

On(チェックする): 1つ1つのToneにノート・ナンバーを設定します。Toneの音程は、鍵盤からのノート・ナンバーを無視し、Toneに設定したノート・ナンバーを基準に展開、発音します。鍵盤からのノート・ナンバーはアルペジエーターのトリガーなどのタイミングのみをコントロールすることになります。ドラム・パターンなどに使用するアルペジオ・パターンに最適です。

5-2: Arp.Pattern, EditページでのToneの表示は、ここでの設定がOff(チェックしない)のときは「♪」On(チェックする)のときは「」となります。

Mode (Fixed Note Mode)

[Trigger As Played, Trigger All Tones]

“Fixed Note”をチェックしているときのToneのトリガー条件を設定します。

Trigger As Played: 押さえた鍵盤の数によってToneの発音条件が決まります。

Trigger All Tones: 鍵盤を1つ押さえるとすべてのToneが発音します。

例) Fixed Note”をチェックしているときのドラム・パターンについて示します。Tone1にキック、Tone2にスネア、Tone3にハイハットが発音するノート・ナンバーを設定します。

Trigger As Playedのとき、鍵盤を1つ押さえるとTone1(キック)のみが発音します。鍵盤を2つ押さえるとTone1(キック)とTone2(スネア)が発音します。鍵盤を3つ押さえるとTone1(キック)、Tone2(スネア)、Tone3(ハイハット)がすべて発音します。各ToneのVel(Velocity)がKeyのとき、鍵盤をそれぞれ押さえたときのペロシティで対応するToneが発音します。

Trigger All Tones のとき、鍵盤を1つ押さえるだけで、Tone1(キック)、Tone2(スネア)、Tone3(ハイハット)がすべて発音します。各ToneのVel(Velocity)がKeyのとき、鍵盤を押さえるごとのペロシティで発音します。

Tone No. [00...11]

“Fix Note (5-1d)”をチェックしているときに有効です。Toneを選択します。

Fixed Note No. [C-1...G9]

選択したToneに対して、ノート・ナンバーを設定します。

X50: [ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

■ 5-1: UTILITY

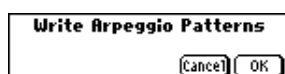


各ユーティリティの選択方法は、「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Write Arpeggio Patterns

U000 ~ U250のユーザー・アルペジオ・パターンをライトします。

ユーティリティ“Write Arpeggio Patterns”を選び、ダイアログを表示します。



ライトを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

“Pat”、“J”(Tempo)、“Oct”、“Reso”、“Sort”、“Latch”、“K.Sync”、“Kbd”は各プログラム、コンビネーション、マルチ・セットごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。プログラム、コンビネーション、マルチ・セットより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

Rename Arpeggio Pattern

選択しているユーザー・アルペジオ・パターンをリネームします。16文字まで入力が可能です。プリセット・パターンPreset-0 ~ Preset-4は選択できません。(OG X50: p.108, microX: p.112)



Copy Arpeggio Pattern

他のユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、選択しているアルペジオ・パターンにコピーします。プリセット・アルペジオ・パターンPreset-0 ~ Preset-4はコピーできません。

ユーティリティ“Copy Arpeggio Pattern”を選び、ダイアログを表示します



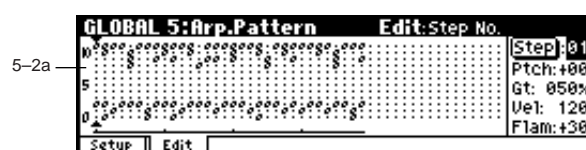
“From”でコピー元のアルペジオ・パターンを選択します。

コピー・アルペジオ・パターンを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

5-2: Edit

ステップ01から48にTone0 ~ 11を入力します。“Step”は最長48ステップで、Toneは各ステップが同時に押さえられた鍵盤の12音までに対応します。“Sort (5-1b)”がOn(チェックする)のときは、同時に押されている鍵盤の低い方から順にTone0、1、と対応し、“Sort (5-1b)”がOff(チェックしない)のときは、押さえる順にTone0、1と対応します。

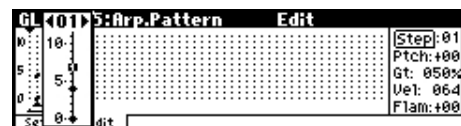
ここでのパラメーターはプリセット・パターンPreset-0 ~ Preset-4では無効です。



5-2a: Step, Ptch, Gt, Vel, Flam

Step (Step No.) [01...48]

エディットするステップを選び、Toneをセット/リセットします。“Step”を選択している状態でクリックابل・ポインターのセンターを押し、クリックابل・ポインター[▲][▼]で入力するToneを選び、クリックابل・ポインターのセンターを押して、入力を確定します。また、クリックابل・ポインター[◀][▶]で他のステップに移動します。



入力を終了するときは、[EXIT/CANCEL]キーまたは[MENU/OK]キーを押します。

ステップのToneをすべて消去するときは、ユーティリティ“Delete Step”を、空のステップを挿入するときはユーティリティ“Insert Step”を使用してください。

X50: Toneの入力にテン・キーを使用できます。“Step”を選択している状態でテン・キーを押してToneを入力します。[0] ~ [9]はTone0 ~ 9に、[-]はTone10に、[/HOLD]キーはTone11に対応し、押すごとにセット/リセットされます。

“Fixed Note (5-1d)”をチェックしているときは「」で、チェックしていないときは「」で表示します。

Ptch (Pitch Offset) [-48...+48]

ステップごとに、Toneに対応する音階を半音単位で上下にずらします。各ステップごとに同じトーンを指定してメロディを演奏させたり、各ステップごとに複数のトーンを指定して平行和音を演奏させることができます。

Gt (Gate)

[Off, 001...100%, LGT]

Off: Toneがセットされていても、そのステップでは発音しません。
LGT: 同じToneが次に演奏されるか、パターンが先頭に戻るまで発音が持続します。このとき、「」または「」の表示に変わります。
各プログラム、コンビネーション、マルチ・セットの「 Gate 」 (PROG 7-1a, COMBI 7-2(3)a, MULTI 7-3(4)a)をStepにしているときに、ここでの設定が有効です。設定するときは移行してきたモードの「 Gate 」がStepになっていることを確認してください。

Vel (Velocity)

[001...127, Key]

Key: 打鍵時のベロシティでステップのToneが発音します。
001 ~ 127: 常に設定したベロシティ値で発音します。
各プログラム、コンビネーション、マルチ・セットの「 Velocity 」 (PROG 7-1a, COMBI 7-2(3)a, MULTI 7-3(4)a)をStepにしているときにここでの設定が有効です。設定するときは移行してきたモードの「 Velocity 」がStepになっていることを確認してください。

Flam

[-99...+99]

同じステップに複数のToneをセットしているときに、発音のばらけ方を設定します。ギターのコード・カッティングをシミュレートするときには、奇数ステップを+に、偶数ステップを-に設定すると効果的です。プリセット・パターンPreset-0 ~ Preset-4では無効です。

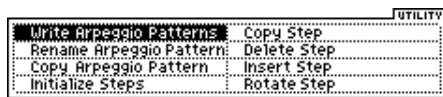
00: すべてのToneが同時に発音します。

+ 01 ~ + 99: Toneの番号順(「 Sort 'On」のときは低い音から、

「 Sort 'Off」のときは弾いた順番)にばらけて発音します。

-01 ~ -99: +のときの逆の順番にばらけて発音します。

■ 5-2: UTILITY



「 Write Arpeggio Patterns 」 「 Rename Arpeggio Pattern 」 「 Copy Arpeggio Pattern 」 (5-1)

各ユーティリティの選択方法は、「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Initialize Steps

アルペジオ・パターンのステップ・パラメーター(「 Tone 」 「 Ptch 」 「 Gt 」 「 Vel 」 「 Flam 」)を初期化します。

ユーティリティ「 Initialize Steps 」を選び、ダイアログを表示します。



「 Type 」で初期するタイプを選択します。

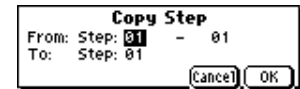
Emptyではトーンを空にして初期化します。Fullではトーンをすべて埋めて初期化します。

イニシャライズ・ステップを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Copy Step

ステップごとの設定を別のステップにコピーします。並んだ複数のステップごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

ユーティリティ「 Copy Step 」を選び、ダイアログを表示します。



「 From Step 」でコピーするステップの範囲を選択します。

「 To Step 」でコピー先のステップを選択します。

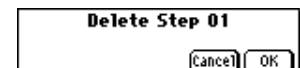
「 From Step 」で複数のステップを選んだときは、「 To Step 」のステップを一番左のステップとして、右のステップに向かって順番にコピーされます。

コピー・ステップを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Delete Step

現在選ばれているステップ・ナンバーのステップ・パラメーター(「 Tone 」 「 Ptch 」 「 Gt 」 「 Vel 」 「 Flam 」)を消去します。以降のステップが左に1つ移動します。

ユーティリティ「 Delete Step 」を選び、ダイアログを表示します。

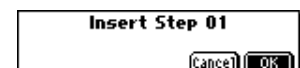


デリート・ステップを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Insert Step

現在選ばれているステップ・ナンバーに空のステップを挿入します。以降のステップが右に1つ移動します。

ユーティリティ「 Insert Step 」を選び、ダイアログを表示します。

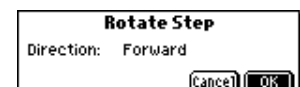


インサート・ステップを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Rotate Step

ステップの設定をロー・テイトします。

ユーティリティ「 Rotate Step 」を選び、ダイアログを表示します。



「 Direction 」でロー・テイトのタイプを選択します。

例えば「 Length 4」のパターンの場合、次のようになります。

Forwardにすると、Step1の設定が2へ、Step2 3、Step3 4、Step4 1に書き替えられます。

Backwardにすると、Step1の設定が4へ、Step2 1、Step3 2、Step4 3に書き替えられます。

ロー・テイトを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

microX: GLOBAL 6: Ext. Control

エクスターナル・コントロールは、REALTIME CONTROLSの各ノブで外部MIDI機器をコントロールするときに使用します。4つのノブにそれぞれMIDIコントロール・チェンジとMIDIチャンネルを割り当てることができ、3つの設定(A、B、C)を切り替えてコントロールします。1セットは合計12(4×3)のMIDIコントロール・チェンジを送信することができます。(※p.5) プログラム、コンビネーション、マルチ・セットの各モードにおいて、EXT. CONTROLLERオン時に、ここで設定したセットアップを選択して使用します。

64のエクスターナル・コントロール・セットを作成することができます。例えば、KORG Legacy Collectionなどのソフト・シンセをコントロールするセットアップや、DAW(デジタル・オーディオ・ワークステーション)のレベルやパンなど、様々なパラメータのリアルタイム・コントロールができます。

エクスターナル・コントロールは、microXのノブをすべてのモードで共有できる独立したコントローラーです。

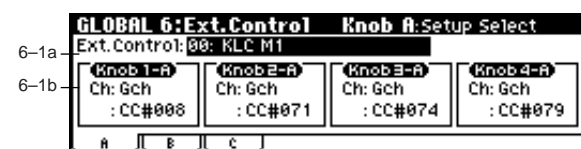
[EXT. CONTROLLER]キーがオンのとき、プログラムを変更したりCombinationモードに切り替えたりしても、そのエクスターナル・コントロール・セットはそのまま変わりません。このため、外部MIDIコントロールに影響を与えずに別のmicroXのサウンドを選んだり、逆に、サウンドは変えずに外部MIDIコントロールを切り替えたりすることができます。

note エクスターナル・コントロール・セットをエディットしたら、ユーティリティ“Write Ext. Control Set”を実行して、変更した設定をライト(保存)してください。

6-1: A (Knob 1-A, 2-A, 3-A, 4-A)

6-2: B (Knob 1-B, 2-B, 3-B, 4-B)

6-3: C (Knob 1-C, 2-C, 3-C, 4-C)



6-1(2)(3)a: Knob A-B

Ext. Control (Setup Select) [00...63]

エディットするエクスターナル・コントロール・セットを選びます。

6-1(2)(3)b: Knob 1A-1C, Knob 2A-2C, Knob 3A-3C, Knob 4A-4C

MIDI Channel [01...16, Gch]

[SELECT] A(B、C)選択時、ノブ[1]～[4]で送信するMIDIチャンネルを設定します。

Gch: Globalモードで設定したグローバルMIDIチャンネルで送信します。Gchに設定したノブは、個々にチャンネルを切り替えな

くても、グローバルMIDIチャンネルを変更することによって、一括して別のチャンネルに切り替えることができます。

CC Assign [Off, 000...119]

[SELECT] A選択時、ノブ[1]～[4]で送信するMIDIコントロール・チェンジ・ナンバーを設定します。

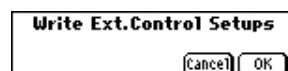
■ 6-1(2)(3): UTILITY

各ユーティリティの選択方法は、「PROG 0-1: UTILITY」を参照してください。

Write Ext. Control Setups

00～63のエクスターナル・コントロール・セットの設定をライトします。

ユーティリティ“Write Ext. Control Setups”を選び、ダイアログを表示します。

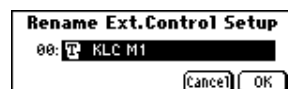


ライトを実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

Rename Ext. Control Setup

選択しているエクスターナル・コントロール・セットをリネームします。

16文字まで入力が可能です。(※OG X50: p.108、microX: p.112)



Reset Ext. Control Setup

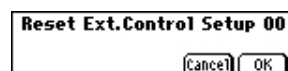
エクスターナル・コントロール・セットを初期化します。

選択しているセット・ナンバーのすべての設定が以下のように初期化されます。

- “MIDI Channel” = Gch
- “CC Assign” = Off

リセットするセット・ナンバーを選びます。

ユーティリティ“Reset Ext. Control Setup”を選び、ダイアログを表示します。



エクスターナル・コントロール・セットの初期化を実行するときは[MENU/OK]キーを押します。実行しないときは[EXIT/CANCEL]キーを押します。

5. Demo Song

Demo Song

本機にはデモ・ソングが収められています。次の操作でデモ・ソングを聞くことができます。

[CATEGORY]キーを押しながら[AUDITION]キーを押すと、Demo Song Playerページに入ります。

[AUDITION]キーを押すとデモ・ソングが始まります。

[AUDITION]キーを押すとデモ・ソングが停止します。

[EXIT/CANCEL]キーを押すと、Demo Songページから抜けます。

X50: [COMBI]、[PROG]、[MULTI]、[GLOBAL]の各モード・キーを押しても、Demo Song Playerページから抜けます。

microX: [COMBI BANK]、[PROG BANK]、[MULTI]、[GLOBAL]の各モード・キーを押しても、Demo Song Playerページから抜けます。



0-1a: Location

Location

デモ・ソングを演奏時、ソングの現在位置を表示します。表示のみでエディットはできません。

0-1b: Demo Song Select, Play Mode, Repeat All

Demo Song Select [000... : name]
再生するデモ・ソングを選択します。

Play Mode [Continue to next song, Stop at end of selected song]

デモ・ソングを連続再生するか、1曲のみの再生とするかを設定します。

Continue to next song: 現在選ばれているデモ・ソングの再生が終了すると、次のデモ・ソング・ナンバーが自動的に再生されます。

Stop at end of selected song: 現在選ばれているデモ・ソングの再生が終了すると、停止します。

Repeat All

[Off, On]

“Play Mode”がContinue to next songのときのみ有効です。
On(チェックする)すべてのソングを繰り返し、エンドレスに再生します。停止する場合は、[AUDITION]キーを押します。
Off(チェックしない)最後のデモ・ソング・ナンバー再生後に自動的に停止します。

0-1c: START, STOP

デモ・ソングの演奏をスタート、ストップします。

Start: デモ・ソング演奏停止時の状態です。[AUDITION]キーを押すとデモ・ソングがスタートします。

Stop: デモ・ソング演奏時の状態です。[AUDITION]キーを押すとデモ・ソングがストップします。



デモ・ソングの演奏テンポは変更できません。

また、MIDIクロック(システム・リアルタイム・メッセージ)の受信に対応しません。GLOBAL 1: MIDIページの“MIDI Clock”の設定にかかわらず、デモ・ソングごとに設定されているテンポで再生されます。ソング・ポジション、ソング・セレクト(システム・コモン・メッセージ)、スタート、コンティニュー、ストップ(システム・リアルタイム・メッセージ)の送受信にも対応しません。

6. Effect Guide

Overview

本機のエフェクトは、1系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のマスターEQ (Stereo 3Band EQ) と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。

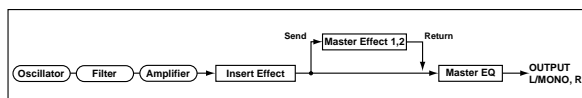
インサート・エフェクト、マスター・エフェクトには89種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

エフェクト89種の分類

00 - 15	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
16 - 31	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
32 - 40	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
41 - 51	アーリー・リフレクション、ディレイ系
52 - 57	リバーブ系
58 - 89	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ & モノ・チェーン・エフェクト

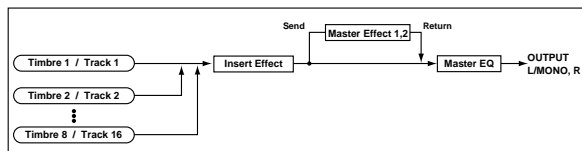
1. 各モードでのエフェクトについて

Programモードでは、オシレーター (OSC) の出力音を、フィルター (Filter)、アンプ (Amp) で音作りすると同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO, R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行います。



Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調節します。

これらの設定は、Combinationモードではコンビネーションごとに、Multiモードではマルチ・セットごとにそれぞれ行います。





2. ダイナミック・モジュレーション (Dmod)

ダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、エフェクトの特定のパラメーター*1を本機のコントローラーやMIDIメッセージを使ってエフェクトのかかり具合をコントロールし、演奏中でもリアルタイムに変化させる機能です。

同様にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync機能*2があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。


それぞれ詳細は「Dynamic Modulation Source (Dmod)」 (※p.157) を参照してください。

*1  マークが付いているエフェクト・パラメーター (※p.104 ~) を指します。

*2  マークが付いているエフェクト・パラメーター (※p.109 ~) が対応しています。

3. エフェクトの入出力について

最良の音質を得るためにインサート・エフェクト、マスター・エフェクトへの入力レベルは、クリップしない最大レベルで入力し、その後インサート・エフェクトの W/D や、マスター・エフェクトの W/D または Rtn (Return1, 2) でエフェクト出力レベルを調節してください。

 本機では、エフェクトへの入力レベルを認識する入力レベル・メーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足により S/N 比が低下したり、過入力のあるときにひずみが発生することがあります。

レベルを調節するパラメーターは、下表のとおりです。

Programモード

入力	OSC1/2 High, Low Level	(PROG 1)
	Filter1/2 Trim	(PROG 4, 5)
	Amp1/2 Level	(PROG 6)
	OSC1/2 Send1/2	(PROG 8)
	Effect Trim パラメーター *1	(PROG 8, 9)
出力	Effect W/D パラメーター	(PROG 8, 9)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(PROG 9)

Combinationモード

入力	Volume	(COMBI 0)
	S1/2 (Send1/2)	(COMBI 8)
	Effect Trim パラメーター *1	(COMBI 8, 9)
	Effect W/D パラメーター	(COMBI 8, 9)
出力	Rtn1/2 (Return1, 2)	(COMBI 9)

Multi モード

入力	Volume	(MULTI 0)
	S1/2(Send1/2)	(MULTI 8)
	Effect Trimパラメーター *1	(MULTI 8,9)
出力	Effect W/Dパラメーター	(MULTI 8,9)
	Rtn1/2(Return1,2)	(MULTI 9)

*1: エフェクトによっては、このパラメーターを持たないものがあります。

インサート・エフェクト (IFX)

1. イン / アウト (In/Out)

インサート・エフェクトIFXの入出力は、ステレオ・イン ステレオ・アウトです。“ W/D ”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet (エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

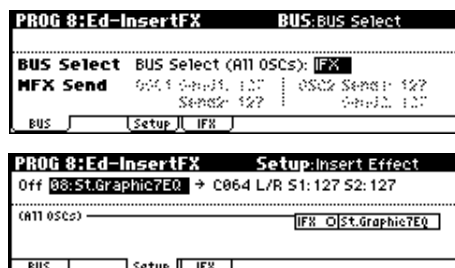
00: No Effectを選択すると、ステレオ入力した音はそのままステレオ出力します。エフェクト入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。各モードの8: Ed-InsertFX(または Insert FX)、Setup ページの“ On/Off ”でON、Offを切り替えます。Offのときは、エフェクトをバイパスします。00: No Effectと同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

MIDI IFXは、この“ On/Off ”の設定とは別に、MIDIコントロール・チェンジCC#92を受信することで、すべてをオフにすることができます。値が0でオフ、1 ~ 127で元の設定に戻ります。また、“ FX SW ”(GLOBAL 0-1b)でも同様にIFXをオフにすることができます。グローバルMIDIチャンネル “ MIDI Channel ”(GLOBAL 1-1a)でコントロールします。

2. ルーティング (Routing)

2-1. Program モード

“ BUS Select ”(PROG 8-1a)で、オシレーターの出力をどのバスへ送るかを設定します。



L/R: インサート・エフェクトへは送りません。マスターEQを通過後、(MAIN OUTPUT)L/MONO、Rへ送ります。

IFX: インサート・エフェクトIFXへ送ります。

1, 2, 1/2: (INDIVIDUAL OUTPUT) 1, 2へ送ります (「 Individual Output 」p.103)。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQへは送りません。

Off: (MAIN OUTPUT)L/MONO、R、(INDIVIDUAL OUTPUT) 1, 2へ出力しません(マスター・エフェクト通過後、MAIN OUTPUTへ出力します)。“ MFX1 Send1 ”、“ MFX2 Send2 ”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。

マスター・エフェクトのセンド・レベルはMFX Sendの “ Send1 ”、“ Send2 ”(PROG 8-1a)で設定します。“ BUS Select ”(PROG 8-1a)の設定がL/RまたはOffのときに有効です。

“ BUS Select ”がIFXに設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”(PROG 8-2)で設定します (「 p.99 」3. ミキサー(Mixer))。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。このとき、実際のセンド・レベルは、オシレーターのセンド・レベル1, 2とMIDIからのセンド・レベル1, 2の値をかけたレベルとなります。

ドラム・プログラムの場合

プログラムの “ Oscillator Mode ”(PROG 1-1a)がDrumsのときに、“ Use DKit Setting ”(PROG 8-1b)のチェック・ボックスが表示され有効になります。チェックすると、設定しているドラム・キットのキーごとの “ BUS Select ”(GLOBAL 4-3a)が有効になります。スネア系はIFXに送りゲート・エフェクトを、その他はインサート・エフェクトをかけないで (MAIN OUTPUT)L/MONO、Rに送るというような設定が可能です。チェックしないと、すべてのドラム・インストゥルメントの出力は “ BUS Select ”(PROG 8-1a)のバスへ送ります。ドラム・キットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

2-2. Combination, Multi モード

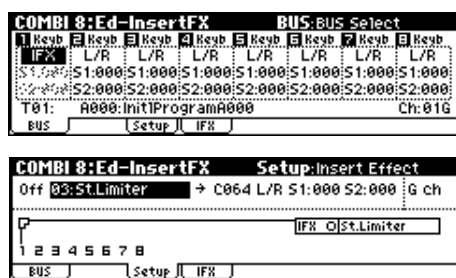
ティンバー(Combination)トラック(Multi)の各 “ BUS Select ”(COMBI 8-1a, MULTI 8-1(2)a)で、ティンバー/トラックをインサート・エフェクトに送るかを設定します。

Programモードと同様に、ティンバー/トラックごとにL/R、IFX、1, 2, 1/2, Offから選択します。“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”は、“ BUS Select ”がL/RまたはOffの場合に有効です。

IFXに設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”で設定します (「 p.99 」3. ミキサー(Mixer))。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、ティンバー/トラックで選択しているプログラム・オシレーターのセンド・レベル1, 2とMIDIからのセンド・レベル1, 2を掛け合わせた値となります (「 センド・レベル 」p.100)。

次図はCombinationモードでの例です。“BUS Select”の設定により、ティンバー1の出力はIFXへ、その他のティンバーはL/Rで、出力はマスターEQを通過後、(MAIN OUTPUT) L/MONO、Rへ送ります。インサート・エフェクトへは送られません。

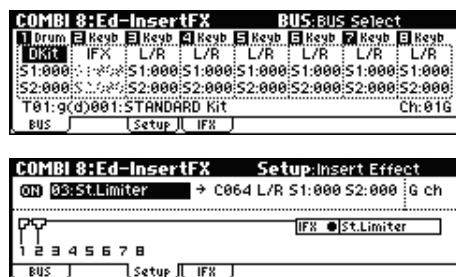


ドラムス・プログラムの場合

ティンバー(Combinationモード)トラック(Multiモード)にドラムス・プログラム(“OSC Mode 'Drums'”を選んでいるときは、“BUS Select”でDKitが選択できます。DKitを選択すると“BUS Select”GLOBAL 4-3a)のキーごとの設定が有効になり、ドラム・インストゥルメントごとにバスの送り先へ出力します(例:スネア系はIFX、その他はL/MONO、Rに送る)。DKit以外に設定すると、ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

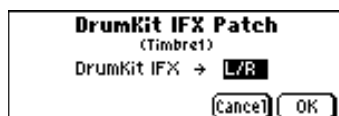
“BUS Select”をDKitに設定している場合は、ユーティリティ“DKit IFX Patch”が選択できます。これはキーごとの“BUS Select”IFX設定を一時的にパッチし、L/Rへ送るものです。

例えば、ティンバー1にドラムス・プログラム、ティンバー2に通常のプログラムを配置し、“BUS Select”は、ティンバー1がDKit、ティンバー2がIFXにそれぞれ設定した例です。ティンバー1はDKitに設定しているため、ドラムキットの“BUS Select”(GLOBAL 4-3a)の設定が有効です。

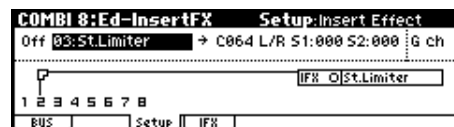


例えば、スネア系をIFXに設定してある場合、ドラムス・プログラムのエフェクトにティンバー2で使用されているインサート・エフェクトを使用したくない場合などは“DrumKit IFX Patch”を使用します。ユーティリティ“DKit IFX Patch”を選び、ドラムキットのIFXをL/Rに一時的に送ります。[MENU/OK]キーを押して実行すると、スネア系はL/Rに送られます。元のドラムキットの設定に戻りたい場合は、IFX IFXとしてください。

DrumKit IFX Patchダイアログ

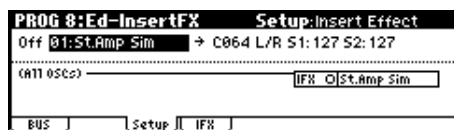


設定後



3. ミキサー (Mixer)

各モードともに8: Ed-InsertFX(またはInsert FX) Setupページの“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”で、インサート・エフェクト通過後のパン、バス・セレクト、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。



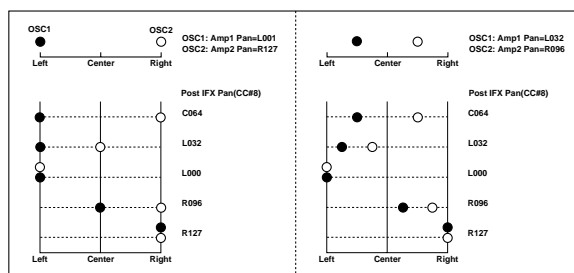
3-1. Pan(CC#8)

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

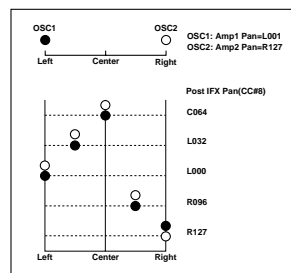
インサート・エフェクトがStereo In-Stereo Outの場合は、「イン/アウト(In/Out)」C064に設定することでオシレーター(PROG 6-1b、PROG 6-4b)ティンバー(Comb 0-3a、1-2a)トラック(MULTI 0-4/5a)の“Pan”の設定が有効になります。

インサート・エフェクトがMono In-Stereo Out、Mono In-Mono Outの場合は「イン/アウト(In/Out)」オシレーター、ティンバー、トラックの“Pan”(上記参照)の設定は無効になり、常にセンターに定位します。この場合、インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”(8-2)で最終的な定位を設定します。L000で左側に振り切り、R127で右側に振り切りとなります。

Insert Effect = Stereo In - Stereo Out



Insert Effect = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



MIDI MIDIコントロール・チェンジCC#8の受信でコントロールします。

3-2. BUS Select

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。通常L/Rに設定します。OUTPUT L/R出力の手前のマスターEQへ送ります。(INDIVIDUAL OUTPUT)1、2へ出力するときは1、2、1/2を選択します(「p.103 Individual Output」)。OffはL/MONO、Rへも1、2へも出力しません(マスター・エフェクト通過後、MAIN OUTPUTへ出力します)。“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”を使用してマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに設定します。

3-3. センド・レベル

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”がL/RまたはOffのときに有効です。インサート・エフェクトを使用していない場合は、PROG 8-1 MFX Sendの“Send1”、“Send2”、COMBI 8-1の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”、MultiモードのMULTI 8-1/2の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”でマスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。

4. インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール

すべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能により、各種エフェクト・パラメーターを本機のコントローラーや外部MIDI機器を使ってリアルタイムにコントロールできます。またインサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”、“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”も同様にコントロールできます。

4-1. Program モード

グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 1-1a)でコントロールします。

4-2. Combination モード

コントロール・チャンネルをSetupページ“Control Channel”で設定します。Ch01 ~ 16、Gch、All Rt. から選択します。

Ch01 ~ 16: 1つのチャンネルでコントロールする場合に選択します。インサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーの右に“*”がつきます。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 1-1a)でコントロールする場合に選択します。通常Gchを選択します。

All Rt.: インサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバー(Ch01 ~ 16で“*”がついているチャンネル)すべてでコントロールできます。

4-3. Multi モード

コントロール・チャンネルをSetupページ“Control Channel”で設定します。Ch01 ~ 16、All Rt. から選択できます。

Ch01 ~ 16: 1つのチャンネルでコントロールする場合に選択します。インサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーの右に“*”がつきます。MIDIチャンネルが違う複数トラックをインサート・エフェクトに送っている場合で、どれか一つのトラックでコントロールするときなどに選択します。

All Rt.: インサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバー(Ch01 ~ 16で“*”がついているチャンネル)すべてでコントロールが可能です。

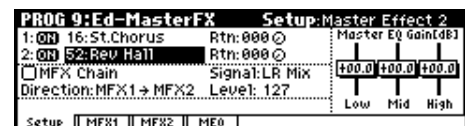
通常All Rt.を選択し、一つのチャンネルでコントロールする場合にCh01 ~ 16のいずれかを選択するとよいでしょう。

マスター・エフェクト (MFX1, 2)

1. イン/アウト (In/Out)

マスター・エフェクトMFX1、MFX2の入出力は、モノ・イン ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、センド・レベル1、2で設定します(「ルーティング(Routing)」)。“ミキサー(Mixer)”のこのマスター・エフェクトへの入力がステレオ音のとき、自動的にモノにまとめて入力します。

マスター・エフェクトは、MFX1、2ページで設定される“W/D”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は出力しません。Wet(エフェクトをかけた音)のみが出力します。“W/D”からの出力は“Rtn(Return1、Return2)”で設定した出力レベルでL/Rバスへ送ります。この出力は“BUS Select”(各モードのBUSページ)L/R、または“BUS Select”(各モードのSetupページ)L/Rの出力とミックスし、マスターEQへ出力します。



00: No Effectを選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたは01 ~ 89のエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。(Wetが該当します)

各モードの9: Ed-MasterFX(またはMaster FX) Setupページの“On/Off”でMFX1、2のON/OFFを切り替えます。Offのとき出力は、00: No Effectと同様にミュートします。

MIDI MFX1、2は、この「On/Off」の設定とは別に、MIDIコントロール・チェンジCC#94 (MFX1) \ CC#95 (MFX2) の受信でオフにできます。値が0でオフ、1～127で元の設定に戻ります。また、「FX SW」(GLOBAL 0-1b)でも同様にMFX1、MFX2をオフにできます。グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 1-1a)でコントロールします。

2. ルーティング (Routing)

マスター・エフェクトは、どのモードでも2系統 (MFX1、2) が使用できます。各モードにおいてインサート・エフェクトを使用していないときは、オシレーター (プログラム) \ ティンバー (コンビネーション) \ トラック (マルチ・セット) ごとに設定するセンド・レベル1/2によって、2つのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。例えばティンバー、トラックごとにピアノ音にはリバースを深くかけ、ストリングスには浅くかけ、ベース音にはリバースをまったくかけない等の設定が可能です。インサート・エフェクトを使用しているときはインサート・エフェクト通過後の「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」によって設定します。

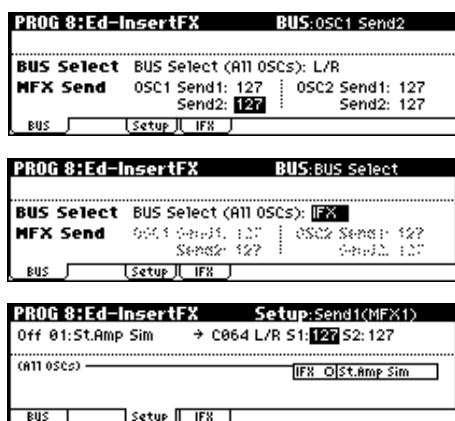
2-1. Program モード

PROG 8-1a MFX Send の「Send1」「Send2」またはIFX通過後のPROG 8-2a「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

「BUS Select」がL/R、Offのときは、PROG 8-1a MFX Send の「Send1」「Send2」が有効です。オシレーター1、2にそれぞれ設定できます。

「BUS Select」がIFXのときは、IFX通過後のPROG 8-2a、「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」が有効です。

「BUS Select」が1、2、1/2のとき、オシレーターは直接 (INDIVIDUAL OUTPUT) 1、2へ出力します (p.103「Individual Output」)。センド・レベル1/2の設定は無効で、マスター・エフェクトはかかりません。



MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 1-1a)でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、プログラムでのオシレーター1、2ごとのセンド・レベル1/2の設定とMIDIからのセンド・レベル1、2をかけたレベルとなります。

ドラムス・プログラムの場合

プログラムの「Oscillator Mode」(PROG 1-1a)がDrumsのときに、「Use DKit Setting」(PROG 8-1b)が有効になります。

チェックすると、選択しているドラムキットでのキーごとの設定が有効になります。ドラムキットの「BUS」(BUS Select) (GLOBAL 4-3a)をL/RまたはOffに設定したキーのドラム・インストゥルメントは「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」(GLOBAL 4-3a)が有効です。IFXに設定したときは、IFX通過後の「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」(PROG 8-2a)が有効です。

チェックしないと、すべてのドラム・インストゥルメントは、「Oscillator Mode」がSingle、Doubleのときと同様で、「Send1」「Send2」(PROG 8-1a, MFX Send)またはIFX通過後の「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」(PROG 8-2a)が有効です。

2-2. Combination, Multi モード

ティンバー (コンビネーション) \ トラック (マルチ・セット) の各「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」(8-1 (2))で、ティンバー / トラックごとのセンド・レベルを設定します。Programモードと同様に、「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」は「BUS Select」がL/RまたはOffのときに有効です。このときの実際のセンド・レベルは、ティンバー / トラックで使用しているプログラムの設定 (PROG 8-1a) と、ここで設定したセンド・レベルとを掛け合わせたレベルとなります。

センド・レベル

例えば、プログラムの「OSC1 Send1」を127、「Send2」を064、「OSC2 Send1」を064、「Send2」を127、コンビネーションの「Send1」を064、「Send2」を127に設定したとき、コンビネーションでの実際のセンド・レベルは

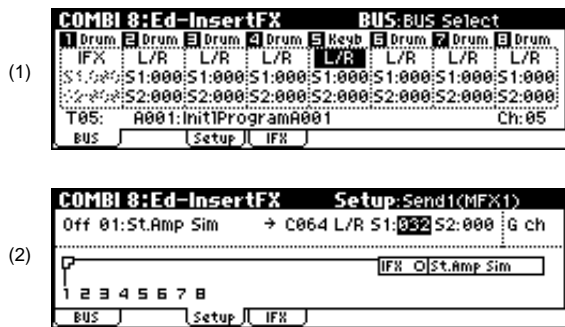
$$\begin{aligned} \text{OSC1 Send1} &= 127 (100\%) * 064 (50\%) = 064 (50\%) \\ \text{OSC1 Send2} &= 064 (50\%) * 127 (100\%) = 064 (50\%) \\ \text{OSC2 Send1} &= 064 (50\%) * 064 (50\%) = 032 (25\%) \\ \text{OSC2 Send2} &= 127 (100\%) * 127 (100\%) = 127 (100\%) \end{aligned}$$

になります。

「BUS Select」をIFXに設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」で設定します。1、2、1/2に設定しているときは無効となり、マスター・エフェクトはかかりません。

MIDI センド・レベル1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、センド・レベル2はMIDIコントロール・チェンジCC#91でコントロールできます。ティンバー / トラックごとの「Send1 (MFX1)」「Send2 (MFX2)」が有効なときは、そのティンバー / トラックのMIDIチャンネルでコントロールし、IFX通過後の「Send1 (MFX1)」「Send2 (MFX2)」が有効な場合は、IFXで設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

次図はCombinationモードでの例です。図(1)の「BUS Select」の設定により、ティンバー1はIFXへ、その他のティンバーはL/Rへ送っています。この場合ティンバー1のマスター・エフェクトへのセンド・レベルは、図(2)のIFX: 01: St. Amp Simulation通過後の「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」で設定します (ここではそれぞれ032、127に設定しています)。その他のティンバーは図(1)の「S1 (Send1 (MFX1))」「S2 (Send2 (MFX2))」での設定が有効となります (このときのセンド・レベルは、プログラム・オシレーターのセンド・レベルとここでのセンド・レベルを掛けた値となります)。



