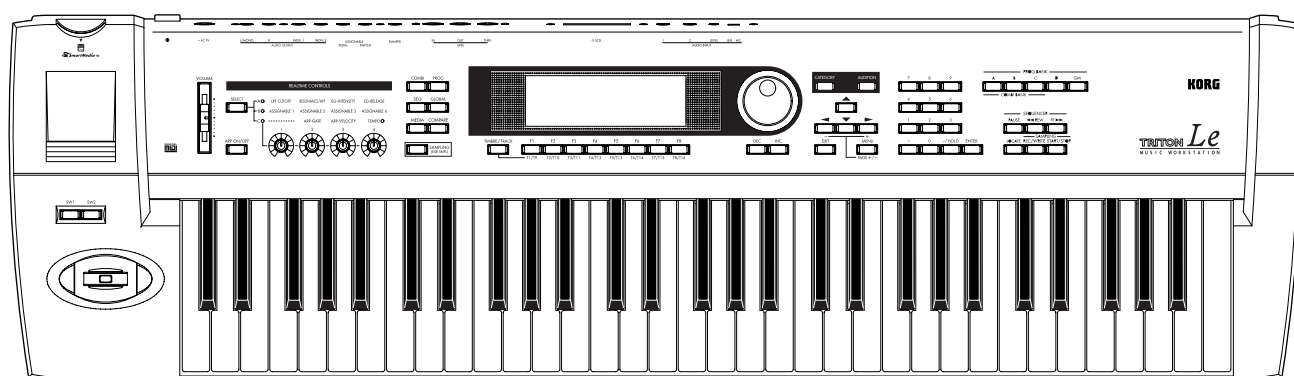


TRITON *Le*

MUSIC WORKSTATION

Parameter Guide



取扱説明書について

本誌「Parameter Guide」は、本機のパラメータの動作や設定法、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 BG、PG、VNL

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。

BG: Basic Guide (ベーシック・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメータ・ガイド)

VNL: Voice Name List (ボイス・ネーム・リスト)

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の表記 “ ”

LCDに表示されるパラメータは “ ” で囲んで表しています。

太字の表記

パラメータ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. 、☞ BG P. 、☞ . -

順番に、参照するパラメータ・ガイド、ベーシック・ガイド、パラメータ・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、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、BPM/MIDI Sync機能が使用できるパラメータを表しています。

プログラム、コンビネーション、ソングと **Program、Combination、Sequencer**

プログラムに対して Program、コンビネーションに対して Combination、ソングに対して Sequencer 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の数値などは表示の一例ですので、本体のLCD画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

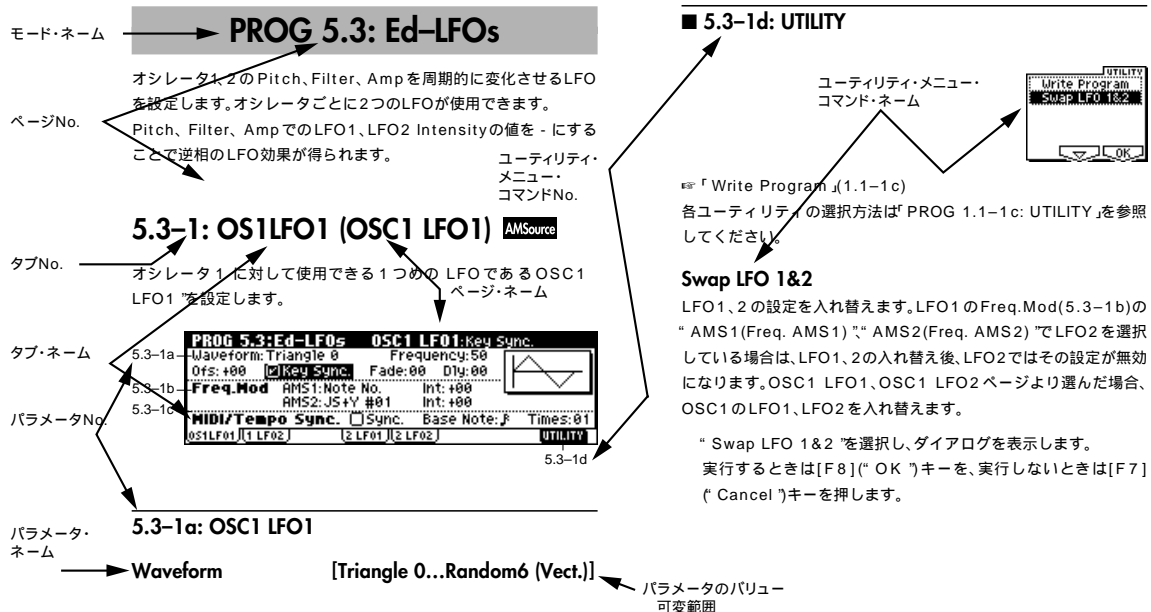
MIDIに関する表記

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

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

「Parameter Guide」の見方

(例)



COMBI 3.4: Ed-Vel Zone (Velocity Zone)	40	SEQ 2.1: Cue List	58
3.4-1: Vel (Velocity Zone)	40	2.1-1: Cue List	58
3.4-2: Slope (Velocity Slope)	40	SEQ 2.2: Controller	61
3.4-3: Review	40	2.2-1: Ctrls (Controls)	61
COMBI 4.1: Ed-MIDI Filter1	41	SEQ 3.1: Param1	62
4.1-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1)	41	3.1-1: MIDI..8 (MIDI T01...08)	62
4.1-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2)	41	3.1-2: MIDI..16 (MIDI T09...16)	62
COMBI 4.2: Ed-MIDI Filter2	41	3.1-3: OSC..8 (OSC T01...08)	62
4.2-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1)	41	3.1-4: OSC..16 (OSC T09...16)	62
4.2-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2)	42	3.1-5: Ptch..8 (Pitch T01...08)	63
COMBI 4.3: Ed-MIDI Filter3	42	3.1-6: Ptch..16 (Pitch T09...16)	63
4.3-1: MIDI 3-1 (MIDI Filter 3-1)	42	SEQ 3.2: Param2	64
4.3-2: MIDI 3-2 (MIDI Filter 3-2)	42	3.2-1: Othr..8 (Other T01...08)	64
COMBI 4.4: Ed-MIDI Filter4	42	3.2-2: Othr..16 (Other T09...16)	64
4.4-1: MIDI 4-1 (MIDI Filter 4-1)	42	SEQ 3.3: Key Zone	64
4.4-2: MIDI 4-2 (MIDI Filter 4-2)	43	3.3-1: Key..8 (Key T01...08)	64
COMBI 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator)	43	3.3-2: Key..16 (Key T09...16)	64
6.1-1: Setup	43	3.3-3: Slp..8 (Slope T01...08)	65
6.1-2: Arp. A (Arpeggiator A)	44	3.3-4: Slp..16 (Slope T09...16)	65
6.1-3: Arp. B (Arpeggiator B)	44	3.3-5: Review	65
6.1-4: Zone (Scan Zone)	45	SEQ 3.4: Vel Zone	65
COMBI 7.1: Ed-InsertFX	45	3.4-1: Vel..8 (Vel T01...08)	65
7.1-1: BUS	45	3.4-2: Vel..16 (Vel T09...16)	65
7.1-2: Setup	46	3.4-3: Slp..8 (Slope T01...08)	66
7.1-3: IFX (Insert Effect)	47	3.4-4: Slp..16 (Slope T09...16)	66
COMBI 7.2: Ed-MasterFX	47	3.4-5: Review	66
7.2-1: Setup	47	SEQ 4.1: MIDI Filter1	66
7.2-2: MFX1 (Master Effect1)	48	4.1-1: M1-1..8 (MIDI Filter1-1 T01...08)	66
7.2-3: MFX2 (Master Effect2)	48	4.1-2: 1-1..16 (MIDI Filter1-1 T09...16)	66
7.2-4: MEQ (Master EQ)	48	4.1-3: 1-2..8 (MIDI Filter1-2 T01...08)	67
3. Sequencerモード	49	4.1-4: 1-2..16 (MIDI Filter1-2 T09...16)	67
SEQ PAGE MENU	49	SEQ 4.2: MIDI Filter2	67
SEQ 1.1: Play/REC	50	4.2-1: M2-1..8 (MIDI Filter2-1 T01...08)	67
1.1-1: Play.REC (Play/REC)	50	4.2-2: 2-1..16 (MIDI Filter2-1 T09...16)	67
1.1-2: Prog..8 (Program T01...08)	54	4.2-3: 2-2..8 (MIDI Filter2-2 T01...08)	67
1.1-3: Prog..16 (Program T09...16)	54	4.2-4: 2-2..16 (MIDI Filter2-2 T09...16)	67
1.1-4: Mix..8 (Mixer T01...08)	55	SEQ 4.3: MIDI Filter3	68
1.1-5: Mix..16 (Mixer T09...16)	55	4.3-1: M3-1..8 (MIDI Filter3-1 T01...08)	68
1.1-6: Pref. (Preference)	56	4.3-2: 3-1..16 (MIDI Filter3-1 T09...16)	68
SEQ 1.2: Loop	57	4.3-3: 3-2..8 (MIDI Filter3-2 T01...08)	68
1.2-1: Loop..8 (Track Play Loop T01...08)	57	4.3-4: 3-2..16 (MIDI Filter3-2 T09...16)	68
1.2-2: Loop..16 (Track Play Loop T09...16)	57		

SEQ 4.4: MIDI Filter4	68
4.4-1: M4-1..8 (MIDI Filter4-1 T01...08)	68
4.4-2: 4-1..16 (MIDI Filter4-1 T09...16)	68
4.4-3: 4-2..8 (MIDI Filter4-2 T01...08)	68
4.4-4: 4-2..16 (MIDI Filter4-2 T09...16)	68
SEQ 5.1: RPPR	69
5.1-1: Pattern	69
5.1-2: RPPR Setup	72
SEQ 5.2: Track Edit	73
5.2-1: Track Edit	73
SEQ 6.1: Arp. (Arpeggiator)	81
6.1-1: Set..8 (Setup T01...08)	81
6.1-2: Set..16 (Setup T09...16)	81
6.1-3: Arp. A (Arpeggiator A)	83
6.1-4: Arp. B (Arpeggiator B)	83
6.1-5: Zone (Scan Zone)	83
SEQ 7.1: Insert FX	84
7.1-1: BUS..8 (BUS T01...08)	84
7.1-2: BUS..16 (BUS T09...16)	84
7.1-3: Setup	84
7.1-4: IFX (Insert Effect)	85
SEQ 7.2: Master FX	85
7.2-1: Setup	85
7.2-2: MFX1 (Master Effect1)	86
7.2-3: MFX2 (Master Effect2)	86
7.2-4: MEQ (Master EQ)	86
4. Samplingモード	87
SMPL PAGE MENU	88
SMPL 1.1: Recording	88
1.1-1: Sample	88
1.1-2: Rec. (Recording)	90
1.1-3: In/Pref (Input/Preference)	93
SMPL 2.1: Sample Edit	98
2.1-1: Edit1	98
2.1-2: Edit2	98
SMPL 3.1: Loop Edit	106
3.1-1: Edit1	106
3.1-2: Edit2	107
SMPL 4.1: Multisample	116
4.1-1: Edit1	116
4.1-2: Edit2	116
4.1-3: Pref. (Preference)	117

SMPL 5.1: Memory	118
5.1-1: Memory (Free Memory)	118
5.1-2: No. (Free Number)	118
SMPL 5.2: Controller	118
5.2-1: Ctrls (Controls)	118
SMPL 7.1: Insert Effect	119
7.1-1: Setup	119
7.1-2: IFX	119
5. Globalモード	121
GLOBAL PAGE MENU	121
GLOBAL 1.1: System	121
1.1-1: Basic	121
1.1-2: Pref. (System Preference)	124
1.1-3: Foot	125
1.1-4: AudiIn (Audio In)	126
GLOBAL 2.1: MIDI	127
2.1-1: MIDI	127
GLOBAL 3.1: User Scale	130
3.1-1: Octave	130
3.1-2: All Notes	131
GLOBAL 4.1: Category Name	131
4.1-1: P.0..7 (Prog.00...07)	131
4.1-2: P.8..15 (Prog.08...15)	131
4.1-3: C.0..7 (Comb.00...07)	131
4.1-4: C.8..15 (Comb.08...15)	131
GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit)	132
5.1-1: High (High Sample)	132
5.1-2: Low (Low Sample)	134
5.1-3: Voice (Voice/Mixer)	134
GLOBAL 6.1: Arp.Pattern	135
6.1-1: Setup	135
6.1-2: Edit	137
6. Mediaモード	139
ファイル、ディレクトリ、アイコンについて	139
MEDIA PAGE MENU	140
1.1-1: Load	140
1.1-2: Save	148
1.1-3: Utility	151
1.1-4: Media Information	153