ドラム・プログラムの場合

Combinationモードでティンバーに、Multiモードでトラックに、それぞれドラム・プログラムを選んでいときは、“BUS Select”でDKitが選択できます。設定すると“BUS(BUS Select)”(GLOBAL 4-3a)のキーごとの設定が有効になり、各ドラム・インストゥルメントごとのバスへ出力します。このときセンド・レベルはドラムキットのキーごとの“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”の設定とここで“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”を掛け合わせた値となります(ドラムキットの“BUS(BUS Select)”でIFXへ設定しているキーのドラム・インストゥルメントは、IFX通過後の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”で設定します)。L/R, Offを選択しているときは、その他“Oscillator Mode 'Single, Double’”の場合と同様にPROG 8-1a“OSC1 Send1”、“Send2”で設定したセンド・レベルに、ここで“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”を掛けあわせた値となります。IFXに設定しているときは、設定しているインサート・エフェクト通過後の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”で直接設定します。1、2、1/2に設定しているときは、“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”は無効になります。

3. ミキサー (Mixer)

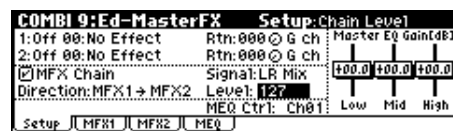
センド・レベルで、オシレーター(プログラム)、ティンバー(コンビネーション)、トラック(マルチ・セット)のマスター・エフェクトへの入力レベルが決定します。各モードの9: Ed-MasterFX(またはMaster FX)では、出力レベル、マスター・エフェクト間のチェーン(シリーズ接続)、マスターEQゲインを設定します。

3-1. Rtn (Return1, Return2)

それぞれMFX1、MFX2からの出力レベルを設定します。MFX1、2で選択、設定したエフェクトの“W/D”の左側の値 25:75のとき25%、Wetのとき100%、Dryのとき0%がマスター・エフェクトの出力レベルとなります。このレベルと“Rtn(Return1、Return2)”の設定値を掛け合わせたレベルがL/Rバスに送られ、8-1a“BUS Select”L/R、または9-2a“BUS Select”L/Rの出力音とミックスされます。
例えば、MFX1のエフェクトの“W/D”が50:50(50%)“Rtn(Return1)”が64(50%)の場合、エフェクト・レベルは25%となります。“W/D”がWet、“Rtn(Return1)”が127で100%となり、エフェクト最大レベルとなります。

3-2. MFX Chain

“MFX Chain”チェック・ボックスを チェックすると、MFX1、MFX2間がルーティングします。
次図は、MFX1:16: Stereo Chorusの出力がMFX2: 52:Reverb Hallの入力に加算する例です。



3-3. Chain Direction

MFX1、MFX2間をルーティング時、接続する順番を設定します。

3-4. Chain Signal

MFX1、2間のルーティングの信号を設定します。“Chain Direction”がMFX1 → MFX2にチェーンしているとき、LR MixにするとMFX1のステレオ出力L、RをミックスしてMFX2に入力します。43: LCR DelayなどL、Rにふったディレイをシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。L OnlyまたはR Onlyにすると、MFX1のステレオ出力の一方のチャンネルのみをMFX2に入力します。16: St.Chorusなどモジュレーション系エフェクトをリバースなどにシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。

3-5. Chain Level

MFX1、2をチェーンしているときの一方のMFXからもう一方のMFXへの信号レベルを設定します。

3-6. Master EQ Gain[dB]

(MAIN OUTPUT) L/MONO、Rの出力直前にあるステレオ3バンドEQの、Low、Mid、Highのゲインを設定します。Low、Highはシェルピング・タイプ、Midはバンド・タイプです。ここでの設定はMEQページのLow、Mid、Highの各“Gain”とリンクしています。各バンドの中心周波数、帯域幅(Midのみ)、ダイナミック・モジュレーションの設定はMEQページで行います。

4. マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール

マスター・エフェクトでもインサート・エフェクトと同様にすべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能により、各種エフェクト・パラメーターを本機のコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 1-1a)でコントロールします。

Combination、Multiモードでは、MFX1、MFX2のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各Setupページ“Control Channel”で設定します。Ch01 ~ 16、Gchのいずれかを選択します。

Ch01 ~ 16: マスター・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に選択します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(GLOBAL 1-1a)でコントロールする場合に選択します。通常Gchを選択します。

マスターEQ

マスターEQ(ステレオ3バンドEQ)は、(MAIN OUTPUT) L/MONO, Rの出力直前にあります。Low、Highはシェルピング・タイプ、Midはピーキング・タイプです。Low Gain、High Gainはダイナミック・モジュレーションでコントロールできます。マスターEQ(ステレオ3バンドEQ)は、L/Rバスからの入力に対して有効です。(MAIN OUTPUT) L/MONO, Rに出力します。各パラメーターについてはp.149を参照してください。

Individual Output

本機には、2個の独立に出力するINDIVIDUAL OUTPUTがあります。

オシレーター(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Multi)の出力やインサート・エフェクト通過後の出力を自在にINDIVIDUAL OUTPUTへルーティングできます。

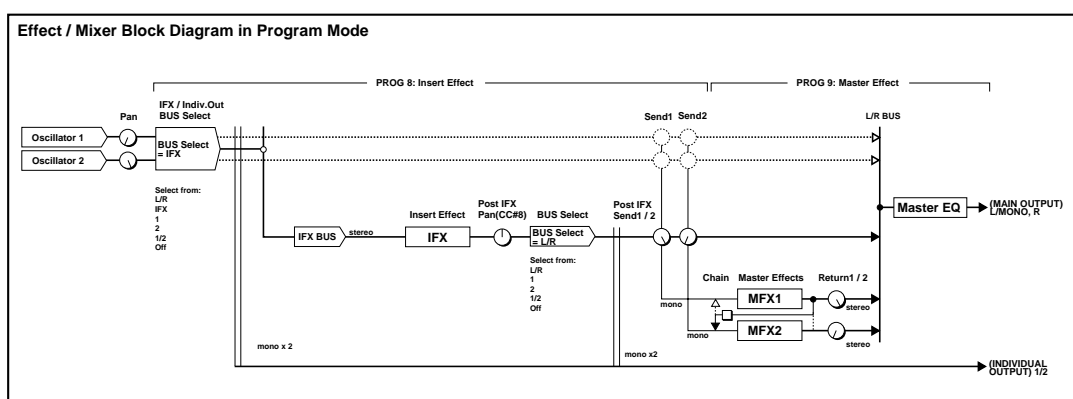
Program、Combination、Multiの各モードの BUS Select (8-1a)でINDIVIDUAL OUTPUTへルーティングします。

インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の出力を8: Ed-InsertFX(またはInsert FX)、Setupページの BUS Select で設定します。

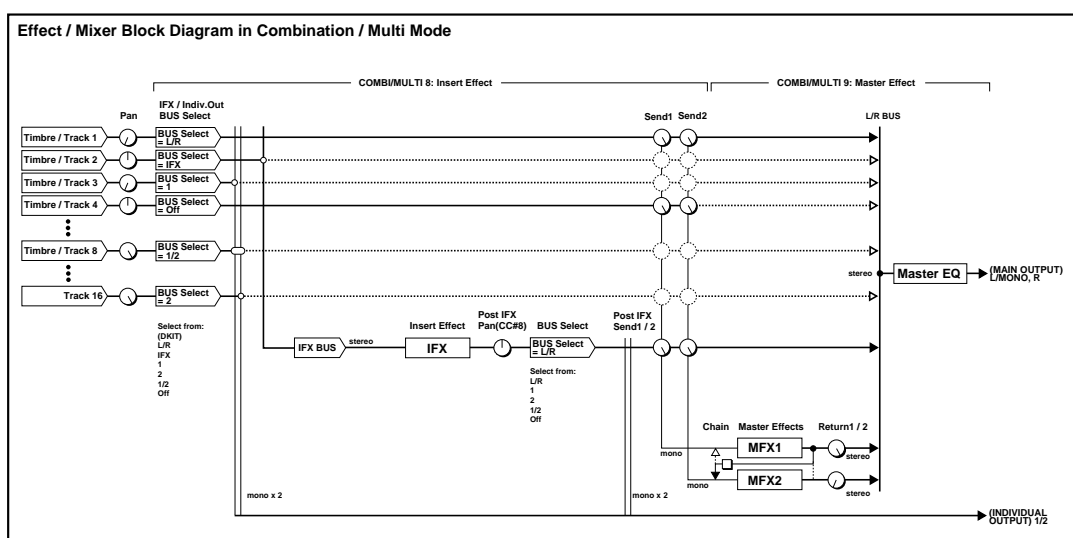
1, 2: (INDIVIDUAL OUTPUT) 1または2へモノラルでルーティングします。

1/2: (INDIVIDUAL OUTPUT) 1と2へステレオでルーティングします。

Program モード



Combination、Multi モード



Filter/Dynamic

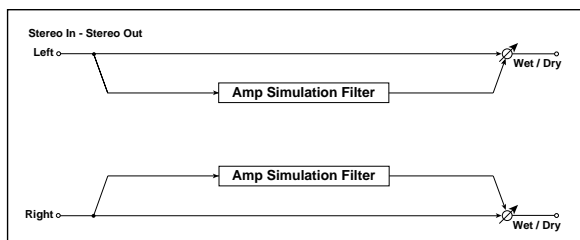
フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト

00: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。インサート・エフェクトでは入力をそのまま出力し、マスター・エフェクトでは出力をミュートします。

01: St.Amp Sim (Stereo Amp Simulation)

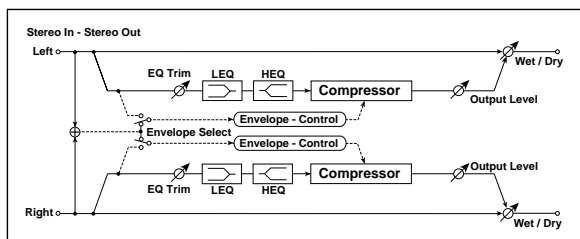
ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。実際にギター・アンプを鳴らしているようなリアルなサウンドが得られます。ギターだけでなくオルガン、ドラムスなどにも効果的です。



a	Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 100... + 100

02: St.Compressor (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して、音のつぶをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity 感度	1...100
c	Attack アタックの強さ	1...100

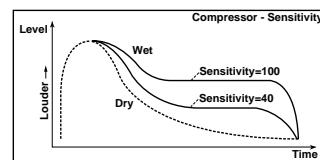
d	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 100... + 100
e	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
g	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Envelope

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

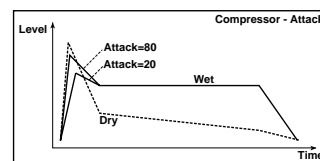
b: Sensitivity, d: Level

“Sensitivity”は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity”を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Level”で最終的な音量を調節します。



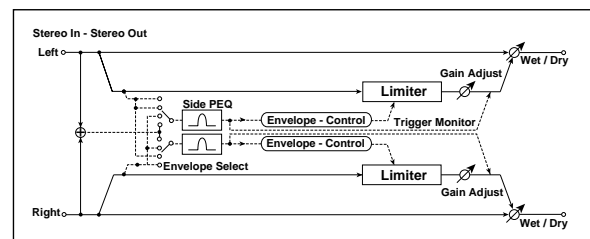
c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



03: St.Limiter (Stereo Limiter)

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope (Envelope Select) L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually 左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立 の選択	
b	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1
c	Threshold 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB
d	Attack アタック・タイム	1...100
e	Release リリース・タイム	1...100
f	Side PEQ Insert トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	Off, On
g	Trigger Monitor エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	Off, On
h	EQ (Side PEQ Cutoff) トリガー信号のイコライザーの中心周波数	20...12.00kHz
	Q トリガー信号のイコライザーの帯域幅	0.5...10.0
	G (Gain) トリガー信号のイコライザーのゲイン	- 18.0... + 18.0dB
i	G.Adj (Gain Adjust) 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB
	(Source) 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

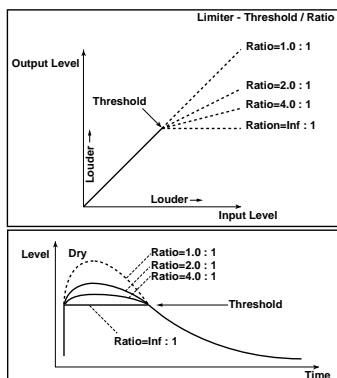
a: Envelope

L/R Mixにすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only)にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル(右チャンネル)の信号のみで同時にコントロールします。

L/R Individuallyにすると、左右独立して動作します。

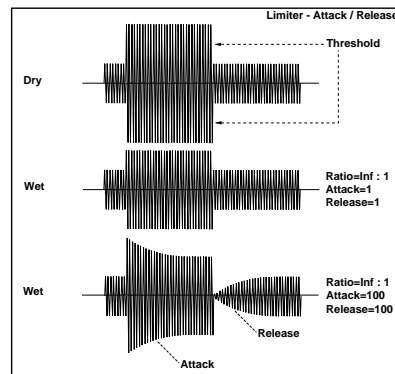
b: Ratio, c: Threshold, i: G.Adj

“ Ratio ”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“ Threshold ”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“ G. Adj ”で調節してください。



d: Attack, e: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



f: Side PEQ Insert, h: EQ, h: Q, h: G

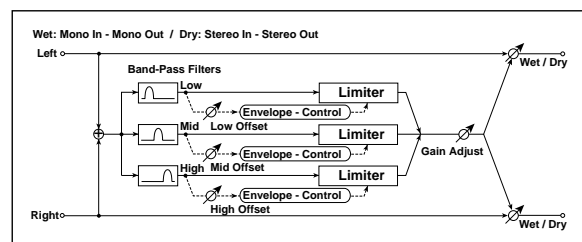
トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

g: Trigger Monitor

これを**On**にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常は**Off**にしておきます。

04: Mltband Limit (Multiband Limiter)

入力信号を低域/中域/高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。各帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域/中域/高域の音圧を調節できます。



a	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1
b	Threshold 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB
c	Attack アタック・タイム	1...100
d	Release リリース・タイム	1...100
e	Low Offset 低域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
f	Mid Offset 中域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
g	High Offset 高域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
h	G.Adj (Gain Adjust) 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB
	(Source) 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

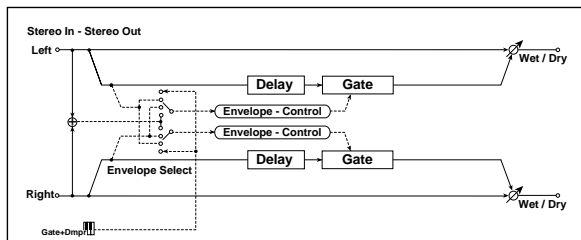
e: Low Offset, f: Mid Offset, g: High Offset

トリガー信号のゲインを設定します。

例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset”によって高域のトリガー信号のレベルを下げて“Threshold”レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

05: St.Gate (Stereo Gate)

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン/オフすることも可能です。



a	Envelope (Envelope Select) Dmod, L/R Mix, L Only, R Only モジュレーション・ソースによるコントロール/左右の信号のミックス/左/右の選択	Env, Dmod
b	Env. Dmod Src Envelope=Dmod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...G2+Dmp
c	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100
d	Attack アタック・タイム	1...100
e	Release リリース・タイム	1...100
f	Polarity ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	+, -
g	Delay (Delay Time) ゲート入力のディレイ・タイム	0...100ms
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Envelope, b: Env. Dmod Src

“Envelope”はゲートのオン/オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Env. Dmod Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからG2+Dmpまで選べます。

“Envelope”をL/R Mixにすると、左右のチャンネルへの入力信号をミックスしたものでゲートのオン/オフを決めます。L OnlyまたはR Onlyにすると、左/右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

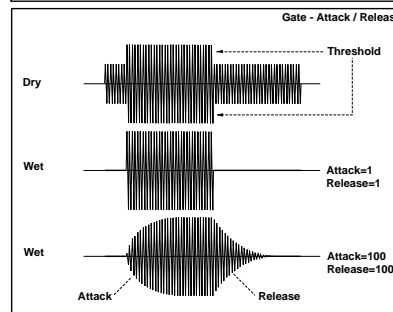
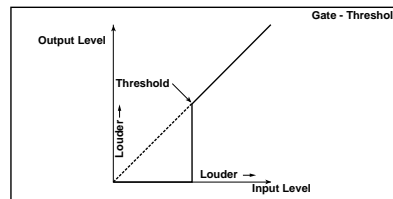
f: Polarity

ゲート・オン/オフの動作が反転します。- にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが開まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

c: Threshold, d: Attack, e: Release

“Threshold”は、“Envelope”がL/R Mix、L OnlyまたはR Onlyのときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release”は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

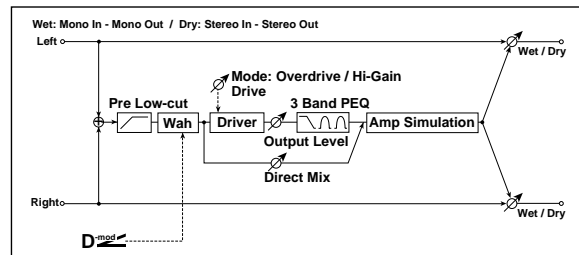


g: Delay

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

06: OD/HiGain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの2つのモードを持つディストーションです。ワウ、3バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



	Wah ワウのオン/オフ	Off, On
a	(Source) ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Sw) ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	Tggl, Mmnt
b	SweepRng (Wah Sweep Range) ワウのレンジ	- 10... + 10
	Src (Source) ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Mode (Drive Mode) オーバードライブ/ハイゲインディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100
d	Pre Low-cut ディストーションの入力での低域カット量	0...10

e	Level (Output Level) 出力レベル	0...50 D ^{mod}
	(Source) 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
f	Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	G (Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
g	M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー 1 の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) 中高域イコライザー 1 のゲイン	- 18... + 18dB
h	M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー 2 の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) 中高域イコライザー 2 のゲイン	- 18... + 18dB
i	Direct Mix ディストーションへのダイレクト音のミックス量	0...50
	SpSim (Speaker Simulation) スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	Off, On
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Wah

ワウのオン/オフを切り替えます。

a: (Sw)

モジュレーション・ソースによるワウのオン/オフの切り替え方を選択します。
“(Sw)”をMmnt(Moment)にすると普段はオフで、ペダルを踏み込んだときだけオンになります。



モジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンになります。

一方、“(Sw)”をTggl(Toggle)にすると、ペダルを踏むたびにオン/オフが切り替わります。



モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオン/オフします。

b: SweepRng, b: Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。- の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は“Src”で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

c: Drive, e: Level

歪み具合は、入力信号自体の大きさと“Drive”の設定で決まります。
“Drive”を上げると全体に音量が上がるので、“Leve”で音量を調節します。また、“Level”は、3-Band EQへの入力レベルになります。3-Band EQでクリップが発生する場合は“Level”を調節してください。

d: Pre Low-cut

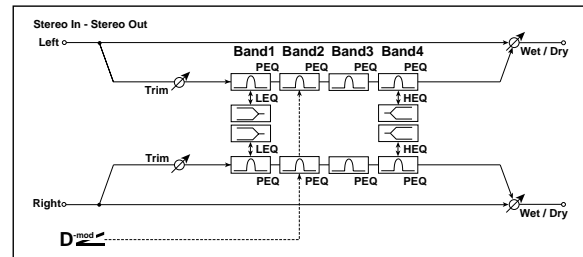
ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

g: Q, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

07: St.Para.4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

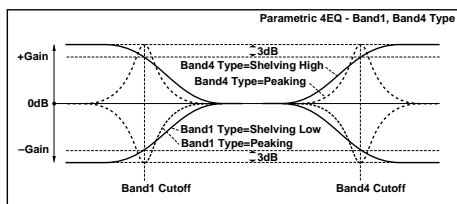
ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルピングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。



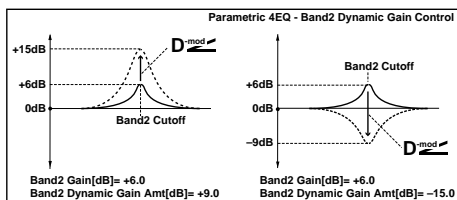
a	Trim 入力 レベル	0...100
b	B1 Type (Band1 Type) バンド1のタイプ	Peaking, Shelving-Low Fx:06
c	B4 Type (Band4 Type) バンド4のタイプ	Peaking, Shelving-High Fx:06
d	B2 Dyn.G Src (Band2 Dynamic Gain Source) バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:06
	(Amount) バンド2のゲインのモジュレーション量	- 18... + 18dB Fx:06, D ^{mod}
	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
e	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
f	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...10.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18.0... + 18.0dB Fx:06, D ^{mod}
g	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
h	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: B1 Type, c: B4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します。

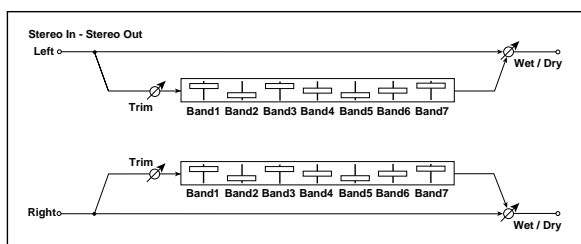


d: B2 Dyn.G Src, d: (Amount), f: G
バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。



08: St.Graphic7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。

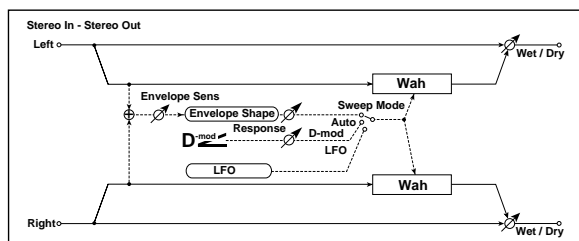


a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High 各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	
b	Trim	0...100 入力 レベル	
c	(Band1) バンド1のゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
d	(Band2) バンド2のゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
e	(Band3) バンド3のゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
f	(Band4) バンド4のゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
g	(Band5) バンド5のゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
h	(Band6) バンド6のゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
i	(Band7) バンド7のゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
j	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type
各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、LCD画面上端に表示されます。

09: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/Auto Wah)

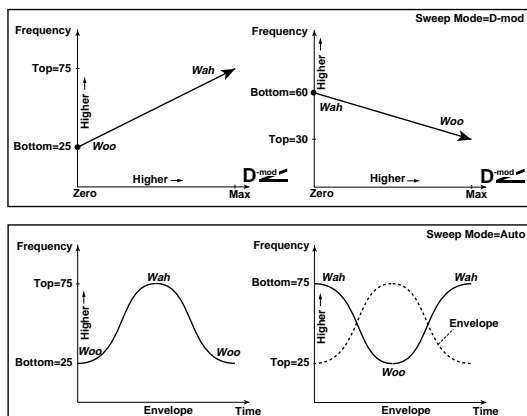
ピンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



a	FreqBottom (Frequency Bottom)	0...100 ワウの中心周波数の下限	
	FreqTop (Frequency Top)	0...100 ワウの中心周波数の上限	
b	Swp Mode (Sweep Mode)	Auto, Dmod, LFO オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src (Source)	Off...Tempo Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	
c	Response	0...100 Swp Mode=Auto, Dmod時の反応の速さ	
d	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100 オート・ワウの感度	
e	Envelope Shape	- 100... + 100 オート・ワウのスweepカーブ	
f	lfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz LFOスピード	
	(Source)	Off...Tempo LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 20.00... + 20.00Hz LFOスピードのモジュレーション量	
g	BPM/MIDI Sync	Off, On LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40...240 MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base (Base Note)	 LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	1...16 LFOスピードを指定する音符の数	
h	Resonance	0...100 レゾナンス量(共振の強さ)	
	LPF (Low Pass Filter)	Off, On ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
i	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: FreqBottm, a: FreqTop

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、“ FreqBottm ”と“ FreqTop ”の値によって決まります。



b: Swp Mode

ワウのコントロール・モードを切り替えます。Autoにすると、入力信号の大きさの変化(エンベロープ)によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラブなどの音でたびたび使われます。

Dmodにすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。

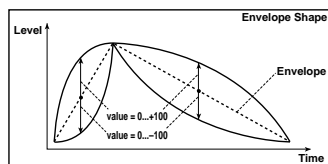
LFOにすると、LFOによって周期的にスイープします。

d: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

e: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



f: lfoF, g: BPM/MIDI Sync

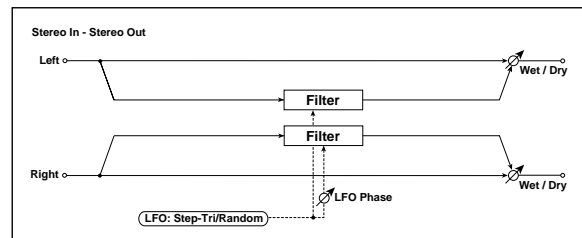
LFOのスピードは、“ BPM/MIDI Sync ”をOffにすると“ lfoF ”の設定に、“ BPM/MIDI Sync ”をOnにすると“ BPM ”、“ Base ”、“ Times ”の設定に従います。

g: BPM, g: Base, g: Times

“ BPM ”の数値で指定したテンポ(“ BPM ”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“ Base ”で選んだ音符(♪ ~ ♩)を“ Times ”の数だけ並べた長さをLFOの一周期として設定します。

10: St.Rndm Filter (Stereo Random Filter)

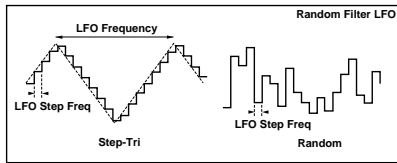
ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。



a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Step-Tri, Random [Step-Tri] [Random]
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg [LFO Phase]
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz [Freq] [D-mod]
	(Source) LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) LFO ステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz [Step] [D-mod]
	(Amount) LFO ステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
e	Manual フィルターの中心周波数	0...100
	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On [BPM/MIDI Sync] [Fx:09] [Sync]
f	BPM MIDI Clock の選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 [BPM] [Fx:09] [Clock]
	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♩, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ [Base] [Fx:09]
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 [Times] [Fx:09]
g	StepBase (Step Base Note) LFO ステップ・スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♩, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ [StepBase] [Fx:09] [Sync]
	Times LFO ステップ・スピードを指定する音符の数	1...32 [Times] [Fx:09]
	Depth フィルター変調の深さ	0...100 [Depth] [D-mod]
h	(Source) フィルター変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) フィルター変調のモジュレーション量	- 100... + 100
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet [W/D] [D-mod]
i	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

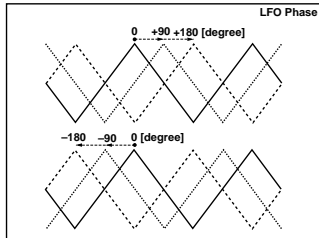
a: LFO Wave, c: Freq, d: Step

“ LFO Wave ”をStep-Triにすると、LFOは階段状の三角波になります。
“ Freq ”はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“ Step ”を変えることで階段の幅をコントロールできます。
また、“ LFO Wave ”をRandomにすると、“ Step ”がランダムLFOの周期になります。



b: LFO Phase

LFOの位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



f: BPM, g: StepBase, g: Times

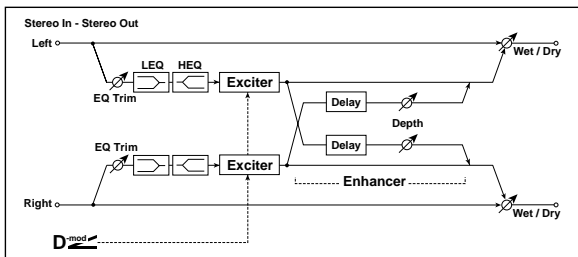
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“StepBase”で選んだ音符(♪ ~)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

i: W/D

- Wet ~ - 1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出します。

11: St.Exct/Enhcr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 D-mod
	(Source) エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エキサイター効果の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
b	Point (Emphantic Point) エキサイターが強調する周波数	0...70 D-mod
	(Source) 強調する周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 強調する周波数のモジュレーション量	- 70... + 70
c	Enh Dly L (Enhancer Delay L) エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms
d	Enh Dly R (Enhancer Delay R) エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms
e	Enh Dep (Enhancer Depth) エンハンサー効果の深さ	0...100 D-mod
	(Source) エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	- 100... + 100

f	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

b: Point

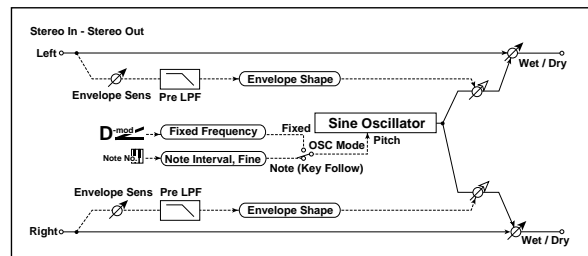
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

c: Enh Dly L, d: Enh Dly R

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

12: St.Sub OSC (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode オシレーター周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え	Note (Key Follow), Fixed D-mod
b	Note Interval OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	- 48...0 D-mod
c	Fine (Note Fine) オシレーター周波数の微調整	- 100... + 100 D-mod
d	Fixed (Fixer Frequency) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	10.0...80.0Hz D-mod
	(Source) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	- 80... + 80Hz
e	Envelope Pre LPF 重低音を付加する周波数上限	1...100 D-mod
f	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 重低音を付加する感度	0...100 D-mod
g	Envelope Shape オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	- 100... + 100

h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: OSC Mode, b: Note Interval, c: Fine

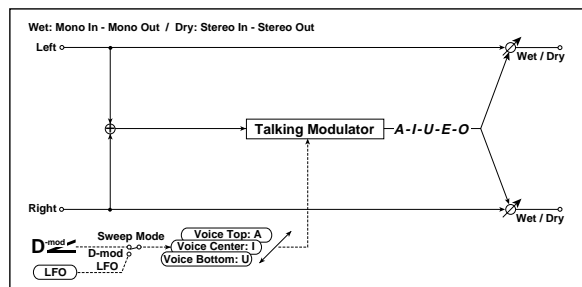
“OSC Mode”では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode”をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Fine”では、セント単位での微調整が可能です。

e: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

13: Talking Mod (Talking Modulator)

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode モジュレーション・ソースによるコントロール/LFOによるコントロールの切り替え	Dmod, LFO D^{mod}
b	Voice Control Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top 声のパターンのコントロール	
c	Control Src (Control Source) 声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Top (Voice Top) コントロール上端での声の母音	A, I, U, E, O Fx
	Center (Voice Center) コントロール中央での声の母音	A, I, U, E, O Fx
	Bottom (Voice Bottom) コントロール下端での声の母音	A, I, U, E, O Fx
e	Formant Shift 効果のかかる周波数の高さ	- 100... + 100 Fx
f	lfoF (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx :09, D^{mod}
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx :09, Sync
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx :09
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	 Fx :09
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16 Fx :09

h	Resonance 声のパターンのレゾナンスの強さ	0...100 Fx
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

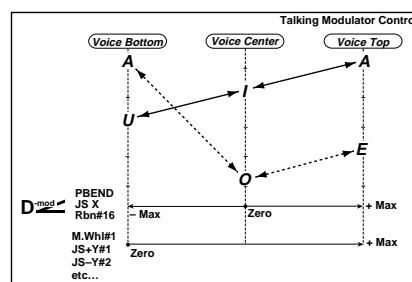
d: Top, d: Center, d: Bottom

声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

例: “Top”をA, “Center”をI, “Bottom”をUに設定した場合。

“Sweep Mode”をDmod, “Control Src”をPBEND(*microX*:JSX)に設定しているとき、[PITCH]ホイールを手前から奥へ(*microX*:ジョイスティックを右端から左端へ)動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。

“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



e: Formant Shift

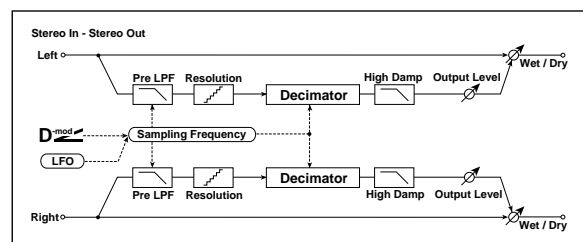
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

h: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

14: St.Decimator (Stereo Decimator)

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On Fx
b	High Damp 高域をカットする割合	0...100%
c	Fs (Sampling Frequency) サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz D^{mod}
	(Source) サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) サンプリング周波数のモジュレーション量	- 48.00k... + 48.00kHz
d	Resolution データのビット長	4...24 Fx

e	Level (Output Level) 出力レベル	0...100 E3, D-mod
	(Source) 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
f	IfoF (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz D-mod
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
g	Depth サンプリング周波数の LFO 変調の深さ	0...100 D-mod
	(Source) サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) サンプリング周波数の LFO 変調のモジュレーション量	- 100... + 100
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“ Pre LPF ”を On にすると、このノイズの発生を抑えます。

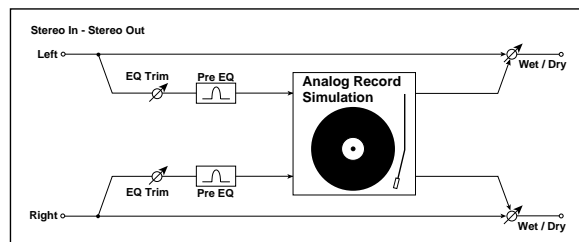
“ Fs ”を 3kHz 程度に設定しておいて“ Pre LPF ”を Off にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

d: Resolution, e: Level

“ Resolution ”の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので “ Level ”で調節してください。

15: St.AnalogRecd (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed レコードの回転数	33 1/3, 45, 78RPM
b	Flutter 変調の深さ	0...100 E3
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	EQ (Pre EQ Cutoff) イコライザーの中心周波数	300...10.00kHz
	Q イコライザーの帯域幅	0.5...10.0
	G (Gain) イコライザーのゲイン	- 18.0.. + 18.0dB
e	Noise Density ノイズの密度	0...100
f	Noise Tone ノイズの音質	0...100
g	NoiseLvl (Noise Level) ノイズの音量	0...100 D-mod
	(Source) ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
h	ClickLvl (Click Level) クリック・ノイズの音量	0...100 E3, D-mod
	(Source) クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

h: ClickLvl

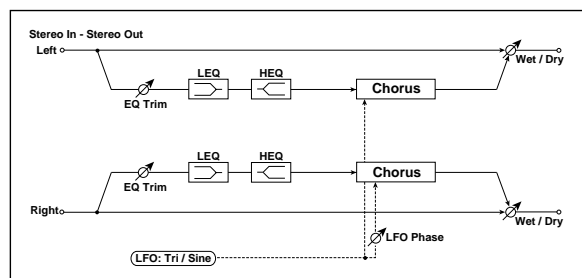
レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

Pitch/Phase Mod.