7. Effect Guide 155

Overview 155

1. 各モードでのエフェクトについて 155
2. ダイナミック・モジュレーション(Dmod) 155
3. エフェクトの入出力について 155

インサート・エフェクト(IFX) 156

1. イン / アウト (In/Out) 156
2. ルーティング (Routing) 156
3. ミキサー (Mixer) 158
4. インサート・エフェクトの
MIDIによるコントロール 159

マスター・エフェクト(MFX1, 2) 159

1. イン / アウト (In/Out) 159
2. ルーティング (Routing) 160
3. ミキサー (Mixer) 161
4. マスター・エフェクトの
MIDIによるコントロール 162

マスターEQ 162

Individual Output 162

Filter/Dynamic 164

- 00: No Effect 164
- 01: St.Amp Sim (Stereo Amp Simulation) 164
- 02: St.Compressor (Stereo Compressor) 164
- 03: St.Limiter (Stereo Limiter) 164
- 04: Mltband Limit (Multiband Limiter) 165
- 05: St.Gate (Stereo Gate) 166
- 06: OD/HiGain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah) 166
- 07: St.Para.4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ) 167
- 08: St.Graphic7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ) 168
- 09: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/Auto Wah) 168
- 10: St.Rndm Filter (Stereo Random Filter) 169
- 11: St.Exct/Enhcr (Stereo Exciter/Enhancer) 170
- 12: St.Sub OSC (Stereo Sub Oscillator) 170
- 13: Talking Mod (Talking Modulator) 171
- 14: St.Decimator (Stereo Decimator) 171
- 15: St.AnalogRecd (Stereo Analog Record) 172

Pitch/Phase Mod. 173

- 16: St.Chorus (Stereo Chorus) 173
- 17: St.HarmonicCho (Stereo Harmonic Chorus) 173
- 18: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay) 174
- 19: Ensemble 174
- 20: St.Flanger (Stereo Flanger) 175
- 21: St.Rndm Flang (Stereo Random Flanger) 175
- 22: St.Env.Flanger (Stereo Envelope Flanger) 176
- 23: St.Phaser (Stereo Phaser) 176
- 24: St.Rndm Phasr (Stereo Random Phaser) 177

- 25: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser) 177
- 26: St.BiphaseMod (Stereo Biphase Modulation) 178
- 27: St.Vibrato (Stereo Vibrato) 178
- 28: St.AutoFd Mod (Stereo Auto Fade Modulation) ... 179
- 29: 2Voice Reso (2Voice Resonator) 179
- 30: Doppler 180
- 31: Scratch 181

Mod./P.Shift 182

- 32: St.Tremolo (Stereo Tremolo) 182
- 33: St.Env.Tremlo (Stereo Envelope Tremolo) 182
- 34: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan) 183
- 35: St.Phasr+Trml (Stereo Phaser + Tremolo) 183
- 36: St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator) 184
- 37: Detune 185
- 38: Pitch Shifter 185
- 39: PitchShft Mod (Pitch Shift Modulation) 186
- 40: Rotary SP (Rotary Speaker) 186

ER/Delay 187

- 41: Early Reflect (Early Reflections) 187
- 42: Auto Reverse 188
- 43: LCR Delay (L/C/R Delay) 188
- 44: St/Cross Dly (Stereo/Cross Delay) 189
- 45: St.MltTap Dly (Stereo Multitap Delay) 189
- 46: St.Mod. Delay (Stereo Modulation Delay) 190
- 47: St.DynamicDly (Stereo Dynamic Delay) 190
- 48: St.AutoPanDly
(Stereo Auto Panning Delay) 191
- 49: LCR BPM Delay (L/C/R BPM Delay) 191
- 50: St.BPM Delay (Stereo BPM Delay) 192
- 51: Sequence Dly (Sequence Delay) 192

Reverb 193

- 52: Rev Hall (Reverb Hall) 193
- 53: Rev Smth. Hall (Reverb Smooth Hall) 193
- 54: Rev Wet Plate (Reverb Wet Plate) 193
- 55: Rev Dry Plate (Reverb Dry Plate) 193
- 56: Rev Room (Reverb Room) 194
- 57: Rev Brt. Room (Reverb Bright Room) 194

Mono Mono Chain 195

- 58: P4EQ-Exciter
(Parametric 4-Band EQ - Exciter) 195
- 59: P4EQ-Wah
(Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah) 195
- 60: P4EQ-Cho/FI
(Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger) 196
- 61: P4EQ-Phaser
(Parametric 4-Band EQ - Phaser) 196
- 62: P4EQ-M.Dly
(Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay) 197
- 63: Comp-Wah
(Compressor - Wah/Auto Wah) 197

64: Comp-AmpSim (Compressor – Amp Simulation)	198
65: Comp-OD/HG (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)	198
66: Comp-P4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ)	198
67: Comp-Cho/Fl (Compressor – Chorus/Flanger)	199
68: Comp-Phaser (Compressor – Phaser)	199
69: Comp-M.Dly (Compressor – Multitap Delay)	200
70: Limit-P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)	200
71: Limit-Cho/Fl (Limiter – Chorus/Flanger)	201
72: Limit-Phaser (Limiter – Phaser)	201
73: Limit- M.Dly (Limiter – Multitap Delay)	201
74: Exct-Comp (Exciter – Compressor)	202
75: Exct-Limiter (Exciter – Limiter)	202
76: Exct-Cho/Fl (Exciter – Chorus/Flanger)	203
77: Exct-Phaser (Exciter – Phaser)	203
78: Exct-M.Dly (Exciter – Multitap Delay)	203
79: OD/HG-AmpSim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)	204
80: OD/HG-Cho/Fl (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)	204
81: OD/HG-Phaser	205
82: OD/HG- M.Dly (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)	205
83: Wah-AmpSim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)	206
84: Deci-AmpSim (Decimator – Amp Simulation)	206
85: Deci-Comp (Decimator – Compressor)	206
86: AmpSim-Trml (Amp Simulation – Tremolo)	207
87: Cho/Fl-M.Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)	207
88: Phasr-Cho/Fl (Phaser – Chorus/Flanger)	207
89: Reverb-Gate	208

Master EQ	209
Master EQ	209

8. 付 録 211

Alternate Modulation Source (AMS)	211
Alternate Modulation について	211
Alternate Modulation Source について	211
AMS (Alternate Modulation Source) List	212
Alternate Modulation の設定	214
各パラメータ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	214

Dynamic Modulation Source (Dmod)	217
Dynamic Modulation Source List	217
BPM/MIDI SYNC 機能について	219
SW1/2 Assign	220
SW1, SW2 Assign List	220
Knob 1...4 B Assign	221
Realtime Control Knobs B Assign List	221
Foot Switch Assign List	222
Foot Switch Assign	222
Foot Pedal Assign	223
Foot Pedal Assign List	223
本機コントローラ操作時のMIDI送信	224
コントロール・チェンジ送受信時の本機動作	226
MIDIアプリケーション	229
MIDI について	229
MIDI 機器 / コンピュータとの接続	229
本機が送受信する MIDI メッセージ	230
各種メッセージ	240
データ互換性	245
Mediaモード資料	247
対応チャックについて	247
コルグ・フォーマットのファイルについて	248
オプションEXB-SMPL	253
オプション・ボードと使用できるメモリーについて	253
オプション・ボード / メモリー 取り付け時の注意	254
オプション・ボード / メモリーの取り付け方法	254

索 引 258

- * 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。
- * SmartMedia™(スマートメディア)は、株式会社 東芝の登録商標です。
- * 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

1. Program モード

PROG PAGE MENU

モードでの各ページの選択は次の方法で行います。

[MENU]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。

ページ下の[F1]～[F7]キーを押して選択したいページを選びます。同じキーを押すと下方向へ移動します。

またカーソル・キー[▲]、[▼]、[▶]、[◀]を押すことによっても移動します。

[F8] (“ Open ”)キーを押してページを表示します。

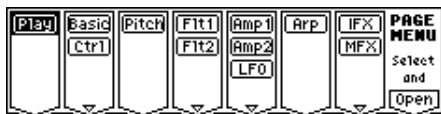
選択したページに複数のページがある場合は、タブの下の[F1]～[F7]キーを押して選択したいページを選びます。

note その他の選択方法

[MENU]キーを押しながらテン・キー[0]～[9]で2桁のページ・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5.3: Ed - LFOsページを表示したい場合は、[MENU]キーを押しながら、テン・キー[5]、[3]を順番に入力します。

[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀](-)、[▶](+)を押すと、ページが 1.1 2.1 2.2 3.1 等の順番で1つずつ前後に移動します。



Play 1.1: Play	プログラムの選択と演奏。Performance Editor 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。(※P.1)
Basic 2.1: Ed - Basic	オンシレータ、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設定。(※P.5)
Ctrl 2.2: Ed - Ctrl	コントローラの設定。(※P.9)
Pitch 3.1: Ed - Pitch	ピッチ(音程)に関する設定。ピッチEGの設定。(※P.10)
Flt1 4.1: 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.13)
Flt2 4.2: 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.18)
Amp1 5.1: Ed - Amp1	アンプ1(音量)に関する設定。アンプEG、パン(定位)の設定。(※P.18)
Amp2 5.2: Ed - Amp2	アンプ2(音量)に関する設定。アンプEG、パン(定位)の設定。(※P.22)
LFO 5.3: Ed - LFOs	オンシレータ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.22)
Arp 6.1: Ed-Arp.	アルペジオエーターの設定。(1.1: Playのパラメータとは共通のものは、どちらでもエディット可能)(※P.24)
IFX 7.1: Ed - InsertFX	オンシレータ出力の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.26)
MFX 7.2: 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.28)

PROG 1.1: 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 1.1: PlayでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a)で送受信します。

1.1-1: Program



1.1-1a: Bank, Program Select, Category, Cat. Hold, 10's Hold, (Tempo)

Bank [Bank A...D, G, g(d)]

プログラム・バンクを表示します。
BANK [A]～[GM]キーを押してバンクを選択します。
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...