ピッチ/フェイズ・モジュレーション系エフェクト

16: St.Chorus (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



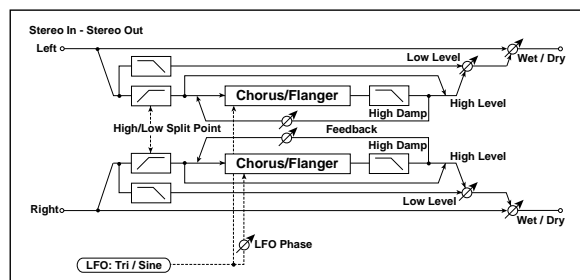
a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase 左右の LFO の位相差	- 180... + 180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:09, D ^{mod}
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:09, Sync
	BPM MIDI Clock の選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:09
	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ Fx:09
e	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 Fx:09
	L Dly (L Pre Delay) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms Fx
f	R Dly (R Pre Delay) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms Fx
	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D ^{mod}
g	(Source) LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
h	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
i	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, D ^{mod}
j	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: L Dly, e: R Dly

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

17: St.HarmnicCho (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase 左右の LFO の位相差	- 180... + 180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:09, D ^{mod}
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:09, Sync
	BPM MIDI Clock の選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:09
	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ Fx:09
e	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 Fx:09
	Dly (Delay Time) 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0ms
f	Hi/Lo Split (High/Low Split Point) 高域/低域を分割する周波数	1...100 Fx
	Depth LFO 変調の深さ	0...100 D ^{mod}
g	(Source) LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
h	Feedback コーラス・ブロックのフィードバック量	- 100... + 100 Fx
	HiDamp (High Damp) コーラス・ブロックの高域の減衰量	0...100%
i	Lo Level (Low Level) 低域の出力レベル	0...100
	Hi Level (High Level) 高域(コーラス)の出力レベル	0...100
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
k	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: Hi/Lo Split

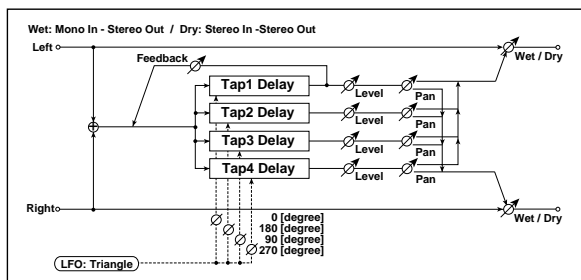
高域/低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

g: Feedback

コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

18: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay)

LFO位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。

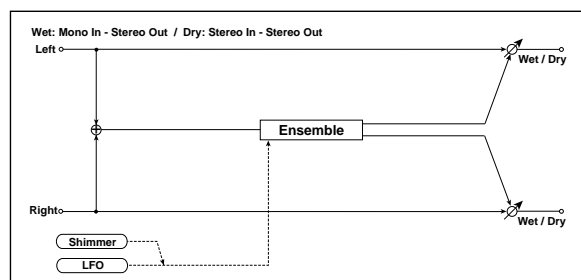


a	LFO Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...13.00Hz
b	T1(000) (Tap1 Delay) タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ1のコーラスの深さ	0...30
	L (Level) タップ1の出力レベル	0...30
	P (Pan) タップ1のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
c	T2(180) (Tap2 Delay) タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ2のコーラスの深さ	0...30
	L (Level) タップ2の出力レベル	0...30
	P (Pan) タップ2のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
d	T3(090) (Tap3 Delay) タップ3(LFO位相=90度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ3のコーラスの深さ	0...30
	L (Level) タップ3の出力レベル	0...30
	P (Pan) タップ3のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
e	T4(270) (Tap4 Delay) タップ4(LFO位相=270度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ4のコーラスの深さ	0...30
	L (Level) タップ4の出力レベル	0...30
	P (Pan) タップ4のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6

f	T1 Fb (Tap1 Feedback) タップ1のフィードバック量	- 100... + 100
	(Source) タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

19: Ensemble

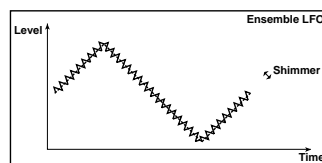
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed LFO スピード	1...100
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 100... + 100
b	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	(Source) LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
c	Shimmer LFO 波形のゆらぎの量	0...100
d	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

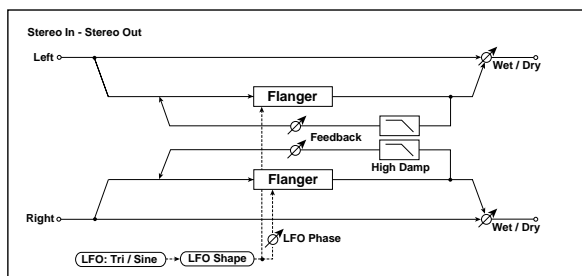
c: Shimmer

LFO波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



20: St.Flanger (Stereo Flanger)

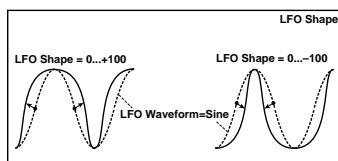
激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりやコントロールすることができます。



a	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
b	LFO Phase	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差	
c	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	
d	(Source)	Off...Tempo
	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
e	(Amount)	- 20.00... + 20.00Hz
	LFOスピードのモジュレーション量	
f	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
g	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
h	Base (Base Note)	
	LFOスピードを指定する音符の種類	
i	Times	1...16
	LFOスピードを指定する音符の数	
j	Delay (Delay Time)	0.0...50.0ms
	原音からのデレイ・タイム	
k	Depth	0...100
	LFO変調の深さ	
l	Feedback	- 100... + 100
	フィードバック量	
m	High Damp	0...100%
	フィードバックの高域の減衰量	
n	W/D (Wet/Dry)	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
o	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
p	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Shape

LFO波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。



g: Feedback, i: W/D

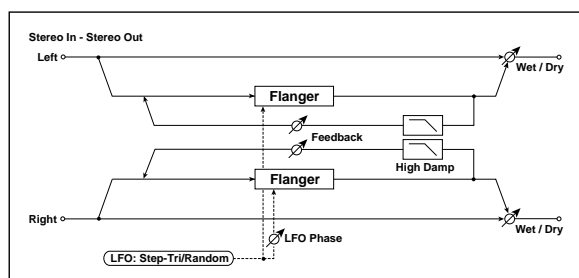
“Feedback”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。
“Feedback”が+の値のときには“W/D”も+の値に、“Feedback”が-の値のときには“W/D”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

h: High Damp

フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

21: St.Rndm Flang (Stereo Random Flanger)

階段状の波形やランダムLFOで変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。

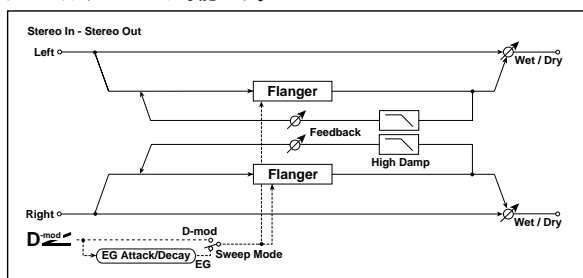


a	LFO Wave (LFO Waveform)	Step-Tri, Random
	LFO波形	
b	LFO Phase	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差	
c	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	
d	(Source)	Off...Tempo
	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
e	(Amount)	- 20.00... + 20.00Hz
	LFOスピードのモジュレーション量	
f	Step (LFO Step Frequency)	0.05...50.00Hz
	LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	
g	(Amount)	- 50.00... + 50.00Hz
	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
h	Delay (Delay Time)	0.0...50.0ms
	原音からのデレイ・タイム	
i	Depth	0...100
	LFO変調の深さ	
j	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
k	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
l	Base (Base Note)	
	LFOスピードを指定する音符の種類	
m	Times	1...16
	LFOスピードを指定する音符の数	
n	Step Base (Step Base Note)	
	LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
o	Times	1...32
	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
p	Feedback	- 100... + 100
	フィードバック量	
q	HiDamp (High Damp)	0...100%
	フィードバックの高域の減衰量	

	W/D (Wet/Dry) - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス Fx:10, 20,
j	(Source) Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース (Amount) - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量

22: St.Env.Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom (L Delay Bottom) 左チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0ms Fx:09
b	L Dly Top (L Delay Top) 左チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0ms Fx:09
c	R Dly Bottom (R Delay Bottom) 右チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0ms Fx:09
d	R Dly Top (R Delay Top) 右チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0ms Fx:09
e	Swp Mode (Sweep Mode) エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, Dmod ,
	Src (Source) Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=Dmod時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
f	EG Attack EGのアタック・スピード	1...100
g	EG Decay EGのディケイ・スピード	1...100
h	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:20
i	High Damp フィードバックの高域の減衰量	0...100% Fx:20
j	W/D (Wet/Dry) - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス Fx:10, 20,	
	(Source) Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース (Amount) - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: Swp Mode, e: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Swp Mode”をEGにすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているものでPitch EG、Filter EG、Amp EGとは関係ありません。

“Src”でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択し

ます。Gateなどにすると、ノート・オンのタイミングでエンベロープ・ジェネレーターがスタートします。“Swp Mode”をDmodにすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは“Src”で選択します。

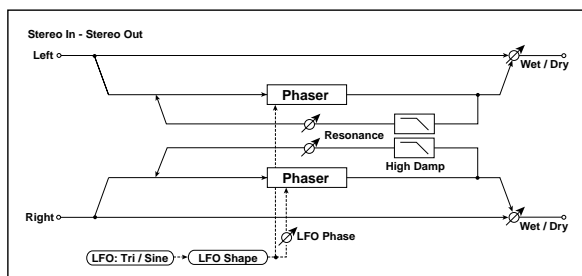
“Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

f: EG Attack, g: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

23: St.Phaser (Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:20
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:09,
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース (Amount) LFO スピードのモジュレーション量	Off...Tempo - 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え Fx:09,	Off, On
	BPM MIDI Clock の選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:09
	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 Fx:09
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 Fx:09
e	Manual 効果のかかる周波数	0...100
f	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	(Source) LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース (Amount) LFO 変調の深さのモジュレーション量	Off...Tempo - 100... + 100
g	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100
h	High Damp レゾナンスの高域の減衰量	0...100%

i	W/D (Wet/Dry) - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス Fx:10, D^{mod}
	(Source) Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	(Amount) - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量

g: Resonance, i: W/D

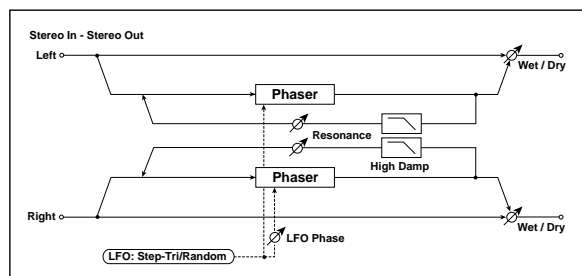
“ Resonance ”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。
“ Resonance ”が+の値のときには“ W/D ”も+の値に、“ Resonance ”
が-の値のときには“ W/D ”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされ
たときに倍音が強調されます。

h: High Damp

レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音
を抑えることができます。

24: St.Rndm Phasr (Stereo Random Phaser)

階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプの
フェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。

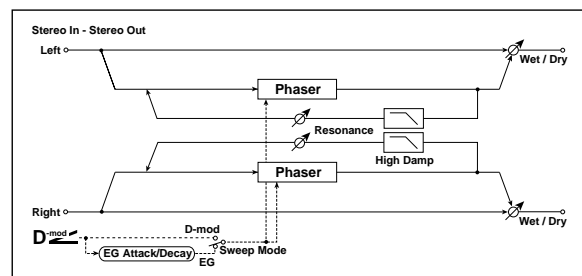


a	LFO Wave (LFO Waveform) Step-Tri, Step-Sin, Random LFO 波形 Fx:10
b	LFO Phase - 180... + 180deg 左右の LFO の位相差 Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) 0.02...20.00Hz LFO スピード Fx:10, D^{mod}
	(Source) Off...Tempo LFO スピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース
d	(Amount) - 20.00... + 20.00Hz LFO スピードのモジュレーション量
	Step (LFO Step Frequency) 0.05...50.00Hz LFO ステップ・スピード Fx:10, D^{mod}
e	(Amount) - 50.00... + 50.00Hz LFO ステップ・スピードのモジュレーション量
	Manual 0...100 効果のかかる周波数
f	Depth 0...100 LFO 変調の深さ
	BPM/MIDI Sync Off, On LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え Fx:09, Sync
g	BPM MIDI, 40...240 MIDI Clock の選択/テンポの指定 Fx:09, 10
	Base (Base Note) Fx:09 LFO スピードを指定する音符の種類
h	Times 1...16 LFO スピードを指定する音符の数 Fx:09
	Step Base (Step Base Note) Fx:10, Sync
i	Times 1...32 LFO ステップ・スピードを指定する音符の数 Fx:10

h	Resonanc (Resonance) - 100... + 100 レゾナンス量 Fx:23
	HiDamp (High Damp) 0...100% レゾナンスの高域の減衰量 Fx:23
	W/D (Wet/Dry) - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス Fx:10, 23, D^{mod}
i	(Source) Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	(Amount) - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量

25: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser)

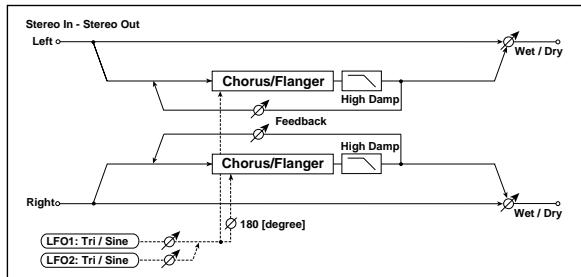
エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイ
ザーです。演奏するときに毎回同じパターン of フェイジングを得るこ
とができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコ
ントロールすることも可能です。



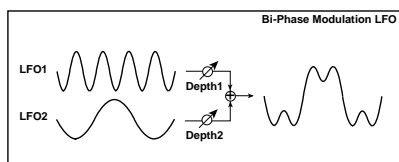
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) 0...100 左チャンネルの効果のかかる周波数の下限 Fx:09
b	L Manu Top (L Manual Top) 0...100 左チャンネルの効果のかかる周波数の上限 Fx:09
c	R Manu Bottom (R Manual Bottom) 0...100 右チャンネルの効果のかかる周波数の下限 Fx:09
d	R Manu Top (R Manual Top) 0...100 右チャンネルの効果のかかる周波数の上限 Fx:09
e	Swp Mode (Sweep Mode) EG, Dmod エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコン トロールの切り替え Fx:22, D^{mod}
	Src (Source) Off...Tempo Swp Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Swp Mode=Dmod時はフェイザーをスイープさせるモジュレーシ ョン・ソース
f	EG Attack 1...100 EGのアタック・スピード Fx:22
g	EG Decay 1...100 EGのディケイ・スピード Fx:22
h	Resonance - 100... + 100 レゾナンス量 Fx:23
i	High Damp 0...100% レゾナンスの高域の減衰量 Fx:23
j	W/D (Wet/Dry) - Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス Fx:10, 23, D^{mod}
	(Source) Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
k	(Amount) - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量

26: St.BiphaseMod (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気のカモフラージュが可能です。

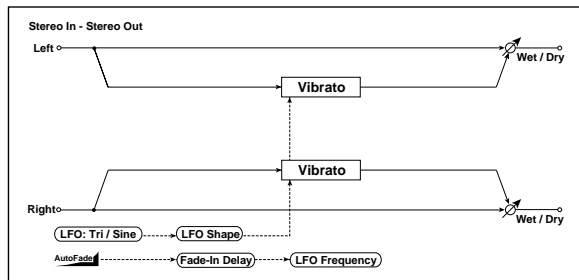


a	LFO1 Wave (LFO1 Waveform) LFO1 波形	Triangle, Sine
b	LFO2 Wave (LFO2 Waveform) LFO2 波形	Triangle, Sine
c	LFO Phase Sw 左右のLFOの位相差の切り替え	0, 180degree
d	F1 (LFO1 Frequency) LFO1 スピード	0.02...30.00Hz
	(Source) LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO1 スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
e	F2 (LFO2 Frequency) LFO2 スピード	0.02...30.00Hz
	(Amount) LFO2 スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
f	L Dly (L Pre Delay) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms Fx:16
	R Dly (R Pre Delay) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms Fx:16
g	Depth1 LFO1 変調の深さ	0...100
	(Source) LFO1、2 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO1 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
h	Depth2 LFO2 変調の深さ	0...100
	(Amount) LFO2 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
i	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:17
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100%
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10,
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100



27: St.Vibrato (Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:20
b	LFO Freq Mod (LFO Frequency Mod) LFO スピードのモジュレーションのDmod/オートフェードの切り替え	Dmod, AUTOFADE
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:09,
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:09,
	BPM MIDI Clock の選択/テンポの指定	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	Fx:09
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 Fx:09
e	Depth LFO 変調の深さ	0...100
	(Source) LFO 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
f	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:09,
g	Fade Rate (Fade-In Rate) フェード・インのスピード	1...100
	Dly (Fade-In Delay) フェード・インのディレイ・タイム	00...2000ms
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: LFO Freq Mod, f: AUTOFADE Src, g: Fade Rate, g: Dly
“LFO Freq Mod”をAUTOFADEにすると、“AUTOFADE Src”で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。“BPM/MIDI Sync”をOnにすると、使用できません。

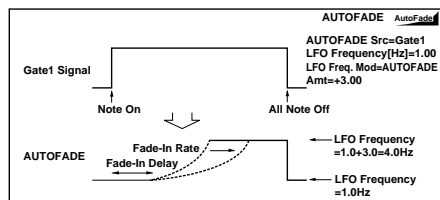
“Fade Rate”は、フェード・インのスピードの設定です。“Dly”では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFOスピードを1.0Hzから4.0Hzまでフェード・インさせる場合の設定例。

“ AUTOFADE Src ”Gate1, “ Freq ”1.00Hz

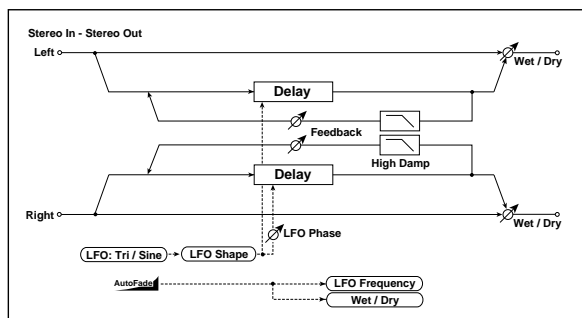
“ LFO Freq Mod ”AUTOFADE, “ (Amount) ”+3.00

MIDI “ AUTOFADE Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上になるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



28: St.AutoFd Mod (Stereo Auto Fade Modulation)

オートフェードを使ってLFOスピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス/フランジャー系のエフェクトです。ステレオタイプで左右のLFOをずらして、広がりコントロールすることができます。

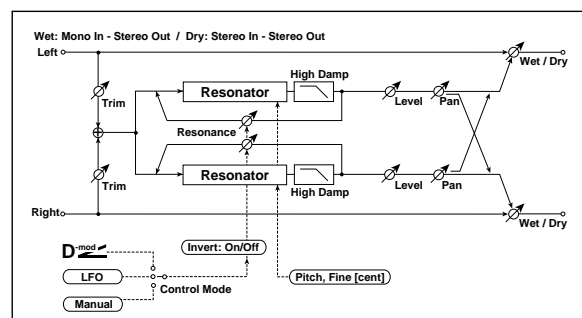


a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:20
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Dmod
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	L Dly (L Delay Time) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0ms
	R Dly (R Delay Time) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0ms
e	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...200
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100... + 100 Fx:20
	HD (High Damp) フィードバックの高域の減衰量	0...100% Fx:20
f	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:27, Dmod

g	Fade Rate (Fade-In Rate) フェード・インのスピード	1...100 Fx:27
	Dly (Fade-In Delay) フェード・インのディレイ・タイム	00...2000ms Fx:27
h	Freq Mod (LFO Frequency Mod) LFO スピードのモジュレーションのDmod/オートフェードの切り替え	Dmod, AUTOFADE Fx:27
i	W/D Mod (Wet/Dry Mod) エフェクト・バランスのモジュレーションのDmod/オートフェードの切り替え	Dmod, AUTOFADE Fx:27
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:10, 20, Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

29: 2Voice Reso (2Voice Resonator)

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さはLFOでコントロールすることもできます。



a	Ctrl (Control Mode) 共振の強さのコントロールの切り替え	Manual, LFO, Dmod Fx:27, Dmod
	Invert (LFO/Dmod Invert) LFO/Dmod時のボイス1と2のコントロールの反転	Off, On Fx:27
b	IfoF (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz
	Dmod (Dmod Source) 共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Mod Dep (Mod Depth) LFO/Dmodによる共振の強さのコントロール量	- 100... + 100
	Trim レゾネーターへの入力レベル	0...100
d	V1 Pitch (Voice1 Pitch) ボイス1の共振する音程	C0...B8
	Fine ボイス1の共振する音程の微調整	- 50... + 50cent
e	V1 Reso (Voice1 Resonance) Ctrl=Manual時のボイス1の共振の強さ	- 100... + 100 Fx:27
	HiDamp (High Damp) ボイス1の共振音の高域減衰量	0...100% Fx:27
f	V1 Level (Voice1 Level) ボイス1の出力レベル	0...100
	Pan ボイス1の定位	L6...R6
g	V2 Pitch (Voice2 Pitch) ボイス2の共振する音程	C0...B8
	Fine ボイス2の共振する音程の微調整	- 50... + 50cent

h	V2 Reso (Voice2 Resonance) Ctrl=Manual時のボイス2の共振の強さ	- 100... + 100
	HiDamp (High Damp) ボイス2の共振音の高域減衰量	0...100%
i	V2 Level (Voice1 Level) ボイス2の出力レベル	0...100
	Pan ボイス2の定位	L6...R6
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Ctrl, e: V1 Reso, h: V2 Reso

共振の強さのコントロールを切り替えます。

“ Ctrl ”がManualのときは、“ Reso ”で共振の強さを設定します。

“ Reso ”が - の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“ Ctrl ”をLFOにすると、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“ Ctrl ”をDmodにすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースをJS XまたはRbn#16にすると、LFOの場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: Invert

“ Ctrl ”をLFOまたはDmodにすると、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1で設定した音程(レゾナンスが+ の値)に対し、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが - の値)で共振します。

d: V1 Pitch, d: Fine, g: V2 Pitch, g: Fine

共振する音程を音名で指定します。“ Fine ”でセント単位で微調整できます。

e: HiDamp, h: HiDamp

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

a	Mode (LFO Mode) LFOの動作モードの切り替え	Loop, 1-Shot
	Src (Source) LFO Mode=1-Shot時にLFOをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
b	LFO Sync LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え	Off, On
	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz
c	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240
e	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	♩, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16
f	Pitch Dep (Pitch Depth) 通りすぎるときのピッチの変化量	0...100
	(Source) ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
g	(Amount) ピッチの変化量のモジュレーション量	- 100... + 100
	Pan Dep (Pan Depth) 通りすぎるときの定位の変化量	- 100... + 100
h	(Source) 定位の変化量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 定位の変化量のモジュレーション量	- 100... + 100
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
j	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Mode, a: Src, b: LFO Sync

“ Mode ”は、LFOの動作モードを切り替えます。“ Mode ”をLoopにすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき “ LFO Sync ”がOnならば “ Src ”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときにLFOがリセットされます。

“ Mode ”を1-Shotにすると、“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、“ Src ”の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないのに注意してください。

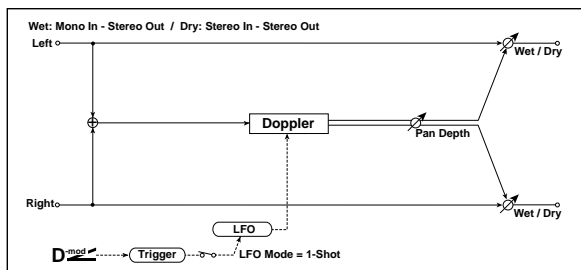
“ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わることをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

e: Pitch Dep

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“ Pitch Dep ”ではこのときのピッチの変化量を設定します。

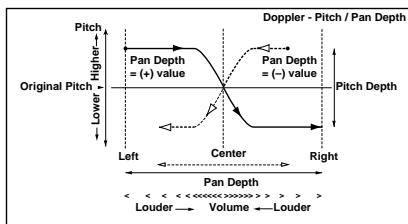
f: Pan Dep

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



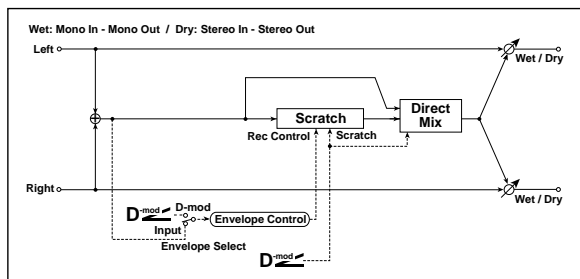
30: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



31: Scratch

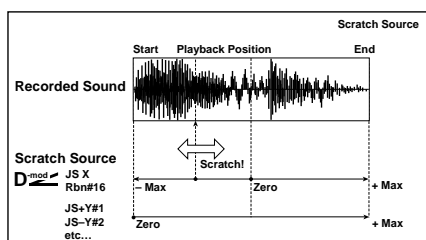
入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



a	Scratch Source 再生をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo D-mod
b	Response(Scratch) Scratch Sourceに対する反応の速さ	0...100 D-mod
c	Envelope (Envelope Select) 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	Dmod, Input D-mod
	Src (Source) Envelope=Dmod時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo D-mod
d	Threshold Envelope=Input時の録音を開始するレベル	0...100 D-mod
e	Response(Env) 録音終了に対する反応の速さ	0...100 D-mod
f	Direct Mix Always On, Always Off, Cross Fade ダイレクト音のミックスの仕方	D-mod
g	W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Scratch Source, b: Response(Scratch)

“ Scratch Source ”では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position)に対応しています。“ Response(Scratch) ”はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



c: Envelope, c: Src, d: Threshold

“ Envelope ”をDmodにすると、“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

“ Envelope ”をInputにすると、入力信号が“ Threshold ”レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大1365msで、それを超えたときは先頭の方から消去していきます。

e: Response(Env)

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く(値を小さく)、1音だけ録音するような場合には速く(値を大きく)設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

Always Onでは常にダイレクト音を出力、Always Offでは出力しません。

Cross Fadeに設定しておくとき普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

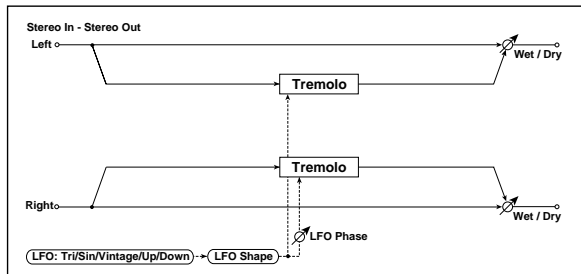
このパラメータを効果的に使うには“ W/D ”をWetにしておきます。

Mod./P.Shift

その他モジュレーション、ピッチシフト系エフェクト

32: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

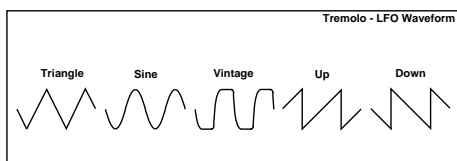
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine, Vintg, Up, Down
	LFO 波形	
	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
	LFO 波形を変形させる割合	Fx:20
b	LFO Phase	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差	
c	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFO スピード	Fx:09, D-mod
	(Source)	Off...Tempo
	LFO スピードのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 20.00... + 20.00Hz
	LFO スピードのモジュレーション量	
d	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Fx:09, Sync
	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clock の選択/テンポの指定	Fx:09
	Base (Base Note)	♪, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮
	LFO スピードを指定する音符の種類	Fx:09
	Times	1...16
	LFO スピードを指定する音符の数	Fx:09
e	Depth	0...100
	LFO 変調の深さ	D-mod
	(Source)	Off...Tempo
	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	変調の深さのモジュレーション量	
f	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	(Source)	Off...Tempo
	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Wave

LFOの波形を選択します。Vintg (Vintage)は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。Amp Simulationと組み合わせると、リアルなビンテージ・トレモロ・アンプの音を得られます。

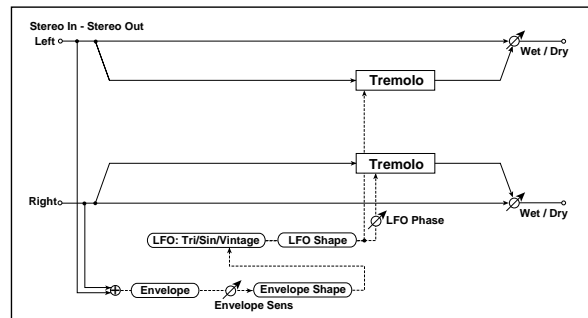


b: LFO Phase

左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

33: St.Env.Tremlo (Stereo Envelope Tremolo)

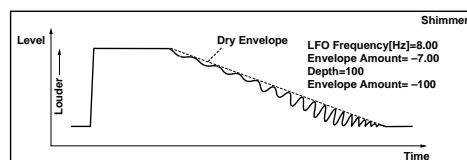
ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさとコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100
	入力信号のエンベロープの感度	
b	Envelope Shape	- 100... + 100
	入力信号のエンベロープのカーブ	
c	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine, Vintg
	LFO 波形	
	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
	LFO 波形を変形させる割合	Fx:20
d	LFO Phase	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差	Fx:32
e	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFO スピード	
	(Envelope Amount)	- 20.00... + 20.00
	入力信号の大きさによるLFO スピードの変化量	
f	Depth	0...100
	LFO 変調の深さ	
	(Envelope Amount)	- 100... + 100
	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量	
g	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

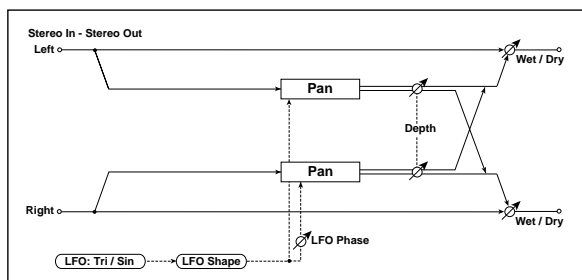
e: Freq, e: (Envelope Amount), f: Depth, f: (Envelope Amount) エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。LFO スピードは、“ Freq ”の値に“(Envelope Amount)”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO 変調の深さも同様に、“ Depth ”の値に“(Envelope Amount)”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

- 入力が最大のとき1.0Hz、“ Depth ”が0で、入力が0のとき8.0Hz、“ Depth ”が100になる場合の設定例。
“ Freq ”8.00Hz, “ Envelope Amount ” - 7.00
“ Depth ”100, “ Envelope Amount ” - 100



34: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いかかけたりする効果が得られます。



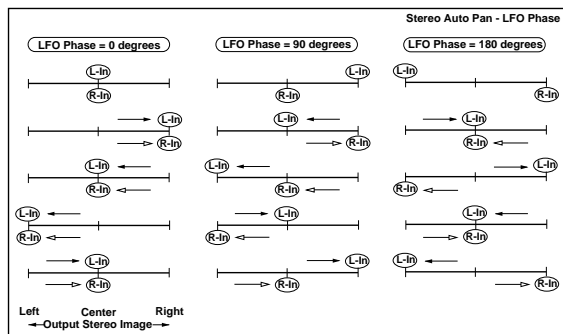
a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:09
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:09
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:09, Dmod
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:09, Sync
	BPM MIDI Clock の選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:09
	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ Fx:09
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 Fx:09
e	Depth LFO 変調の深さ	0...100 Dmod
	(Source) 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
f	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Shape

LFOの波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

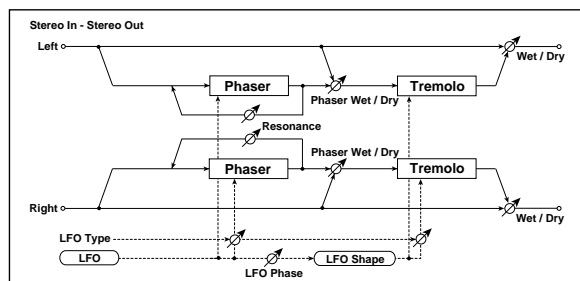
b: LFO Phase

左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかかけ合いながら動き回ります。+180または-180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメータが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なる音の入力が必要です。



35: St.Phasr+Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type: トレモロとフェイザーのLFOタイプ	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR Fx:09
b	LFO Phase トレモロとフェイザーのLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:09
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx:09, Dmod
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:09, Sync
	BPM MIDI Clock の選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:09
	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類	♪, ♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♭♭, ♯♯ Fx:09
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16 Fx:09
e	P Manu (Phaser Manual) フェイザーのかかる周波数	0...100
	Resonanc (Resonance) フェイザーのレゾナンス量	- 100... + 100
f	P Dep (Phaser Depth) フェイザーを変調する深さ	0...100 Dmod
	(Source) フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	- 100... + 100
g	P W/D (Phaser Wet/Dry) フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:09
	T Shape (Tremolo Shape) トレモロのLFOを変形させる割合	- 100... + 100 Fx:20

h	T Dep (Tremolo Depth) トレモロを変調する深さ	0...100
	(Source) トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) トレモロを変調する深さのモジュレーション量	- 100... + 100
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Type, b: LFO Phase

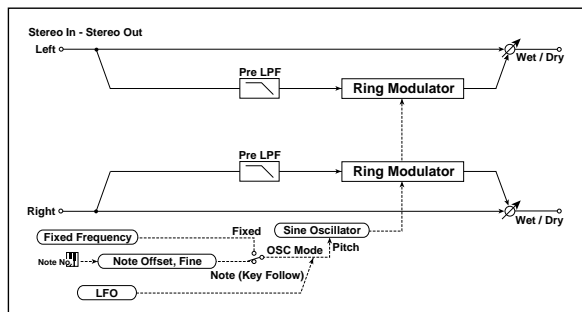
“Type”では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase”では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

g: P W/D, i: W/D

“P W/D”はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して“W/D”は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

36: St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターをLFOで変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	Pre LPF リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量	0...100
b	OSC Mode オシレーター周波数指定/ ノート・ナンバー追従の切り替え	Fixed, Note (Key Follow)
c	F (Fixed Frequency) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	0...12.00kHz
	(Source) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	- 12.00... + 12.00kHz
d	Note Offset OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	- 48... + 48
	Fine (Note Fine) オシレーター周波数の微調整	- 100... + 100
e	foF (LFO Frequency) オシレーター周波数を変調するLFOスピード	0.02...20.00Hz
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz

f	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On + Fx:09,
	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) LFOスピードを指定する音符の種類	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
g	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16
	Depth (LFO Depth) オシレーター周波数のLFO変調の深さ	0...100
	(Source) 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	(Amount) 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
i	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

c: F

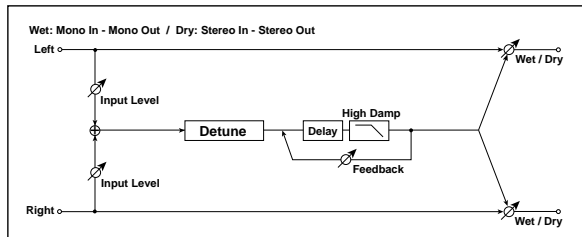
“OSC Mode”がFixed時のオシレーターの周波数を設定します。

d: Note Offset, d: Fine

“OSC Mode”が“Note(Key Follow)”時のオシレーターの設定です。“Note Offset”は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Fine”はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

37: Detune

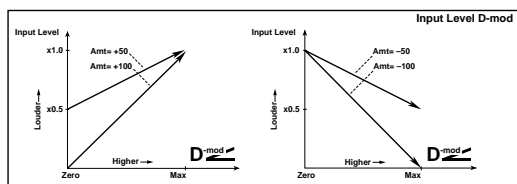
入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。



a	Sft (Pitch Shift) 入力信号とのピッチ差	- 100... + 100cent D^{mod}
	(Source) ピッチ差のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) ピッチ差のモジュレーション量	- 100... + 100cent
b	Delay (Delay Time) ディレイ・タイム	0...1000ms
c	Feedback フィードバック量	- 100... + 100
d	High Damp 高域の減衰量	0...100%
e	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 D^{mod}
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100
f	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

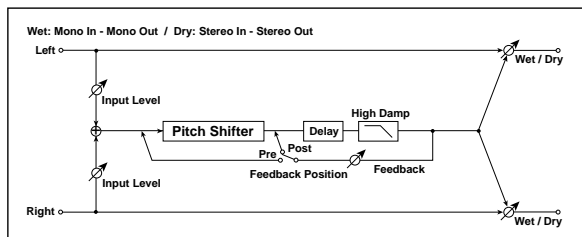
e: InLvl Mod, e: Src

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



38: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。



a	Mode ピッチシフターのモードの切り替え	Slow, Medium, Fast D^{mod}
b	Shift (Pitch Shift) 半音単位でのピッチシフト量	- 24... + 24 D^{mod}
	(Source) ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) ピッチシフト量のモジュレーション量	- 24... + 24
c	Fine セント単位でのピッチシフト量	- 100... + 100cent D^{mod}
	(Amount) ピッチシフト量のモジュレーション量	- 100... + 100cent
	(Amount) ピッチシフト量のモジュレーション量	- 100... + 100cent
d	Delay (Delay Time) ディレイ・タイム	0...1000ms
e	Feedback Position フィードバックの接続の切り替え	Pre, Post D^{mod}
f	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 D^{mod}
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100%
	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 D^{mod}
g	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Shift, b: (Source), b: (Amount), c: Fine, c: (Amount)

ピッチシフト量は、“Shift”の値+“Fine”の値になります。モジュレーション量も、b: “(Amount)”の値+c: “(Amount)”の値になります。モジュレーション・ソースは“Shift”と“Fine”共通です。

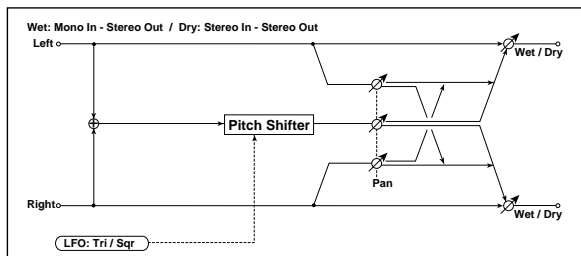
e: Feedback Position, f: Feedback

“Feedback Position”をPreにすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“Feedback”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)効果が得られます。

“Feedback Position”をPostにすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“Feedback”の値を上げるとピッチシフトのかかった音がそのまま繰り返されます。

39: PitchShft Mod (Pitch Shift Modulation)

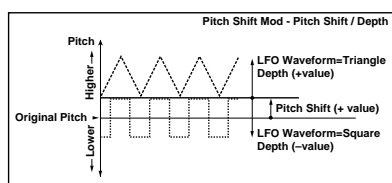
デチューンのピッチシフト量をLFOでゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアーな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。



a	Pitch Shift 入力信号とのピッチ差	- 100... + 100cent	
b	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Triangle, Square	
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz	09,
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
d	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz	
	BPM/MIDI Sync	Off, On	
	LFO スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	09,	
	BPM MIDI Clock の選択/テンポの指定	MIDI, 40...240	09
e	Base (Base Note) LFO スピードを指定する音符の種類		09
	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16	09
	Depth ピッチシフト量の LFO 変調の深さ	- 100... + 100	
f	(Source) 変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) 変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100	
g	Pan エフェクト音とダイレクト音の振り分け	L, 1:99...99:1, R	
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Pitch Shift, e: Depth

ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。

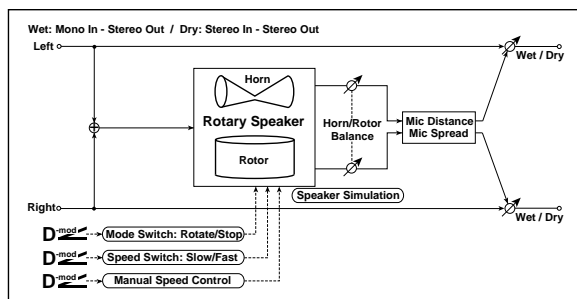


f: Pan, g: W/D

“Pan”では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。Lでエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“W/D”がWetの状態、エフェクトとダイレクト音が1:1の割合で出力されます。

40: Rotary SP (Rotary Speaker)

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



	Mode (Mode Switch) スピーカーの回転/ストップの切り替え	Rotate, Stop	
a	(Source) 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Sw) 回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Tggl, Mmnt	
b	Speed (Speed Switch) スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	Slow, Fast	
	(Source) スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Sw) スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Tggl, Mmnt	
c	H/R.Bal (Horn/Rotor Balance) 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	Rot, 1...99, Hrn	
	ManuSp (Manual Speed Control) 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
d	Horn Accel (Horn Acceleration) 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	0...100	
	Ratio (Horn Ratio) 高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00	
e	Rotor Accel (Rotor Acceleration) 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	0...100	
	Ratio (Rotor Ratio) 低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00	
f	MicDistance マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	0...100	
	Spread (Mic Spread) 左右のマイクロフォンの角度	0...100	
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: (Sw)

モジュレーション・ソースによる回転/ストップの切り替え方を選択します。“ (Sw)”をTggl (Toggle)にすると、ペダルを踏むたびに回転/ストップが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびに、回転/ストップが切り替わります。

一方、“ (Sw)”をMmnt (Moment)にすると、スピーカーは回転していて、ペダルを踏み込んだときだけストップします。

モジュレーション・ソースの値が64未満のとき回転、64以上のときストップします。

b: (Sw)

モジュレーション・ソースによるスロー/ファーストの切り替え方を選択します。

“(Sw)”をTggl (Toggle)にすると、ペダルを踏むたびにスロー/ファーストが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにスロー/ファーストが切り替わります。

一方、“(Sw)”をMmnt (Moment)にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだときだけファーストになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

c: ManuSp

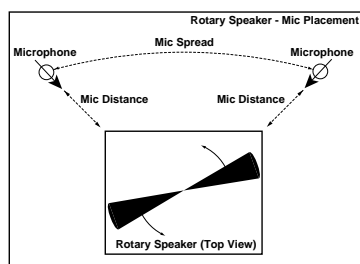
スピーカの回転スピードをスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“ManuSp”でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはOffに設定しておきます。

d: Horn Accel, e: Rotor Accel

実際のロータリー・スピーカではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“Horn Accel”は、この切り替えの速さを設定します。

f: MicDistance, f: Spread

ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。

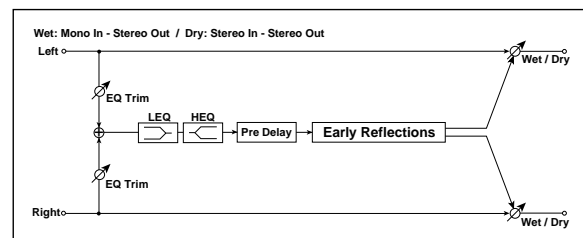


ER/Delay

アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト

41: Early Reflect (Early Reflections)

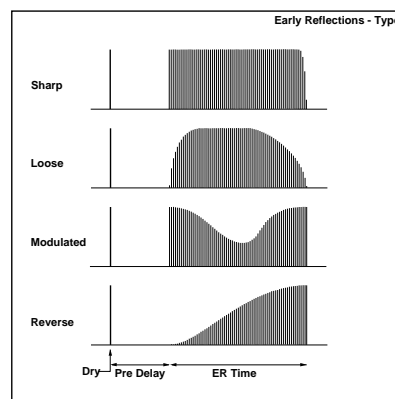
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time	10...800ms
	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay	0...200ms
	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	Pre EQ Trim	0...100
	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	LoEQ (Pre Low EQ Gain)	- 15.0... + 15.0dB
	低域イコライザーのゲイン	
	HiEQ (Pre High EQ Gain)	- 15.0... + 15.0dB
	高域イコライザーのゲイン	
	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
f	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

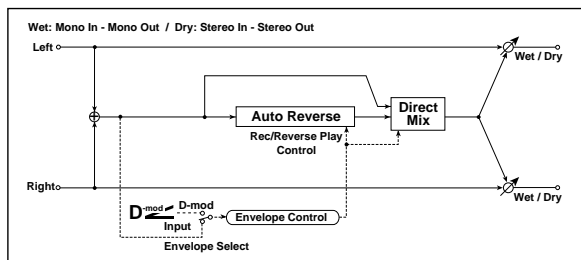
a: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。



42: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



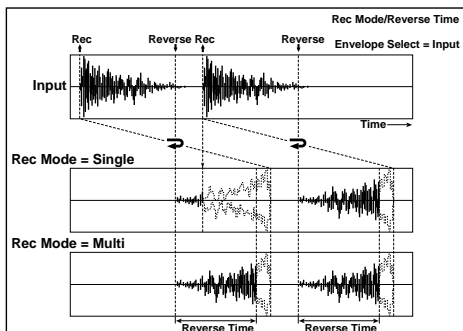
a	Rec Mode 録音モード	Single, Multi
b	Reverse Time リバース再生時間の上限	20...1320ms
c	Envelope (Envelope Select) 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	Dmod, Input
	Src (Source) Envelope=Dmod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Threshold Envelope=Input時、録音を開始するレベル	0...100
e	Response 録音終了に対する反応の速さ	0...100 Fx:31
f	Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方	Always On, Always Off, Cross Fade Fx:31
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Rec Mode, b: Reverse Time

“ Rec Mode ”を Singleにすると、“ Reverse Time ”は最大 1320ms まで設定できます。リバース再生中に録音が開始されたときは、リバース再生を中断します。

“ Rec Mode ”を Multiにすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし “ Reverse Time ”は最大 660ms に制限されます。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは “ Rec Mode ”を Singleに、1音だけ録音するようなときは “ Rec Mode ”を Multiにするとよいでしょう。

“ Reverse Time ”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには “ Reverse Time ”を短めに設定します。



c: Envelope, c: Src, d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。

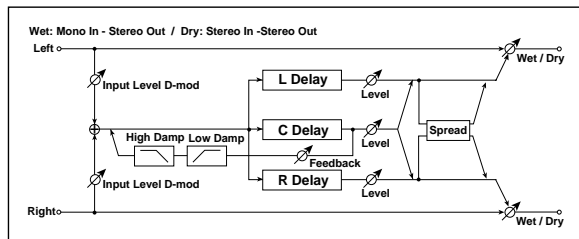
“ Envelope ”を Dmodにすると、“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“ Envelope ”を Inputにすると、入力信号が “ Threshold ”レベルの間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

43: LCR Delay (L/C/R Delay)

3つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay (L Delay Time) タップLのディレイ・タイム	0...1360ms
	Level タップLの出力レベル	0...50
b	C Delay (C Delay Time) タップCのディレイ・タイム	0...1360ms
	Level タップCの出力レベル	0...50
c	R Delay (R Delay Time) タップRのディレイ・タイム	0...1360ms
	Level タップRの出力レベル	0...50
d	C Fb (C Delay Feedback) タップCのフィードバック量	- 100... + 100 Dmod
	(Source) タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) タップCのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Fx:31
	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% Fx:31
f	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:37, Dmod
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
g	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 Fx:31
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: HiDamp, e: LoDamp

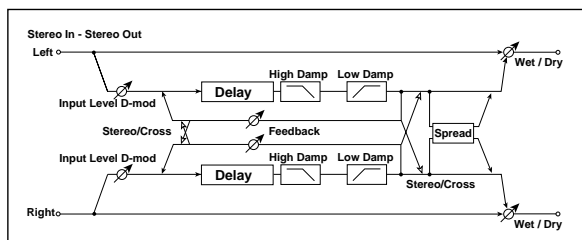
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすると、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50 で最大に広がり、0 では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

44: St/Cross Dly (Stereo/Cross Delay)

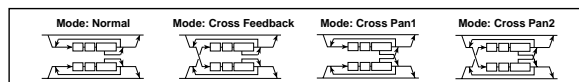
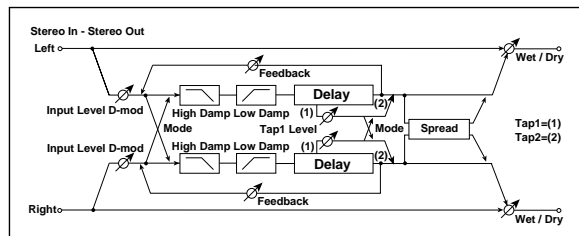
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross
b	L Delay (L Delay Time)	0.0...680.0ms
c	R Delay (R Delay Time)	0.0...680.0ms
d	L Fb (L Feedback)	- 100... + 100 D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount L)	- 100... + 100
e	R Fb (R Feedback)	- 100... + 100 D ^{mod}
	(Amount R)	- 100... + 100
f	HiDamp (High Damp)	0...100% Fx:43
g	LoDamp (Low Damp)	0...100% Fx:43
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100 Fx:37, D ^{mod}
	Src (Source)	Off...Tempo
i	Spread	- 50... + 50 Fx:43
j	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 100... + 100

45: St.MltTap Dly (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2
b	Tap1 Time	0.0...680.0ms
c	Tap2 Time	0.0...680.0ms
d	Tap1 Level	0...100 Fx:37
e	Fb(T2) (Tap2 Feedback)	- 100... + 100 D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 100... + 100
f	HiDamp (High Damp)	0...100% Fx:43
	LoDamp (Low Damp)	0...100% Fx:43
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100 Fx:37, D ^{mod}
	Src (Source)	Off...Tempo
h	Spread	- 100... + 100 Fx:43, D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 100... + 100
i	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 100... + 100

a: Mode

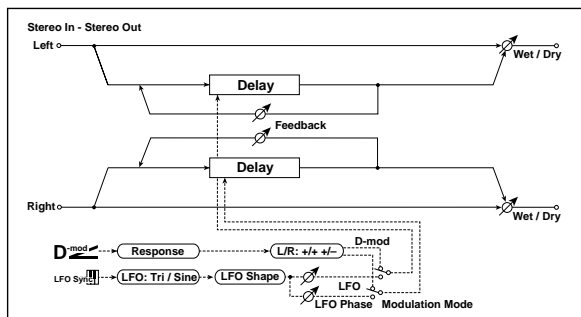
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメータの効果を表わすためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

d: Tap1 Level

タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

46: St.Mod. Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Mod Mode (Modulation Mode)	LFO, Dmod
	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	Src (Source)	Off...Tempo
	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Dmod	L/R: + / +, L/R: + / -
	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
d	Response (Response)	0...30
	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
e	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
	LFO 波形	
f	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
	LFO 波形を変形させる割合	
g	LFO Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFO スピード	
h	LFO Sync	Off, On
	LFOリセットのオン/オフ	
i	Src (Source)	Off...Tempo
	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	
j	L Phase (L LFO Phase)	- 180... + 180
	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
k	R Phase (R LFO Phase)	- 180... + 180
	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
l	L Depth	0...200
	左チャンネルのLFO変調の深さ	
m	R Depth	0...200
	右チャンネルのLFO変調の深さ	
n	L Dly (L Delay Time)	0.0...500.0
	左チャンネルのディレイ・タイム	
o	R Dly (R Delay Time)	0.0...500.0
	右チャンネルのディレイ・タイム	
p	L Fb (L Feedback)	- 100... + 100
	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
q	R Fb (R Feedback)	- 100... + 100
	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
r	W/D (Wet/Dry)	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
s	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
t	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Dmod

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

e: LFO Sync, e: Src, f: L Phase, f: R Phase

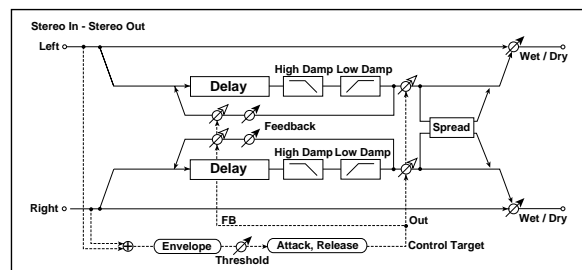
モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。
“ Src ”でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。
ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“ L Phase ”、“ R Phase ”で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

“ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、LFOは“ L Phase ”、“ R Phase ”で設定した位相にリセットします。

47: St.DynamicDly (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。

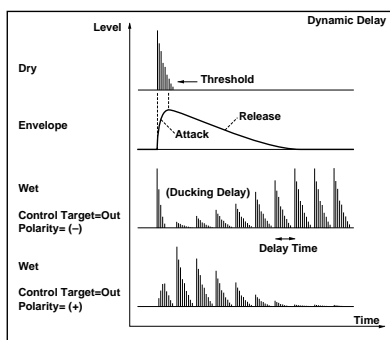


a	Ctrl Target (Control Target)	None, Out, FB
	レベル・コントロール無し/出力/フィードバックの切り替え	
b	Pol (Polarity)	+, -
	レベル・コントロールの反転	
c	Threshold	0...100
	効果のかかるレベル	
d	Offset	0...100
	レベル・コントロールのオフセット	
e	Attack	1...100
	レベル・コントロールのアタックタイム	
f	Release	1...100
	レベル・コントロールのリリース・タイム	
g	L Delay (L Delay Time)	0.0...680.0ms
	左チャンネルのディレイ・タイム	
h	R Delay (R Delay Time)	0.0...680.0ms
	右チャンネルのディレイ・タイム	
i	Feedback	- 100... + 100
	フィードバック量	
j	HiDamp (High Damp)	0...100%
	高域の減衰量	
k	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	低域の減衰量	
l	Spread	- 100... + 100
	エフェクト音の定位する幅	
m	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
n	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
o	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Ctrl Target

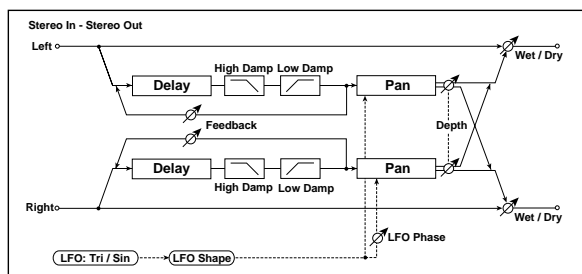
レベル・コントロール無しか、ディレイの出力(エフェクト・バランス)/フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

a: Pol, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, c: Release
 “Offset”ではレベル・コントロールがかからないときの“Ctrl Target”の値を、パラメータ設定値に対する割合で設定します。パラメータ設定値は、“Ctrl Target”がOutのとき“W/D”の値、“Ctrl Target”がFBのとき“Feedback”の値です。
 “Pol”が+の場合“Ctrl Target”は、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメータ設定値に“Offset”の値をかけた値、“Threshold”より大きいときはパラメータ設定値になります。
 “Pol”が-の場合、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメータ設定値に、“Threshold”より大きいときはパラメータ設定値に“Offset”の値をかけた値になります。
 “Attack”、“Release”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



48: St.AutoPanDly (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

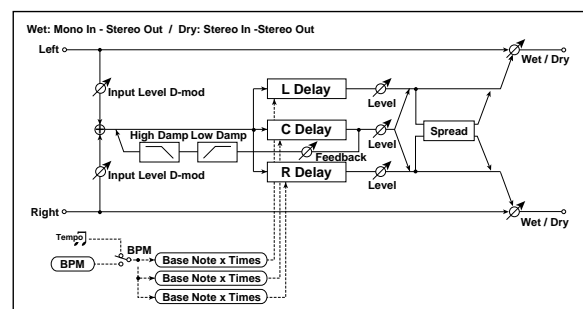


a	L Delay (L Delay Time) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0ms
b	R Delay (R Delay Time) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0ms
c	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
d	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
e	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Fx:43
	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% Fx:43
f	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:20
g	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:34
h	Pan Freq (Panning Frequency) パンニング・スピード	0.02...20.00Hz

	Pan Dep (Panning Depth) パンニング幅	0...100 D-mod
i	(Source) パンニング幅のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) パンニング幅のモジュレーション量	- 100... + 100
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
j	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

49: LCR BPM Delay (L/C/R BPM Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



a	BPM MIDI Clockの選択/テンポの指定	MIDI, 40...240 Sync
	L Bs (L Delay Base Note) タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	Sync
b	Times タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16
	Level タップLの出力レベル	0...50
	C Bs (C Delay Base Note) タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	Sync
c	Times タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16
	Level タップCの出力レベル	0...50
	R Bs (R Delay Base Note) タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	Sync
d	Times タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16
	Level タップRの出力レベル	0...50
	C Fb (C Delay Feedback) タップCのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
e	(Source) タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) タップCのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	Time Over? > ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	---, OVER! Fx
g	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Fx:43
	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% Fx:43

h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100
	入力レベルのモジュレーション量	Fx:37,
i	Src (Source)	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	Fx:37
j	Spread	0...50
	エフェクト音の定位する幅	Fx:43
	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
k	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
l	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

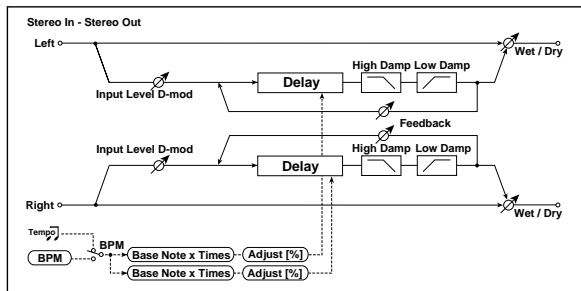
a: BPM, b: L Bs, b: Times, c: C Bs, c: Times, d: R Bs, d: Times
 “BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Bs”で選んだ音符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

f: Time Over? >

ディレイ・タイムは最長1365msまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメータを設定し直してください。このパラメータは表示専用です。

50: St.BPM Delay (Stereo BPM Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	Fx:49,
b	L Bs (L Delay Base Note)	
	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	Fx:49,
c	Times	1...16
	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	Fx:49
d	Adj (Adjust)	- 2.50... + 2.50%
	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
e	R Bs (R Delay Base Note)	
	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	Fx:49,
f	Times	1...16
	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	Fx:49
g	Adj (Adjust)	- 2.50... + 2.50%
	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
h	L Fb (L Feedback)	- 100... + 100
	左チャンネルのフィードバック量	
i	(Source)	Off...Tempo
	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
j	(Amount L)	- 100... + 100
	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
k	R Fb (R Feedback)	- 100... + 100
	右チャンネルのフィードバック量	
l	(Amount R)	- 100... + 100
	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	

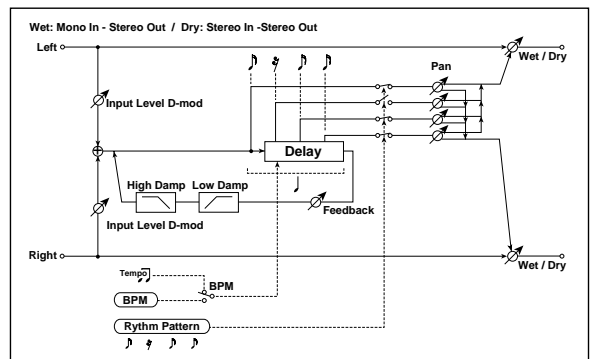
f	Time Over? L >	—, OVER!
	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
g	R >	—, OVER!
	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
h	HiDamp (High Damp)	0...100%
	高域の減衰量	Fx:43
i	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	低域の減衰量	Fx:43
j	InLvl Mod (Input Level Mod [%])	- 100... + 100
	入力レベルのモジュレーション量	Fx:37,
k	Src (Source)	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	Fx:37
l	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
m	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
n	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

f: Time Over? L >, f: R >

ディレイ・タイムは最長682msまでです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメータは表示専用です。

51: Sequence Dly (Sequence Delay)

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 44...240
	MIDI Clockの選択/テンポの指定	Fx:49,
b	Rhythm (Rhythm Pattern)	
	リズム・パターン	Fx:49,
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R
	タップ1の定位	
d	Tap2 Pan	L, 1...99, R
	タップ2の定位	
e	Tap3 Pan	L, 1...99, R
	タップ3の定位	
f	Tap4 Pan	L, 1...99, R
	タップ4の定位	
g	Fb (Feedback)	- 100... + 100
	フィードバック量	
h	(Source)	Off...Tempo
	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
i	(Amount)	- 100... + 100
	フィードバック量のモジュレーション量	
j	HiDamp (High Damp)	0...100%
	高域の減衰量	Fx:43
k	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	低域の減衰量	Fx:43

h	InLvl Mod (Input Level Mod [%])	- 100... + 100
	入力レベルのモジュレーション量	■Fx:37, D ^{mod}
i	Src (Source)	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	■Fx:37
	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: BPM, a: Rhythm

“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDIクロックによるテンポ)で1拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm”を選択することによって各タップの出力のオン/オフを自動的に設定します。“BPM”をMIDIとしたときも“BPM”の範囲は44以上です。

Reverb

リバーブ系エフェクト

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。

52: Rev Hall (Reverb Hall)

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。

53: Rev Smth. Hall (Reverb Smooth Hall)

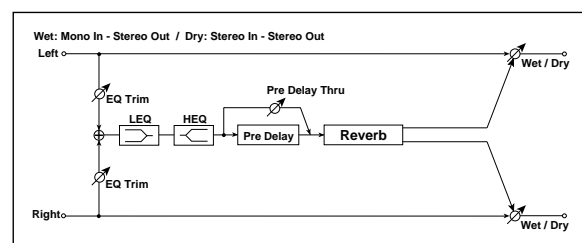
大きめのホールやスタジアムの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音を得られます。

54: Rev Wet Plate (Reverb Wet Plate)

暖かみのある(密度の濃い)残響音を得られるプレート・リバーブです。

55: Rev Dry Plate (Reverb Dry Plate)

乾いた感じ(軽め)の残響音を得られるプレート・リバーブです。

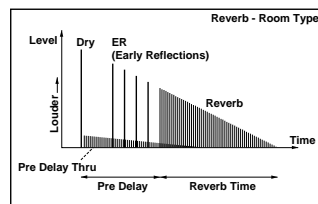
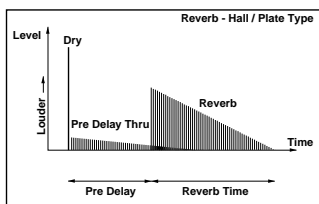


a	Reverb Time 残響時間	0.1...10.0s
b	High Damp 高域の減衰量	0...100%
c	Pre Delay ダイレクト音からのディレイ・タイム	0...200ms ■Fx
d	Pre Delay Thru ディレイしない音をミックスする割合	0...100% ■Fx
e	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
g	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Pre Delay, d: Pre Delay Thru

“Pre Delay”では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がり方をコントロールします。

“Pre Delay Thru”では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

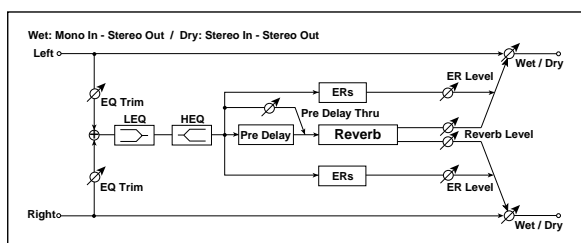


56: Rev Room (Reverb Room)

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

57: Rev Brt. Room (Reverb Bright Room)

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。



a	Reverb Time 残響時間	0.1...3.0sec
b	High Damp 高域の減衰量	0...100%
c	Pre Delay ダイレクト音からのデレイ・タイム	0...200ms Ffx:52
d	Pre Delay Thru デレイしない音をミックスする割合	0...100% Ffx:52
e	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
g	ER Level 初期反射音のレベル	0...100 Ffx
h	Reverb Level リバーブ・レベル	0...100 Ffx
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g: ER Level, h: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

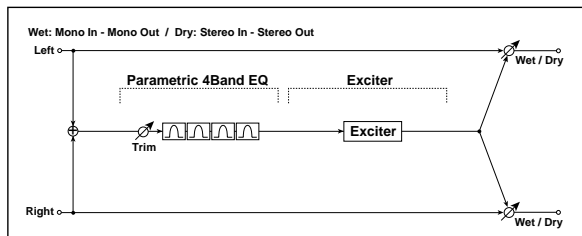
この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。
“ ER Level ”を大きくすると固い感じに、“ Reverb Level ”を大きくすると柔らかな感じになります。

Mono Mono Chain

モノ・エフェクトを2つシリーズ接続したエフェクト

58: P4EQ-Exciter (Parametric 4-Band EQ – Exciter)

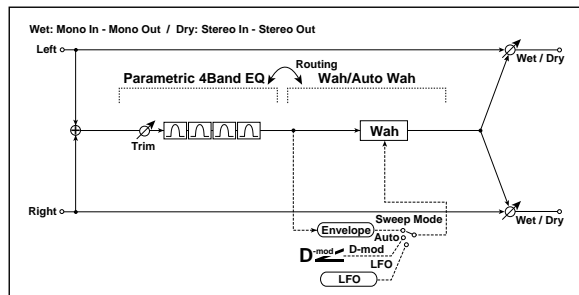
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
c	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
d	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:11
g	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:11
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

59: P4EQ-Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

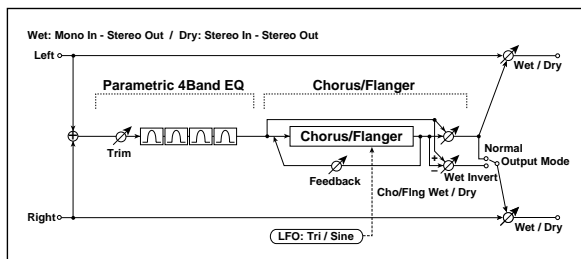
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
c	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
d	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) ワウの中心周波数の下限	0...100 Fx:09
	Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限	0...100 Fx:09
g	Swp Mode (Sweep Mode) オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	Auto, Dmod, LFO Fx:09, D-mod
	Src (Source) Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	IfoF (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	LPF (Low Pass Filter) ワウのローパスフィルターのオン/オフ	Of, On
i	[Routing] パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	PEQ WAH, WAH PEQ
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

60: P4EQ-Cho/FI (Parametric 4-Band EQ – Chorus/ Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス/
フランジャーの組み合わせです。



a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFO スピード	0.02...20.00Hz
g	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 Fx:20
h	C/F W/D (Cho/FIng Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	Fx:10, 20
	Out (Output Mode) コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv Fx:
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

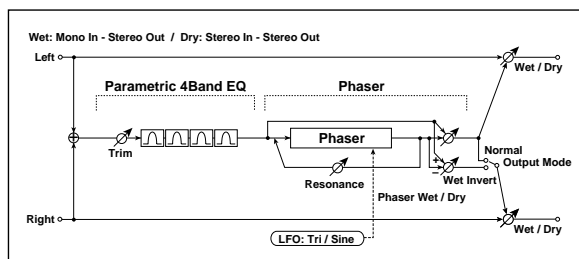
h: Out

Wet Invにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続し

た場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

61: P4EQ-Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser)

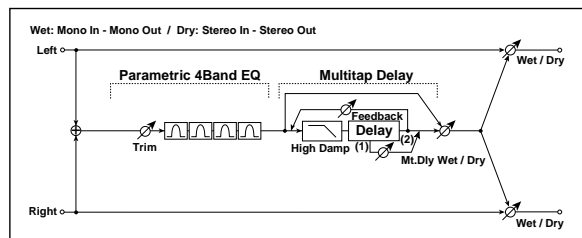
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーのLFO スピード	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:23
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス	Fx:10, 23
	Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv Fx:60
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

62: P4EQ-M.Dly (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

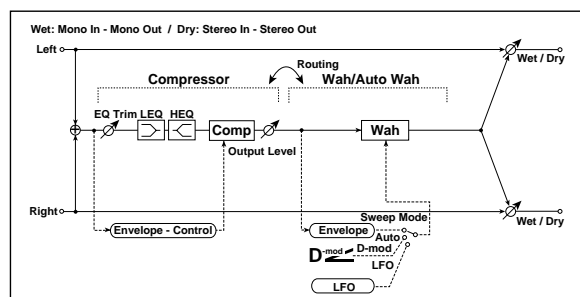
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 Fx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 2:98...98:2, Wet
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Fx:43
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

63: Comp-Wah (Compressor – Wah/Auto Wah)

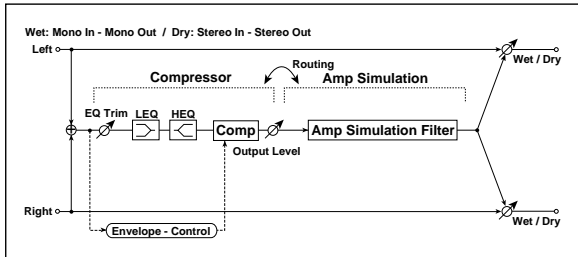
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 Fx:02
b	Attack アタックの強さ	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:02
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) ワウの中心周波数の下限	0...100 Fx:09
	Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限	0...100 Fx:09
f	Swp Mode (Sweep Mode) オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	Auto, Dmod, LFO Fx:09, Dmod
	Src (Source) Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
g	IfoF (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
h	LPF (Low Pass Filter) ワウのローパスフィルターのオン/オフ	Of, On
	[Routing] コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	CMP WAH, WAH CMP
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

64: Comp-AmpSim (Compressor – Amp Simulation)

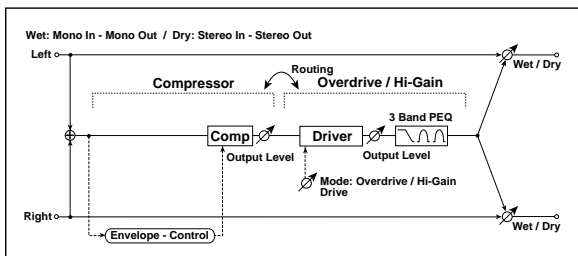
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 Ffx:02
b	Attack アタックの強さ	1...100 Ffx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 Ffx:02
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	CMP AMP, AMP CMP
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
g	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

65: Comp-OD/HG (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

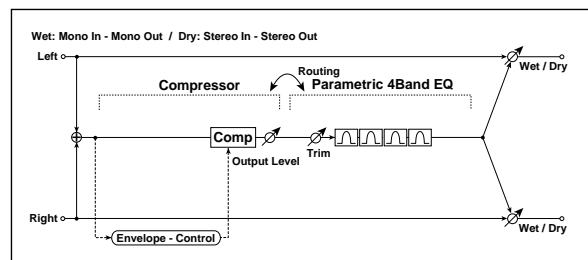


a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 Ffx:02
b	Attack アタックの強さ	1...100 Ffx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 Ffx:02

c	[OD] Mode (Drive Mode) オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	OverD, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 Ffx:06
d	Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル	0...50 Ffx:06, Dmod
	(Source) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
e	Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数	20...1.00kHz
	G (Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
f	M1 (Mid1 Cutoff) 中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー 1 の帯域幅	0.5...10.0 Ffx:06
	G (Gain) 中高域イコライザー 1 のゲイン	- 18... + 18dB
g	M2 (Mid2 Cutoff) 中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー 2 の帯域幅	0.5...10.0 Ffx:06
	G (Gain) 中高域イコライザー 2 のゲイン	- 18... + 18dB
h	[Routing] コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	CMP OD, OD CMP
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
i	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

66: Comp-P4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

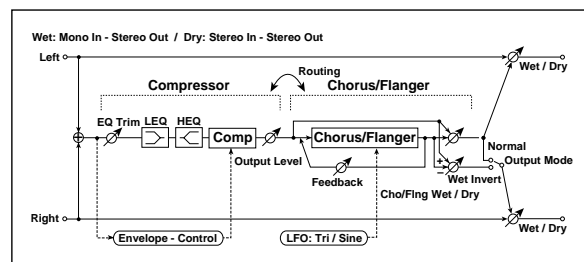


a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 Ffx:02
b	Attack アタックの強さ	1...100 Ffx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 Ffx:02
c	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[Routing] コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	CMP PEQ, PEQ CMP

e	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q	0.5...10.0 Ffx:06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
f	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q	0.5...10.0 Ffx:06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
g	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q	0.5...10.0 Ffx:06
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
h	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q	0.5...10.0 Ffx:06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

67: Comp-Cho/FI (Compressor – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 Ffx:02
b	Attack アタックの強さ	1...100 Ffx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 Ffx:02
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFOスピード	0.02...20.00Hz

f	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
g	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 Ffx:20
	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	Ffx:10, 20
h	Out (Output Mode) コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv Ffx
	[Routing] コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	CMP CH/FL, CH/FL CMP Ffx
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
j	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

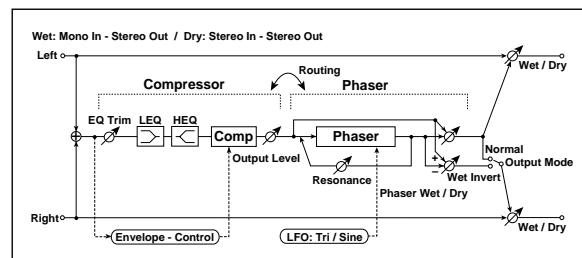
g: Out, h: [Routing]

Wet Invにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

また“ [Routing] ”をCH/FL CMPにすると、“ Out ”の設定は無視され Normalの状態になります。

68: Comp-Phaser (Compressor – Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

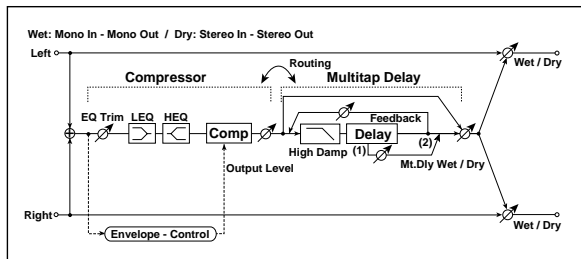


a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 Ffx:02
b	Attack アタックの強さ	1...100 Ffx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 Ffx:02
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
g	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 Ffx:23

g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス	☞Fx:10, 23
	Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv フェイザーの出力モード切り替え
h	[Routing] CMP PHS, PHS CMP コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	☞Fx:67
	W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	
i	(Source) Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount) - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

69: Comp-M.Dly (Compressor – Multitap Delay)

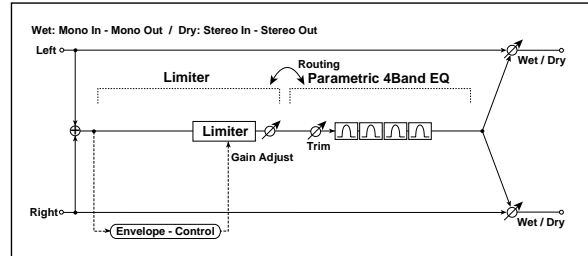
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ☞Fx:02
b	Attack アタックの強さ	1...100 ☞Fx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ☞Fx:02
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
f	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 ☞Fx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% ☞Fx:43
H	[Routing] CMP DLY, DLY CMP コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	
I	W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source) Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount) - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

70: Limit-P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)

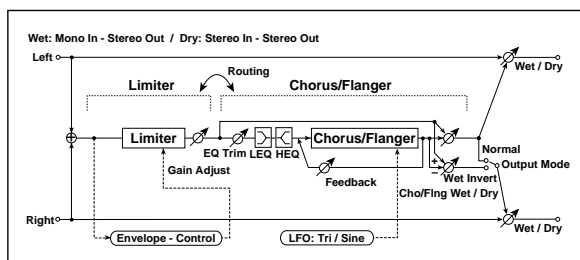
モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞Fx:03
b	Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB ☞Fx:03
	G. Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB ☞Fx:03
c	Attack アタック・タイム	1...100 ☞Fx:03
	Release リリース・タイム	1...100 ☞Fx:03
d	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
e	[Routing] LMT PEQ, PEQ LMT リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	
f	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
g	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
h	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:06
	G (Gain) バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
i	B4 (Band4 Cutoff) バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:06
	G (Gain) バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
j	W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source) Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount) - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

71: Limit-Cho/Fl (Limiter - Chorus/Flanger)

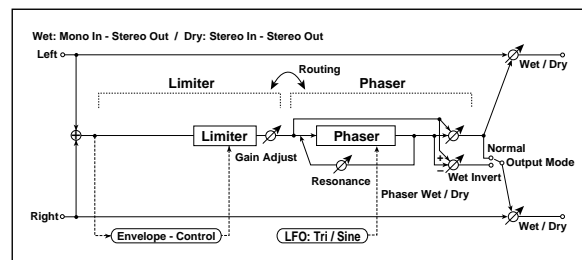
モノラル・タイプのリミッターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:03
b	Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB Fx:03
	G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB Fx:03
c	Attack アタック・タイム	1...100 Fx:03
	Release リリース・タイム	1...100 Fx:03
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 Fx:20
f	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
h	C/F W/D コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 20
	Out (Output Mode) コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv Fx:67
i	[Routing] リミッターとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	LMT CH/FL, CH/FL LMT Fx:67
j	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

72: Limit-Phaser (Limiter - Phaser)

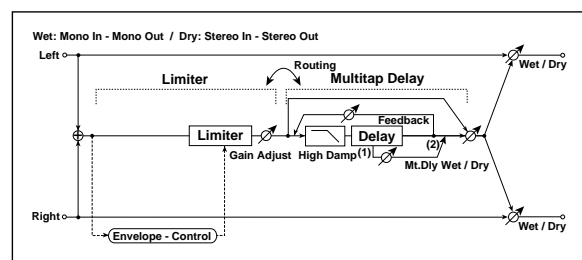
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:03
b	Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB Fx:03
	G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB Fx:03
c	Attack アタック・タイム	1...100 Fx:03
	Release リリース・タイム	1...100 Fx:03
d	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
e	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:23
f	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:10, 23
	Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv Fx:67
g	[Routing] リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	LMT PHS, PHS LMT Fx:67
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

73: Limit-M.Dly (Limiter - Multitap Delay)

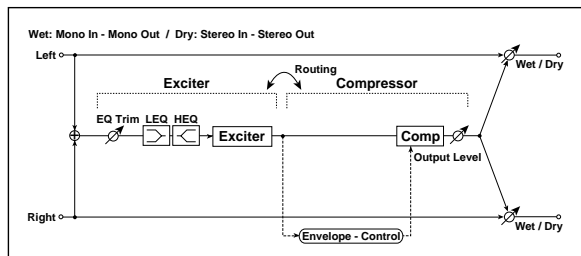
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Ffx:03
b	Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB Ffx:03
	G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB Ffx:03
c	Attack アタック・タイム	1...100 Ffx:03
	Release リリース・タイム	1...100 Ffx:03
d	[DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
e	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 Ffx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
f	Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Ffx:43
g	[Routing] リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	LMT DLY, DLY LMT
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
h	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

74: Exct-Comp (Exciter - Compressor)

モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

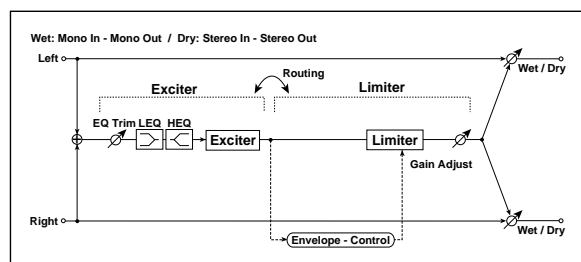


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Ffx:11
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Ffx:11
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 Ffx:02
f	Attack アタックの強さ	1...100 Ffx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 Ffx:02

g	[Routing] エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	XCT CMP, CMP XCT
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
h	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

75: Exct-Limiter (Exciter - Limiter)

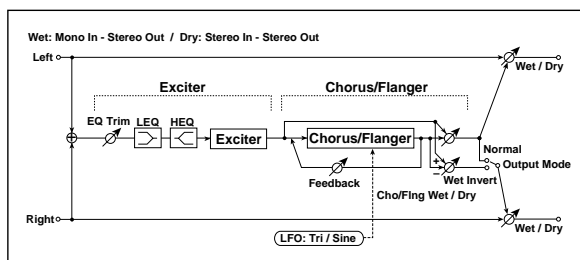
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Ffx:11
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Ffx:11
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Ffx:03
f	Threshld (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB Ffx:03
	G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB Ffx:03
g	Attack アタック・タイム	1...100 Ffx:03
	Release リリース・タイム	1...100 Ffx:03
h	[Routing] エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え	XCT LMT, LMT XCT
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
i	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

76: Exct-Cho/FI (Exciter – Chorus/Flanger)