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。(※工場出荷時のプログラムのリストについては「VNL」)

Bank A	プリロード・プログラム用
Bank B	
Bank C	
Bank D000 ~ 063	
Bank D064 ~ 127	ユーザー・プログラム用(Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したマルチサンプルを使用したプログラム等)
Bank G	GMプログラム
Bank g(d)	GMドラムス・プログラム

Program Select

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

プログラムを選びます。

このパラメータを選び、[INC]/[DEC]キー、テン・キー[0]~[9]、[VALUE]ダイヤルで選びます。

その他、カテゴリからの選択と“ 10's Hold ”を使用した選択方法があります。(※“ Category ”、“ Cat. HOLD ”、“ 10's HOLD ”)

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.125 “ Foot SW Assign ”(GLOBAL 1.1 - 3a)、P.222「 Foot Switch Assign List 」)

Category

[00...15: Name]

プログラム・カテゴリを選択します。

すべてのプログラムは、16個のカテゴリに分類されています。カテゴリを選択し、そのカテゴリに含まれるプログラムを選ぶことができます。

カテゴリからプログラムを選択する方法については“ Cat.HOLD ”、“ Select by Category ”を参照してください。

note 各プログラムにカテゴリを設定するときは“ Write Program ”ダイアログ(1.1 - 1c)で行います。また、カテゴリ名の変更は“ Category Name Prog. 00 - 07, 08 - 15 ”(GLOBAL 4.1 - 1/2)で行います。

Cat. HOLD (Category Hold)

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

“ Category ”でカテゴリを選びます。

“ Program Select ”を選び、[INC]/[DEC]キー、[VALUE]ダイヤルを操作することによって、同じカテゴリのプログラムを順番に選ぶことができます。

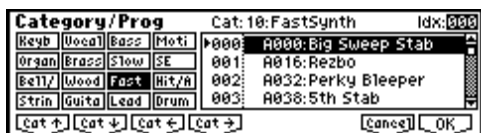
解除するときは、[./HOLD]キーを2回押して **Cat. HOLD** の表示を消します。

note PROG 1.1: 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

[F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。

[F7]キーまたはカーソル・キー[▲]、[▼]を押して、“ Select by Category ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。Select Program by Categoryダイアログが表示されます。



note [CATEGORY]キーを押すことによって、直接Categoryダイアログを表示させることができます。(※BG P.21)

[F1](“ **Cat ↑** ”)、[F2](“ **Cat ↓** ”)、[F3](“ **Cat ←** ”)、[F4](“ **Cat →** ”)キーを押してプログラムが含まれるカテゴリを選びます。

また、カーソル・キー[◀]、[▶]を押して“ Cat: ”を選び、[INC]/[DEC]キー、[VALUE]ダイヤルでカテゴリを選ぶこともできます。

カーソル・キー[▲]、[▼]を押してリスト内のプログラムを選びます。また、カーソル・キー[◀]、[▶]を押して“ Idx: ”を選び、[INC]/[DEC]キー、[VALUE]ダイヤルでプログラムを選ぶこともできます。

実行するときは[F 8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F 7](“ Cancel ”)キーを押します。

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 **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]ノブでも調整できます。

EXTは“ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1-1a)がExternal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。

このパラメータは6.1: Ed-Arp.でも設定できます。

1.1-1b: Program Information

選択しているプログラムの[SW 1]、[SW 2]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。

1.1-1c: UTILITY



各ユーティリティは次の方法で選択します。

[F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。

[F7]キー、またはカーソル・キー[▲]、[▼]、[▶]を押して、実行したいユーティリティを選びます。

[F8](“ OK ”)キーを押して、ダイアログを表示します。

note 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]を押すことで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。

“ 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。工場出荷時、プログラム・カテゴリー・ネーム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 ”(GLOBAL 4.1 - 1/2)で変更することができます。ここで設定したカテゴリーは、Program、Combination、Sequencerの各モードで、プログラムを選択するときにカテゴリーから選ぶことができます。

“ To ”でライト先を選びます。

note BANK [A] ~ [D]キーを押して、バンクを選ぶことができます。

! バンクG、g(d)にはライトできません。バンクG、g(d)のプログラムをエディットしてライトする場合は、バンクA ~ D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、[F5](“ Name ”)キーを押してテキスト・ダイアログへ移り、名前を入力します。(※BG P.43)

ライト・プログラムを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

note [REC/WRITE]キーを押すと、Update Programダイアログが開きます。ここでも、現在選ばれているプログラムへのライトが実行できます。

Select by Category

カテゴリーからプログラムを選びます。(※P.2)

1.1-2: P.Edit (Performance Editor)



1.1-2c

1.1-2a: 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。

1.1-2b: Performance Editor

PROG 2.1 ~ 7.2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などを調整するときや、オリジナルの音色を作るときの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。(※BG P.42)

! 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、LCD画面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2.1: Ed - Basic ~ 7.2: Ed - MasterFXで微調整してください。

MIDI MIDI Filter Exclusive”(GLOBAL 2.1 - 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・チェンジを送信します。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]

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

+ 00でプログラム・パラメータ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1、2のレベル・バランスを調整します。

+ 00でプログラム・パラメータでの設定値になります。

+ 側にすると、設定値よりオシレータ2のレベルが下がります。

+ 10で0になります。オシレータ1のレベルは変化しません。

- 側にすると、設定値よりオシレータ1のレベルが下がります。

- 10で0になります。オシレータ2のレベルは変化しません。

! “ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1a)がSingleのプログラムでは、オシレータ2は発音しません。オシレータ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・レベルを調整します。

+ 00でプログラム・パラメータでの設定値になります。

+ 側にすると、設定値よりアンプ・レベルが上がります。


+ 10で127(最大)になります。

- 側にすると、設定値よりアンプ・レベルが下がります。

- 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・タイムを調整します。
+ 00でプログラム・パラメータでの設定値になります。
+ 側にすると、設定値よりアタック・タイムが長くなります。
+ 10で90になります。
- 側にすると、設定値よりアタック・タイムが短くなります。
- 10で0になります。

 “Attack Time”を調整すると、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整されます。

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・タイムを調整します。
+ 00でプログラム・パラメータでの設定値になります。
+ 側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが長くなります。+ 10で99になります。
- 側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが短くなります。- 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)”を調整します。
+ 00でプログラム・パラメータでの設定値になります。
+ 側にすると設定値よりWetレベルが上がリ、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。
- 側にすると設定値よりWetレベルが下がリ、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)”(7.2-1a)をまとめて調整します。
+ 00でプログラム・パラメータでの設定値になります。
+ 側にすると設定値よりリターン・レベルが上がります。
+ 10で127(最大)になります。
- 側にすると設定値よりリターン・レベルが下がります。
- 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)

■ 1.1-2c: UTILITY

☞ 「Write Program」, 「Select by Category」(1.1 - 1c)

1.1-3: Arp (Arp. Play)

アルペジエーターのパラメータのエディットはPROG 6.1: Ed-Arp.で行いますが、ここでもおもなパラメータをエディットすることができます。PROG 1.1: Playでの演奏中にアルペジオのパターンを変えるなど、リアルタイムのエディットが可能です。またREALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]、[ARP-GATE]、[ARP-VELOCITY]の各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。(☞BG P.27)



1.1-3a: Arpeggiator

Pattern [P000...P004, U000(INT)...215(User)]
Reso (Resolution) [♪♪, ♪, ♪♪, ♪, ♪♪, ♪]
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を設定します(☞「PROG: Ed-Arp.」)。これらのパラメータは6.1: Ed-Arp. Setupページでも設定できます。(☞6.1-1a)

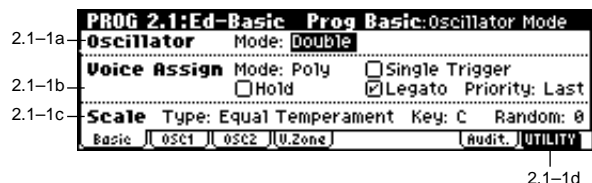
■ 1.1-3b: UTILITY

☞ 「Write Program」, 「Select by Category」(1.1-1c)

PROG 2.1: Ed-Basic

使用するオシレータの基本的な設定を行います。

2.1-1: Basic (Prog Basic)



2.1-1a: Oscillator

Mode (Oscillator Mode) [Single, Double, Drums]

プログラムのタイプ(オシレータを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(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(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。

2.1-1b: 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。鍵盤を離した後でも、鍵盤を押し続けているように動作します。“ Amp1 EG ”、“ Amp2 EG ”(5.1 - 3a、5.2 - 3)の“ S(Sustain Level) ”を0に設定しないと音が鳴り続きますので注意してください。

ドラムス・プログラムの演奏に最適です。“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 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 5.1 - 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・オンの場合、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。オシレータの発音、エンベロープ、LFOはリセットせずにオシレータ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・オン時に常にリトリガーします。

レガート・オフの場合、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。

2.1-1c: Scale

Type (Scale Type) [Equal Temperament...User Octave 15]

本機内の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(ペロッグ): 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 ”(GLOBAL3.1 - 2a)で全音域(C - 1 ~ G9)を設定した音階です。

User Octave 00 ~ 15: “ User Octave Scale ”(GLOBAL3.1 - 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 1.1 - 1a)で補正してください。

2.1-1d: UTILITY



「 Write Program 」(1.1 - 1c)

各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1 - 1c: 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とコピー元となるプログラムを選択します。BANK [A] ~ [GM]キーを押してバンクを選ぶことができます。

“ To ”でコピー先のオシレータを選択します。

コピー・オシレータを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Swap Oscillator

オシレータ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・オシレータを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

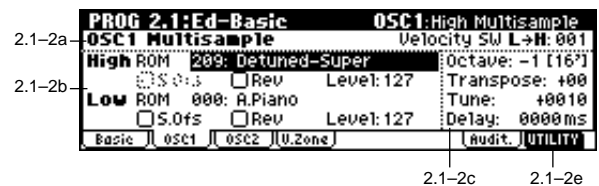
“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1a)がDoubleのときのみ選択できます。

2.1-2: OSC1

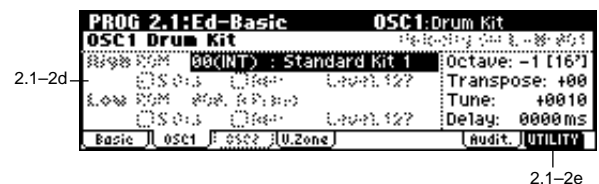
オシレータ1、2で使うプログラムの基本となる音源波形であるマルチサンプルやドラムキットを選びます。

使用できるROMマルチサンプル(プリセット・マルチサンプル)は425種類、ドラムキットは33種類です。RAMマルチサンプルは、別売オプションEXB-SMPL搭載時にSamplingモードで作成したり、Mediaモードでロードしたマルチサンプルが使用できます。

次図は、“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1a)をDoubleにしたときのLCD画面です。Singleにすると、OSC2ページのパラメータは表示、設定できません。



次図は、“ Mode(Oscillator Mode) ”(2.1 - 1a)をDrumsにしたときのドラムキットの表示です。



2.1-2a: 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 ”(2.1 - 2b)で設定したオシレータ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。

2.1-2b: High, Low

マルチサンプルを選びます。

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整できます。

High:**High MS Bank** [ROM, RAM]**High Multisample** [000...424, 000...999]


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[※](2.1 - 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。


ROM: プリセット・マルチサンプルが選べます。

* High Multisample[※]で、000 ~ 424から選びます。

RAM: Samplingモードで作成したマルチサンプルやMediaモードでロードしたマルチサンプルが使用できます。(別売オプションEXB-SMPL、サンプル・データ用RAMメモリー搭載時)

* High Multisample[※]で000 ~ 999から選びます。

 サンプル・データ用RAMメモリーを搭載していない場合、RAMを選択するとプログラムは発音しません。

 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は無効になります。

On(チェックする): あらかじめマルチサンプルごとに決められたスタート・オフセット用の位置からスタートします。

ただし、RAMバンク選択時は、選択したマルチサンプルによって異なります。以下のようなサンプルを含むマルチサンプルを選択した場合、チェックすると、ループ・スタート・アドレスより再生がスタートします。

- Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でレコーディング(サンプリング)したサンプル
- Mediaモードでロード後、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でループ・スタート・アドレスをエディットしたサンプル
- MediaモードでAKAI、AIFF、WAVEファイルのロード時に自動的にループ・スタート・アドレスが設定されたサンプル

Off(チェックしない): マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (High Reverse) [Off, On]


マルチサンプルをリバース再生します。ROMでもともとループに設定してあるマルチサンプルや、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でループに設定したRAMのマルチサンプルもワン・ショットでリバース再生します。また、もともとリバースに設定してあ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): 発音時、マルチサンプルがリバース再生します。

Off(チェックしない): マルチサンプルが通常の発音になります。

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

マルチサンプルの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:

OSC1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[※](2.1 - 2a)の値未満のときに発音します。

Low MS Bank [ROM, RAM]**Low Multisample** [000...424, 000...999]**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。

2.1-2c: Octave, Transpose, Tune, Delay**Octave** [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

音程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'(フィート)です。

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。

Tune [-1200...+1200]

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 [0ms...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、「Amp1 EG[※]」、「Amp2 EG[※]」(5.1 - 3a、5.2 - 3)の「S(Sustain Level)」を0に設定してください。


2.1-2d: OSC1 Drum Kit**Drum Kit****[00(INT)...15(INT), 16(User)...23(User), 24(GM)...32(GM)]**

ドラムキットを選びます。

00(INT) ~ 15(INT)	プリロード・ドラムキット
16(User) ~ 23(User)	ユーザー・ドラムキット用
24(GM) ~ 32(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']]

音程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ません。必要がなければ0に設定します。

Tune [-1200...+1200]