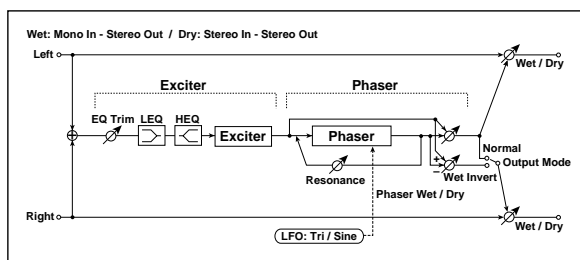
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:11
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:11
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 Fx:20
g	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	Fx:10, 20
	Out (Output Mode) コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv Fx:60
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

77: Exct-Phaser (Exciter – Phaser)

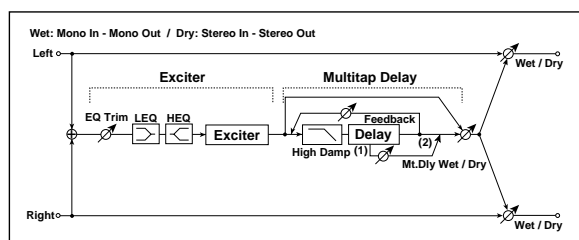
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:11
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:11
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:23
g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス	Fx:10, 23
	Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv Fx:60
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

78: Exct-M.Dly (Exciter – Multitap Delay)

モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

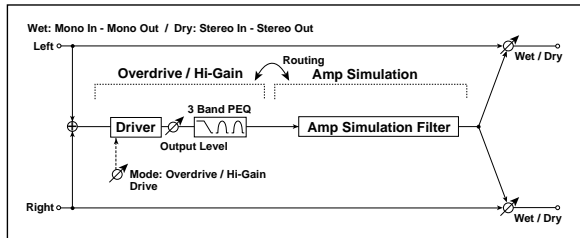


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:11
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:11
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
f	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 Fx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100

g	Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	HiDamp (High Damp)	0...100%
	高域の減衰量	Fx:43
h	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

79: OD/HG-AmpSim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

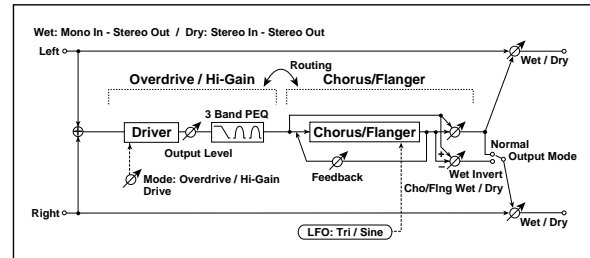
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションと
アンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を
入れ替えることができます。



a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100
	歪み具合	Fx:06
	Level (Output Level)	0...50
	オーバードライブの出力レベル	Fx:06,
b	(Source)	Off...Tempo
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 50... + 50
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
d	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 1の帯域幅	Fx:06
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 1のゲイン	
e	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 2の帯域幅	Fx:06
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 2のゲイン	
f	[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
	ギター・アンプのタイプ	
g	[Routing]	OD AMP, AMP OD
	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
h	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

80: OD/HG-Cho/FI (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/ Flanger)

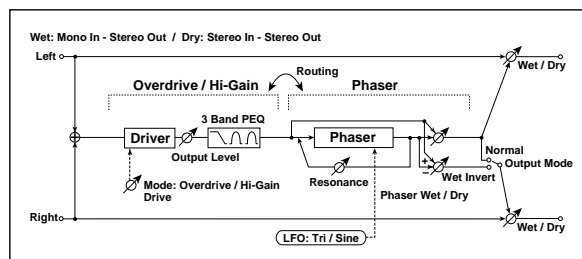
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションと
コーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を
入れ替えることができます。



a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100
	歪み具合	Fx:06
	Level (Output Level)	0...50
	オーバードライブの出力レベル	Fx:06,
b	(Source)	Off...Tempo
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 50... + 50
	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
d	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 1の帯域幅	Fx:06
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 1のゲイン	
e	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー 2の帯域幅	Fx:06
	G (Gain)	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー 2のゲイン	
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
	コーラス/フランジャーのLFO 波形	
	F (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	コーラス/フランジャーのLFO スピード	
	Dly (Delay Time)	0.0...50.0ms
	ディレイ・タイム	
g	Dep (Depth)	0...100
	LFO 変調の深さ	
	Fb (Feedback)	- 100...+100
	フィードバック量	Fx:20
h	C/F W/D (Cho/Fng Wet/Dry) - Wet...	2:98, Dry, 2:98...Wet
	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	Fx:10, 20
	Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Fx:67
i	[Routing]	OD CH/FL, CH/FL OD
	オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	Fx:67
	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
j	(Source)	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

81: OD/HG-Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

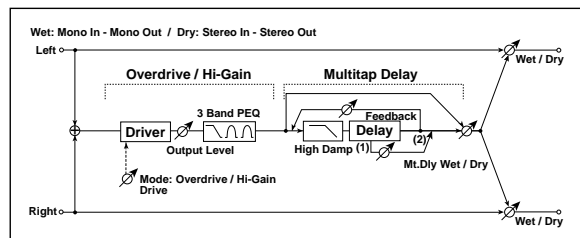
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100
	歪み具合	Fx:06
b	Level (Output Level)	0...50
	オーバードライブの出力レベル	Fx:06,
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 50... + 50
c	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
e	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
f	[PHS] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
	フェイザーのLFO波形	
	F (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual)	0...100
	効果のかかる周波数	
	Dep (Depth)	0...100
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry)	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet
	フェイザーのエフェクト・バランス	Fx:10, 23
	Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
i	[Routing]	OD PHS, PHS OD
	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え	Fx:67
j	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

82: OD/HG- M.Dly (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

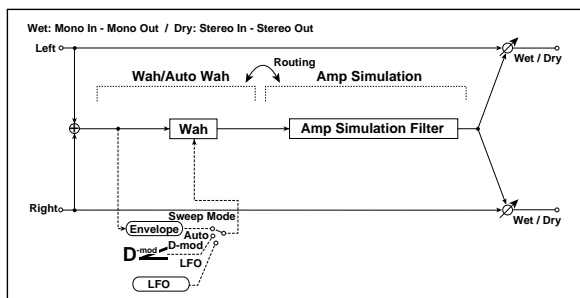
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



a	[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive	1...100
	歪み具合	Fx:06
b	Level (Output Level)	0...50
	オーバードライブの出力レベル	Fx:06,
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 50... + 50
c	Lo (Low Cutoff)	20...1.00kHz
	低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	G (Gain)	- 18... + 18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00kHz
	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
e	M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00kHz
	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680ms
	タップ1のディレイ・タイム	
	T2 (Tap2 Delay)	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level)	0...100
	タップ1の出力レベル	Fx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback)	- 100... + 100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 2:98...98:2, Wet
	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	
	HiDamp (High Damp)	0...100%
i	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	(Source)	Off...Tempo
	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

83: Wah-AmpSim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

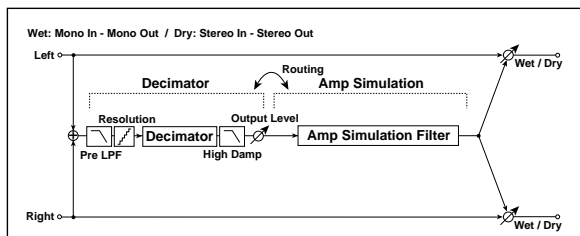
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[WAH] Freq Btm (Frequency Bottom) ワウの中心周波数の下限	0...100 Fx:09
	Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限	0...100 Fx:09
b	Swp Mode (Sweep Mode) オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	Auto, Dmod, LFO Fx:09, D-mod
	Src (Source) Swp Mode=Dmod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	IfoF (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz
d	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	LPF (Low Pass Filter) ワウのローパスフィルターのオン/オフ	Off, On
e	[AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	WAH AMP, AMP WAH
g	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

84: Deci-AmpSim (Decimator – Amp Simulation)

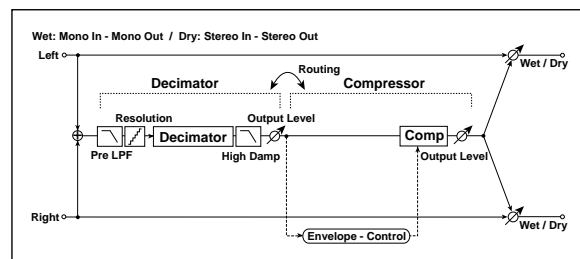
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[DEC] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On Fx:14
b	High Damp 高域をカットする割合	0...100%
c	Sampling Freq (Sampling Frequency) サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz
d	Resolution データのビット長	4...24 Fx:14
e	Level (Output Level) デシメーターの出力レベル	0...100 Fx:14
f	[AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
g	[Routing] ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	DECI AMP, AMP DECI
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

85: Deci-Comp (Decimator – Compressor)

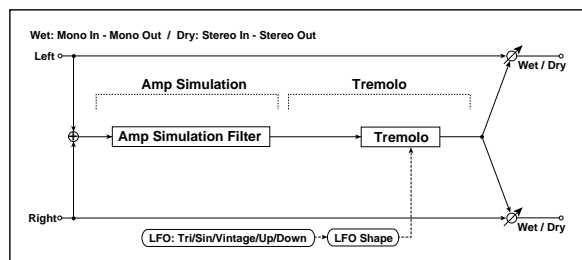
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[DEC] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On Fx:14
	High Damp 高域をカットする割合	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz
c	Resolution データのビット長	4...24 Fx:14
d	Level (Output Level) デシメーターの出力レベル	0...100 Fx:14
e	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 Fx:02
f	Attack アタックの強さ	1...100 Fx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:02
g	[Routing] デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	DECI CMP, CMP DECI
h	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

86: AmpSim-Trml (Amp Simulation – Tremolo)

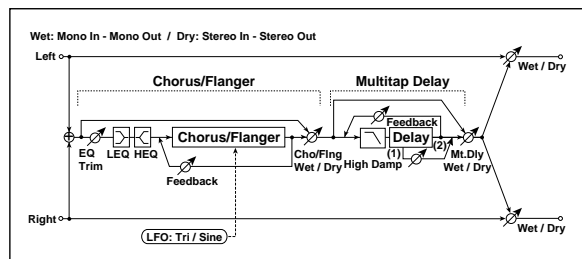
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



a	[AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	[TRML] LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down Ffx:32
c	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 Ffx:20
d	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz
e	Depth LFO 変調の深さ	0...100
f	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

87: Cho/FI-M.Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)

モノラル・タイプのコーラス/フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。

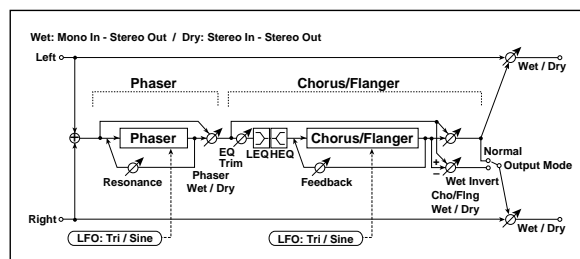


a	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーの LFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーの LFO スピード	0.02...20.00Hz
b	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100... + 100 Ffx:20
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100

d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	Ffx:10, 20
f	[DLY]T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 Ffx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Ffx:43
i	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

88: Phasr-Cho/FI (Phaser – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのフェイザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



a	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーの LFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) フェイザーの LFO スピード	0.02...20.00Hz
b	Manu (Manual) 効果のかかる周波数	0...100
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 Ffx:23
c	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス	Ffx:10, 23
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーの LFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーの LFO スピード	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 Ffx:20

f	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
h	C/F W/D (Cho/Fling Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	FX:10, 20
	Out (Output Mode) コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv FX:60
	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
i	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
j	(Source) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

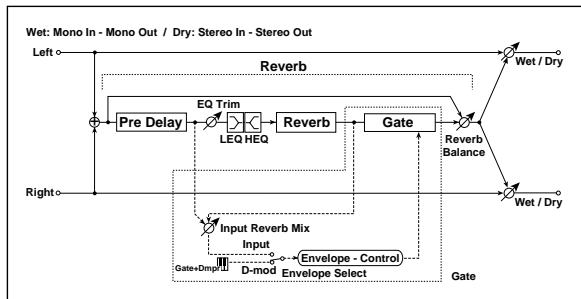
g: Envelope, g: Src, f: In Rev Mix, h: Threshold

“Envelope”はゲートのオン/オフを入力信号の大きさに決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからG2+Dmpまで選べます。

“Envelope”をInputにすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさにゲートをコントロールします。信号の大きさが“Threshold”を超えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。通常は、“In Rev Mix”をDry(ダイレクト音のみでゲートをコントロール)にします。ゲート・タイムを長くしたいときには“In Rev Mix”の値を大きくし、“Threshold”も同時に調節するとよいでしょう。

89: Reverb-Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。




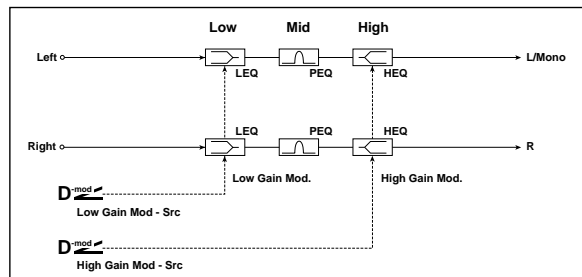
a	[REV] Reverb Time 残響時間	0.1...10.0sec
b	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100%
	Pre Dly (Pre Delay) リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	0...200ms
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	Rev Balance (Reverb Balance) リバーブのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[GATE] In Rev Mix (Input Reverb Mix) ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet FX
g	Envelope (Envelope Select) モジュレーション・ソースによるコントロール/入力信号によるコントロールの切り替え	Dmod, Input FX
	Src (Source) Envelope=Dmod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...G2+Dmp FX
h	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100 FX
	Polarity ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	+, - FX:05
i	Attack アタック・タイム	1...100 FX:05
	Release リリース・タイム	1...100 FX:05

Master EQ

Master EQ

Program、Combinationモードの9: Ed - MasterFX MEQページ、Multiモードの9: Master FX MEQページで設定します。

 インサート・エフェクトやマスター・エフェクトでは、使用できません。



a	Low Cutoff	20...1.00KHz
	Low EQ(シェルビング・タイプ)のカットオフ周波数	
	Gain	- 18.0... + 18.0 (0.5step)dB
b	Mid Cutoff	300...10.00KHz
	Mid EQ(ピーキング・タイプ)のカットオフ周波数	
	Q	0.5...10.0 (0.1step)
c	High Cutoff	500...20.00KHz
	High EQ(シェルビングタイプ)のカットオフ周波数	
	Gain	- 18.0... + 18.0 (0.5step)dB
d	Low Gain Mod-Src	Off...Tempo
	Low Gainのモジュレーション・ソース	
	High Gain Mod-Src	Off...Tempo
	High Gainのモジュレーション・ソース	

a: Gain, b: Gain, c: Gain

それぞれMaster FX Setupの“ Master EQ Gain[dB] ”(9 - 1c)とリンクしています。

d: Low Gain Mod-Src

Kb1#17などにすると、[REALTIME CONTROLS]ノブでEQのゲインを - 18dBから + 18dBのレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Knob B-Assign(PROG 7 - 3a、COMBI 7 - 5a、MULTI 7 - 6a)で“ Knob 1-B ”を Knob Mod.1(CC#17)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの“ Low Gain ”設定値となります。

e: High Gain Mod-Src

Kb2#19などにすると、[REALTIME CONTROLS]ノブでEQのゲインを - 18dBから + 18dBのレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Knob B-Assign(PROG 7 - 3a、COMBI 7 - 5a、MULTI 7 - 6a)で“ Knob 2-B ”を Knob Mod.2(CC#19)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの“ High Gain ”設定値となります。

7. 付 録

Alternate Modulation Source (AMS)

Alternate Modulationについて

Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、下図のように29種55のオルタネート・モジュレーションが設定できます(Pitch EGは、OSC1、2で共用)。これらは、個別にAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を選んで、モジュレーションをかけることができます。

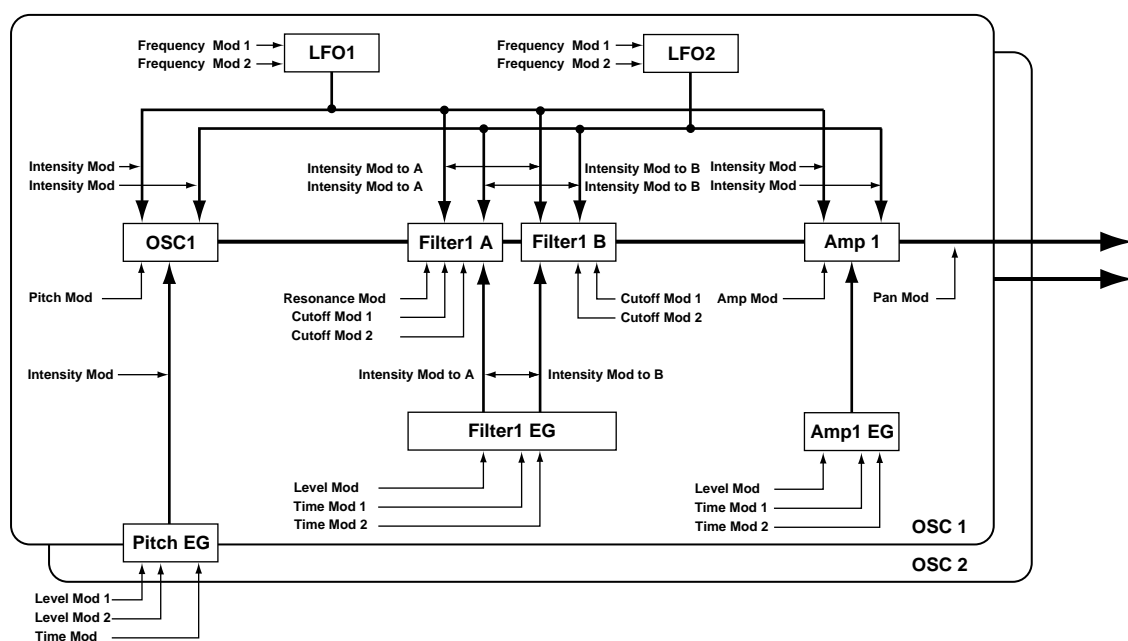
Alternate Modulation Sourceについて

AMSには42種類あり、これらのソースでAlternate Modulationがコントロールできます。

複数のAlternate Modulationで同じAMSを選択すると、1つのソースで複数箇所のモジュレーションが行えます。

ジョイスティック(X)または[PITCH]ホイールでピッチをコントロールするといった使用頻度の高い組み合わせは、Alternate Modulationで設定するまでもなく、すでに専用のパラメーターで確保されています。

Alternate Modulation



AMS (Alternate Modulation Source) List

Off	オルタネート・モジュレーションを使用しない。
(PEG) Pitch EG	ピッチ EG
(FEG) Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG
(AEG) Amp EG	同一オシレーター内のアンプ EG
(LFO) LFO 1	同一オシレーター内の LFO1
(LFO) LFO 2	同一オシレーター内の LFO2
(KT) Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック (※p.153)
(KT) Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック (※p.153)
(KT) Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック (※p.153)
(KT) Flt KT +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック (※p.153)
(KT) Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック (※p.153)
(KT) Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック (※p.153)
(KT) Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック (※p.153)
(KT) Amp KT +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック (※p.153)
(KT) Note No. (Note Number)	ノート・ナンバー
(EXT) Velocity	ベロシティ
(EXT) MIDI Poly AT (MIDI Poly After Touch)	MIDI IN/USB 端子から受信したポリ・アフタータッチ
(EXT) MIDI AfterT (MIDI After Touch)	MIDI IN/USB 端子から受信したアフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
(EXT) X50: Pitch Bend/microX: JS X (Joy Stick X)	X50: [PITCH]ホイール手前 / 奥方向 microX: ジョイスティック X(横)方向
(EXT) X50: Mod.Whl#01/microX: JS+Y #01 (Joy Stick +Y: CC#01)	X50: [MOD]ホイール奥方向(CC#01) microX: ジョイスティック +Y(縦上)方向 (CC#01)
(EXT) JS-Y #02 (Joy Stick -Y: CC#02)	microX: ジョイスティック -Y(縦下)方向 (CC#02)
(EXT) X50: M.Whl&AT/2/microX: JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	X50: [MOD]ホイール奥方向および MIDI 端子から受信したアフタータッチ microX: ジョイスティック +Y(縦上)方向および MIDI 端子から受信したアフタータッチ (※p.153)
(EXT) JS-Y&AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	microX: ジョイスティック -Y(縦下)方向および MIDI 端子から受信したアフタータッチ (※p.153)
(EXT) Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)	アサインابل・フットペダル (CC#04) (※p.153)
(EXT) Ribbon #16 (Ribbon: CC#16)	MIDI #CC16: コントローラー (リボン・コントローラー *)
(EXT) Slider #18 (Value Slider: CC#18)	MIDI #CC18: コントローラー (バリュー・スライダ *)
(EXT) KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 (ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (※p.153)
(EXT) KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 (ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (※p.153)
(EXT) KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 (ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (※p.153)
(EXT) KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 (ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (※p.153)
(EXT) KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+] (※p.153)
(EXT) KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+] (※p.153)
(EXT) KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+] (※p.153)
(EXT) KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+] (※p.153)
(EXT) Damper#64 (Damper: CC#64)	ダンパー・ペダル (CC#64)
(EXT) Prta.SW#65 (Portamento Switch: CC#65)	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
(EXT) Soste.#66 (Sostenuto: CC#66)	ソステヌート・ペダル (CC#66)
(EXT) Soft #67 (Soft Pedal: CC#67)	ソフト・ペダル (CC#67)
(EXT) SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)	X50: アサインابل・パネル・スイッチ 1 (SW1 モジュレーション CC#80) (※p.153)
(EXT) SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)	X50: アサインابل・パネル・スイッチ 2 (SW2 モジュレーション CC#81) (※p.153) microX: MIDI 端子から受信した CC#81
(EXT) FootSW#82 (Foot Switch: CC#82)	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (※p.154)
(EXT) MIDI CC#83	MIDI コントロール・チェンジ (CC#83)
(EXT) Tempo	テンポ (内部クロックまたは外部 MIDI クロックのテンポ情報)

上表左端の () 内の表記は、各 AMS として使用できるソースの種類を表します。

例えば、OSC1 Pitch の AMS (Pitch AMS) の PROG 2-1a のバリューは [Off, (FEG, AEG, EXT)] です (※p.10)。これは Off と、(FEG)、(AEG)、(EXT) の各ソースが選択できることを示しています。

CC#: コントロール・チェンジ・ナンバーを示します。

*: TRITON Extreme等でのコントローラーまたはコントローラーで設定した機能を示しています。接続したMIDI機器の種類によってコントローラーとそれに対応して送信されるMIDIメッセージは異なります。

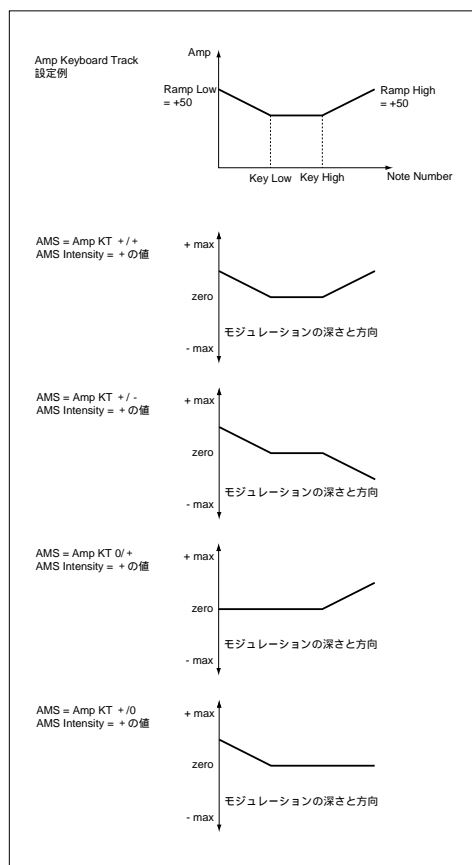
Flt KT +/+ (Filter Keyboard Track +/+)
Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)
Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)
Flt KT +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)
Amp KT +/+ (Amp Keyboard Track +/+)
Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)
Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)
Amp KT +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)

+/-: “ Ramp Low ”, “ Ramp High ”の設定してある符号に従って効果の方向が決まります。

+/-: “ Ramp Low ”の設定している符号, “ Ramp High ”の設定している符号の逆 (+ 50なら - 50, - 50なら + 50)に従って効果の方向が決まります。

0/+: “ Ramp Low ”のAMS効果はありません。 “ Ramp High ”の設定している符号に従って効果の方向が決まります。

+/-0: “ Ramp Low ”の設定している符号に従って効果の方向が決まります。 “ Ramp High ”のAMS効果はありません。



X50: M.Whl&AT/2

microX: JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

X50: [MOD]ホイール奥方向およびMIDI IN/USB 端子から受信したアフタータッチによって効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

microX: ジョイスティック + Y(縦上)方向およびMIDI IN/USB端子から受信したアフタータッチによって効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

JS-Y&AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

X50: CC#02およびMIDI IN/USB 端子から受信したアフタータッチによって効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

microX: ジョイスティック - Y(縦下)方向およびMIDI IN/USB端子から受信したアフタータッチによって効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)

AMSとしてアサインابل・フット・ペダルを使用するときは、“ Foot Pedal Assign ” (GLOBAL 0-3a)でFoot Pedal (CC#04)に設定しておきます(参照 Foot Pedal Assign 」 p.165)。ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・コントローラーなどでコントロールできます。

KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)

KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)

KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)

KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)

AMSとしてREALTIME CONTROLS ノブ[1] ~ [4]を使用するときは、プログラム、コンビネーション、マルチ・セットごとにControls ページ “ Knobs B Assign ”でそれぞれ “ Knob1-B ”をKnob Mod.1(CC#17) “ Knob2-B ”をKnob Mod.2 (CC#19) “ Knob3-B ”をKnob Mod.3(CC#20) “ Knob4-B ”をKnob Mod.4(CC#21)に設定しておきます(参照 Knob1...4 B Assign 」 p.162)。

REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1] ~ [4]を操作することでモジュレーションがかかります。

AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを12時方向にすると、AMSとしての効果が0になります。右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります(- の値のときは逆方向の効果になります)。

KnobM1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])

KnobM2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])

KnobM3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])

KnobM4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])

KnobM1#17 ~ KnobM4#21とは、ノブの位置と効果の方向が異なります。AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを左に回しきると、AMSとしての効果が0となります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります(- の値のときは逆方向の効果となります)。

SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)

X50: AMSとして[SW1][SW2]キーを使用するときは、プログラム、コンビネーション、マルチ・セットごとに、Controls ページ “ SW1/2 Assign ”でそれぞれ “ SW1 ”をSW1 Mod.(CC#80) “ SW2 ”をSW2 Mod.(CC#81)に設定しておきます(参照 SW1/2 Assign 」 p.161)。[SW1][SW2]キーを操作することでコントロールできます。

Foot SW#82 (Foot Switch: CC#82)

AMSとしてアサインブル・フット・スイッチを使用するときは、“Foot SW Assign”(GLOBAL 0-3a)でFoot SW(CC#82)に設定しておきます(※p.164「Foot Switch Assign」)。
ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチなどでコントロールできます。

Alternate Modulation の設定

AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作すると、モジュレーションを受ける側は下表のように変化します。
オルタネート・モジュレーション機能を使用して、EG、LFO、キーボード・トラッキング、コントローラーなどの効果を組み合わせた複雑なモジュレーション効果が得られます。

- ピッチ/フィルター/アンプをモジュレーションするLFOの周波数やインテンシティを、ピッチ/フィルター/アンプEGでコントロールしたり、LFO1の周波数を、LFO2でコントロールするなど、複雑に変化するLFOやEGを作れます。
- ベロシティやジョイスティック(または[PITCH]ホイール)はもちろん、スイッチ、ノブ、ペダル等でも、音色やEG、LFOなどをコントロールできます。
- パンニングをコントローラー、EG、LFOなどでリアルタイムに動かすことができます。
- フィルターEGで、フィルターと同時にピッチや音量もコントロールすることができます。
- EGのレベルやタイムをコントローラー等でコントロールできます。リアルタイムにEGのシェイプを変化させることができます。
- フィルターやアンプのキーボード・トラックや、ノート・ナンバーなど、鍵盤の弾く音程によってEGやLFOをコントロールできます。
- アルペジエーターのテンポにより、ピッチや音色、EG、LFOをコントロールできます。

右表脚注

- *1 “AMS”にNote No.を選んだ場合、C4が基準になります。
- *2 EXT(+) : Velocity、MIDI PolyAT、MIDI AfterT、Mod.Whl#01/JS+Y #01、JS - Y #02、JS+Y&AT/2、M.Whl&AT/2/JS - Y&AT/2、Pedal #04、Slider #18、KnobM1[+]、KnobM2[+]、KnobM3[+]、KnobM4[+]、Damper#64、Prta.SW#65、Soste.#66、Soft #67、SW 1 #80、SW 2 #81、MIDI CC#83
- *3 EXT(+-) : KnobM1#17、KnobM2#19、KnobM3#20、KnobM4#21
- *4 “AMS”にTempoを選んだ場合、♩=120が基準になります。
例えば“Pitch”の“AMS”をTempo、“AMS Intensity”を12.00にすると、テンポを倍(♩=120 → 240)にするとピッチが1オクターブ上がり、1/2(♩=120 → 60)にするとピッチが1オクターブ下がるという設定が可能です。
- *5 専用パラメーターもあります。
- *6 “Filter Frequency”の値に加算させたように動作します。
“Filter Frequency”の値が10増え、カットオフ周波数は2倍(1オクターブ上)になります。
- *7 “Pan”の設定値に加算したように動作します。
- *8 LFOの“Frequency”は、“AMS”のTempoと“AMS Intensity”の設定でコントロールできますが、“Sync.(MIDI/Tempo Sync.)”(PROG 3-1c)機能を使用すると、LFOの周波数をテンポと音符に同期させることができます。

各パラメーターにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例

Pitch (PROG 2-1a)

ピッチを、フィルター/アンプEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “AMS(Pitch AMS)”にFilter EGやAmp EGを選択、“Intensity(AMS Intensity)”を+12.00に設定すると、EGに同期してピッチを最大±1オクターブで変化させることができます。
- “AMS(Pitch AMS)”にTempoを選択、“Intensity(AMS Intensity)”を+12.00に設定すると、テンポ(基準♩=120)が2倍のとき、ピッチが1オクターブ上がります。1/2になると、ピッチが1オクターブ下がります。

Pitch EG Intensity (PROG 2-1b)

Pitch EGのインテンシティを、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどによりコントロールできます。

- **X50:** “AMS(Pitch EG AMS)”にMod.Whl#01を選択、“Intensity(AMS Intensity)”を+12.00にすると、[MOD]ホイールを奥方向に操作したときにPitch EGの効果がだんだん大きくなり最大±1オクターブまで変化します。“Intensity(AMS Intensity)”を-の値にすると、Pitch EGの効果が逆相になります。
- **microX:** “AMS(Pitch EG AMS)”にJS+Y#01を選択、“Intensity(AMS Intensity)”を+12.00にすると、ジョイスティックを+Y方向に操作したときにPitch EGの効果がだんだん大きくなり最大±1オクターブまで変化します。“Intensity(AMS Intensity)”を-の値にすると、Pitch EGの効果が逆相になります。

Pitch LFO1/2 Intensity (PROG 2-2a)

LFO1/2のピッチ・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

Parameter	AMS -> AMS Value -> AMS Intensity	PEG/FEG - 99...0... + 99	AEG 0... + 99
Pitch	(+ 12.00)	- 1...0... + 1[Octave]	0... + 1[Octave]
Pitch EG Int.	(+ 12.00)	-	-
Pitch LFO1/2 Int.	(+ 12.00)	- 1...0... + 1[Octave]	0... + 1[Octave]
Filter Frequency *6	(+ 99)	- 99...0... + 99	0... + 99
Resonance	(+ 99)	- 99...0... + 99	0... + 99
Filter EG Int.	(+ 99)	-	-
Filter LFO1/2 Int.	(+ 99)	- 99...0... + 99	0... + 99
Amp	(+ 99)	設定値x(0...1...8)	-
Amp LFO1/2 Int.	(+ 99)	- 99...0... + 99	0... + 99
Pan *7	(+ 50)	- 63...0... + 63	0... + 63
EG Level	(+ 66)	-	-
EG Time	(+ 49)	-	-
LFO Frequency	(+ 99)	設定値x(1/64...1...64)	設定値x(1...64)

- “AMS (LFO1/2 AMS)”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるピッチ変化幅がコントロールできます。“Intensity (AMS Intensity)”を+の値に設定すると、EGのレベルが高くなるときはピブラート効果がだんだん深くなり、低くなるときはピブラート効果がだんだん浅くなります。“Intensity (AMS Intensity)”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- **X50:** AMS (LFO1/2 AMS)”にSW1、2などのコントローラーを設定し、必要なときのみ[SW1][SW2]キーをオンにしてピッチ・ピブラート効果をかけることができます。
- **microX:** AMS (LFO1/2 AMS)”にFootSW#82などのコントローラーを設定し、必要なときのみASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチをオンにしてピッチ・ピブラート効果をかけることができます。

Filter (Cutoff) Frequency (PROG 4-1b, 5-1b)

Filter A、Bのカットオフ周波数を、ピッチ/アンプEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。Filter A、Bそれぞれに“AMS1 (Filter A/B AMS1)”、“Intensity (A/B AMS1 Intensity)”、“AMS2 (Filter A/B AMS2)”、“Intensity (A/B AMS2 Intensity)”を設定できます。

- **X50:** AMS1 (Filter A AMS1)”にPitch Bendを選択、“Intensity (A AMS1 Intensity)”を+の値に設定すると、[PITCH]ホイールを奥方向に操作したときにカットオフが上がり、手前方向に操作したときにカットオフが下がります。-の値に設定するとその逆になります。
- **microX:** AMS1 (Filter A AMS1)”にJS Xを選択、“Intensity (A AMS1 Intensity)”を+の値に設定すると、ジョイスティックを右に操作したときにカットオフが上がり、左に操作したときにカットオフが下がります。-の値に設定するとその逆になります。
- “AMS”に共通のコントローラーを選択し、Filter A (Low Pass Filter)”のIntensity (A AMS1/2 Intensity)”、Filter B (High Pass Filter)”のIntensity (B AMS1/2 Intensity)”にそれぞれ別々の値を設定すると、1つのコントローラーの操作で2つのフィルターのカットオフ周波数を同時にコントロールできます。

Resonance (PROG 4-1b)

“Type (Filter1/2 Type)”がLow Pass Resonanceのときに有効です。レゾナンス・レベルをEG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “Reso.AMS (Resonance AMS)”にFilter KT、Amp KTを選択すると、フィルターやアンプのキーボード・トラックの設定を利用してレゾナンス・レベルがコントロールできます。例えば、アンプのキーボード・トラック“Low (KBDTrk Ramp Low)”と“High (KBDTrk Ramp High)”が+の値になっているとき“Reso.AMS”にAmp KT +/-を選択、“Intensity (AMS Intensity)”を+の値にすると、鍵盤の両端にいくほど、アンプのキーボード・トラックによって音量が上がり、“Reso.AMS”によってレゾナンス・レベルが上がります。
- “Reso.AMS (Resonance AMS)”にコントローラーを設定して、必要なときのみ、コントローラーを操作してレゾナンスをかけることができます。
- “Reso.AMS (Resonance AMS)”にLFO1、2を設定して、LFOでレゾナンス・レベルにモジュレーションをかけることができます。

Filter EG Intensity (PROG 4-2b)

Filter EGのインテンシティをコントローラー、テンポなどによりコントロールできます。“Int. to A (AMS Int. to A)”、“Int. to B (AMS Int. to B)”でFilterA、Bそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- **X50:** AMS (Filter EG AMS)”にMod.Whl#01を選択、“Int. to A/B (AMS Int. to A/B)”を+の値にすると、[MOD]ホイールを奥方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。“Int. to A/B (AMS Int. to A/B)”を-の値にすると、Filter EGの効果が逆相になります。
- **microX:** AMS (Filter EG AMS)”にJS - Y#02を選択、“Int. to A/B (AMS Int. to A/B)”を+の値にすると、ジョイスティックを-Y方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。“Int. to A/B (AMS Int. to A/B)”を-の値にすると、Filter EGの効果が逆相になります。
- AMS (Filter EG AMS)”にRibbon #16を選択、“Int. to A/B (AMS Int. to A/B)”を+の値にすると、MIDI IN端子に接続したTRITON Extremeなどのリボン・コントローラーを右方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。リボン・コントローラーを左方向に操作すると、Filter EGの効果が逆位相でだんだん大きくなります。

Filter LFO1/2 Intensity (PROG 4-4a)

LFO1/2のフィルター・モジュレーション・インテンシティをEG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)”、“Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B)”でFilterA、Bそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

LFO1/2 - 99...0... + 99	KT(Fit KT, Amp KT) - 99...0... + 99	KT(Note No.) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6)...	Pitch Bend/JS X/Ribbon#16 - Max...0... + Max	EXT(+) *2 0...127	EXT(+/-) *3 - Max...0... + Max	EXT(Tempo) *4 (J) = ...60...120...240...
専用パラメーター - -	- 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave]	専用パラメーター ... - 1...0... + 1...[Octave] ... - 1...0... + 1...[Octave]	- 1...0... + 1[Octave] *5 - 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave]	0... + 1[Octave] 0... + 1[Octave] 0... + 1[Octave]	- 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave]	... - 1...0... + 1...[Octave] ... - 1...0... + 1...[Octave] ... - 1...0... + 1...[Octave]
専用パラメーター - 99 × 2...0... + 99 × 2 - -	- 99...0... + 99 - - 99...0... + 99	- ... - 99...0... + 99... - ... - 99...0... + 99...	- 99...0... + 99 - 99...0... + 99 - 99...0... + 99	0... + 99 0... + 99 0... + 99	- 99...0... + 99 - 99...0... + 99 - 99...0... + 99	... - 99...0... + 99... ... - 99...0... + 99... ... - 99...0... + 99...
専用パラメーター - - 127...0... + 127	- - 99...0... + 99 - 63...0... + 63	- ... - 99...0... + 99... ... - 63...0... + 63...	設定値 × (0...1...8) - 99...0... + 99 - 63...0... + 63	設定値 × (1...8) 0... + 99 0... + 63	設定値 × (0...1...8) - 99...0... + 99 - 63...0... + 63	設定値 × (0...1...8...) ... - 99...0... + 99... ... - 63...0... + 63...
- 設定値 × (1/128...1...128)	- 99...0... + 99 設定値 × (1/64...1...64) 設定値 × (1/64...1...64)	- 99...0... + 99 設定値 × (...1/64...1...64...) 設定値 × (...1/64...1...64...)	- 99...0... + 99 設定値 × (1/64...1...64) 設定値 × (1/64...1...64)	0... + 99 設定値 × (1...64) 設定値 × (1...64)	- 99...0... + 99 設定値 × (1/64...1...64) 設定値 × (1/64...1...64)	- 99...0... + 99 設定値 × (...1/64...1...64...) 設定値 × (...1/64...1...64...) *8

- ・ “AMS (LFO1/2 AMS)”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるオート・ワウ効果の深さをコントロールできます。“Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)”と“Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B)”を + の値に設定すると、EGのレベルが高くなるときはワウ効果がだんだん深くなり、低くなるときはワウ効果がだんだん浅くなります。“Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)”と“Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B)”を - の値に設定すると、LFOの位相が逆になります。
- ・ **X50:** AMS (LFO1/2 AMS)”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要なときのみ、[SW1]、[SW2]キーをオンにしてオート・ワウ効果をかけることができます。
- ・ **microX:** AMS (LFO1/2 AMS)”にFootSW#82などのコントローラーを設定して、必要なときのみ、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチをオンにしてオート・ワウ効果をかけることができます。

Amp (PROG 6-2(5)b)

音量をピッチ/フィルターEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- ・ + の値で変化するEGやコントローラー(Amp EG, EXT(+) , EXT(SW))を“AMS (Amp AMS)”に選択し、“Int (AMS Intensity)”を + 99に設定すると、現在の音量から最大で8倍の音量まで変化させることができます。
- ・ ± の値で変化するEG、LFOやコントローラー(Pitch EG, Filter EG, LFO, KT, EXT(-))を“AMS (Amp AMS)”に選択し、“Int (AMS Intensity)”を + 99に設定すると、現在の音量から最大で8倍の音量まで“AMS”+側の变化で、最小で音量0まで“AMS”の - 側の变化で、変化させることができます。
- ・ アンプEGによる音量の時間的变化に加え、ピッチ/フィルターEGにも同期して音量を変化させることができます。“AMS (Amp AMS)”にPitchEG、FilterEGを選択して、“Int (AMS Intensity)”を調節してください。アンプEGの効果をなくして、ピッチ/フィルターEGで音量をコントロールする場合は、アンプEGの各Levelを + 99に設定してください。

Amp LFO1/2 Intensity (PROG 6-2(5)b)

LFO1/2のアンプ・モジュレーション・インテンシティをEG、キーボード・トラックの設定やコントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- ・ “AMS (LFO1/2 AMS)”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるトレモロ効果の深さがコントロールできます。“Int (AMS Intensity)”を + の値にすると、EGのレベルが高くなるときはトレモロ効果がだんだん深くなり、低くなるときはトレモロ効果がだんだん浅くなります。“Int (AMS Intensity)”を - の値にすると、LFOの位相が逆になります。
- ・ **X50:** “AMS (LFO1/2 AMS)”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要なときのみ、[SW1]、[SW2]キーをオンにしてトレモロ効果をかけることができます。
- ・ **microX:** “AMS (LFO1/2 AMS)”にFootSW#82などのコントローラーを設定して、必要なときのみ、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチをオンにしてトレモロ効果をかけることができます。

Pan (PROG 6-1(4)b)

オシレーターのパンをEG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- ・ “AMS (Pan AMS)”にNote No.を選択、“Intensity”を + 50に設定すると、C4でセンター、C6以上で右振り切り、C2以下で左振り切りに、鍵盤の位置によりパンをコントロールできます。
- ・ “AMS (Pan AMS)”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してオシレーターのパンがコントロールできます。“Intensity”を + の値に設定すると、EGのレベルが高くなるときはパンが右に移動、低くなるときは左に移動します。“Intensity”を - の値に設定すると逆の効果になります。

EG Level - Pitch EG (PROG 2-5b)

- Filter EG (PROG 4-5b, 5-5b)

- Amp EG (PROG 6-3b)

EGのレベルをキーボード・トラックの設定やコントローラー、テンポなどでコントロールできます。

“I (AMS Intensity)”の値を設定して、EGのセグメント(“S”スタート、“A”アタック、“B”ブレイク)ごとに、+/- /0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作、- : Intensityの逆符号で動作、0 : AMS効果はありません。

“I (AMS Intensity)”の値を + 66にすると、それぞれの設定レベルを最大で ± 99の範囲でコントロールできます。

- ・ Amp EGのLevel Modulation “AMS”にVelocityを選択、“I (AMS Intensity)”を + 66、“S”を0、“A”を+、“B”を-にします。Amp EGのレベル設定をすべて + 00に設定します。ペロシティを大きくするに従って、EGレベルの変化が大きくなります。ペロシティが最大るとき、スタート・レベルは + 00のまま、アタック・レベルは + 99、ブレイク・レベルは - 99に、EGのレベルが変化します。

EG Time - Pitch EG (PROG 2-5c)

- Filter EG (PROG 4-5c, 5-5c)

- Amp EG (PROG 6-3c)

EGのタイムを、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“I (AMS Intensity)”の値を設定して、EGのセグメント(“A”アタック、“D”ディケイ、“S”スロープ、“R”リリース)ごとに、+/- /0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作。

- : Intensityの逆符号で動作。

0 : “AMS”の効果はありません。

EGタイムは、各ポイントに達したときのAlternate Modulationの値で、その次のタイムが決まります。例えば、アタック・レベルに達したときのAlternate Modulationの値で、ディケイ・タイムが決まります。“I (AMS Intensity)”の値を、8、17、25、33、41、49にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- ・ **X50:** AMS”にMod.Whl#01を選択、“I (AMS Intensity)”を + 8、“A”を+、“D”を-、“S”と“R”を0にします。[MOD]ホイールを奥方向に操作すると、アタック・タイムは最大で2倍に長くなります。ディケイ・タイムは最大で1/2に短くなります。スロープ/リリース・タイムは変化がありません。
- ・ **microX:** AMS”にJS+Y#01を選択、“I (AMS Intensity)”を + 8、“A”を+、“D”を-、“S”と“R”を0にします。ジョイスティックを+Y方向に操作すると、アタック・タイムは最大で2倍に長くなります。ディケイ・タイムは最大で1/2に短くなります。スロープ/リリース・タイムは変化がありません。

LFO Frequency (PROG 3-1b)

LFO1、2の周波数をEG、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。LFO2の周波数で、LFO1の周波数にモジュレーションをかけることができます。“Int(AMS1/2 Intensity)”の値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定周波数は最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

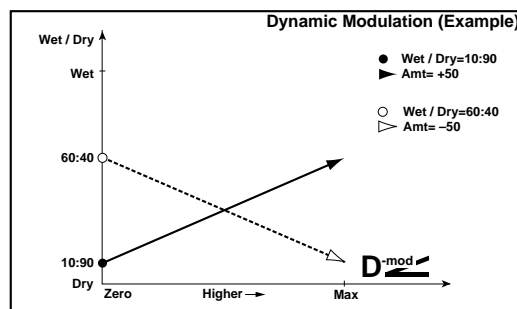
- **X50:** AMS1/2 (Freq. AMS1/2) に Mod.Whl#01 を選択、“Int(AMS1/2 Intensity)”を + 16 にして [MOD] ホイールを奥方向に操作すると、LFOの周波数を最大2倍までコントロールできます。“Int(AMS1/2 Intensity)”を - 16 にして [MOD] ホイールを奥方向に操作すると、LFOの周波数を最大1/2倍までコントロールできます。
- **microX:** AMS1/2 (Freq. AMS1/2) に JS +Y#01 を選択、“Int(AMS1/2 Intensity)”を + 16 にしてジョイスティックを +Y 方向に操作すると、LFOの周波数を最大2倍までコントロールできます。“Int(AMS1/2 Intensity)”を - 16 にしてジョイスティックを +Y 方向に操作すると、LFOの周波数を最大1/2倍までコントロールできます。


Dynamic Modulation Source (Dmod)


特定のエフェクト・パラメーターをジョイスティック(または [MOD] ホイール)やREALTIME CONTROLS ノブなどを使って演奏中にコントロールすることができます。このようにエフェクトをコントロールすることをダイナミック・モジュレーションといいます。例えば、本体に接続したペダルでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、ジョイスティック(または [MOD] ホイール)でワウ効果をかけるなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮できます。

ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメーターでは、“(Source)”、ソース、“(Amount)”、アマウントという組み合わせになっています。“(Source)”ではモジュレーション・ソースの選択、“(Amount)”ではダイナミック・モジュレーションの効果の大きさを設定します。モジュレーション・ソースが最大のとき、パラメーターの値と“(Amount)”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。

例: “W/D(Wet/Dry)” 10:90、“(Source)” Pd1#4、“(Amount)” + 50
この場合、エフェクト・バランスは10:90で、本体に接続したペダルを踏んでいくとエフェクト音の割合がだんだん大きくなっていき、ペダルをいっぱい踏みこんだときに、エフェクト・バランスは60:40になります。



 ダイナミック・モジュレーションの効果がかかった状態で“(Amount)”の値を変更しても、ダイナミック・モジュレーションの効果は変わりません。再びダイナミック・モジュレーション・ソースを操作したときに、変更した値が有効となります。


その他のダイナミック・モジュレーションについては、それぞれのエフェクトの説明をご覧ください。
ダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、各エフェクトのパラメーター表の右側に  マークがついています。

Dynamic Modulation Source List

ソース名	説明
Off	ダイナミック・モジュレーションを使用しない。
Gate1	ノート・オン/オフ (p.159)
G1+Dmp (Gate1+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ (p.159)
Gate2	ノート・オン/オフ (リトリガー) (p.159)
G2+Dmp (Gate2+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン/オフ (リトリガー) (p.159)
NoteNo. (Note Number)	ノート・ナンバー
Vel (Velocity)	ベロシティ
AfterT (After Touch)	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
X50: PBend/microX: JS X (Joy Stick X)	X50: [PITCH]ホイール奥方向 microX: ジョイスティックX(横)方向
X50: M.Whl#1/microX: JS+Y#1 (Joy Stick +Y: CC#01)	X50: [MOD]ホイール奥方向 microX: ジョイスティック+Y(奥)方向 (CC#01)
JS-Y#2 (Joy Stick -Y: CC#02)	X50: CC#02* microX: ジョイスティック-Y(手前)方向 (CC#02)
Pdl#4 (Foot Pedal: CC#04)	アサインابل・フット・ペダル (CC#04) (p.159)
FX1#12 (FX Control1: CC#12)	MIDIエフェクト・コントロール 1(CC#12)
FX2#13 (FX Control2: CC#13)	MIDIエフェクト・コントロール 2(CC#13)
Rbn#16 (Ribbon: CC#16)	MIDI CC#16: コントローラー (リボン・コントローラー*)
Sld#18 (Value Slider: CC#18)	MIDI CC#18: コントローラー (バリュー・スライダー*)
Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 (ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (p.159)
Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 (ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (p.159)
Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 (ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (p.159)
Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 (ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (p.159)
Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+] (p.159)
Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+] (p.159)
Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+] (p.159)
Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+] (p.159)
Dmp#64 (Damper: CC#64)	ダンパー・ペダル (CC#64)
Prt#65 (Portamento Switch: CC#65)	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sos#66 (Sostenuto: CC#66)	ソステヌート・ペダル (CC#66)
SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)	アサインابل・パネル・スイッチ 1 (SW1 モジュレーション CC#80) (p.159)
SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)	アサインابل・パネル・スイッチ 2 (SW2 モジュレーション CC#81) (p.159)
FSW#82 (Foot Switch: CC#82)	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (p.159)
CC#83	MIDI コントロール・チェンジ (CC#83)
Tempo	テンポ(内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報) (p.159)

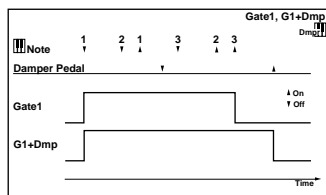
CC#: コントロール・チェンジ・ナンバーを示します。

* : TRITON Extreme等でのコントローラーまたはコントローラーで設定した機能を示しています。接続したMIDI機器の種類によってコントローラーとそれに対応して送信されるMIDIメッセージは異なります。

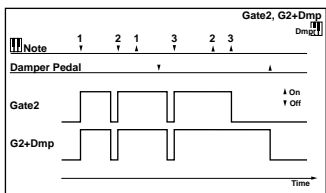
 Programモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションは、グローバルMIDIチャンネルで行います。Combination、Multiモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションは、それぞれIFX、MFX1、MFX2の“Control Channel”で設定されているMIDIチャンネルで行います。

Gate1, G1+Dmp (Gate1+Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。G1 + Dmpでは、キーを離してもダンパー(サステイン)ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。

**Gate2, G2+Dmp (Gate2+Damper)**

Gate1、G1 + Dmp とほぼ同じですが、Gate2、G2+Dmpでは、22: St.Env.FlangerなどのEGや、27: St.VibratoなどのAUTOFADEのソースとして使用する場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります(Gate1、G1 + Dmpでは、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります)。

**Pd1#4 (Foot Pedal: CC#04)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインブル・フット・ペダルを使用するときは、“Foot Pedal Assign”(GLOBAL 0-3a)でFoot Pedal(CC#04)に設定しておきます(「Foot Pedal Assign」p.165)。ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラーなどでエフェクトをコントロールできます。

Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)**Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)****Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)****Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)**

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてREALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]を使用するときは、プログラム、コンビネーション、マルチ・セットごとに7: Ed-Arp/Ctrlsページの“Knob B Assign”でそれぞれ“Knob1-B”をKnob Mod.1(CC#17)、“Knob2-B”をKnob Mod.2(CC#19)、“Knob3-B”をKnob Mod.3(CC#20)、“Knob4-B”をKnob Mod.4(CC#21)に設定しておきます。(「Knob1...4 B Assign」p.162)

REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1]~[4]を操作することでエフェクトをコントロールできます。

ノブは12時方向にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。“(Amount)”が+の値のとき、右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります(- の値のときは逆方向の効果となります)。

Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])**Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])****Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])****Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])**

ノブの位置と効果の方向が、Kb1#17(Knob Mod1: CC#17)~Kb4#21(Knob Mod4: CC#21)のときと異なります。“(Amount)”が+の値のとき、ノブを左に回し切ったとき、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります(- の値のときは逆方向の効果となります)。

SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)**SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)**

X50: ダイナミック・モジュレーション・ソースとして[SW1][SW2]キーを使用するときは、プログラム、コンビネーション、マルチ・セットごとに7: Ed-Arp/Ctrlsページにある“SW1/2 Assign”でそれぞれ“SW1”をSW1 Mod(CC#80)、“SW2”をSW2 Mod(CC#81)に設定しておきます(「SW1/2 Assign」p.161)。**[SW1][SW2]**キーを操作することでエフェクトをコントロールできます。

FSW#82 (Foot Switch: CC#82)


ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインブル・フット・スイッチを使用するときは、“Foot SW Assign”(GLOBAL 0-3a)をFoot SW(CC#82)に設定しておきます(「Foot Switch Assign」p.164)。**ASSIGNABLE SWITCH**端子に接続したフット・スイッチなどでエフェクトをコントロールできます。

Tempo

Tempo以外のモジュレーション・ソースは、内部的には0~127(- 128 ~ +127)の値で処理されています。これに対しTempoでは内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報(BPM値)を使います。従って、“♪”が127(BPM)のときに他のモジュレーション・ソースの最大値(+127)と同等の効果になります。


BPM/MIDI SYNC 機能について

BPM/MIDI SYNC機能は、09: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/ Auto Wah)などLFOを持ったエフェクトの大部分や、49: LCR BPM Delayなど一部のディレイ系エフェクトで 사용할 수 있습니다.テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけばアルペジエーターのテンポを変えても追従するのでライブ・パフォーマンスなどに便利です。

BPM/MIDI SYNC機能があるパラメーターには、各エフェクトのパラメーター表の右側に  マークがついています。

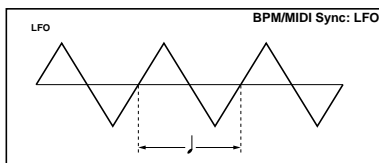
例1. LFO

“ BPM/MIDI Sync ”On

“ Base (Base Note) ” 


“ Times ”1

この場合LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。




“ BPM ”をMIDIにすると、アルペジエーターのテンポ、または外部MIDIクロックに同期します。“ BPM ”が40 ~ 240の場合はここで設定した値が使われます。

例2. ディレイタイム

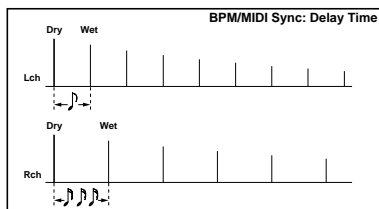
“ L Bs (Base Note) ” 

“ Times ”1

“ R Bs (Base Note) ” 

“ Times ”3

この場合左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符1個分の時間、右チャンネルは16分音符3個分の時間に設定されます。



“ BPM ”をMIDIにすると、アルペジエーターのテンポ、または外部MIDIクロックに同期します。“ BPM ”が40 ~ 240の場合はここで設定した値が使われます。

テンポ、“ Bs (Base Note) ”と“ Times ”の組み合わせによって最大のディレイ・タイムを超えるような設定をすると、「TimeOver? > OVER!」のように表示されます。この表示が出なくなるように設定し直してください(最大のディレイ・タイムはエフェクト・タイプにより異なります)。

X50: SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2]キーには以下の機能が設定できます。

- ・プログラム、コンビネーション、マルチ・セットでは、7: Ed-Arp/Ctrlsページ SW1/2 Assign (PROG 7-3b, COMBI 7-5b, MULTI 7-5b)で設定します。

note Programモードではプログラムごと、Combinationモードではコンビネーションごと、Multiモードではマルチ・セットごとに設定できます。

SW1, SW2 Assign List

Off	機能なし
SW1 Mod(CC#80)(SW1 Modulation:CC#80) SW2 Mod(CC#81)(SW2 Modulation:CC#81)	Alternate ModulationやEffect Dynamic Modulationのソースとして使用するときに選びます。 SW2 Mod(CC#81)(SW2 Modulation:CC#81)のときは、コントロール先をあらかじめ設定しておきます。On/OffのたびにCC#80(またはCC#81)を送信します(Off: 0, On:127)。
Porta.SW(CC#65)(Portamento Switch:CC#65)	SW1(またはSW2)を押してオン(LED点灯)にすると、ポルタメントがかかります。On/OffのたびCC#65を送信します(Off: 0, On:127)。
Octave Down	SW1(またはSW2)を押すたびに1オクターブ・ダウンと元のオクターブ設定が切り替わります(LED点灯時は1オクターブ・ダウン)。
Octave Up	SW1(またはSW2)を押すたびに1オクターブ・アップと元のオクターブ設定が切り替わります(LED点灯時は1オクターブ・アップ)。
Pitch Bend Lock	[PITCH]ホイールの効果をロック(ホールド)します。

SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80)

SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81)

この機能はSW1とSW2で異なり、SW1はCC#80として、SW2はCC#81として扱います。

Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65)

“ Mode (Oscillator Mode) (PROG 1-1a)がSingleのときは
“ Enable(Porta. Enable) (PROG 2-1c)の設定にかかわらず
オン(LED点灯)でポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)でポルタメントがかかりません。

“ Mode (Oscillator Mode)がDoubleのときは“ Enable (Porta. Enable)の設定がOSC1、2で同じ場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable)、オン(LED点灯)でOSC1、2にポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)でOSC1、2にポルタメントがかかりません。

“ Enable (Porta. Enable)の設定がOSC1、2で異なる場合(OSC1がEnable、OSC2がDisable、またはその逆)はオン(LED点灯)でEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)でOSC1、2にポルタメントがかかりません。

Pitch Bend Lock

[PITCH]ホイールのLock/Unlock(LED点灯時はLock)が切り替わります。

[PITCH]ホイールの操作中にLockをオンすると、その位置での効果がロック(固定)します。

例えば、[PITCH]ホイールを奥方向に操作して、Lockをオンすると、[PITCH]ホイールの動作は、操作した位置の状態にロック(ホールド)されるので、[PITCH]ホイールを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、[PITCH]ホイールを操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることもできます。

MIDI [PITCH]ホイールをLockすると、MIDIの送信も止まりますが、受信は行われます。

Knob 1...4 B Assign

REALTIME CONTROLS Bモード時のノブ[1]～[4]には以下の機能が設定できます。

- 各モードの7: Ed-Arp/Ctrlsページの Knob B Assign で設定します。

note Programモードではプログラムごと、Combinationモードではコンビネーションごと、Multiモードではマルチ・セットごとに設定します。

Realtime Control Knobs B Assign List

Off	機能なし
Knob Mod. 1 (CC#17)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、AMS ではKnobM1#17、Dmod Src ではKb1#17を選択します。同時にCC#17を出力します。
Knob Mod. 2 (CC#19)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、AMS ではKnobM2#19、Dmod Src ではKb2#19を選択します。同時にCC#19を出力します。
Knob Mod. 3 (CC#20)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、AMS ではKnobM3#20、Dmod Src ではKb3#20を選択します。同時にCC#20を出力します。
Knob Mod. 4 (CC#21)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、AMS ではKnobM4#21、Dmod Src ではKb4#21を選択します。同時にCC#21を出力します。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクススクループ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ [FOH, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々で設定した音量のバランスを保ちながら)調節します。
Porta. Time (CC#05)	ポルタメント・タイムをコントロールします。同時にCC#5を出力します。
Volume (CC#07)	ボリュームをコントロールします。同時にCC#7を出力します。
IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールします。同時にCC#8を出力します。
Pan (CC#10)	オシレーターのパンをコントロールします。同時にCC#10を出力します。
Expression (CC#11)	エクスプレッションをコントロールします。同時にCC#11を出力します。
FX Ctrl 1 (CC#12)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときはDmod Src でFX1#12を選択します。同時にCC#12を出力します。
FX Ctrl 2 (CC#13)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときはDmod Src でFX2#13を選択します。同時にCC#13を出力します。
Flt Cutoff (CC#74)	Filtre(ロー・パス・フィルター)のカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。
Flt Reso. (CC#71)	Filtrerのレゾナンスまたはハイ・パス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムのType (Filtre1/2 Type) がLow Pass Resonanceのときはレゾナンス・レベルを、Low Pass & High Passのときはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。
Flt EG Int. (CC#79)	FiltrerのEG インテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。
F/A Attack (CC#73)	Filtrer、AmplifierのEGのアタックをコントロールします。同時にCC#73を出力します。
F/A Decay (CC#75)	Filtrer、AmplifierのEGディケイ・タイム、スロープ・タイムをコントロールします。同時にCC#75を出力します。
F/A Sus. (CC#70)	Filtrer、AmplifierのEGサステイン・レベルをコントロールします。同時にCC#70を出力します。
F/A Rel. (CC#72)	Filtrer、AmplifierのEGリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。
P LFO1 Spd (CC#76)	LFO1のFrequencyをコントロールします。同時にCC#76を出力します。
P LFO1 Dep (CC#77)	ピッチのLFO1インテンシティをコントロールします。同時にCC#77を出力します。
P LFO1 Dly (CC#78)	LFO1のDelayをコントロールします。同時にCC#78を出力します。
SW 1 Mod. (CC#80)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、AMS ではSW1 #80を選択します。同時にCC#80を出力します。
SW 2 Mod. (CC#81)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、AMS ではSW2 #81を選択します。同時にCC#81を出力します。
Foot SW (CC#82)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、AMS ではFootSW#82、Dmod Src ではFSW#82を選択します。同時にCC#82を出力します。
MIDI CC#83 (CC#83)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、AMS ではMIDI CC#83、Dmod Src ではCC#83を選択します。同時にCC#83を出力します。
MFX Send 1 (CC#93)	Master Effect1へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#93を出力します。
MFX Send 2 (CC#91)	Master Effect2へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#91を出力します。
MIDI CC#00...CC#95	設定したMIDIコントロール・チェンジ(Cc#)を出力します。本機がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかけられます。

 REALTIME CONTROLS Aモード時の機能は固定です。

Knob1-A: LPF Cutoff (Filter LPF Cutoff: CC#74)

フィルターのローパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。

Knob2-A: Resonance/HPF

(Filter Resonance/HPF Cutoff: CC#71)

フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムの“Filter Type”がLow Pass Resonanceのときレゾナンス・レベルを、Low Pass & High Passのときハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。

Knob3-A: EG-Intensity (Filter EG Intensity: CC#79)

フィルターのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。

Knob4-A: EG-Release


(Filter, Amplifier EG Release: CC#72)

フィルターEG、アンプEGのリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。

Foot Switch Assign

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したアサインابل・スイッチ (別売PS-1ペダル・スイッチ)の機能を設定します。

- GLOBAL 0: System Footページ⁶ Foot SW Assign (0-3a)で設定します。

 CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。
(Off: 0, On:127)

Foot Switch Assign List

Off	接続したスイッチは機能しません。
Foot SW (CC#82)	Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”ではFootSW#82、“Dmod Src”ではFSW#82を選択します。
Portamento SW (CC#65)	ポルタメントのオン/オフをコントロールします。
Sostenuto (CC#66)	ソステヌート効果(ペダル・スイッチをオンしたときに押している鍵盤(Note No.)のみホールドされる)をコントロールします。
Soft (CC#67)	ソフト・ペダル効果のオン/オフをコントロールします。
Arpeggio SW	アルペジエーターのオン / オフをコントロールします。NRPNの[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 00(オフ)または7F(オン)]をオン / オフのたびに送信します。
Program Up	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。PROG 0: Playのときは、現在選ばれているプログラムの次のプログラムが選択でき、COMBI 0: Playのときは、現在選ばれているコンビネーションの次のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。
Program Down	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。PROG 0: Playのときは、現在選ばれているプログラムより1つ前のプログラムが選択でき、COMBI 0: Playのときは、現在選ばれているコンビネーションより1つ前のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。
X50: Mod.Wheel (CC#01)/microX: JS+Y (CC#01)	X50: スwitchの操作で[MOD]ホイールの奥方向の効果をコントロールします。 microX: スwitchの操作でジョイスティックの+Y(奥)方向の効果をコントロールします。
JS-Y (CC#02)	X50: Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”ではJS-Y #02、“Dmod Src”ではJS-Y#2を選択します。 microX: スwitchの操作でジョイスティックの-Y(手前)方向の効果をコントロールします。
After Touch	スイッチの操作でアフタータッチをコントロールします。
Knob 1...4	スイッチの操作でREALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]の効果をコントロールします。(オンで右回しきり、オフで左回しきりと同様の効果)
X50: SW1, 2/microX: SW1 (CC#80), SW2 (CC#82)	X50: スwitchの操作で[SW1]、[SW2]キーの効果をコントロールします。 microX: Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、SW1 #80、SW2 #81を選択します。
TAP TEMPO	スイッチの操作で、アルペジエーターのテンポをリアルタイムにコントロールします。

Portamento SW (CC#65)

“ Mode (Oscillator Mode)”(PROG 1-1a)がSingleのときは
“ Enable (Porta. Enable)”(PROG 2-1c)の設定に関わらずオンでポルタメントがかかり、オフでポルタメントがかかりません。

“ Mode (Oscillator Mode)”がDoubleのときは“ Enable (Porta. Enable)”の設定がOSC1、2で同じの場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable) オンでOSC1、2にポルタメントがかかり、オフでOSC1、2にポルタメントがかかりません。

“ Enable (Porta. Enable)”の設定がOSC1、2で異なる場合 (OSC1がEnable、OSC2がDisableまたはOSC1がDisable、OSC2がEnable)はオンでEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフでOSC1、2にポルタメントがかかりません。



“ Foot SW Assign ”をKnob1 ~ 4に設定しても、接続したフット・スイッチではREALTIME CONTROLS Cモードのアルペジエーターの効果はコントロールできません。また、MIDIコントロール・メッセージも送信しません。



タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO]ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。

Foot Pedal Assign


ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したアサインابل・ペダル(別売XVP-10エクスペッション/ボリューム・ペダル、EXP-2フットコントローラー)でコントロールする機能を設定します。

- GLOBAL 0: System Footページ「Foot Pedal Assign」(0-3a)で設定します。

MIDI CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをペダル操作のたびに送信します。
(min: 0, max:127)

Foot Pedal Assign List

Off	接続したペダルは機能しません。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々で設定した音量のバランスを保ちながら)調節します。
Foot Pedal (CC#04)	Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”ではPedal #04、“Dmod Src”ではPdl#4を選択します。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメントのピッチ変化スピードをコントロールします。
Volume (CC#07)	Program、Combinationのティンバー、Multiのトラックのボリュームをコントロールします。
Post IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールします。
Pan (CC#10)	Program、Combinationのティンバー、Multiのトラックのパンをコントロールします。
Expression (CC#11)	Program、Combinationのティンバー、Multiのトラックのボリュームをコントロールします。エクスペッションはボリュームの値との掛け算で音量が決まります。
FX Control 1 (CC#12)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、Dmod SrcにFX1#12を選択します。
FX Control 2 (CC#13)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、Dmod SrcにFX2#13を選択します。
MFx Send 1 (CC#93)	Program、Combinationのティンバー、Multiのトラックのマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルをコントロールします。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルもコントロールされます。
MFx Send 2 (CC#91)	Program、Combinationのティンバー、Multiのトラックのマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルをコントロールします。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルもコントロールされます。
X50: Mod.Wheel (CC#01)/microX: JS+Y (CC#01)	X50: ペダルの操作で[MOD]ホイールの奥方向の効果をコントロールします。 microX: ペダルの操作でジョイスティックの+Y方向の効果をコントロールします。
JS-Y (CC#02)	X50: Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”ではJS-Y #02、“Dmod Src”ではJS-Y#2を選択します。 microX: ペダルの操作でジョイスティックの-Y(手前)方向の効果をコントロールします。
After Touch	ペダルの操作でアフタータッチをコントロールします。
Knob 1...4	ペダルの操作でREALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]の効果をコントロールします。

 “Foot Pedal Assign”をKnob1...4に設定しても、接続したフット・ペダルではREALTIME CONTROLS Cモードのアルペジエーターの効果はコントロールできません。また、MIDIコントロール・メッセージも送信しません。


本機コントローラー操作時のMIDI送信

本機コントローラーを操作したときに送信されるMIDIメッセージ、またMIDIメッセージに対応するAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)、DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)の関係を次ページ表に示します。#は固定のもの、*はアサインナブルなものです。

本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。ジョイスティックのX方向(microX)または[PITCH]ホイール(X50)を操作した場合のみベンド・チェンジが送信されます。以下に各モードでの動作を記述します。(ここではコントロール・チェンジのみの説明ですが、ベンド・チェンジに関しても同様です。)

Programモード

本機コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロール・チェンジを送信します。


 REALTIME CONTROLSのBモード・ノブ[1]~[4]、アサインナブル・ペダルでMaster Volumeに設定したときは、ユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。


Combinationモード

本機コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロール・チェンジを送信します。

同時にティンバーの“Status”(COMBI 2-1a)がEXTまたはEX2のとき、ティンバーのMIDIチャンネル(“MIDI Channel” COMBI 2-1a)でも送信します。

“Status”がINT、“MIDI Channel”がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するティンバーは、本機コントローラーを操作すると、それぞれのティンバーに対して効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームをグローバルMIDIチャンネルでのみ送信します。

 MIDI Filter(COMBI 3、4)によってティンバーごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)ディセーブル(無効)を設定できます。チェックをつけると上記の動作が有効になります。


エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX、MFX1/2、MEQでそれぞれ設定する“Control Ch”(Control Channel)”(COMBI 8-1b)がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するときにコントロールできます。(All Rt.のときは、ルーティングされているティンバーのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)


Multiモード

本機コントローラーを操作すると、“Control Track”(MULTI 0-1a)で選択しているトラックに対して効果がかかります。

“Control Track”で選択しているトラックの“Status”(MULTI 2-1a/2a)がEXT、EX2、BTHのとき、“MIDI Channel”(MULTI 2-1a/2a)のMIDIチャンネルでコントロール・チェンジを送信します。

“Status”がINT、BTHのとき、本機コントローラーを操作すると、そのトラックに対して効果がかかります。“MIDI Channel”の設定が同じトラックにも同様に効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

 MIDI Filter(MULTI 3、4)によってトラックごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)ディセーブル(無効)を設定できます。チェックすると“Status”がINT、BTHのときの動作が有効になります。“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックでは、ここでの設定に関わらずコントロール・チェンジを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX、MFX1/2、MEQでそれぞれ設定する“Control Ch”(Control Channel)”(MULTI 8-1b)の設定が“Control Track”で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Rt.のときは、ルーティングされているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

リアルタイム・レコーディング時に、本機コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが外部MIDIシーケンサー等にレコーディングされます。

本機コントローラーを操作したときに送信されるMIDIメッセージ、またMIDIメッセージに対応するAMS(オルタネート・モジュ

レーション・ソース)、DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)の関係を以下に示します。


#は固定のもの、*はアサイン可能なものです。

	本体コントローラー														AMS 設定可能	DMOD 設定可能
	Joy Stick (microX)	[PITCH] Wheel(X50)	[MOD] Wheel(X50)	R.T.C. A	R.T.C. B	R.T.C. Valve	Valve On/Off	Gate Knob	Velocity Knob	SW1,2 (X50)	ARP On/Off	Damper	Switch	Pedal		
MIDI チャンネル・メッセージ																
ノート・オフ																
ノート・オン (ノート・ナンバー)															*	*
ノート・オン (ベロシティ)															*	*
ポリ・アフタータッチ															*	
CC#																
0 バンク・セレクト(MSB)					*											
1 モジュレーション1	# (+Y)		#		*								*	*	*	*
2 モジュレーション2	# (-Y)				*								*	*	*	*
3 -					*											
4 フット・コントローラー					*									*	*	*
5 ボルタメント・タイム					*									*		
6 データー・エンタリー(MSB)					*											
7 ボリューム					*									*		
8 ポスト・インサートエフェクト・パンポット					*									*		
9 -					*											
10 パンポット					*									*		
11 エクスプレッション					*									*		
12 エフェクト・コントロール1					*									*		*
13 エフェクト・コントロール2					*									*		*
14...15					*											
16 リボン・コントローラー					*								*	*	*	*
17 ノブ・モジュレーション1					*										*	*
18 コントローラー(CC#18)			#		*								*	*	*	*
19 ノブ・モジュレーション2					*										*	*
20 ノブ・モジュレーション3					*										*	*
21 ノブ・モジュレーション4					*										*	*
22...31					*											
32 バンク・セレクト(LSB)					*											
33...37					*											
38 データー・エンタリー(LSB)					*											
39...63					*											
64 ダンパー					*							#			*	*
65 ボルタメント On/Off					*					*			*		*	*
66 ソステヌート On/Off					*								*		*	*
67 ソフト					*								*		*	
68...69					*											
70 サスティーン・レベル					*											
71 フィルター・レゾナンス・レベル/ ハイパスフィルター・カットオフ・フリケンシー				* (Knob2)	*											
72 リリース・タイム				* (Knob4)	*											
73 アタック・タイム					*											
74 ローパスフィルター・カットオフ・フリケンシー				* (Knob1)	*											
75 ディケイ・タイム					*											
76 LFO1・スピード					*											
77 LFO1・デプス(ビッチ)					*											
78 LFO1・ディレイ					*											
79 フィルター・EG・インテンシティ				* (Knob3)	*											
80 SW1 モジュレーション On/Off					*					* (SW1)			*		*	*
81 SW2 モジュレーション On/Off					*					* (SW2)			*		*	*
82 フット・スイッチ On/Off					*								*		*	*
83 コントローラ(CC#83)					*										*	*
84...90					*											
91 エフェクト・デプス1 (センド2レベル)					*									*		
92 エフェクト・デプス2 (インサート・エフェクトのOn/Off)					*											
93 エフェクト・デプス3 (センド1レベル)					*									*		
94 エフェクト・デプス4 (マスター・エフェクト1のOn/Off)					*											
95 エフェクト・デプス5 (マスター・エフェクト2のOn/Off)					*											
96 データー・インクリメント																
97 データー・デクリメント																
98 NRPN(LSB)																
2: アルベジエーターのオン/オフ・スイッチ											#		*			
10: アルベジエーター・ゲート・コントロール								#								
11: アルベジエーター・ベロシティ・コントロール									#							
99 NRPN(MSB) 0						#	#	#	#	#			*			
100 RPN(LSB)																
0: ベンド・レンジ																
1: ファイン・チューン																
2: コース・チューン																
101 RPN(MSB) 0																
102...127																
-													*			
プログラム・チェンジ													*	*	*	*
チャンネル・アフタータッチ													*	*	*	*
ベンダー・チェンジ	# (X)	#													*	*
ユニバーサル・エクスクルーシブ																
マスター・ボリューム					*									*		
マスター・バランス																
マスター・ファイン・チューン																
マスター・コース・チューン																