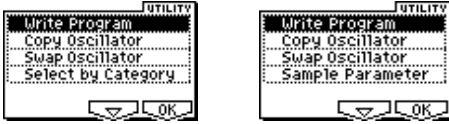
ピッチをセント単位で設定します。

個々のドラムキットのピッチは、GLOBAL 5.1: DKitで設定します。

Delay [0ms...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、Amp1 EGの“S(Sustain Level)”(5.1-3a)を0に設定してください。

2.1-2e: UTILITY



「Write Program」(1.1-1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1c: 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びます。操作方法は、「Select by Category」(P.2)を参照してください。



note このコマンドは以下の条件で、2.1-2b: High, Lowのパラメータを選択しているときに有効です。

- “Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1a)をSingleまたはDoubleに設定
- “High MS Bank”、“Low MS Bank”(2.1-2b)をROMに設定

Sample Parameters

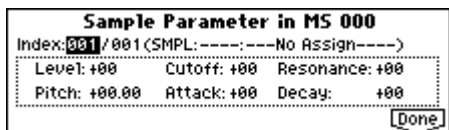
別売オプションEXB-SMPLを搭載したときに表示され、設定できません。

RAMマルチサンプルの、インデックスごとのサンプルの再生レベル、カットオフ、レゾナンス、ピッチ、アタック、ディケイを調整します。

note このコマンドは、“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1a)がSingleまたはDoubleで、“High MS Bank”、“Low MS Bank”でRAMを設定したOSC1、OSC2の2.1-2b: High, Lowのパラメータを選択しているときに有効です。

設定は選択したマルチサンプルに対して行われます。他のオシレータやプログラムで、そのマルチサンプルを選択した場合も、その設定が使用されます。

“Sample Parameters”を選び、ダイアログを表示します。



Index: 設定するインデックスを指定します。「/」後の数字は選択しているマルチサンプルでの総インデックス数を示します。SMPL: インデックスに設定しているサンプル・ナンバーとネームを表示します。

各インデックスに対して、以下の設定が行えます。

Level: 音量を設定します。“Level (High, Low Level)”(2.1-2b)と“Level(Amp1, 2 Level)”(5.1-1a, 5.2-1)の設定を基準に - 値でレベルは下がり、+ 値でレベルは上がります。+99で2倍の音量、-99で発音しません。このパラメータは“Level”(SMPL 4.1-2a)とリンクしています。Samplingモードで設定している値をここに表示します。

Cutoff: フィルターのカットオフを設定します。Filter1、2の“Frequency”(4.1-1b/1c, 4.2-1)にここで値を加算したのになります。

Resonance: フィルターのレゾナンス・レベルを設定します。Filter 1、2の“Resonance”(4.1-1b, 4.2-1)にここで値を加算したのになります。

Pitch: 再生ピッチをセント単位で調整します。+12.00がオクターブ・アップ、-12.00がオクターブ・ダウンとなります。このパラメータは“Pitch”(SMPL 4.1-2a)とリンクしています。Samplingモードで設定している値をここに表示します。

Attack: フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを設定します。“Filter1 EG”、“Filter2 EG”、“Amp1 EG”、“Amp2 EG”(4.1-5a, 4.2-5, 5.1-3a, 5.2-3)の“A(Attack Time)”にここで値を加算したのになります。

Decay: フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイムを設定します。“Filter1 EG”、“Filter2 EG”、“Amp1 EG”、“Amp2 EG”の“D(Decay Time)”にここで値を加算したのになります。

[F8] (“Done”)キーを押すと実行し、ダイアログが閉じます。

このコマンドを実行後、コンペアは行えませんが注意してください。

2.1-3: OSC2

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1-1a)をDoubleにしたときのみ表示します。

パラメータの動作と設定方法は、「2.1-2: OSC1」を参照してください。

2.1-4: V.Zone (Velocity Zone)

オシレータ1、2のベロシティによる発音範囲を設定します。各オシレータの“Velocity SW L H”(2.1-2a)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。



2.1-4b

2.1-4a: OSC 1/2 Velocity Zone

OSC1 Bottom [001...127]

オシレータ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。

 [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。

2.1-4b: UTILITY

 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

2.1-5: Audit. (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)を再生できます。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。




2.1-5a

2.1-5b

2.1-5a: 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。( 「VNL」)

000: Offでは、リフは再生しません。


Transpose [-24...+24]

オーディション・リフの音程を半音単位で調整します。

 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。

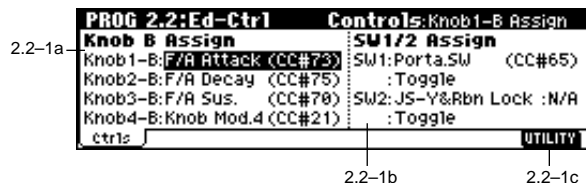
2.1-5b: UTILITY

 「Write Program」(1.1 - 1c)

PROG 2.2: Ed-Ctrl

ProgramモードのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードおよび[SW1],[SW2]キーの機能を設定します。

2.2-1: Ctrls (Controls)




2.2-1a


2.2-1b


2.2-1c


2.2-1a: 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.221)

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)  [Off...MIDI CC#95]

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

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

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

2.2-1b: SW1/2 Assign

[SW1],[SW2]キーの機能をアサインします。「SW1, SW2 Assign List」 P.220)

SW1 Assign  [Off...AfterT Lock]

[SW1]キーに機能をアサインします。

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

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にだけオンになります。

SW2 Assign  [Off...AfterT 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。

 “SW1 Assign”、“SW2 Assign”の以下の値は設定できません。

すが、実際の効果はありません。

本機とTRITONシリーズ(TRITON/TRITONpro/TRITONproX/TRITON-Rack)では、共通な機能に関するプログラム・データの互換性が保たれています。

TRITONシリーズで作成したプログラムは、本機にロードして使用できます。

互換性をとるために、本機ではこれらの無効なバリューが設定できるようになっています。

N/AはNot Available(無効)を意味しています。

Ribbon Lock : N/A
JS X&Rbn Lock : N/A
JS+Y&Rbn Lock : N/A
JS - Y&Rbn Lock : N/A

■ 2.2-1c: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

PROG 3.1: Ed-Pitch

オシレータ1、2のピッチ・モジュレーションを設定します。

3.1-1: OSC1

オシレータ1のキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラ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/オフとかがり方を設定します。



3.1-1d

3.1-1a: Pitch

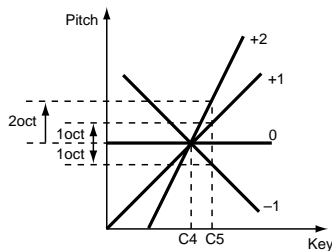
Pitch Slope [-1.0...+2.0]

通常は、+ 1.0に設定します。

+の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、-の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

0に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。

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などのリボン・コントローラを押さえたとき)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・コントローラの中心より右を押さえるとピッチが上がり、-の値ではピッチが下がります。

例えば、+12に設定してリボン・コントローラの右端を押すと、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。

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に設定してジョイスティックを右側に倒すと、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。

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

ジョイスティックを左側に傾けたときに、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に設定してジョイスティックを左側に倒すと、弾いた鍵盤の5オクターブ下の音になるまでピッチが変化します。これを利用すると、ギターのアーム・ダウンのような効果が得られます。

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

オシレータ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。「AMS List」☞P.212)

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に設定すると、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AfterTにして鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。(☞P.214)

3.1-1b: Pitch EG

Intensity [-12.00...+12.00]

EG(Pitch EG)ページ(3.1 - 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。「AMS List」☞P.212)

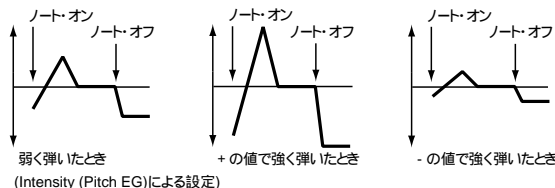
Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

“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、ベロシティでピッチ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.214)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 “ Intensity ”、“ AMS(Pitch EG AMS) ”によるそれぞれの設定の加算で、ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。

3.1-1c: 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、かかり方を設定します。[SW1]または[SW2]キーをPorta.SW(CC#65)に設定している場合は、SW1またはSW2によるオン/オフとここでの設定により効果がかかります。

(≒P.212「AMS List」、≒P.220「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。

■ 3.1-1d: UTILITY

≒「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

3.1-2: OS1lfo (OSC1 LFO)

オシレータ1のLFO1、LFO2によるピッチ変化量を設定します。

PROG 3.1:Ed-Pitch		OSC1 LFO:LFO1 Intensity	
Pitch LFO1/2 Modulation			
LFO1 Intensity:	+00.00	AMS: AfterT	Intensity: +00.25
JS+Y Int.:	+01.00	AMS: Off	Intensity: +00.00
LFO2 Intensity:	+00.00		
JS+Y Int.:	+00.00		
OSC1	[0511f0]	OSC2	[0521f0]
			UTILITY

3.1-2b

3.1-2a: Pitch LFO1/2 Modulation

LFO1:

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

OS1 LFO1 ページ(5.3 - 1)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。

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。(「AMS List」≒P.212)

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に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00にすると最大±1オクターブのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOが逆相になります。

例えば、“ AMS(LFO1 AMS) ”をAfterTにして鍵盤を押し込んだとき、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。

“ Intensity(LFO1 Intensity) ”、“ JS+Y Int.(LFO1 JS+Y Int.) ”、“ AMS(LFO1 AMS) ”によるそれぞれの設定の加算で、OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します。(≒P.214)

LFO2:

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

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。

■ 3.1-2b: UTILITY

≒「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

3.1-3: OSC2

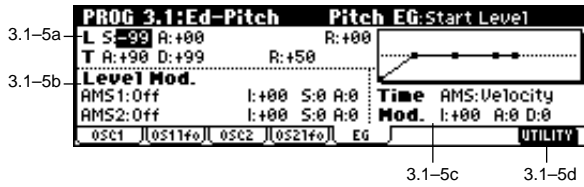
オシレータ2のキー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントロールの選択と効果の深さを設定します。また、ピッチEGによるピッチ変化量や、ポルタメントのオン/オフとかかり方を設定します。各パラメータの説明は前述の「3.1 - 1: OSC1」を参照してください。

3.1-4: OS2lfo (OSC2 LFO)

オシレータ1のLFO1、LFO2によるピッチ変化量を設定します。各パラメータの説明は前述の「3.1 - 2: OS1lfo」を参照してください。

3.1-5: EG (Pitch EG) AMSOURCE

オシレータ1/2に、ピッチの時間的変化を与えるピッチEGを設定します。
 ここで設定したEGのオシレータ1/2のピッチへの深さは、“Pitch EG”(3.1 - 1b、3.1 - 3)で調整します。



3.1-5a: Pitch EG

ピッチの時間的変化を設定します。

L (Level):

ピッチが変化する量を設定します。

“Pitch EG”の“Intensity”(3.1 - 1b、3.1 - 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):

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。

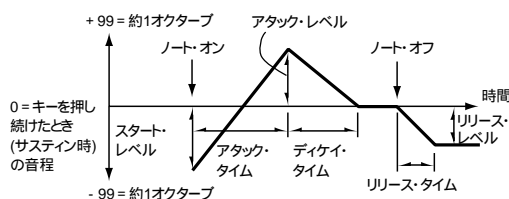
D (Decay Time) [0...99]

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。

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



3.1-5b: Level Mod. (Level Modulation)

ピッチEGの“L(Level)”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)”をコントロールするソースを選択します。
 (「AMS List」P.212)

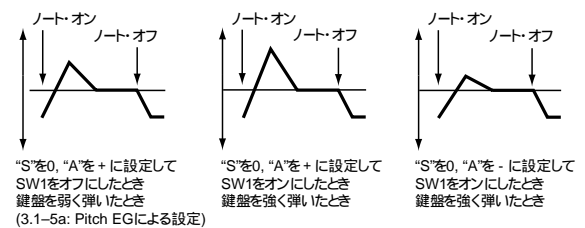
I (AMS1 Intensity)

[-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”(3.1 - 5a)で設定したレベルで動作します。
 例えば、“AMS1 (Level Mod. AMS1)”がSW1 #80のとき、[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(“SW1/2 Assign”(2.2 - 1b)をSW1 Mod. (CC#80)に設定します)。“I(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。

また、“AMS1”がVelocityのときは、“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。

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。“I(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。“I(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。

3.1-5c: Time Mod. (Time Modulation)

ピッチEGの“ T(Time) ”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) ”をコントロールするソースを選択します。
(「AMS List」P.212)

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

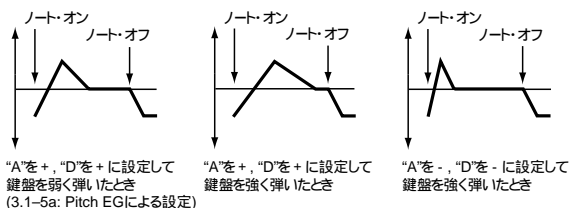
“ AMS(Time Mod. AMS) ”の効果の深さと方向を設定します。
0にすると“ Pitch EG ”(3.1 - 5a)で設定したタイムで動作します。
EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値でその次のタイムが決まります。
例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネート・モジュレーションの値でディケイ・タイムが決まります。

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。

例えば、“ AMS(Time Mod. AMS) ”がVelocityのとき、“ I(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) ”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。“ I(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。“ I(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。

■ 3.1-5d: UTILITY

「 Write Program 」(1.1 - 1c)、「 Copy Oscillator 」、「 Swap Oscillator 」(2.1 - 1d)

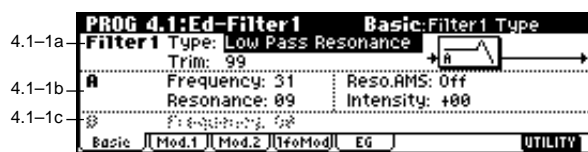
PROG 4.1: Ed-Filter1

オシレータ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) ”(2.1 - 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。

4.1-1: Basic

フィルター1(オシレータ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。



4.1-1d

4.1-1a: Filter1

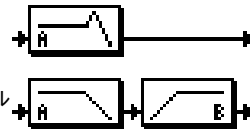
Type (Filter1 Type)

[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]

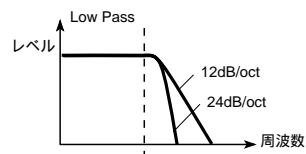
OSC1から出力された音声信号をフィルター1Aへ入力するレベルを設定します。

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。

4.1-1b: 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、明るい(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。(「AMS List」P.212)

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。

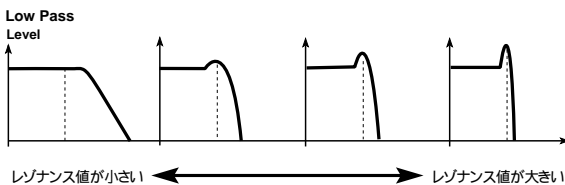
例えばVelocityを設定したとき、ベロシティの強弱でレゾナンスの向き方をコントロールします。

+ 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。

レゾナンスのレベルは“ Resonance(A Resonance) ”、“ Intensity (AMS Intensity) ”によるそれぞれの設定の加算で決まります。

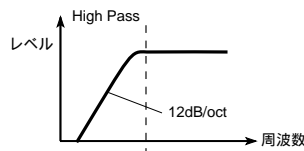
レゾナンスによる効果



4.1-1c: B (Filter B)

“ Type(Filter1 Type) ”(4.1 - 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]

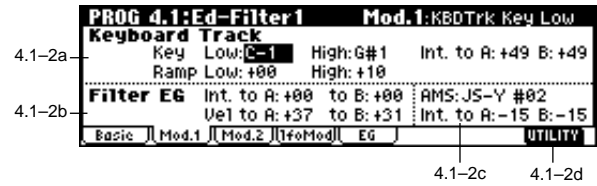
フィルター 1B のカットオフ周波数を設定します。

4.1-1d: UTILITY

「 Write Program 」(1.1 - 1c)、「 Copy Oscillator 」、「 Swap Oscillator 」(2.1 - 1d)

4.1-2: 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。



4.1-2a: Keyboard Track [AMSOURCE]

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) ”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。

note 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も入力できます。

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。

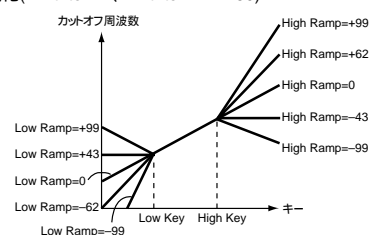
Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

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。従って、“ Resonance(A Resonance) ”(4.1 - 1b)を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応ようになります。

“ 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))

4.1-2b: 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) ”、“ T(Time) ”(4.1 - 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) ”、“ T (Time) ”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]

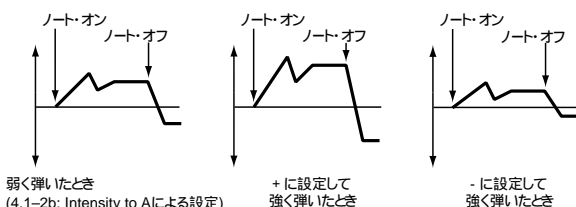
フィルター 1A のカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルター 1 EG (“ Filter1 EG ”4.1 - 5で設定)を、ペロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

+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変化を与えるフィルター 1 EG を、ペロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。(※ Vel to A (Velocity to A))

カットオフ周波数の変化



■ 4.1-2c: 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。(「 AMS List 」※P.212)

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。

効果のかけ方については“ 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。

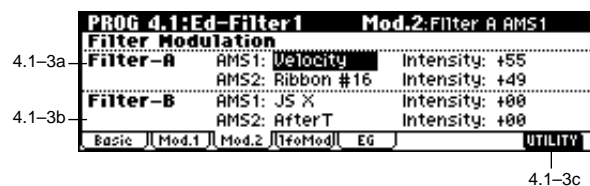
■ 4.1-2d: UTILITY

※ 「 Write Program 」(1.1 - 1c)、「 Copy Oscillator 」、「 Swap Oscillator 」(2.1 - 1d)

4.1-3: 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を設定します。

“ Type(Filter Type) ”(4.1 - 1a)が Low Pass Resonance のときは、フィルター B に関するパラメータは表示しません。



4.1-3a: 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。(「 AMS List 」※P.212)

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。“ 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) ”(4.1 - 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 ”)

■ 4.1-3b: Filter-B Modulation

“Type(Filter Type)”(4.1 - 1a)がLow Pass & High Passのときに表示します。

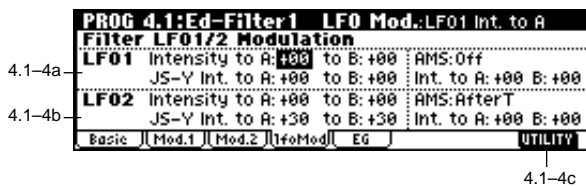
フィルター1Bのカットオフ周波数に、2つのオルタネート・モジュレーションで変調をかけます。(※ Filter - A Modulation)

■ 4.1-3c: UTILITY

※ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

4.1-4: lfoMod (LFO Modulation)

フィルター1(オシレータ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。



4.1-4a: Filter LFO1 Modulation

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

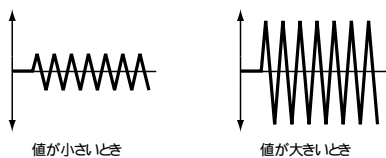
フィルター1Aのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1(5.3 - 1aで設定)で変調する深さと方向を設定します。

- 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]

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]

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。(「AMS List」※P.212)

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”がAfterTのとき、設定した値が大きいほど、鍵盤を押し込んだときの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))

4.1-4b: 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(5.3 - 2で設定)の効果の深さを調整します。(※

“Filter LFO1 Modulation”4.1 - 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]

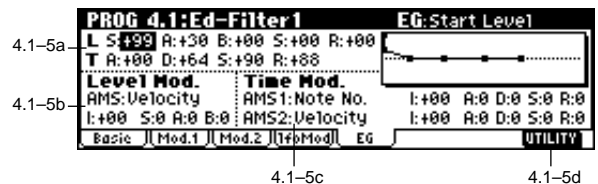
■ 4.1-4c: UTILITY

※ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

4.1-5: 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”(4.1 - 2b)で設定します。



4.1-5a: Filter1 EG

フィルター1 EGの時間的な変化を設定します。

L (Level):

“Type(Filter Type)”(4.1 - 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”(4.1 - 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):

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]

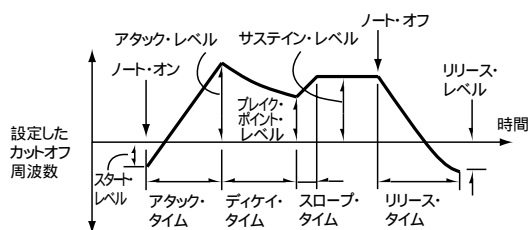
アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

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・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

**4.1-5b: Level Mod. (Level Modulation)**

フィルター 1 EG の "L(Level)" 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)]

フィルター 1 EG の "L(Level)" をコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.212)

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 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。0 にすると、"Filter1 EG"(4.1 - 5a) 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 では変化はありません。

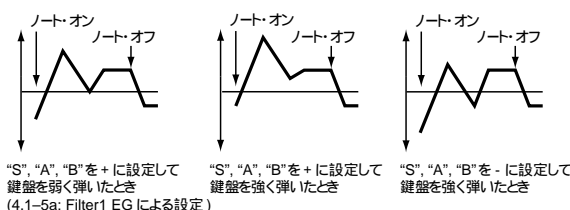
A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

"AMS(Level Mod. AMS)" による "A(Attack Level)" の変化の方向を設定します。"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 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。"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 では変化はありません。

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

**4.1-5c: Time Mod. (Time Modulation)**

フィルター 1 EG の "T(Time)" 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)]

フィルター 1 EG の "T(Time)" をコントロールするソースを選択します。(「AMS List」P.212)

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 Flt KTr +/- のとき、"Keyboard Track"(4.1 - 2a) の設定によって EG の "T(Time)" をコントロールします。"I" が + の値で "Ramp(Ramp Setting)"(4.1 - 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。

0 にすると "Filter1 EG"(4.1 - 5a) に設定した時間で動作します。

"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。“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。“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。

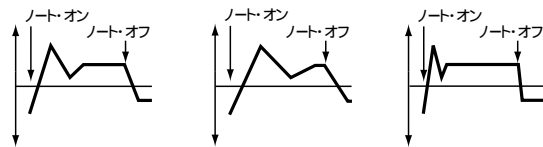
S (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

“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。“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。“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+に設定して鍵盤を弱く弾いたとき “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

(4.1-5a: 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, +]

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

■ 4.1-5d: UTILITY



☞「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: 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、[F8]キーを押すと「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、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せん。例えば5.1 - 3dでシンクさせると、ここでもシンクします。

note “Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDoubleのときのみ選択できます。

PROG 4.2: Ed-Filter2

4.2-1: Basic

4.2-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1)

4.2-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2)

4.2-4: lfoMod (LFO Modulation)

4.2-5: EG (Filter2 EG) **AMSource**

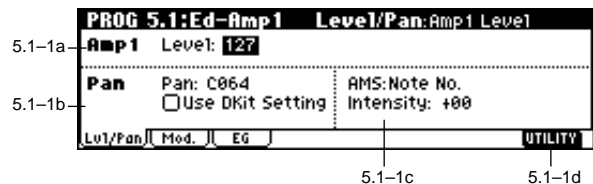
オシレータ2の音色をコントロールするフィルター2を設定します。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続を選択します。“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDoubleのときフィルター2が使用できます。(☞「PROG 4.1: Ed-Filter1」)

PROG 5.1: Ed-Amp1

オシレータ1の音量をコントロールするアンプ1を設定します。またパンも設定します。

5.1-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

オシレータ1の音量とパンを設定します。



5.1-1a: Amp1 Level

Level (Amp1 Level)

[0...127]

オシレータ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 2.1 - 1a)でコントロールします。

5.1-1b: Pan

Pan (Amp1 Pan) [Random, L001...C064...R127]

オシレータ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 2.1 - 1a)でコントロールします。

Use DKit Setting [Off, On]

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDrumsのときに有効です。

On(チェックする): Drum KitでKeyごとに設定した“Pan”(GLOBAL 5.1 - 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): Drum Kitのすべてが“Pan(Amp1 Pan)”の設定になります。

5.1-1c: 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(「AMS List」P.212)。

“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。

5.1-1d: UTILITY

「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

5.1-2: Mod. (Amp1 Modulation)

アンプ1(オシレータ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 5.1:Ed-Amp1		Mod.:KBDTrk Key Low	
5.1-2a	Keyboard Track	Key Low:F#4	High:F#4
		Ramp Low:+04	High:+00
5.1-2b	Amp Mod.	Velocity Int:+50	AMS:AfterT Int:+00
	LF01 Mod.	Intensity:+00	AMS:Off Int:+00
	LF02 Mod.	Intensity:+00	AMS:Off Int:+00
	Lu1/Pan Mod.	EG	UTILITY
		5.1-2c	5.1-2d

5.1-2a: Keyboard Track

オシレータ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。

note 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も設定できます。

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。

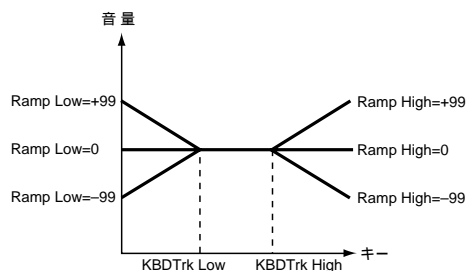
Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

+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



5.1-2b: Amp Mod., LFO1 Mod., LFO2 Mod.