コントロール・チェンジ送受信時の本機動作

コントロール・チェンジ受信時の本機動作、またコントロール・チェンジに対応する本機コントローラーの操作および設定の関係を以下に示します。

CC# コントロール	バリュー	機能
0 バンク・セレクト(MSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのMSB
1 モジュレーション1	0...127	X50: [MOD]ホイールの奥方向の操作に相当 microX: ジョイスティックの+Y(奥)方向の操作に相当
2 モジュレーション2	0...127	X50: Alternate Modulation(AMS: JS-Y #02に相当) Effect Dynamic Modulation(Dmod Src: JS-Y#2に相当)のコントロール用 microX: ジョイスティックの - Y(手前)方向の操作に相当
4 フット・コントローラー	0...127	アサインブル・フットペダルの機能をFoot Pedalにしたときに相当
5 ボルトメント・タイム	0...127	ボルトメント・タイム
6 データー・エンタリー(MSB)	0...127	RPN, NRPNのデータのMSB *1
7 ボリューム	0...127	音量 *2
8 ポスト・インサート・エフェクト・パンポット	0...127	インサート・エフェクト通過後のパン
10 パンポット	0...127	パン
11 エクスプレッション	0...127	音量 *2
12 エフェクト・コントロール1	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFXCtrl1に相当
13 エフェクト・コントロール2	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFXCtrl2に相当
16 コントローラー(CC#16)	0...127	モジュレーション、Alternate Modulation (AMS:Ribbon #16に相当) Effect Dynamic Modulation(Dmod Src: Rbn#16に相当)のコントロール用
17 ノブ・モジュレーション1	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.1にしたときに相当
18 コントローラー(CC#18)	0...127	Alternate Modulation(AMS:Slider#18に相当) Effect Dynamic Modulation(Dmod Src: Sld#18に相当)のコントロール用
19 ノブ・モジュレーション2	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.2にしたときに相当
20 ノブ・モジュレーション3	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.3にしたときに相当
21 ノブ・モジュレーション4	0...127	REALTIME CONTROLS ノブのBモードの機能をKnob Mod.4にしたときに相当
32 バンク・セレクト(LSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのLSB
38 データー・エンタリー(LSB)	0...127	RPN, NRPNのデータのLSB *1
64 ダンパー	0...127	ダンパー効果
65 ボルトメント On/Off	0...63(Off) 64...127(On)	ボルトメント効果のオン / オフ
66 ソステヌート On/Off	0...63(Off) 64...127(On)	ソステヌート効果のオン / オフ
67 ソフト	0...127	ソフト・ペダル効果
70 サスティーン・レベル	0...127	フィルターEG、アンプEGのサスティーン・レベル *3
71 フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	フィルターのレゾナンス・レベル *4
ハイパス・フィルター・カットオフ・フリクエンシー	0...127	ハイパス・フィルターのカットオフ・フリクエンシー *3
72 リリース・タイム	0...127	フィルターEG、アンプEGのリリース・タイム *3
73 アタック・タイム	0...127	フィルターEG、アンプEGのアタック・タイム *3
74 ローパスフィルター・カットオフ・フリクエンシー	0...127	ローパス・フィルターのカットオフ・フリクエンシー *3
75 ディケイ・タイム	0...127	フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム / スロープ・タイム *3
76 LFO1スピード	0...127	LFO1のスピード *3
77 LFO1デプス	0...127	ピッチLFO1インテンシティ *3
78 LFO1ディレイ	0...127	LFO1のディレイ *3
79 フィルターEGインテンシティ	0...127	フィルターEGインテンシティ *3
80 パネル・スイッチ1 On/Off	0...63(Off) 64...127(On)	X50: SW1の機能をSW1 Mod. にしたときのオン / オフに相当 microX: Alternate Modulation, Effect Dynamic Modulationのコントロール用
81 パネル・スイッチ2 On/Off	0...63(Off) 64...127(On)	X50: SW2の機能をSW2 Mod. にしたときのオン / オフに相当 microX: Alternate Modulation, Effect Dynamic Modulationのコントロール用
82 フット・スイッチ On/Off	0...63(Off) 64...127(On)	アサインブル・フット・スイッチの機能をFoot SWにしていたのオン / オフに相当
83 コントローラー(CC#83)	0...127	Alternate Modulation, Effect Dynamic Modulationのコントロール用
91 エフェクト1・デプス	0...127	センド2レベル
92 エフェクト2・デプス	0(Off) 1...127(On)	インサート・エフェクトのオン / オフ *5
93 エフェクト3・デプス	0...127	センド1レベル
94 エフェクト4・デプス	0(Off) 1...127(On)	マスター・エフェクト1のオン / オフ *5
95 エフェクト5・デプス	0(Off) 1...127(On)	マスター・エフェクト2のオン / オフ *5
96 データ・インクリメント	0	
97 データ・デクリメント	0	
98 NRPN(LSB)	2	アルベジエーターのオン / オフ・スイッチに相当 *6
	10	アルベジエーター・ゲート・コントロール・ノブに相当 *6
	11	アルベジエーター・ペロシティ・コントロール・ノブに相当 *6
99 NRPN(MSB)	0	NRPNのMSB
100RPN(LSB)	0	ピッチベンド・レンジを選択 *1
	1	ファイン・チューンを選択 *1
	2	コース・チューンを選択 *1
101RPN(MSB)	0	RPNのMSB

 REALTIME CONTROLS ノブのBモードではコントロール・チェンジ・ナンバー(CC#00 ~ 95)のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はすべて0 ~ 127 となります。

外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については外部機器の取扱説明書をご覧ください。

- *1 ピッチベンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定方法は、通常のコントロール・チェンジと異なり、RPC (Registered Parameter Control)を使用します。Program、Combination、Multiの各モードでは、RPCを使用してプログラム、ティンバー(Combination)、トラック(Multi)ごとのベンド・レンジやチューニングがコントロールできます。その方法は、RPN(Registered Parameter Number)でエディットするパラメーターを選び、データ・エントリーでそのパラメーターに値を入力します。パラメーターの選択はCC # 100(値は00 ~ 02)とCC # 101(値は00)を使用し、データの入力はCC # 06 とCC # 38を使用します。パラメーター別のデータ・エントリーの値と、それによる設定値の関係は次の通りです。

RPN=0(ピッチベンド・レンジ)

CC # 06	CC # 38	パラメータ値(半音単位)
00	00	0
01	00	+ 1
...
12	0	+ 12

RPN=1(ファイン・チューン)

CC # 06	CC # 38	パラメータ値(セント単位)
32	00	- 50
...
48	00	- 25
...
64	00	0
...
96	00	+ 50

RPN=2(コース・チューン)

CC # 06	CC # 38	パラメータ値(半音単位)
40	00	- 24
...
52	00	- 12
...
64	00	0
...
88	00	+ 24


例えば、Multiモードで、チャンネル1に設定しているトラックのトランスポーズ(コース・チューン)を - 12にしたいときは、まず [B 0 , 6 4 , 0 2] (6 4 H = CC # 1 0 0) [B 0 , 6 5 , 0 0] (6 5 H = CC # 1 0 1) を本機に送信し、RPNのコース・チューンを選びます。次に、これを - 12に設定するために、[B 0 , 0 6 , 3 4] (0 6 H = CC # 6 , 3 4 H = 5 2 (- 12に相当)) [B 0 , 2 6 , 0 0] (2 6 H = CC # 3 8 , 0 0 H = 0) を送信します。

- *2 本機の音量は、ボリューム(CC # 07)とエクスプレッション (CC # 11)をかけあわせたものです。
- *3 バリューが64のときに対象となるプログラムでの設定値となります。0で最小、127で最大の効果となります。63 ~ 1、65 ~ 126のときは設定値から最小、最大値への間の効果となります。次の *3、*4 に示す本機プログラム・パラメーターをコントロールします。
- *4 対象となるプログラムのフィルター・タイプがLow Pass Resonanceのときはフィルター・レゾナンス・レベルを、Low Pass & High Passのときはハイパス・フィルター・カットオフ・フリクエンシーをコントロールします。

*3、*4

CC#70 ~ 79は、以下に示す本機プログラム・パラメーターに対応しています。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル(" MIDI Channel "GLOBAL 1-1a)でのCC#70 ~ 79の受信や、REALTIME CONTROLS ノブ[1] ~ [4]をAモードで操作したとき、Bモードの機能アサインをCC#70 ~ 79を設定して操作したときに、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。" Write Program (PROG 0-1)でその状態を保存することができます(一部パラメーターは除く)。" Write Program "を行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き換わります。

 Combination、Multiモードでは、MIDIチャンネルが一致するティンバー、トラックのプログラムに対応するプログラム・パラメーターが変化しますが、その状態のプログラム設定を直接保存できません。

CC#70: サステイン・レベル

" Filter/Amp EG Sustain Level (PROG 4: Ed-Filter1, EG ページ、5: Ed-Filter2, EG ページ、6: Ed-Amp1/2, EG ページ) に対応しています。

CC#71: フィルター・レゾナンス・レベル / ハイパスフィルター・カットオフ・フリクエンシー

" Filter A Resonance (PROG 4: Ed-Filter1, Basic ページ、PROG 5: Ed-Filter2) に対応しています。

" Filter B Frequency (PROG 4: Ed-Filter1, Basic ページ、PROG 5: Ed-Filter2) に対応しています。

CC#72: リリース・タイム

" Filter/Amp EG Release Time (PROG 4: Ed-Filter1, EG ページ、5: Ed-Filter2, EG ページ、6: Ed-Amp1/2, EG ページ) に対応しています。

CC#73: アタック・タイム

" Filter/Amp EG Attack Time (PROG 4: Ed-Filter1, EG ページ、5: Ed-Filter2, EG ページ、6: Ed-Amp1/2, EG ページ) に対応しています。

" Amp EG Start Level (PROG 6: Ed-Amp1/2, EG ページ) に対応しています。

" Amp EG Attack Level (PROG 6: Ed-Amp1/2, EG ページ) に対応しています。

" Amp EG Level Modulation Start (PROG 6: Ed-Amp1/2, EG ページ) に対応しています。

" Amp EG Time Modulation Attack (PROG 6: Ed-Amp1/2, EG ページ) に対応しています。

CC#74: ローパスフィルター・カットオフ・フリクエンシー

" Filter A Frequency (PROG 4: Ed-Filter1, EG ページ、5: Ed-Filter2, EG ページ) に対応しています。

" Filter B Frequency (PROG 4: Ed-Filter1, EG ページ、5: Ed-Filter2, EG ページ) に対応しています。

CC#75: ディケイ・タイム

" Filter/Amp EG Decay Time (PROG 4: Ed-Filter1, EG ページ、5: Ed-Filter2, EG ページ、6: Ed-Amp1/2, EG ページ) に対応しています。

" Filter/Amp EG Slope Time (PROG 4: Ed-Filter1, EG ページ、5: Ed-Filter2, EG ページ、6: Ed-Amp1/2, EG ページ) に対応しています。

CC#76: LFO1・スピード

" LFO1 Frequency (PROG 3: Ed-LFOs, OSC1/2, LFO1 ページ) に対応しています。

CC#77: LFO1・デプス(ピッチ・LFO1インテンシティ)
“ Pitch LFO1 Intensity (PROG 2: Ed-Pitch, OSC1LFO
ページ)に対応しています。

CC#78: LFO1・ディレイ
“ LFO1 Delay (PROG 3: Ed-LFOs, OSC1/2, LFO1ペー
ジ)に対応しています。

CC#79: フィルターEG・インテンシティ
“ Filter EG Intensity to A, B (PROG 4: Ed-Filter1, Mod.1
ページ, PROG 5: Ed-Filter2, Mod.1ページ)に対応していま
す。

*5 グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

*6 NRPN(ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー)と、デー
タ・エントリーを使用して以下のパラメーターをコントロール
できます。

アルペジエーターのオン/オフ
[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn](nn:00 - 3F オフ、40 - 7F
オン)

アルペジエーター・ゲート・コントロール
[Bn 63 00 Bn 62 0A Bn 06 nn](nn:00 - 7F)

アルペジエーター・ベロシティ・コントロール
[Bn 63 00 Bn 62 0B Bn 06 nn](nn:00 - 7F)

MIDIアプリケーション

本機が送受信するMIDIメッセージ

[...]は16進表記

MIDI チャンネル

送信側と受信側のMIDIチャンネルを合わせることで、MIDIメッセージのやり取りを行います。MIDIチャンネルには1～16のチャンネルがあります。チャンネルの扱い方は、各モードによって異なります。

Program モード

- グローバルMIDIチャンネルで送受信します。グローバルMIDIチャンネルとは、“MIDI Channel”(GLOBAL 1-1a)で設定する本機のMIDI送受信の基準となるMIDIチャンネルです。

Combination モード

- コンビネーションの選択、エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- ティンバーのMIDIデータの送受信は、ティンバーごとに設定するMIDIチャンネル“MIDI Channel”(COMBI 2-1a)を使用します。
- インサート、マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、インサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル“Control Ch”(Control Channel)(COMBI 8-2b)を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“Status”(COMBI 2-1a)がEXT、EX2のティンバーのMIDIチャンネルで送信します。
- “Status”がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致するチャンネル・メッセージを受信します。(“Status”、“MIDI Channel”[※]p.40)

Multi モード

- エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- トラックのMIDIデータの送受信は、トラックごとに設定するMIDIチャンネル“MIDI Channel”で使われます。(MultiモードはMULTI 2-1(2)で設定)
- インサート、マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションやインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネル“Control Ch”(Control Channel)(MULTI 8-3b)を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラーを操作すると、“Control Track”(MULTI 0-1a)で選ばれているMIDIチャンネルでMIDIデータを送信します。ただし、“Control Track”で選ばれているトラックの“Status”がBTH、EXT、EX2のときにのみ送信します。(“Control Track”[※]p.56)
- “Status”がINT、BTHのトラックは、MIDIチャンネルに一致するチャンネル・メッセージを受信します。(“Status”、“MIDI Channel”[※]p.61)

ノート・オン/オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]

ノート・オフ [8n, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ペロシティ)

本機では、本体の鍵盤を弾くたびに、ノート・オン/オフを送信します。アルペジエーター動作時は、アルペジエーターによるノート・オン/オフを送信します(ローカル・コントロール・オフ時は、アルペジエーターによるノート・オン/オフは送信しません(「Local Control On」の設定、[※]OG X50: p.32、[※]microX: p.32)。ただし、ノート・オフ時のペロシティを送受信する機種はほとんどなく、本機でも送受信はしません。

プログラム・チェンジ/バンク・セレクト

プログラム/バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバーで128音色まで選択)

- X50: バンク A、B、C、D/microX: バンク A、B、C、D、E のプログラム 000 ~ 127 は、プログラム・チェンジ [Cn, 00] ~ [Cn, 7F] に対応します。
- バンク G、d のプログラム 001 ~ 128 は、プログラム・チェンジ [Cn, 00] ~ [Cn, 7F] に対応します。

バンク・セレクト MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]

バンク・セレクト LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: チャンネル, mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの下位)

- “Bank Map”(GLOBAL 0-2a)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。工場出荷時は、GMになっています。(“Bank Map”[※]p.78)

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムやバンクはプログラム・チェンジを受信した時点ではじめて変わります。

Program モード

- PROG 0: PlayではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。PROG 1: Ed-Basic ~ PROG 9: Ed-MasterFXでは受信しません。

Combination、Multiモード

- ティンバー/トラックごとのプログラムを切り替えるには、それぞれで設定しているティンバー/トラックごとのMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを受信します。
- コンビネーションを選び直したとき、“Status”がEXT、EX2のティンバーでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。
Multiモードで“Program Select”(MULTI 0-2(3))を設定したときやマルチ・セットを選び直したときに(“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)がfor Master時)“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。(“Program Select”[※]p.57)
- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Program Change”[※]p.43、64)

コンビネーションを変える

コンビネーションを切り替えるには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを使用します。

- ・バンクA、B、Cのコンビネーション000～127は、プログラム・チェンジ[Cn, 00]～[Cn, 7F]に対応します。
- ・プログラムのバンク同様に“Bank Map”(GLOBAL 0-2a)によって、バンク・セレクトに対応する本機バンクが異なります。(※p.78)
- ・COMBI 0: PlayではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。COMBI 0: Ed-Prog/Mixer～COMBI 9: Ed-MasterFXでは受信しません。

note プログラム・チェンジ全般のオン/オフは、“MIDI Filter”(GLOBAL 1-1b)で設定します。

必要に応じて、プログラム・チェンジ全般のオン/オフに加え、受信データによるコンビネーションの切り替えのオン/オフや、バンク・セレクトの送受信のオン/オフの設定もできます。

- ・“Combi (Combi Change)”(GLOBAL 1-1b)のチェックをはずすと、COMBI 0: Playのときに受信したプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネルに一致しても、コンビネーションは切り替わりません。このとき受信したMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。
- ・“Bank (Bank Change)”(GLOBAL 1-1b)のチェックをはずすと、バンク・セレクトを送受信しません。

アフタータッチ

チャンネル・アフタータッチ [Dn, vv] (n: チャンネル, vv: 値)

本機のMIDI IN/USB端子からチャンネル・アフター・タッチを受信すると、アフタータッチ効果がかかります。

- ・アフタータッチ全般の受信は、“AfterT (After Touch)”(GLOBAL 1-1b)で設定します。
- ・Combination、Multiモードでは、ティンバー、トラックごとに受信のオン/オフ設定ができます。(“After Touch”COMBI/MULTI 3-1(2) ※p.43, 64)

ポリフォニック・キー・プレッシャー [An, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: 値)

アフタータッチには、もう1種類ポリフォニック・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーション・ソースとして使用できますが、チャンネル・アフター・タッチと同様に本機の鍵盤からは送信しません。使用するためには、外部からこのメッセージを受信します。

この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフタータッチのことをさします。

ピッチ・ベンダー

ピッチ・バンド・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル, bb: 値の下位, mm: 値の上位、両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [bb, mm = 00H, 40H] のときがセンター値となる)

X50: 本機の[PITCH]ホイールを奥方向に操作すると、ピッチ・バンド効果がかり、同時にピッチ・バンド・チェンジを送信します。受信すると、ピッチ・バンド効果がかります。

microX: 本機のジョイスティックをX方向(左右)に操作すると、ピッチ・バンド効果がかり、同時にピッチ・バンド・チェンジを送信します。受信すると、ピッチ・バンド効果がかります。

note ピッチ・バンドのかかる範囲を、MIDIで設定することもできます。(※p.176「ピッチバンドの可変範囲を変える」)

コントロール・チェンジ

[Bn, cc, vv]

(n: チャンネル, cc: コントロール・チェンジ No., vv: 値)で送受信されます。(※p.166「コントローラー操作時のMIDI送信」、※p.168「コントロール・チェンジ送受信時の本機動作」)

- ・コントロール・チェンジ全般のオン/オフは、“Ctrl Change (Control Change)”(GLOBAL 1-1b)で設定します。
- ・Combination、Multiモードでは、COMBI/MULTI 3～4: Ed-MIDI Filter1～2で各種コントロール・チェンジに対して、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。機能が設定できるコントローラー(REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブなど)のMIDIフィルターは、設定してあるコントロール・チェンジに対して有効です。“Other Ctrl Change”では、その他のチェック・ボックスの項目に該当しないコントロール・チェンジに対して有効です。(“Other Ctrl Change” ※p.45, 66)

note REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブBモードでは、MIDI CC#00～CC#95を選択できます。

プログラム/コンビネーション・バンクの選択

バンク・セレクト(CC#00, CC#32)

「プログラム・チェンジ/バンク・セレクト」(※p.171)

[MOD]ホイール、ジョイスティック操作でモジュレーションをかける

モジュレーション1・デプス (CC#01) [Bn, 01, vv]

X50: 本機の[MOD]ホイールを奥方向に操作すると、モジュレーション1・デプスを送信します。受信すると、本機の[MOD]ホイール操作時と同様な効果がかります。通常、ビブラート効果(ピッチLFO)がかかります。

microX: 本機のジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けると、モジュレーション1・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかります。通常、ビブラート効果(ピッチLFO)がかかります。

- ・Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“JS+Y/M.Whl” CC#01 “COMBI3-2a, MULTI 3-5(6)a)

モジュレーション2・デプス (CC#02) [Bn, 02, vv]

X50: ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、モジュレーション2・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかります。通常、ワウ効果(フィルターLFO)がかかります。

microX: 本機のジョイスティックを-Y(手前)方向に傾けると、モジュレーション2・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかります。通常、ワウ効果(フィルターLFO)がかかります。

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ JS-Y CC#02 ” COMBI3-2a, MULTI 3-5(6)a)

note このメッセージの使用法はメーカーによって異なります。(プレス・コントロール等)

ポルタメント効果をコントロールする

ポルタメント・タイム (CC#05) [Bn, 05, vv]

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとポルタメント・タイムを送信し、ポルタメント・ピッチの変化する速さが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ポルタメント・スイッチ (CC#65) [Bn, 41, vv]

ASSIGNABLE SWITCHなどの機能に上記CC#を設定して、本機を操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信し、ポルタメント効果のオン/オフが切り替わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。(「SW1、SW2 Assign List」p.161)

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Portamento SW CC#65 ”COMBI 3-2a, MULTI 3-3(4)a)
- Multiモードで“ Portamento ”(MULTI 3-3(4)a)を設定したときや、マルチ・セットを選び直したときに(“ Multi Mode ”(GLOBAL 0-2a)がfor Master時)“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックで、ポルタメント・タイム/スイッチが送信されます。(p.62)

音量のコントロール

ボリューム (CC#07) [Bn, 07, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとボリュームを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

エクスプレッション (CC#11) [Bn, 0B, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエクスプレッションを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

本機の音量は、ボリューム・メッセージの値と、エクスプレッション・メッセージの値を掛け合わせて設定されます。

ボリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなりすぎないときや、音が出ないときは、外部からMIDIメッセージを送り、エクスプレッション・メッセージの値をリセット(vvを127)します。

- Combinationモードでコンビネーションを選び直したとき、 “ Status ”がEXT、EX2のティンバーでは、ボリュームが送信されます。
- Multiモードで“ Volume ”(MULTI 0-4(5))を設定したときや、Multiモードでマルチ・セットを選び直したとき(“ Multi Mode ”(GLOBAL 0-2a)がfor Master時)“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ボリュームが送信されます。

note マルチ・セットを選び直したとき、“ Status ”と関係なく、内部のボリュームの値はトラックの設定データに、エクスプレッションの値は最大値にリセットされます。

note トラックごとに音量がコントロールできます。トラックの設定データの音量にはボリューム・メッセージを使い、演奏データ(曲が進むにつれて変化する)には通常、エクスプレッション・メッセージを使ってコントロールします。

ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ボリュームを用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで全体の音量が調整できます。(p.176「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」)

パンポット(ステレオ定位)のコントロール

パンポット (CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: 値、00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作するとパンポットを送信し、パンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Multiモードで“ Pan ”(MULTI 0-4(5))を設定したときや、Multiモードでマルチ・セットを選び直したときに(“ Multi Mode ”(GLOBAL 0-2a)がfor Master時)“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、パンポット(RNDは除く)が送信されます。(p.58)

ポスト・インサート・エフェクト・パンポット (CC#08) [Bn, 08, vv]

(vv: 値、00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] Bモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとポスト・インサート・エフェクト・パンポットを送信し、インサート・エフェクト通過後のパンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- ProgramモードではグローバルMIDIチャンネルで、Combination、Multiモードではインサート・エフェクトごとに設定するMIDIチャンネルで送受信します。
- Multiモードで“ Pan ”(CC#8) (MULTI 8-3a)を設定したときや、Multiモードでマルチ・セットを選び直したときに(“ Multi Mode ”(GLOBAL 0-2a)がfor Master時)“ Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ポスト・インサート・エフェクト・パンポットが送信されます。(p.72)

エフェクトのコントロール

エフェクト・コントロール1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]

エフェクト・コントロール2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエフェクト・コントロール1、2を送信し、設定されているダイナミック・モジュレーションをコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、各種コントロール・チェンジを選択できますが、ダイナミック・モジュレーション専用のコントロール・チェンジは、エフェクト・コントロール1 (CC#12) 2 (CC#13) だけです。

エフェクト1・デブス(センド2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

エフェクト3・デブス(センド1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本機で操作するとエフェクト1・デブス(センド2)、3・デブス(センド1)を送信し、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベル1、2をそれぞれコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ティンバー/トラックの設定と、インサート・エフェクト通過後の設定を対応するMIDIチャンネルで同時にコントロールします。

- Combination、Multiモードでは、プログラムごとに設定してあるオシレーターごとのセンド1、2の設定値(Prog 8-1a)との掛け算で、実際のティンバー/トラックのセンド・レベルが決まります。(“OSC Send1/2” p.27, “S1(Send1 (MFX1))”, “S2(Send2 (MFX2))” p.51, 72)
- Multiモードで“S1(Send1 (MFX1))”, “S2(Send2 (MFX2))”(MULTI 8-1(2)a)を設定したときや、Multiモードでマルチ・セットを選び直したときに(“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)がfor Master時)“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、センド1、2が送信されます。(p.72)

エフェクト2・デブス(IFX オン/オフ) (CC#92) [Bn, 5C, vv]

エフェクト4・デブス(MFX1 オン/オフ) (CC#94) [Bn, 5E, vv]

エフェクト5・デブス(MFX2 オン/オフ) (CC#95) [Bn, 5F, vv]

各モードでのエフェクトのオン/オフ設定とは別に、“FX SW”(GLOBAL 0-1b)で、インサート・エフェクトIFX、マスター・エフェクトMFX1、MFX2をそれぞれオフさせることができます。“IFX Off”, “MFX1 Off”, “MFX2 Off”にチェックをつけるとvv=0[00]、チェックをはずすとvv=127[7F]を送信します。チェックをつけると対応するエフェクトがまとめてオフになります。チェックをはずすと各モードでのオン/オフ設定が有効になります。受信時も同様の設定となります(vvが00でオフ、01以上で元の設定)。送受信はグローバルMIDIチャンネルで行ないます。(p.28 “FX On/Off”)

note これらのメッセージは、単にエフェクト・レベルの調整用としか規定されていないので、他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

各種コントローラーでのコントロール

フット・コントローラー (CC#04) [Bn, 04, vv]

ASSIGNABLE PEDALの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“FootPedal/Switch” COMBI 4-2a, MULTI 4-3(4)a)

ノブ・モジュレーション1, 2, 3, 4 (CC#17,19,20,21)

[Bn, 11, vv], [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Realtime Control Knob1,2,3,4” COMBI 4-1(2)a, MULTI 4-1(2)(3)(4))

コントローラー (CC#83) [Bn, 53, vv]

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

SW1・モジュレーション (CC#80) [Bn, 50, vv]

SW2・モジュレーション (CC#81) [Bn, 51, vv]

X50: それぞれ[SW1]、[SW2]の機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信します。(REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能にも設定できます。)

microX: ASSIGNABLE SWITCHやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能に上記CC#のいずれかを設定して、本機で操作すると、設定したCC#を送信します。

- Combination、Multiモードでは、ティンバー、トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“SW1/2” COMBI 4-3a, MULTI 4-5(6)a)

フット・スイッチ (CC#82) [Bn, 52, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信します。(REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能にも設定できます。)

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Foot Pedal/Switch” microX: COMBI 4-3a, MULTI 4-5(6)a, X50: COMBI 4-4a, MULTI 4-7(8)a)

「フット・コントローラー(CC#04)」~「フット・スイッチ(CC#82)」は、本機で操作すると設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどがコントロールされます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。また「SW1モジュレーション(CC#80)」~「フット・スイッチ(CC#82)」では、vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンになります。

ダンパー・ペダル (CC#64) [Bn, 40, vv]

DAMPER端子に接続したダンパー・ペダル(別売DS-1Hダンパー・ペダル等)を操作すると送信し、ダンパー効果がオン/オフします。DS-1Hの場合、ハーフ・ダンパー効果がかかります。

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Damper” CC#64” COMBI 3-2a, MULTI 3-3(4)a)

ソステヌート (CC#66) [Bn, 42, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00]を送信し、ソステヌート効果がオン/オフになります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが63[3F]以下のときオフ、64[40]以上のときオンします)

ソフト・ペダル (CC#67) [Bn, 43, vv]

ASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信し、ソフト・ペダル効果がかかります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

接続したTRITON Extreme等のMIDI機器の各種コントローラーでのコントロール

リボン・コントローラー (CC#16) [Bn, 10, vv]

TRITON Extreme等のMIDI機器のリボン・コントローラー、またはコントローラーで設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Ribbon CC#16 ” COMBI 3-4a, MULTI 3-7(8))

コントローラー (CC#18) [Bn, 12, vv]

TRITON Extreme等のMIDI機器の[VALUE]スライダー、またはコントローラーで設定したコントロール・チェンジを受信すると、設定されているオルタネート・モジュレーション、ダイナミック・モジュレーション等の効果がかかります。

プログラムの音色/エンベロープのコントロール

CC#70番台は、それぞれプログラムの特定のパラメーターをコントロールします。それぞれのコントロール・チェンジに対応するプログラム・パラメーターおよび受信時の各モードでの動作は、「コントロール・チェンジ送受信時の本機の動作」(p.168)を参照してください。

ローパス・フィルター・カットオフ (CC#74) [Bn, 4A, vv]

レゾナンス・レベル/ハイパス・フィルター・カットオフ

(CC#71) [Bn, 47, vv]

フィルター・EGインテンシティ (CC#79) [Bn, 4F, vv]

リリース・タイム (CC#72) [Bn, 48, vv]

それぞれ、本機のREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブをAモードで操作すると送信します。(Bモードの機能としても設定できます)

サステーン・レベル (CC#70) [Bn, 46, vv]

アタック・タイム (CC#73) [Bn, 49, vv]

ディケイ・タイム (CC#75) [Bn, 4B, vv]

LFO1・スピード (CC#76) [Bn, 4C, vv]

LFO1・デプス(ピッチ) (CC#77) [Bn, 4D, vv]

LFO1・ディレイ (CC#78) [Bn, 4E, vv]

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。これらを実行すると、対応するプログラム・パラメーターがコントロールされて音色やエンベロープが変化します。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vvが64 [40]のときプログラム・パラメーターでの設定値となります)

- Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“ Realtime Controls Knob1,2,3,4 ” COMBI 4-1(2)a, MULTI 4-1(2)(3)(4))

note Programモードでは、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。ライト(本機での操作以外にMIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエスト)でその状態を保存することができます(1部パラメーターは除く)。ライトを行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き換わります。

note これらのメッセージ受信時の動作は機種によって異なります。他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

あるチャンネルのすべての音を消すとき

オール・ノート・オフ (CC#123) [Bn, 7B, 00] (値は00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音がオフ(鍵盤を離れたのと同じ)になります。ただし、音の余韻が残ります。

オール・サウンド・オフ (CC#120) [Bn, 78, 00] (値は00)

受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。ただし、これらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

あるチャンネルのすべてのコントローラーをリセットするとき

リセット・オール・コントローラーズ (CC#121) [Bn, 79, 00] (値は00)

受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラーの値がリセットされます。

RPNでのエディット

RPN(Registered Parameter No.)は、楽器メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。(楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージには、NRPN(Non RPN)とエクスクルーシブがあります。)

RPNでのエディット手順は次の通りです。

RPN MSB(CC#101) [Bn, 65, mm]、とRPN LSB(CC#100) [Bn, 64, rr] (n: チャンネル、mm、rr: パラメーターNo. の上位と下位)でパラメーターを選びます。

データ・エンタリーMSB(CC#6) [Bn, 06, mm]とデータ・エンタリーLSB(CC#38) [Bn, 26, vv] (n: チャンネル、mm、vv: 値の上位と下位、両方で16384段階)で値を設定します。

データ・インクリメント(CC#96) [Bn, 60, 00]やデータ・デクリメント(CC#97) [Bn, 61, 00] (n: チャンネル、値は00に固定)では、値を1つずつ増減することができます。

本機では、以下の項目(チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチベンドの可変範囲を変える)の3種類のRPNを受信します。

チューニングをする

RPNファインチューン [Bn, 65, 00, 64, 01]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Multiモード)ごとに、RPNでデチューンが調整できます。手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 01]:RPNパラメーター01を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]:データ・エンタリーで値を設定値が8192 [mm, vv=40, 00] のときはセンター、0 [mm, vv=00, 00] のときは-100セント、16383 [mm, vv=7F, 7F] のときは+99セントとなります。

note ユニバーサル・エクスクルーシブのファイン・チューンを用いると、“Master Tune”(GLOBAL 0-1a)に対応する、全体のチューンが調整できます。(「システム・エクスクルーシブ・データについて」)

トランスポーズをする

RPN コースチューン [Bn, 65, 00, 64, 02]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Multiモード)ごとに、RPNでトランスポーズが調整できます。手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 02]: RPNパラメーター02を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv = 34, 00] のとき-12半音、9728 [mm, vv = 4C, 00] のときは+12半音となります。

note ユニバーサル・エクスクルーシブのコースチューンを用いると、「Key Transpose」(GLOBAL 0-1a)に対応する、全体のチューンが調整できます。(**「システム・エクスクルーシブ・データについて」**)

ピッチベンドの可変範囲を変える

RPN ピッチベンド・レンジ [Bn, 64, 00, 65, 00]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Multiモード)ごとにRPNでピッチベンド・レンジが調整できます。手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 00]: RPNパラメーター00を選びます。

[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が0 [mm, vv = 00, 00] のときは+00、1536 [mm, vv = 0C, 00] のときは+12(1オクターブ)となります。ティンバー/トラックでは、マイナスの値も設定できるが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。

アルペジエーターのコントロール(NRPN)

アルペジエーターの操作はNRPN(Non Registered Parameter No.)メッセージでコントロールできます。NRPNは楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージです。

NRPNのコントロールの方法は、RPNと同様ですが、パラメーターの選択にNRPN MSB(CC#99 [Bn, 63, mm])と、NRPN LSB(CC#98 [Bn, 62, rr])(n: チャンネル、mm, rr: パラメーターNo. の上位と下位)を使用します。

NRPN アルペジエーター・オン/オフ

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]

[ARP ON/OFF]キーを押すと送信されます。オン時はmm=127[7F]、オフ時はmm=0[00]を送信し、アルペジエーターがオン/オフします。

受信時も同様にアルペジエーターがオン/オフします。(mmが64[40]以上のときオン、63[3F]以下のときオフします。)

NRPN アルペジエーター・ゲート・コントロール

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]

[ARP-GATE]ノブ(REALTIME CONTROLS [2])ノブをCモードを操作すると送信し、アルペジエーターのゲートが変化します。受信時も同様に効果がかけられます。

NRPN アルペジエーター・ベロシティ・コントロール

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]

[ARP-VELOCITY]ノブ(REALTIME CONTROLS [3])ノブをCモードを操作すると送信し、アルペジエーターのベロシティが変化します。受信時も同様に効果がかけられます。

システム・エクスクルーシブ・メッセージについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメーターを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。本機のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 63, ff, …, F7]です。

F0: エクスクルーシブ・ステータス

42: コルグID

3n: [n=0 ~ F]グローバルMIDIチャンネル1 ~ 16

7A: 機種ID

ff: ファンクションID(メッセージの種類)

~ ..