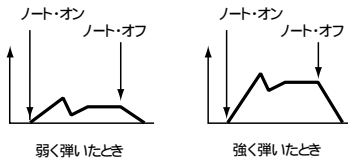
オシレータ1の音量を、ペロシティ、OSC1 LFO1、OSC1 LFO2、でコントロールするための設定をします。

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1の音量を“ OSC1 LFO1 ”(5.3 - 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1の音量を“ OSC1 LFO2 ”(5.3 - 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。

5.1-2c: 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(「AMS List」☞P.212)。(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け方も小さくなります。
例えば「AMS(Amp AMS)」がAfterTのとき、+の値にして鍵盤を押し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。-の値にして鍵盤を押し込むと、音量は下がります。

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

オシレータ1の音量を“ OSC1 LFO1 ”(5.3 - 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。(「AMS List」☞P.212)

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1の音量を“OSC1 LFO2”(5.3 - 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。(「AMS List」☞P.212)

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

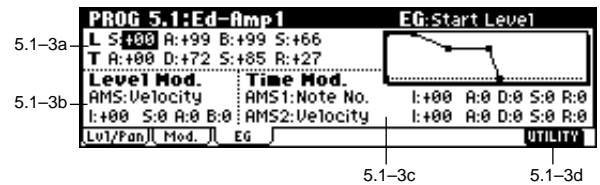
設定の絶対値が大きいほど“AMS”による“OSC1 LFO2”の効果が大きくなります。-の値でLFOは逆相になります。

5.1-2d: UTILITY

☞「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

5.1-3: EG (Amp1 EG) AMSSource

オシレータ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。



5.1-3a: Amp1 EG

アンプ1EGの時間的な変化を設定します。

L (Level):

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」と鳴りたいときは、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]

スロープ・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:

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]

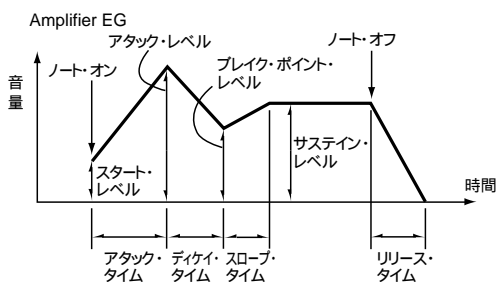
アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

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、音量が0になるまでの時間を設定します。



5.1-3b: Level Mod. (Level Modulation)

“ Amp1 EG ”(5.1 - 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。
(「AMS List」P.212)

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 ”(5.1 - 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にすると変化させません。

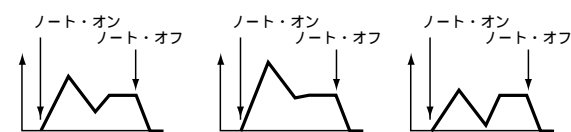
A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

“ 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にすると変化させません。

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にすると変化させません。

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



“S”を0, “A”, “B”を+に設定して鍵盤を弱く弾いたとき (5.1-3a: 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

5.1-3c: Time Mod. (Time Modulation)

“ Amp1 EG ”(5.1 - 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。
(「AMS List」P.212)

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 ”(5.1 - 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 ”(5.1 - 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。

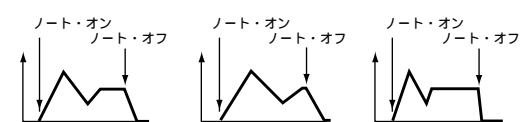
S (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

“ 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, +]

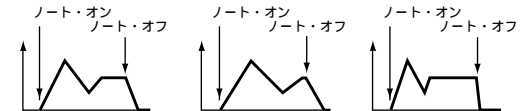
“ AMS1 ”による“ R(Release Time) ”の変化の方向を設定します。“ I(AMS1 Intensity) ”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

Amp1 EG 変化 (タイム)
(AMS=Amp KTRk + / +, Intensity= +の値)
(Amp Keyboard Track(5.1-2a) Low Ramp= +の値、High Ramp= +の値の場合)



5.1-3a: 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)



“A”, “D”, “S”, “R”を+にして鍵盤を弱く弾いたとき
 “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
 5.1-3a: Amp1 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, +]
 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。(※“AMS1(Time Mod. AMS1)”~“R (AMS1 SW Release)”)

■ 5.1-3d: UTILITY



「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Oscillator」、「Swap Oscillator」(2.1 - 1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: 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、[F8]キーを押すと「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を同時に編集できます(どちらか片方を編集すると、もう一方も変化します)。(※4.1 - 5d **note**)

PROG 5.2: Ed-Amp2

オシレータ2の音量をコントロールするアンプ2EGを設定します。またパンも設定します。

5.2-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

5.2-2: Mod. (Amp2 Modulation)

5.2-3: EG (Amp2 EG) **AMS**Source

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDoubleのときに表示します。(※「5.1: Ed - Amp1」)

PROG 5.3: Ed-LFOs

オシレータ1、2のPitch、Filter、Ampを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレータごとに2つのLFOが使用できます。Pitch、Filter、Amp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。

5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1) **AMS**Source

オシレータ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。



5.3-1a: OSC1 LFO1

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

LFO波形を選びます。いくつかのLFO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。

Triangle 0		Step Triangle - 4	
Triangle 90		Step Triangle - 6	
Triangle Random	Key On時に初期位相が不規則に変化	Step Saw - 4	
Saw 0		Step Saw - 6	
Saw 180		Random1 (S/H):	間隔が一定でレベルがランダムに変化する、一般的なサンプル&ホールド(S/H)のタイプです。
Square		Random2 (S/H):	間隔がランダムでレベルもランダムに変化します。
Sine		Random3 (S/H):	間隔がランダムで最大レベルと最小レベルに交互に変化します(間隔がランダムな矩形波)。
Guitar		Random4 (Vect.)	
Exp.Triangle		Random5 (Vect.)	
Exp.Saw Down		Random6 (Vect.)	
Exp.Saw Up		Random1 - 3を滑らかに変化させるタイプです。アコースティック楽器等の不安定さを再現するとき使用します。	

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に設定すると、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に設定すると、ギター・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。なお、“Waveform”のGuitarは、“Offset”を0にしても、+の領域で振動します。

オフセットの設定と、ピブラートのピッチの変化



Key Sync. [Off, On]

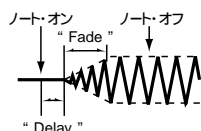
On(チェックする): 鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、鍵盤ごとに独立したLFOが動作します。

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の効果がかかります。(このとき、“Delay”や“Fade”の効果は、最初にスタートしたLFOにだけかかります。)

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にだけかかります。

“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効果がかかりはじめ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にだけかかります。

5.3-1b: 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整します。

AMS1 (Freq. AMS1) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

オシレータ1用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.212)。OSC1 LFO1はOSC1 LFO2から変調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。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1のLFOが遅くなります。中心になるキーはC4です。

また“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1用のLFO1のフリクエンシー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)”

5.3-1c: 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”(5.3 - 1a)、Freq.Mod(5.3 - 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に設定すると、LFOは4拍での1周期になります。

アルペジエーター、シーケンサーの“♪(Tempo)”を変化させても、LFOは常に4拍周期となります。

■ 5.3-1d: UTILITY



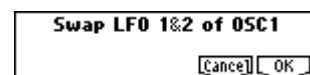
☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: 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(5.3 - 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[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

5.3-2: 1 LFO2 (OSC1 LFO2)

オシレータ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(※「5.3 - 1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)」。ただし、Freq.Modの“AMS1(Freq. AMS1)”、“AMS2(Freq. AMS2)”ではLFOで変調をかけることができません。

5.3-3: 2 LFO1 (OSC2 LFO1)

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDoubleのときに有効になります。オシレータ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。(※「5.3 - 1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)」)

5.3-4: 2 LFO2 (OSC2 LFO2)

“Mode(Oscillator Mode)”(2.1 - 1a)がDoubleのときに有効になります。オシレータ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。(※「5.3 - 1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)」、「5.3 - 2: OS1LFO2 (OSC1 LFO2)」)

PROG 6.1: Ed-Arpeg. (Arpeggiator)

プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。これらの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 1.1-1c): 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。

また、REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブ、[ARP-GATE]ノブ、[ARP-VELOCITY]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.238)

note “Pattern”、“Resolution”、“Octave”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”、“♪ (Tempo)”は1.1: PlayのArpeg. Playページでも設定できます。

6.1-1: Setup (Arpeg. Setup)



6.1-1a: Arpeggiator Setup

※ BG P.99を参照してください。

Pattern* [P000...P004, U000(INT)...U215(User)]

アルペジオ・パターンを選択します。

P000: UP	プリセット・アルペジオ・パターン
P001: DOWN	プリセット・アルペジオ・パターン
P002: ALT1	プリセット・アルペジオ・パターン
P003: ALT2	プリセット・アルペジオ・パターン
P004: RANDOM	プリセット・アルペジオ・パターン
U000(INT)...U199(INT)	プリロード・ユーザー・アルペジオ・パターン用
U200(User)...U215(User)	ユーザー・アルペジオ・パターン用

P000 ~ P004はプリセット・アルペジオ・パターン、U000(INT) ~ U215(User)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 6.1で作成することができます。

note U000(INT) ~ U215(User)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 6.1 - 1c)の設定によってアルペジオの展開が異なります。

Reso (Resolution)* [♪₃, ♩, ♩₃, ♩₃, ♩₃, ♩₃]

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♪₃, ♩, ♩₃, ♩₃, ♩₃, ♩₃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(INT) ~ U215(User)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。

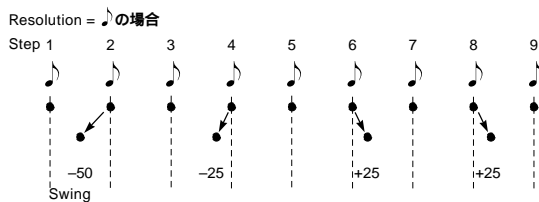
Key: 打鍵時のベロシティ値で動作します。

Step: “Pattern”でユーザー・アルペジオ・パターンU000(INT) ~ U215(User)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は「1.1-3: Arp」でも設定できます。

6.1-1b: Arpeggiator Tempo**♩ (Tempo)** [040...240, EXT]

テンポを設定します。

REALTIME CONTROLS Cモード [TEMPO]ノブでも設定できます。“MIDI Clock”(GLOBAL 2.1-1a)をExternalに設定したときは、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。

6.1-1c: UTILITY

「Write Program」(1.1-1c)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Arpeggiator

アルペジオの設定をコピーします。

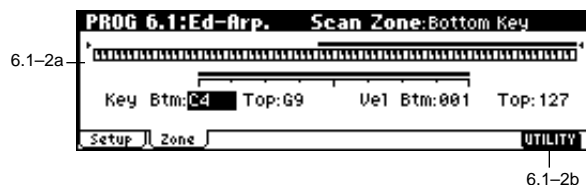
“Copy Arpeggiator”を選び、ダイアログを表示します。



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

コンビネーション、ソング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[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

6.1-2: Zone (Scan Zone)**6.1-2a: 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。

note 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。

■ 6.1-2b: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)、「Copy Arpeggiator」(6.1 - 1c)

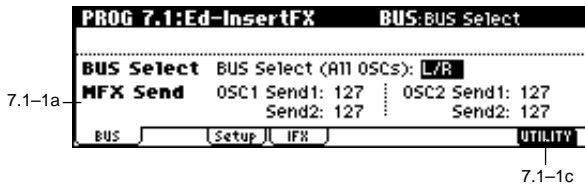
PROG 7.1-1: Ed-InsertFX

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.155を参照してください。

7.1-1: BUS

オシレータ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)」(2.1 - 1a)をSingle、またはDoubleにしたときのLCD画面です。



7.1-1a: BUS

BUS Select:

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

オシレータ1、2出力のバスを設定します。

🔍 1/2に設定すると、オシレータのパン設定(5.1 - 1b、5.2 - 1)でAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1と2にステレオで出力します。オシレータのパンを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) 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AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2に出力する場合は、「BUS Select」をIFXに設定し、「Insert Effect」(7.1 - 2a)に00: No Effectを選び、IFX通過後の「BUS Select」(7.1 - 2a)で、1/2を設定してください。

MFX Send:

OSC1 Send1 [000...127]

オシレータ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))」(7.1 - 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]

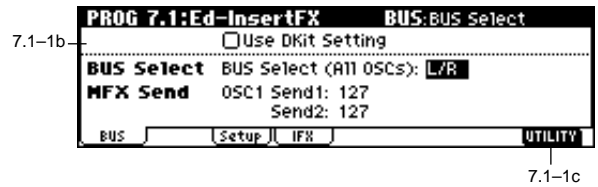
OSC2 Send2 [000...127]

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)」(2.1 - 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 2.1 - 1a)でコントロールします。実際のセンド・レベルは、オシレータごとのセンド・レベルの設定値とのかけ算となります。

7.1-1b: Use DKit Setting

次図は、「Mode(Oscillator Mode)」(2.1 - 1a)をDrumsにしたときのLCD画面です。



Use DKit Setting

[Off, On]

「Mode(Oscillator Mode)」がDrumsの場合に有効です。

On(チェックする): 選択しているDrum Kitの各キーごとの「BUS Select」(GLOBAL 5.1 - 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、個別にAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ出力したりする場合にチェックします。

「Mode(Oscillator Mode)」がSingleまたはDoubleの場合、ここで設定は無効となります。

Off(チェックしない): 「BUS Select」、「MFX Send」(7.1 - 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。

■ 7.1-1c: UTILITY



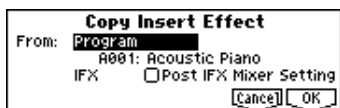
☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: 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、ソング、サンプリング(別売オプションEXB-SMPL搭載時)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。

note BANK [A] ~ [GM]キーを押してバンクを選ぶことができます。

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。

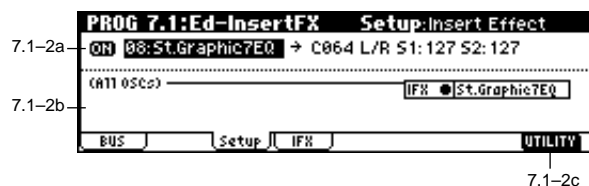
! マスター・エフェクトからコピーした場合、マスター・エフェクト関連のルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全に同じにはなりません。

“ 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[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

7.1-2: 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。(※P.156)



7.1-2a: 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時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 2.1 - 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。

選択できるエフェクトは、01:St.Amp Sim ~ 89:Reverb-Gateまでの89種類からです。

これらのエフェクトは、ユーティリティ「 Select by Category 」(7.1 - 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。次の“ BUS Select ”がL/Rのときにのみ有効です。(※P.158)

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。AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)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 ”(7.1 - 1a)をL/R、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 2.1 - 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。

7.1-2b: Routing

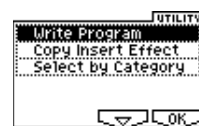
インサート・エフェクトの設定状態を表示します。



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コントローラで“ BUS Select ”(※7.1 - 1a)を設定することができます。

7.1-2c: UTILITY

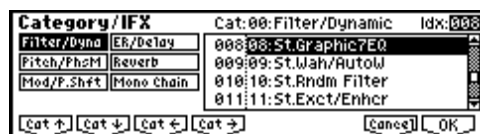


※「 Write Program 」(1.1 - 1 c)、「 Copy Insert Effect 」(7.1 - 1 c)各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1 - 1 c: UTILITY 」を参照してください。

Select by Category

カテゴリからインサート・エフェクトを選びます。

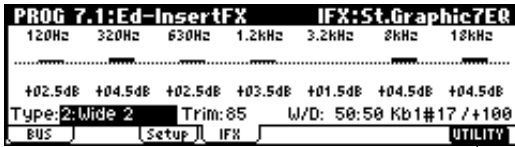
操作方法は「 Select by Category 」(P.2)を参照してください。



note このコマンドは、7.1 - 2aのパラメータを選択しているときに有効です。

7.1-3: IFX (Insert Effect)

Setupページで選択したIFXのエフェクト・パラメータを設定します。
(☞P.164 ~)



7.1-3a

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チャンネルが MIDI Channel 7(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。(☞「Dynamic Modulation Source (D.mod)」P.217)

■ 7.1-3a: UTILITY

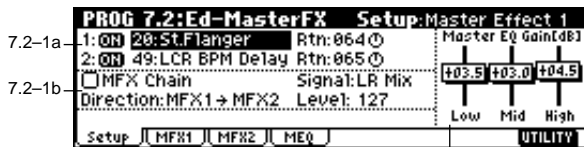
☞「Write Program」(1.1 - 1c)

PROG 7.2: Ed-MasterFX

☞ マスター・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.155を参照してください。

7.2-1: 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。



7.2-1a

7.2-1b

7.2-1c

7.2-1d

7.2-1a: 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パスへ送り、ダイレクト音(" BUS Select "L/R: 7.1 - 1a, 7.1 - 2a)とミックスします。

またマスター・エフェクトはモノラル入力です。オシレータ、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チャンネルが MIDI Channel 7(GLOBAL 2.1 - 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パス(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。

7.2-1b: Chain

MFX Chain [Off, On]

On(チェックする): MFX1、MFX2間のチェイン(直列接続)がオンになります。(☞P.161)

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

Direction (Chain Direction)

[MFX1 → MFX2, MFX2 → MFX1]

チェイ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]

チェイ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: 出力の左または右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]

チェイ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。

7.2-1c: Master EQ Gain [dB]

L/RパスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) 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(7.2 - 4)の各" Gain "とリンクしています。

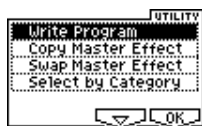
Low [-18.0...+18.0]

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。

7.2-1d: UTILITY



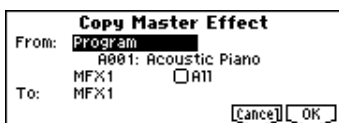
☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: 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、ソングのエフェクト設定をコピーします。

“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。BANK [A] ~ [GM]キーを押してバンクを選ぶことができます。

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、その効果は完全に同じにはなりません。

“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[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“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。

“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[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Select by Category

カテゴリーからマスター・エフェクトを選びます。

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

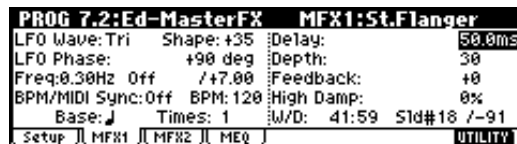


note このコマンドは、7.2 - 1aのパラメータを選択しているときに有効です。

7.2-2: MFX 1 (Master Effect1)

7.2-3: 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を設定します。(☞P.164 ~)



7.2-2a

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 2.1 - 1a)でコントロールします。(☞「Dynamic Modulation Source (D.mod)」P.217)

7.2-2(3)a: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)

7.2-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) 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での音質調整)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.209)



7.2-4a

7.2-4a: UTILITY

☞ 「Write Program」(1.1 - 1c)



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 1.1: 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、バンク、レベルの設定。アルペジオパターンの選択や設定。(※P.31)
P/M 2.1: Ed-Prog/Mix	ティンバーのプログラムの選択、バンク、レベルの設定(1.1: Playのパラメータとは共通、どちらでもエディット可能)。(※P.35)
Ctrl 2.2: Ed-Ctrl	コントローラの設定。(※P.36)
Prm1 3.1: Ed-Param1	ティンバーごとのMIDI、OSC、Pitchの設定。(※P.36)
Prm2 3.2: Ed-Param2	ティンバーごとのディレイ、スケールの設定。(※P.38)
KeyZ 3.3: Ed-Key Zone	ティンバーごとのキー・ゾーンの設定。(※P.39)
VelZ 3.4: Ed-Vel Zone	ティンバーごとのペロシティ・ゾーンの設定(※P.40)
MIDI1 4.1: 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等。(※P.41)
MIDI2 4.2: Ed-MIDI Filter2	フィルター設定: JS, Ribbon Ctrl等。(※P.41)
MIDI3 4.3: Ed-MIDI Filter3	フィルター設定: Realtime Control Knob。(※P.42)
MIDI4 4.4: Ed-MIDI Filter4	フィルター設定: SW, Other Ctrl Change。(※P.42)
Arp 6.1: Ed-Arp.	アルペジエーターの設定。(1.1: Playのパラメータと共通のものはどちらでもエディット可能)。(※P.43)
IFX 7.1: 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.45)
MFX 7.2: 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.47)

COMBI 1.1: 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。

1.1-1: Combi (Combination)



1.1-1a: 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。
BANK [A] ~ [C]キーを押してバンクを選択します。
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。(※工場出荷時のコンビネーションのリストについては「VNL」)

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

Progページでティンバー1~8の“Program Select”(1.1-2c)が選ばれているときに、Bank [A] ~ [GM]キーを押すと、ティンバー1~8のプログラムのバンクが切り替わります。

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

コンビネーションを選択します。このパラメータを選び、[INC]/[DEC]キー、テン・キー[0]~[9]、[VALUE]ダイヤルで選びます。
その他、カテゴリーからの選択と、“10's Hold”を使用した選択方法があります。(※P.2“Cat.HOLD”、“Select by Category”、“10's HOLD”)

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・スイッチによってコンビネーションを選択できます。(※P.125“Foot SW Assign”(GLOBAL 1.1-3a)、P.222“Foot Switch Assign List”)

Category [00...15: name]

コンビネーション・カテゴリーを選択します。

すべてのコンビネーションは、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるコンビネーションを選ぶことができます。

カテゴリーからコンビネーションを選択するには、「Cat.HOLD」、ユーティリティ「Select by Category」を使用します。(☞PROG 1.1 - 1a)

note 各コンビネーションにカテゴリーを設定するときは、ユーティリティ「Write Combination」(1.1 - 1c)で行います。また、カテゴリー名の変更は「Category Name Comb. 00 - 07、08 - 15」(GLOBAL 4.1 - 3/4)で行います。

Cat.HOLD

[./HOLD]キーを押すと **Cat.HOLD** が表示されます。カテゴリーが固定されます。(☞PROG 1.1 - 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。

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 1.1 - 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]ノブでも調整できます。

EXTは「MIDI Clock」(GLOBAL 2.1-1a)がExternal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。

このパラメータは6.1: Ed-Arp.でも設定できます。

1.1-1b: Combination Information

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。

1.1-1c: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: 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 1.1 - 1c)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ーを指定すると、COMBI 1.1: Playでコンビネーションを選択するときカテゴリーから選ぶことができます。

note [REC/WRITE]キーを押すと、Update Combinationダイアログが表示されます。ここでも、現在選択しているコンビネーションへのライトが実行できます。

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、[F8] (« OK »)キ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が表示されるページで、ソロにするティンバーを選択(1.1: 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」(1.1 - 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を選択します。

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](T1/T9) ~ [F8](T8/T16)キーを押すと、各ティンバー「T1」~「T8」へ移動できます。

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、[F8] (« OK »)キーを押します。

note ソロ機能によってミュートしたティンバーは、「Status」(3.1 - 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。