F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

note MIDI Exclusive Format情報を含む「MIDI Implementation」の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。本機では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の6つに対応しています。

インクワイアリー・メッセージ・リクエスト

[F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

インクワイアリー・メッセージ

[F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7]

インクワイアリー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグのX50(またはmicroX)で、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージを送信します。

GMシステム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

Multiモードで受信すると、GM用に初期化されます。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブBモードの機能にMaster Volumeを設定して、本機で操作すると送信し、ティンバー/トラックの相互の音量のバランスを崩さないで、全体の音量が調整できます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかけられます。

マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階、8192で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)

受信すると、ティンバー/トラックの相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

マスター・ファイン・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、4096 [mm, vv = 20, 00] のときは-50セント、12288 [mm, vv = 60, 00] のときは+50セントとなります。)

受信すると「Master Tune」(GLOBAL 1.1-1a)が設定されます。

マスター・コース・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(通常は上位mmしか使用しません。値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv = 34, 00] のとき-12半音、9728 [mm, vv = 4C, 00] のときは+ 12半音となります。)

受信すると“Key Transpose”(GLOBAL 0-1a)が設定されます。

音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、コンビネーション、マルチ・セット、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングの各データは、MIDIエクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDIエクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。データ・ダンプを行なうと、外部機器に音色や各種設定データを記憶させたり、もう1台の本機の音色や設定を変えたりすることができます。データ・ダンプには次の3種類があります。

- ユーティリティ・メニュー・コマンド“Dump”(GLOBAL 1-1c)の操作でデータをダンプすると、インターナル・メモリーの各種データが送信されます。本機で受信すると、インターナル・メモリーに直接データが書き込まれるので、ライトする必要はありません。(「送信」「受信」※p.83, p.84)
- “Exclusive”(GLOBAL 1-1b)にチェックがついているときに、COMBI 0: Playでコンビネーションを変えると、1個のコンビネーション・データが送信され、PROG 0: Playでプログラムを変えると、1個のプログラム・データが送信されます。これらのデータは、そのとき選ばれたコンビネーションやプログラムのエディット・バッファ上のデータです。本機で受信すると、エディット・バッファにデータが書き込まれるので、インターナル・メモリーに保存するときは、ライトの操作をしなければなりません。ライトは、本機でのライト操作(「データの保存」※OG X50: p.111、microX: p.115)または、MIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。
- “Exclusive”(GLOBAL 1-1b)にチェックがついているときに、ダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。送受信には、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

音色等のエディットを行なう

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全プログラムや1プログラム単位でのプログラムの書き換えが行なえます。また、パラメーター・チェンジを使用すると、次のようにパラメーターを個別にエディットできます。

パラメーター・チェンジ

- Programモードでは、プログラム・ネームを除く各パラメーターをエディットできます。パフォーマンス・エディターも含まれます。
- Combinationモードでは、コンビネーション・ネームを除くパラメーターをエディットできます。
- Multiモードのトラック・パラメーターとエフェクト・パラメーターをエディットできます。外部シーケンサーなどを接続し、Multiモードで本機を16トラック・マルチ音源として使用した場合、これらのパラメーターをMIDI経由でコントロールできます。

以下のページにあるパラメーターは、システム・エクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジ送受信によって個別にエディットできます。

MULTI 0: Play	Multiページ Prog../Prog..16ページ Mix../Mix..16ページ
MULTI 2: Track Param	MIDI../MIDI..16ページ OSC../OSC..16ページ Ptch../Ptch..16ページ Othr../Othr..16ページ
MULTI 3: MIDI Filter1	M1../1-1..16ページ 1-2../1-2..16ページ 1-3../1-3..16ページ 1-4../1-4..16ページ
MULTI 4: MIDI Filter2	M2../1-2..16ページ 2-2../2-2..16ページ 2-3../2-3..16ページ 2-4../2-4..16ページ
MULTI 5: Key Zone	Key../Key..16ページ Slp../Slp..16ページ
MULTI 6: Vel Zone	Vel../Vel..16ページ Slp../Slp..16ページ
MULTI 7: Arp/Ctrls	Set../Set..16ページ Arp. A/Arp. B ページ Zone ページ Ctrls ページ
MULTI 8: Insert FX	BUS../BUS..16ページ Setup ページ IFX ページ
MULTI 9: Master FX	Setup ページ MFX 1/MFX 2 ページ MEQ ページ

“Control Track”(PLAY/MUTE)のパラメーターはエディットできません。

ドラムキット・パラメーター・チェンジ/ユーザー・アルペジオ・パターン・パラメーター・チェンジ

- Globalモードでは、ドラム・キット、ユーザー・アルペジオ・パターン(microXではエクスターナル・コントロール・セット)のエディットができます。

その他グローバル・パラメーターのエディットは行なえないので、これらはデータ・ダンプで行ないます。

これらの送受信は、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。まず、“Enable Exclusive”(GLOBAL 1-1b)にチェックをつけて、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にします。本機でモードを変えるとモード・チェンジが送信され、プログラムやコンビネーションを変えると、プログラム・チェンジと一緒に1プログラム・パラメーターや1コンビネーション・パラメーターが送信されます。さらに、個々のパラメーターをエディットすると、パラメーター・チェンジやドラムキット・パラメーター・チェンジ、ユーザー・アルペジオ・パターン・パラメーター・チェンジが送信されます。

これらのメッセージを受信すると、送信側と同時に同じエディットが行なわれます。

MIDIエクスクルーシブ・データを受信してその処理が終了すると、データ・ロード・コンプリーテッドを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで(または充分な時間が経過するまで)次のメッセージを送信してはいけません。

プログラム、コンビネーション、マルチ・セットを切り替えたときや、パラメーター・チェンジによるエディットは、エディット・バッファ上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリーに記憶されず、プログラム、コンビネーション、マルチ・セットを選び直すと消えてしまいます。ライトは、本機でのライト操作

(「データの保存」『OG X50: p.111、microX: p.115』または、MIDIエクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

音が消えないとき

何らかのトラブルで、発音した音が止まらないときは、通常、モードを切り替えたりして音を止めます。また、MIDIで発音している音が止まらないときは、MIDIケーブルを抜くという方法もあります。

MIDIでは、アクティブ・センシング [FE] というメッセージが定期的に送信され、それを受信した機器は、外部にMIDI送信機器があることを認知します。そして、一定時間内に再びMIDIメッセージが受信されなければ、回路が切断されたと判断し、MIDIで発音していた音を消したり、コントローラーの値をリセットします。

外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する

外部機器と接続して本機をマルチ・ティンバーで演奏させるには、次のような方法があります。

- 外部機器からのMIDIメッセージで、コンビネーションを発音させます(8マルチ・ティンバー)。ただし、全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、プログラム・チェンジによるコンビネーションの切り替えで行ないます。
- 外部機器からのMIDIメッセージで、マルチ・セットを発音させます(16マルチ・ティンバー)。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクト・メッセージによるマルチ・セットの切り替えで行います。また、Multiモードを16マルチ・ティンバー音源として使用する場合は、通常“Multi Mode”(GLOBAL 0-2a)をExt-Seqに設定します。

アルペジエーターの同期演奏を行なう

本機をマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、“MIDI Clock”(GLOBAL 1-1a)で設定します。

本機をマスター、外部MIDI機器、コンピューターをスレーブとするとき

本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。(『OG X50: p.31、microX: p.32』または本機のUSB端子とコンピューターのUSB端子を接続します。

- “MIDI Clock”をInternalにすると、本機がマスターになります。MIDIタイミング・クロックがMIDIで送信されます。アルペジエーターのテンポは、本機でコントロールします。同時にアルペジエーターによる演奏がMIDIで送信されます。(Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックの“Status”がBTH、EXT、EX2のティンバー/トラックから送信されます。)MIDI OUTに接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

外部MIDI機器、コンピューターをマスター、本機をスレーブとするとき

本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します。(『OG X50: p.31、microX: p.32』または、コンピューターのUSB端子と本機のUSB端子を接続します。

- “MIDI Clock”をExt-MIDI、Ext-USBまたはAuto時に外部からMIDIクロックを受信するとスレーブになります。

アルペジエーターのテンポは、MIDIタイミング・クロックに従います。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックにアルペジエーターによる演奏を同期させることができます。(『OG X50: p.102、microX: p.104』また、“MIDI Clock”がExt-MIDI、Ext-USBまたはAutoで外部からコントロールされる状態でも、アルペジエーターによる演奏がMIDIで送信されます。(Combination、Multiモードでは、ティンバー/トラックの“Status”がBTH、EXT、EX2のティンバー/トラックから送信されます。)

本機のコントローラー、アルペジエーターのMIDI出力を外部シーケンサー/コンピューターにレコーディングする

本機のコントローラー、アルペジエーターのMIDI出力を外部シーケンサーやコンピューターにレコーディングし、レコーディング時に本機をモニターやプレイバック用のMIDI音源として使用する場合は、本機のローカル・コントロール(“Local Control On”(GLOBAL 1-1a))、外部シーケンサー/コンピューターのエコー・バック(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する機能)を設定して、本機のコントローラー、アルペジエーターが音源に対して二重にかかってしまうことを防ぎます。

REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブなどを使って、外部MIDIシーケンサー/コンピューターにMIDIコントロール・チェンジをレコーディングする

本機をローカル・コントロール・オフにします。外部MIDIシーケンサー/コンピューターをエコー・バック・オンにします。この設定によって、コントロール・チェンジが音源に二重にかかってしまうことはなく、正常にレコーディングおよび発音します。

アルペジエーターを外部MIDIシーケンサー/コンピューターにレコーディングする

アルペジエーターがオンになっているときは、鍵盤を弾いたり、本体コントローラーを操作すると、アルペジエーターが動作しコントロールされます。また同様にMIDI INで受信したMIDIメッセージに対しても、アルペジエーターが動作しコントロールされます。MIDI OUTからのアルペジエーターによるノートの送信は、ローカル・コントロールの設定(“Local Control On”(GLOBAL 1-1a))によって下記のようにコントロールされます。

ローカル・コントロール・オン: MIDI OUTからアルペジエーターによるノートを送信します。通常はこの設定とします。

ローカル・コントロール・オフ: MIDI OUTからアルペジエーターによるノートを送信しません。アルペジエーターによる発音のみとなります。

設定例1

外部MIDIシーケンサー/コンピューターに、アルペジエーターによるノート情報等をレコーディングする

本機のアルペジエーターをオンにします。本機をローカル・コントロール・オンにします。

外部シーケンサー/コンピューターをエコー・バック・オフにします。エコー・バックをオフにすることで、アルペジエーターがレコーディング時のモニター音に、二重にかかってしまうことを防ぎ、正常にレコーディングおよび発音します。

プレイバック時は、本機のアルペジエーターをオフにします。

設定例2

外部MIDIシーケンサー/コンピューターにアルペジエーターをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機のアルペジエーターを動作させる

本機のアルペジエーターをオンにします。本機をローカル・コントロール・オフにします。アルペジエーターによるノート情報等が出されません。外部MIDIシーケンサー/コンピューターのエコー・バック・オンにします。これでアルペジエーターによる演奏が二重にかかってしまうことなく、正常にレコーディングおよび発音します。


GM/GS/XG について

本機はGMに準拠しています。音色プログラム128プログラム、9ドラム・プログラムが、ROMバンクG、 α d)にメモリーされています。 α d)はGM2の音色配列に準拠したドラムプログラム用バンクです。

GMは、それに対応していれば、メーカーや機種にかかわらず音色等に互換性も持てるという規格ですが、その運用上、注意点があります。

- GMシステム・オンは、Multiモードでのみ対応します。(“GM Initialize”MULTI 0-1)
- GMシステム・オン・メッセージを受信した場合、GM用に初期化されます。(※p.57「GM Initialize」)


ローランドGS、ヤマハXGは、GMに対して各社が独自に拡張した規格です。本機では、GS/XGの音色配列をGM音色配列へ自動変換し、またメッセージの一部に対応します。Multiモードで、GS/XGの演奏データを再生することができます。

 GS/XGのすべての音色配列やメッセージに対応していないので、データの内容によっては、正しく再生されない場合があります。

GM/GS/XG規格に準拠した演奏データを再生したり、ソングにロードするときは、“Bank Map”(GLOBAL 0-2a)をGMに設定してください。

GS/XGのバンク/プログラム配列のGMバンク/プログラム配列への変換

- GS/XGで使用されているバンク・セレクト/プログラム・チェンジを受信すると、本機のG、 α d)のバンク/プログラム配列へ自動的に変換します。

 GS/XGで共用されているバンクに対しては、GS Reset/XG System ONを受信して、それぞれ最適なバンク/プログラム配列へ自動的に変換されます。

GS/XGのパート・モード・エクスクルーシブ・メッセージの対応

- Multiモードで、GS/XGのパート・モード・エクスクルーシブ・メッセージのDrum、MDrm1~4を受信すると、指定されたトラックにバンク α d)「GMドラム・バンク」が選択されます。

このパート・モードの状態が解除されるまで、指定されたトラックではバンク・セレクト・メッセージを受けなくなります。

GS/XGの演奏データで使用されるNRPNメッセージの対応

以下のNRPNメッセージを受信して、音色変化に対応します。

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send(Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send(Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

kk: Drum Inst No([0C ... 6C] C0 ... C8に対応)

* [00, 01 ... 7f] Random, L000 ... R127に対応)

スタンダードMIDIファイルについて

スタンダードMIDIファイル(SMF)は、同一、または異なるコンピューター上の異なったプログラム間や、異なるメーカーや機種間で、時間情報を含むMIDIデータを交換するためのものです。

SMFを演奏させるときに、“Bank Map”(GLOBAL 0-2a)の設定によって、選択されるプログラム・バンクが異なります。GM/GS/XG規格に準拠したSMFを演奏させるときは、“Bank Map”をGMに設定してください。

各種メッセージ

A

Are you sure ?

内 容: 実行するかどうかの確認です。実行するときは[MENU]キー、実行しないときは[EXIT]キーを押してください。

C

Can't calibrate

内 容: 正しく調整できませんでした。

対 策: 再度やり直してください。

Completed

内 容: 各コマンドを実行した際、それが無事終了しました。

M

Memory protected

内 容: 本体内のプログラム、コンビネーション、マルチ・セット、ドラムキットにプロテクトがかかっています。

対 策: Globalモードでライト・プロテクトを解除して、再度ライトやロードを実行してください。

MIDI data receiving error

内 容: MIDIエクススクレープ・データを受信時、データ・サイズが合わなかった等の不正フォーマットのデータを受信しました。

N

Now Writing into internal memory

内容: 内部メモリーへのデータ書き込み中に表示されます。以下の場合に表示されます。

- ・ Program, Combination, Multi Set, Global Setting, Drum Kits, Arpeggio Patternsのライト(アップデート)時
- ・ Program, Combination, Multi Set, Global Setting, Drum Kit, Arpeggio PatternのMIDIダンプ・データ受信時
- ・ 内部メモリーへのデータ書き込み中に、電源をオフにするなどの操作でメモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合に、再度電源をオンにすると、本機は内部メモリーを正常化するために自動的にイニシャライズ(初期化)し、内部メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間に表示されます。

Now receiving MIDI data

データ・ダンプなどで大量のMIDIデータを受信中です。

Now transmitting data

データ・ダンプなどで大量のMIDIデータを送信中です。

X50, microX MUSIC SYNTHSIZER MIDI IMPLEMENTATION

12,DEC,2005

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

1-1 CHANNEL MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted by)	ENA
8n	kk (kk)	40 (64)	Note Off (Key Off)	*1 A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127 (Key On)	*1 A
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select (MSB) (BANK keys, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (microX:JoyStick+Y / X50:MOD.Wheel)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 (microX:JoyStick-Y / X50:A.Pdl=JS-Y)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (A.Pdl = Foot Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time (A.Pdl/Knob-B = Porta.Time,M Chg)	C
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry (MSB) (ARP ON/OFF,GATE,VELOCITY,LENGTH)	*3 C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume (A.Pdl/Knob-B = Volume,M/C Chg)	C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Post IFX Panpot (A.Pdl/Knob-B = IFX Pan,M Chg)	C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot (A.Pdl/Knob-B = Pan,M Chg)	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression (A.Pdl/Knob-B = Expression)	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 (A.Pdl/Knob-B = FX Control1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 (A.Pdl/Knob-B = FX Control2)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 (Knob-B = MIDI CC#16)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 (Knob-B = Knob Mod1)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 (Knob-B = MIDI CC#18)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 (Knob-B = Knob Mod2)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)	(Knob-B = Knob Mod3)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)	(Knob-B = Knob Mod4)	C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select (LSB) (BANK keys, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 (Damper)	C
Bn	41 (65)	00/7F (00/127)	Portamento Off/On (SW1/SW2/A.SW = Porta.SW, M Chg)	C
Bn	42 (66)	00/7F (00/127)	Sostenuto Off/On (A.SW = Sostenuto)	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal (A.SW = Soft)	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (Knob-B = F/A Sustain)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (Knob-2A/Knob-B = Resonance/HPF)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 (Knob-4A/Knob-B = F/A Release)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 (Knob-B = F/A Attack)	C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 (Knob-1A/Knob-B = LPF Cutoff)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (Knob-B = F/A Decay)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (Knob-B = Pitch LF01 Spd)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (Knob-B = Pitch LF01 Dep)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (Knob-B = Pitch LF01 Dly)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (Knob-3A/Knob-B = Filter EG Int)	C
Bn	50 (80)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl5 (SW1/Knob-B = SW1 Mod.)	C
Bn	51 (81)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl6 (SW2/Knob-B = SW2 Mod.)	C
Bn	52 (82)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl7 (A.SW/Knob-B = Foot SW)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl8 (Knob-B = MIDI CC#83)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (A.Pdl/Knob-B = MFX Send2, M Chg)	C
Bg	5C (92)	00/7F (00/127)	Effect 2 Depth (Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Depth (A.Pdl/Knob-B = MFX Send1, M Chg)	C
Bg	5E (94)	00/7F (00/127)	Effect 4 Depth (Master FX1 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/7F (00/127)	Effect 5 Depth (Master FX2 Off/On)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-95 (Knob-B = MIDI CC#00-95)	C
Bn	62 (98)	ss (ss)	NRPN Param No. (LSB) (ARP ON/OFF,GATE,VELOCITY,LENGTH)	*3 C
Bn	63 (99)	tt (tt)	NRPN Param No. (MSB) (ARP ON/OFF,GATE,VELOCITY,LENGTH)	*3 C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-119 (microX:Ext.Control data)	EX
Cn	pp (pp)	--	Program Change (Prog/Combi change)	*2 P
Dn	vv (vv)	--	Channel Pressure (A.SW/A.Pdl = After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change (microX:JoyStickX / X50:PITCH Wheel)	C

A.Pdl : Assignable Pedal
A.SW : Assignable Switch
M Chg : Transmitted when change a Multi No. (Track's Status = EXT,EX2,BTH)
C/M Chg : Transmitted when change a Combination or Multi No. (Track's Status = EXT,EX2,BTH)

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
When in Combination/Multi mode, each timbre's/track's channel.(Status = EXT,EX2 or BTH)
g : Always Global Channel No. (0 - 15)

ENA = A : Always Enabled
C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked
P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked
PB: Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is checked
T : Enabled when Enable After Touch in Global mode is checked
EX: Enabled when EXT. CONTROL is turned on, at microX

*1 : kk = 24 - 108 : X50 (61keys + Transpose)
= 00 - 127 : microX (25keys + Transpose + OCTAVE UP/DOWN KEYS)

*2 : Program Combination MIDI Out[Hex] (Bank Map is KORG) (Bank Map is GM(2))
BankA 000 - 127 : BankA 000 - 127 : mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F = 3F,00, 00 - 7F
B 000 - 127 : B 000 - 127 : 00,01, 00 - 7F = 3F,01, 00 - 7F
C 000 - 127 : C 000 - 127 : 00,02, 00 - 7F = 3F,02, 00 - 7F
D 000 - 127 : : 00,03, 00 - 7F = 3F,03, 00 - 7F
E 000 - 127 : : 00,04, 00 - 7F = 3F,04, 00 - 7F (Enabled with microX)
G 001 - 128 : : 79,00, 00 - 7F = 79,00, 00 - 7F
g(d) 001 - 128 : : 78,00, 00 - 7F = 78,00, 00 - 7F

*3 : ARP ON/OFF : [Bn,63,00,Bn,62,02,Bn,06,mm] mm = 00(Off),7F(On)
ARP-GATE (REALTIME CONTROLS C Knob1) : [Bn,63,00,Bn,62,0A,Bn,06,mm] mm = 00-7F
ARP-VELOCITY (REALTIME CONTROLS C Knob2) : [Bn,63,00,Bn,62,0B,Bn,06,mm] mm = 00-7F
ARP-LENGTH (REALTIME CONTROLS C Knob3) : [Bn,63,00,Bn,62,0C,Bn,06,mm] mm = 00-7F
When in Program/Combination mode, Global channel.
When in Multi mode, Control Track's channel.

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted when)
F3	ss (ss)		Song Select (Multi is selected) ss : Multi(0-127) No.

Transmits Song Select message when in Multi mode

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Transmitted when ...)
F8	Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seq/Global mode) *
FE	Active Sensing (Always)

* Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (NON REALTIME)

DEVICE INQUIRY REPLY (Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST)
[F0,7E,0g,06,02,42,7A,00,mm,00,vv,nn,rr,bb,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte 42 : KORG ID
7th byte 7A : X50/microX Music Synthesizer ID
9th byte mm : X50/microX Music Synthesizer Member Code
X50 mm = 01
microX mm = 09
11th byte vv : Major Version (01 -)
12th byte nn : Minor Version (00 -)
13th byte rr : Release Version(01 -)
14th byte bb : Build No. (01 -)

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

Master Volume
[F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value(LSB)
7th byte mm : Value(MSB)
mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

2.RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

[H]:Hex, [D]:Decimal

[Status]	Second	Third		Description (Use)	[RNA]
[Hex]	[H]	[D]	[H]	[D]	
8n	kk (kk)	xx (xx)		Note Off	A
9n	kk (kk)	00 (00)		Note Off	A
9n	kk (kk)	vv (vv)		Note On (vv)=1-127	A
9n	kk (kk)	vv (vv)		Poly Key Pressure (as AMS)	T
Bn	00 (00)	mm (mm)		Bank Select(MSB) (for Prog/Combi change)	*1 PB
Bn	01 (01)	vv (vv)		Modulation1 (as microX:JoyStick-Y / X50:MOD.Wheel)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)		Modulation2 (as microX:JoyStick-Y / X50:AMS)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)		Foot Pedal (as AMS & FX Dmod Src =Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)		Portamento Time	C
Bn	06 (06)	vv (vv)		Data Entry (MSB) (for RPC edit)	C
Bn	07 (07)	vv (vv)		Volume	C
Bn	08 (08)	vv (vv)		Balance Control (for Post IFX Panpot control)	*2 C
Bn	0A (10)	vv (vv)		Panpot	C
Bn	0B (11)	vv (vv)		Expression	C
Bn	0C (12)	vv (vv)		Effect Control 1 (as FX Dmod Src = FX1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)		Effect Control 2 (as FX Dmod Src = FX2)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)		Multi Purpose Ctrl1 (as AMS & FX Dmod Src =Ribbon)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)		Multi Purpose Ctrl2 (as AMS & FX Dmod Src =KnobM1)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)		Multi Purpose Ctrl3 (as AMS & FX Dmod Src =Slider)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)		Multi Purpose Ctrl4 (as AMS & FX Dmod Src =KnobM2)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)		(as AMS & FX Dmod Src =KnobM3)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)		(as AMS & FX Dmod Src =KnobM4)	C
Bn	20 (32)	bb (bb)		Bank Select(LSB) (for Prog / Combi change)	*1 PB
Bn	26 (38)	vv (vv)		Data Entry (LSB) (for RPC edit)	C
Bn	40 (64)	vv (vv)		Hold1 (as Damper)	C
Bn	41 (65)	<=3F/>=40 (<=63/>=64)		Portamento Off/On	C
Bn	42 (66)	<=3F/>=40 (<=63/>=64)		Sostenuto Off/On	C
Bn	43 (67)	vv (vv)		Soft Pedal	C
Bn	46 (70)	vv (vv)		Sound Controller 1 (for Sustain Level control)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)		Sound Controller 2 (for Resonance/HPF Cutoff ctrl1)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)		Sound Controller 3 (for Release Time control)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)		Sound Controller 4 (for Attack Time control)	C
Bn	4A (74)	vv (vv)		Sound Controller 5 (for LPF Cutoff control)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)		Sound Controller 6 (for Decay Time control)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)		Sound Controller 7 (for LF01 Speed control)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)		Sound Controller 8 (for LF01 Pitch Depth control)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)		Sound Controller 9 (for LF01 Delay control)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)		Sound Controller 10 (for Filter EG Intensity ctrl1)	C
Bn	50 (80)	vv (vv)		Multi Purpose Ctrl5 (as AMS & FX Dmod Src =SW 1)	C
Bn	51 (81)	vv (vv)		Multi Purpose Ctrl6 (as AMS & FX Dmod Src =SW 2)	C
Bn	52 (82)	vv (vv)		Multi Purpose Ctrl7 (as AMS & FX Dmod Src =Foot SW)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)		Multi Purpose Ctrl8 (as AMS & FX Dmod Src =CC#83)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)		Effect 1 Depth (for Send 2 Level control)	C
Bg	5C (92)	00/1=00 (00/1=000)		Effect 2 Depth (for Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)		Effect 3 Depth (for Send 1 Level control)	C
Bg	5E (94)	00/1=00 (00/1=000)		Effect 4 Depth (for Master FX1 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/1=00 (00/1=000)		Effect 5 Depth (for Master FX2 Off/On)	C
Bn	60 (96)	00 (00)		Data Increment (for RPC edit)	C
Bn	61 (97)	00 (00)		Data Decrement (for RPC edit)	C
Bn	62 (98)	ss (ss)		NRPN Param No. (LSB) (for NRPN select)	*3 C
Bn	63 (99)	tt (tt)		NRPN Param No. (MSB) (for NRPN select)	*3 C
Bn	64(100)	0r (0r)		RPN Param No. (LSB) (for RPN select)	*4 C
Bn	65(101)	00 (00)		RPN Param No. (MSB) (for RPN select)	*4 C
Bn	78(120)	00 (00)		All Sound Off	C
Bn	79(121)	00 (00)		Reset All Controllers	C
Bn	7A(122)	00/7F (00/127)		Local Control Off/On	A
Bn	7B(123)	00 (00)		All Notes Off	A
Bn	7C(124)	00 (00)		Omni Mode Off (as All Notes Off)	A
Bn	7D(125)	00 (00)		Omni Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7E(126)	00 - 10 (00 - 16)		Mono Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7F(127)	00 (00)		Poly mode On (as All Notes Off)	A
Cn	pp (pp)	-- --		Program Change (for Prog/Combi change)	*1 P
Cn	vv (vv)	-- --		Channel Pressure (as After Touch)	T
Dn	bb (bb)	bb (bb)		Bender Change (as microX:JoyStickX / X50:PITCH Wheel)	C

AMS : Alternate Modulation Source
FX Dmod Src: Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
When in Combination/Multi mode, each timbre's/track's channel.(Status is INT or BTH)
g : Always Global Channel No. (0 - 15)
x : Random
ENA : Same as Transmitted data

*1 : When Bank Map in Global mode is KORG;

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 00,00,	00 - 7F : Bank A	000 - 127 : Bank A 000 - 127
00,01,	00 - 7F : B	000 - 127 : B 000 - 127
00,02,	00 - 7F : C	000 - 127 : C 000 - 127
00,03,	00 - 7F : D	000 - 127
00,04,	00 - 7F : E	000 - 127
79,00,	00 - 7F : G	001 - 128
78,00,	00 - 7F : g(d)	001 - 128
38,00,	00 - 7F : G	001 - 128
3E,00,	00 - 7F : g(d)	001 - 128

(Enabled at microX)

When Bank Map in Global mode is GM(2);

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 3F,00,	00 - 7F : Bank A	000 - 127 : Bank A 000 - 127
3F,01,	00 - 7F : B	000 - 127 : B 000 - 127
3F,02,	00 - 7F : C	000 - 127 : C 000 - 127
3F,03,	00 - 7F : D	000 - 127
3F,04,	00 - 7F : E	000 - 127
79,00,	00 - 7F : G	001 - 128
78,00,	00 - 7F : g(d)	001 - 128
00,00,	00 - 7F : G	001 - 128
38,00,	00 - 7F : G	001 - 128
3E,00,	00 - 7F : g(d)	001 - 128
3F,7F,	00 - 7F : Mute (KORG MUTE)	
(XG) 00,01 -	:	Assign correspond program in G
(GS) 01,00 -	:	Assign correspond program in G

(Enabled at microX)

*2 : n : When in Program mode, Global channel

When in Combination/Multi mode, each IFX's channel.

*3 : tt,ss = 00,02 : Arpeggiator Off/On

= 00,0A : Arpeggiator Gate control
= 00,0B : Arpeggiator Velocity control
= 00,0C : Arpeggiator Length control

When in Program/Combination mode, Global channel message is valid.

When in Multi mode, Control Track's channel message is valid.

Data Entry LSB value has no effect.

tt,ss = 01,08 : Vibrato Rate
tt,ss = 01,09 : Vibrato Depth
tt,ss = 01,0A : Vibrato Delay
tt,ss = 01,20 : Filter Cutoff
tt,ss = 01,21 : Filter Resonance
tt,ss = 01,63 : EG Attack Time
tt,ss = 01,64 : EG Decay Time
tt,ss = 01,66 : EG Release Time
tt,ss = 14,kk : Drum Filter Cutoff *
tt,ss = 15,kk : Drum Filter Resonance *
tt,ss = 16,kk : Drum EG Attack Time *
tt,ss = 17,kk : Drum EG Decay Time *
tt,ss = 18,kk : Drum Coarse Tune *
tt,ss = 19,kk : Drum Fine Tune *
tt,ss = 1A,kk : Drum Volume *
tt,ss = 1C,kk : Drum Panpot *
tt,ss = 1D,kk : Drum Rev Send(Send2) *
tt,ss = 1E,kk : Drum Cho Send(Send1) *

* Only valid when Part Mode is Drum, MDrml - MDrml4.

kk: Drum Inst No. (0C - 6C = C0 - C8)

Data Entry LSB value has no effect.

*4 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity (Bend Range)

= 1 : Fine Tune (Detune)
= 2 : Coarse Tune (Transpose)

For drum program, both of Fine Tune and Coarse Tune affect to Detune.

Data Entry LSB value has no effect for Pitch Bend Sensitivity and Coarse Tune.

索引

記号

10's HOLD 2, 34

A

Alternate Modulation 22, 151

Alternate Modulation Source 151

Amp EG 23

Amp Level 21

Amp Modulation 22

AMS (Alternate Modulation Source)

Amp AMS 22

Filter AMS 18

Filter EG AMS 17

Freq. AMS 14

JS X/PBend as AMS 44, 65

Level Mod AMS 13, 20, 23

LFO AMS 11, 12, 19, 23

Pan AMS 22

Pitch AMS 10

Pitch EG AMS 10

Resonance AMS 16

Time Mod. AMS 13, 20, 24

Arabic 6

Arpeggiator 5, 25, 37, 48, 69, 89

Arpeggiator Run 37, 48, 69

Arpeggio Type 90

Auto Arpeggiator 76

Pattern 25, 90

Setup 25, 48, 69

Assign

Arpeggiator 48, 69

Foot Pedal 80

Foot Switch 80

REALTIME CONTROLS Knob B

..... 27, 50, 71

SW1, SW2 27, 50, 71

Attack Level 12, 19, 23

Attack Time 4, 12, 19, 23

Audition 9

Audition Riff 9

B

Bank (Bank Select) 1, 33

Bend Range 10, 41, 62

BPM/MIDI Sync 機能 97, 160

Break Point Level 19, 23

BUS Select 27, 51, 72, 89,

98, 100, 101, 102

C

Cat. HOLD (Category Hold) 2, 34

Category 2, 34, 86

Chain 29, 72, 102

Combination Select 33

Combination モード 33

Control Channel

InsertFX 52, 72

MasterFX 53, 73

MasterEQ 53

Convert Position 75, 76, 82

Copy

Copy Arpeggiator 26, 49

Copy Drum Kit 88

Copy From Combi 56

Copy Insert Effect 28

Copy Key Setup 88

Copy Master Effect 30, 53

Copy Oscillator 7

Copy Scale 85

Cutoff 39, 87, 155, 162, 163

D

Decay Time 4, 12, 19, 23

Demo Song 95

DrumKit 8, 86

Drums 4, 6, 16, 21, 28

Drumsample 87

Dump 83, 177

Dynamic Modulation 29, 31, 97, 157

E

EG

Amp EG 23

Filter EG 19

Pitch EG 12

Equal Temperament 6

External Control 5, 37, 59, 93

F

Filter 16

Filter EG 19

Filter LFO Modulation 18

Filter Modulation 17, 18

Foot Pedal Assign 165

Foot Switch Assign 164

Foot Switch Polarity 80

Frequency Modulation 14

G

Global モード 75

GM Initialize 57

GM システム・オン・メッセージ 179

GS 78, 179

H

Half Damper Calibration 77

I

Insert Effect 27, 51, 72

Setup 28, 51, 72

K

Key 87

Key Transpose 75

Key Zone 46, 67

Keyboard Track 17, 22

Kirnberger 6

L

LCD Contrast 79

Level

Amp EG 23

Amp Level 4, 21

Attack Level 19

Filter EG 19

Multisample 8

Pitch EG 12

Level Modulation 13, 20, 23

LFO 6, 14

OSC 11, 14

Pitch 11

LFO Modulation 18

LFO の設定 14

LFO 波形 14

Load Preload Data 77

Local Control On 82

M

Master Effect 29, 53, 73, 74

Setup 29, 53, 73

Master EQ 31, 74, 149

Master EQ Gain[dB] 30, 102

Master Tune 75

Memory Protect 79

MIDI Channel 37, 40, 81

MIDI Clock 81

MIDI Filter	4, 43, 44, 64, 65, 82
MIDI RPN コースチューン・メッセージ ..	76
MIDI RPN ファインチューン・メッセージ	76
MIDI クロック	34, 81, 90
MIDI チャンネル	1, 36, 37, 52, 53, 62, 171
MIDI フィルターの設定	16, 43, 64
MIDI ユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ	75
Multisample	7
Multi モード	55

O

Octave	4, 8, 25, 76
OSC LFO	14

P

PAGE MENU	1, 33, 55, 75
Pan	21, 28, 36, 38, 51, 58, 89
Pelog	6
Performance Editor	3
Pitch	41
Pitch EG	12
Pitch LFO Modulation	11
Portamento	11, 41, 62
Program Select	2, 35, 38, 57
Program モード	1
Pure Major	6
Pure Minor	6
Pythagoras	6

R

REALTIME CONTROLS	25, 27, 44, 50, 65, 149, 153, 157, 162, 166, 168, 172, 173, 174, 176, 178
Release Level	12, 19
Release Time	12, 20, 23
Resonance	87
RPN	175

S

Scale	42, 63
Arabic	6
Copy Scale	85
Equal Temperament	6
Kirnberger	6
Pelog	6
Pure Major	6

Pure Minor	6
Pythagoras	6
Slendro	6
Stretch	6
User Scale	85
Werkmeister	6
Scan Zone	26, 49, 70
Select by Category	2, 9, 29, 30, 36
Send	27, 51, 72
Setup	
Arpeggiator	25, 48, 69
Insert Effect	28
Master Effect	29
Slendro	6
Slope Time	20, 23
Start Level	12, 19, 23
Stretch	6
Sustain Level	19, 23
Swap	
Swap LFO 1&2	15
Swap Master Effect	30, 53
Swap Oscillator	7

T

TAP TEMPO	164
Tempo	3, 25, 26, 34, 48, 56, 90
Timbre Parameter	40
Time	
Amp EG	23
Filter EG	19
Pitch EG	12
Portamento Time	11
Time Modulation	13, 20, 24
Tone Adjust	38, 59
Track Parameter	61
Transpose	8, 9, 41, 62

U

User Scale	85
------------------	----

V

Velocity Zone	9, 47, 68
Volume	38, 58

W

Werkmeister	6
Write	
Write Arpeggio Patterns	91
Write Combination	34
Write Drum Kits	88
Write Global Setting	76
Write Multi	56
Write Program	3

X

XG	78, 179
----------	---------

ア

アサイン	27, 48, 50, 86
アタック・タイム	4, 20, 87, 156, 175
Amp EG	23
Filter EG	19
Pitch EG	12
アタック・レベル	
Amp EG	23
Filter EG	19
Pitch EG	12
アラビック	6
アルペジエーター	5, 25, 37, 48
アルペジエーターのコントロール	176
アルペジエーターの設定	25, 48, 69
アルペジオ・パターン	25, 90
アンプ EG	23
アンプの設定	21
アンプ・レベル	4

イ

インサート・エフェクト	28, 36, 51, 52, 72, 158, 174
インサート・エフェクトの設定	27, 51, 72

ウ

ヴェルクマイスター	6
-----------	---

エ

エクスターナル・コントロール	5, 37, 59, 93
エクスターナル・コントロール・セット	5, 37, 59
エフェクトのコントロール	173

オ

オーディション・リフ	9
オクターブ	8, 25, 41, 90
オクターブの調整	4
オシレーターの設定	6
オルタネート・モジュレーション	13, 14, 15, 18, 20, 151, 154, 174
音量のコントロール	173

カ

外部 MIDI クロック	152, 159, 160
カットオフ周波数	16, 87
カテゴリー	2, 3, 9, 29, 30, 34, 35, 36, 86, 87, 88
カテゴリー名の設定	86

キ

キー・スプリット	46
キー・ゾーンの設定	46, 67
キーボード・トラック	17, 22, 152, 154, 155, 156, 157
キルンベルガー	6

ク

グローバル MIDI チャンネル	21, 28, 29, 31, 35, 36, 40, 41, 53, 76, 81, 82, 158, 166, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 177
------------------	---

ケ

ゲート・タイム	25
ゲイン	
MEQ	30, 102, 149

コ

コピー	7. Copy も参照
コントラスト	79
コントロール・チェンジ	76, 78, 168, 172
コンビネーション・カテゴリー	34
コンビネーションの選択	33, 172

サ

サステイン・レベル	
Amp EG	23
Filter EG	19

シ

システム・エクスクリューシブ・メッセージ	176
純正律短音階	6
純正律長音階	6

ス

スケール	6, 42, 63, 75, 85
User All Notes Scale	85
User Octave Scale	85
スタート・レベル	
Amp EG	23
Filter EG	19
Pitch EG	12
スレンドロ	6
スロープ・タイム	
Amp EG	23
Filter EG	20

セ

センド・レベル	27, 28, 51, 72, 89, 98, 99, 100, 101
---------	--------------------------------------

ソ

ソロ機能	34
------	----

タ

ダイナミック・モジュレーション	29, 31, 43, 52, 53, 97, 100, 157, 158, 159, 166, 171, 173, 174, 175
-----------------	---

テ

データ・ダンプ	177
ディケイ・タイム	13, 19, 20, 23
Amp EG	23
Filter EG	19
Pitch EG	12
ティンバーの設定	40
デモ・ソング	95
テンポ	3, 15, 34, 48, 49, 56

ト

トップ・キー	46
トラックの設定	61
ドラムキット	6, 7, 8, 9, 51, 52, 75, 77, 79, 83, 86, 87, 88, 177
ドラムキットの設定	86
ドラムサンプルの選択	87
ドラムス・プログラム	8, 51, 52, 89
トランスポーズ	4, 9, 62, 82

ハ

ハイパス・フィルター 16, 21, 44,
162, 163, 168, 169, 175

パターン

アルペジオ・パターン 48, 89, 177

発音のペロシティ範囲を設定 47, 68

発音の音域を設定 46, 67

パフォーマンス・エディター 3

パン 21, 22, 27, 28, 36, 38, 58, 89

バンク 1, 7, 33, 35, 77, 78,
83, 164, 168, 179

バンク・セレクト 172

ヒ

ピタゴラス 6

ピッチ 7, 10, 11, 12, 14, 41

ピッチ・ベンド 41, 62, 172

ピッチ・ベンド・チェンジ 172

ピッチ・モジュレーション ... 10, 11, 12, 154

フ

フィルター EG 19

フィルターの設定 16

ブレイク・ポイント・レベル

Amp EG 23

Filter EG 19

プログラム・カテゴリー 2

プログラム・チェンジ 171

MIDI フィルター 64

プログラム・チェンジ・メッセージ ... 43, 164

プログラムの選択 2, 35, 57

プログラム・バンク 1

ヘ

平均律 6

ペロシティ 9, 16, 22, 25, 47, 68

ペロシティによる発音範囲の設定 9

ペロシティ・カーブ 76, 82

ペロシティ・クロスフェード 47

ペロシティ・スイッチ 7, 47, 87

ペロシティ・ゾーンの設定 47, 68

ペログ 6

ホ

ポジショナル・クロスフェード 46

ポリフォニック / モノフォニック 6, 41

ボリューム 36, 38, 58

ポルタメント 11, 41, 62, 64, 161, 164,
165, 168, 173

ポルタメント・タイム 11

マ

マスター EQ 31, 74, 149

マスター・エフェクトの設定 29, 53, 73

マスター・ファインチューニング・メッセージ
..... 75

マルチサンプル 6, 7, 9, 42, 86

マルチ・セットの選択 55

メ

メモリー・プロテクト 79

モ

モジュレーション 154, 155, 157,
160, 161, 172

モノフォニック 6

ユ

ユーザー・アルペジオ・パターン ... 25, 75,
79, 89, 90, 91, 177

ユーザー・アルペジオ・パターンの設定
..... 89

ユーザー・オクターブ・スケール 85

ユーザー・スケール 75, 85

ユーザー・スケールの設定 85

ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ
..... 176

ラ

ライト

Write Arpeggio Patterns 91

Write Combination 34

Write Drum Kits 88

Write Global Setting 76

Write Multi 56

Write Program 3

リ

リズム・ループ 42

リターン・レベル 29

リリース・タイム

Amp EG 23

Filter EG 19, 20

Pitch EG 12

リリース・レベル

Pitch EG 12

ル

ルーティング 29, 52, 73, 100

レ

レイヤー 46, 47

レガート 6, 11

レゾナンス 16, 44, 87,
155, 162, 163, 168, 169, 175

レゾリューション 25

レベル

Amp Level 4

Attack Level 19

Level (Chain Level) 30, 53

OSC Bal (OSC Balance) 4

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) 29, 53

Send 27, 51, 89

Volume 36

ロ

ローカル・コントロール 82

ローパス・フィルター 16, 21, 44,
163, 168, 175

アフターサービス

保証書

本製品には、保証書が添付されています。

お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。

なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路などのように機能維持のために必要な部品)の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。

それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。

商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

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

株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内 TEL 03(3799)9085