1.1-2: Prog (Timbre Program)

ティンバーで使用するプログラムを選択します。



1.1-2a: Bank, Combi Select, Cat.Hold, 10's Hold, (Tempo)

Bank [Bank A...C]
Combi Select (Combination Select) [0...127: name]
Cat. (Cat. HOLD)
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およびアルペジエーターのテンポを設定します。(☞ 1.1 - 1a)

1.1-2b: 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。

1.1-2c: Program Select, Program Name

Program Select [A000...g128]

ティンバーで使用するプログラムを設定します。

“ Program Select ”が選ばれているときは、Bank [A] ~ [GM]キー、VALUEコントローラで設定できます。

“ Program Select ”は2.1: Ed - Prog/Mix, Progページでも設定できます。

また、ユーティリティ“ Select by Category ”で、カテゴリーからプログラムを選択することができます。

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](T1/T9) ~ [F8](T8/T16)キーを押すと、各ティンバー“ T1 ”~“ T8 ”へ移動できます。

MIDI 本機でコンビネーションを選択すると、コンビネーション・ナンバーのMIDIプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1 - 1a)で送信されます。同時に“ Status ”(3.1 - 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 ”(3.1 - 1a)で設定したバンク・ナンバーを送信します。

また本機による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 ”(3.1 - 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、“ Combi(Combi Change) ”(GLOBAL 2.1 - 1b)をチェックなしに設定します。また“ Bank(Bank Change) ”(GLOBAL 2.1 - 1b)をチェックなしに設定するとバンクを変えずにプログラム・ナンバーだけが変わります。

コンビネーションを変えずにプログラムを変える場合、“ Program Change ”(4.1 - 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 Name

ティンバーで設定しているプログラム・ネーム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。

1.1-2d: 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。

■ 1.1-2e: UTILITY



☞ 「 Write Combination 」、「 Solo Selected Timbre 」(1.1 - 1c) 各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1 - 1c: UTILITY 」を参照してください。

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

カテゴリー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、Category/Combiダイアログが表示され、コンビネーションをカテゴリーから選ぶことができます。(☞P.32)

また、“ 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、Category/Prog T1...T8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ーから選ぶことができます。

カテゴリーからの選択方法についてはP.2を参照してください。

1.1-3: Mix (Mixer)

ティンバー 1 ~ 8 のパンとボリュームを設定します。

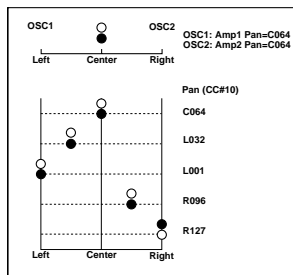
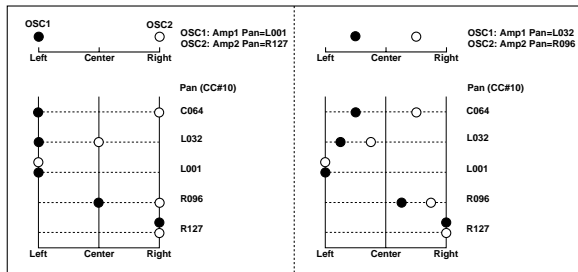


1.1-3a: Pan, Volume

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

ティンバー 1 ~ 8 のパンを設定します。(このパラメータは2.1: Ed-Prog/Mix, Mixerページでも設定できます。)

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7.1: Ed - InsertFX, Setupページの“ Pan(CC#8) ”でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(「3. ミキサー(Mixer)」☞P.158)

RND: ノート・オンのたびにオシレータのパンがランダムに変化します。

MIDI “ Status ”(3.1 - 1a)がINTのとき、MIDIコントロール・チェンジ#10(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で右に振り切りします。

各ティンバーのMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(3.1 - 1a)でコントロールします。

Volume [000...127]

ティンバー 1 ~ 8 のボリューム(音量)を設定します。

このパラメータは2.1: Ed-Prog/Mix, Mixerページでも設定できます。

MIDI ティンバーの音量は、ここでのボリュームの設定値とMIDIボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)を掛け合わせた値となります。“ Status ”(3.1 - 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 ”(3.1 - 1a)でコントロールします。

1.1-3b: UTILITY



☞ 「 Write Combination 」、 「 Solo Selected Timbre 」、 「 Select by Category 」、 「 Hold Balance 」(1.1 - 1c)、 「 Select by Category 」(1.1 - 1c, PROG 1.1 - 1a)

各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1 - 1c: UTILITY 」を参照してください。

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。

いずれかのティンバーの“ Volume ”を選択し、ユーティリティ・メニューで“ Hold Balance ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押すと「 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。

このときティンバー 1 ~ 8 のボリューム・バランスを保ちながら値が変わります。

1.1-4: Arp. A (Arpeggio Play A)

1.1-5: 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は6.1: Edit-Arp. でエディットしますが、ここでもおもなパラメータをエディットできます。COMBI 1.1: 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。REAL-TIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブ、[ARP-GATE]ノブ、[ARP-VELOCITY]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。(※BG P.27)



1.1-4c

1.1-4(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 (6.1-1b)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。このパラメータは6.1: Ed-Arp. 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」(6.1-1b)で設定します。

1.1-4(5)b: Arpeggiator A(B)

Pattern [P000....P004, U000(INT)...U215(User)]

Reso (Resolution) [1/3, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16]

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を設定します(※「PROG: Ed-Arp.」)。これらのパラメータはCOMBI 6.1: Ed-Arp. でも設定できます。

■ 1.1-4(5)c: UTILITY

※「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」、「Select by Category」(1.1-1c)

COMBI 2.1: Ed-Prog/Mixer

2.1-1: Prog (Timbre Program)

ティンバー1～8のバンク、プログラムを設定します。これらのパラメータは、1.1: Play, Progページでも設定することができます。



2.1-1a: Program Select, Program Name

Program Select

ティンバーで使用するプログラムを設定します。(※1.1 - 2c)

Program Name

ティンバーで設定しているプログラム・ネームの一部を表示します。(※1.1 - 2c)

■ 2.1-1b: UTILITY

※「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)、「Select by Category (Category/Combi, Category/Prog T1...T8)」(1.1 - 2e)

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は、1.1: Play, Mixerページでも設定することができます。



2.1-2a: Pan, Volume

Pan

ティンバー1～8のパンを設定します。(※1.1 - 3a)

Volume

ティンバー1～8のボリューム(音量)を設定します。(※1.1 - 3a)

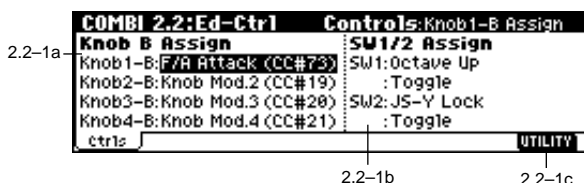
■ 2.1-2b: UTILITY

※「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 2.2: Ed-Ctrl

CombinationモードのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードおよび[SW1]、[SW2]キーの機能を設定します。

2.2-1: Ctrls (Controls)



2.2-1a: 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.221「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]

2.2-1b: SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします。(☞P.220「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...AfterT Lock]
- SW1 Mode [Toggle, Momentary]
- SW2 (SW2 Assign) AMSOURCE [Off...AfterT Lock]
- SW2 Mode [Toggle, Momentary]

(☞ PROG 2.2 - 1b)

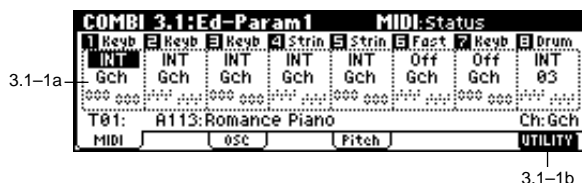
■ 2.2-1c: UTILITY

☞「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 3.1: Ed-Param 1

3.1-1: MIDI

各ティンバーのMIDIに関する設定を行います。



3.1-1a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status [INT, Off, EXT, EX2]

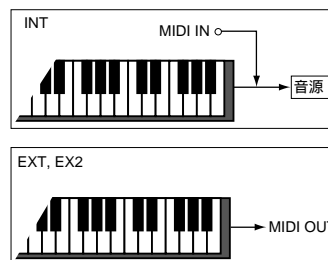
各ティンバーのMIDIと発音の状態(Status)を設定します。

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 ”(3.1 - 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・ナンバーにかかわらず、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 2.1 - 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。

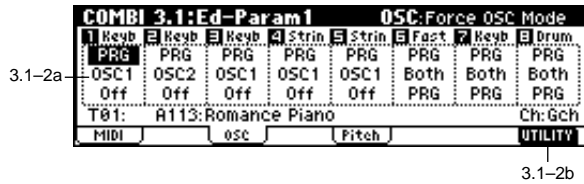
“ Status ”がEX2以外のとき、ここでの設定は無効となります。

■ 3.1-1b: UTILITY

☞「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

3.1-2: OSC

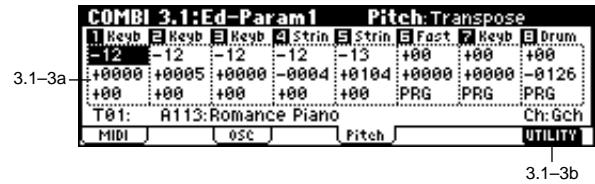
各ティンバーの発音に関する設定を行います。



3.1-2b

3.1-3: Pitch

各ティンバーのピッチに関する設定を行います。



3.1-3b

3.1-2a: 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 2.1 - 1 b) 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) がかかりません。

Mono, LGT のとき、発音する優先順位はプログラムの“ Priority ” (PROG 2.1 - 1 b) 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 2.1 - 1 a) を設定します。“ Mode (Oscillator Mode) ” が Double のときに一方のオシレータ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 ” (3.1 - 1 a) 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 ” (3.1 - 1 a) 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。

3.1-2b: UTILITY

Write Combination, Solo Selected Timbre (1.1 - 1 c)

3.1-3a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [–24...+24]

各ティンバーの音程を半音単位で調整します。

12 で 1 オクターブです。

MIDI “ Status ” (3.1 - 1 a) 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のと同時に、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 セント単位で調整します。

0: 基準ピッチです。

Note ユーティリティ “ Detune BPM Adj. ” (3.1 - 3 b) を使用して BPM 単位の計算により自動的に Detune をセッティングすることができます。

MIDI “ Transpose ”、“ Detune ” 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 2.1 - 1 a) 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 ” (3.1 - 1 a) 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。

■ 3.1-3b: UTILITY



☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)
各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Detune BPM Adjust

ティンバーのプログラムにSamplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でBPMを合わせて作成(またはMediaモードでロード)したフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを使用しているとき、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 2.1 - 2c、2.1 - 3、GLOBAL 5.1 - 1b、5.1 - 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[F8](「OK」)キーを、実行しないときは[F7](「Cancel」)キーを押します。

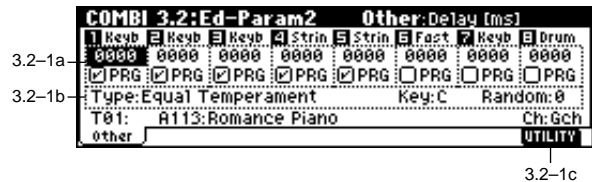
! ここで実行、計算したデチューン値は「Detune」+0000に対して加算します。「From」のBPM値は、「Detune」+0000のときの値をセットします。「From」60bpm、「To」120bpmを実行後、さらに「From」120bpm、「To」60bpmを実行しても、元に戻りません(この場合、Detune = -1200: 1オクターブ・ダウンとなります)。

note このコマンドは「Detune」(3.1 - 3a)選択時に有効です。

COMBI 3.2: Ed-Param2

3.2-1: 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。



3.2-1a: 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]

各ティンバーに、「Scale」(PROG 2.1 - 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(Combi's Scale)」(3.2 - 1b)でのスケールを使用します。

3.2-1b: 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 Octave 15]

スケールのタイプを選択します。

☞ Type(Scale Type) (PROG 2.1 - 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 2.1 - 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 2.1 - 1c)

■ 3.2-1c: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 4.1: 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ル(可能)になります。

“Status”(3.1 - 1a)がINTのとき、本機のコントローラ操作や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)。

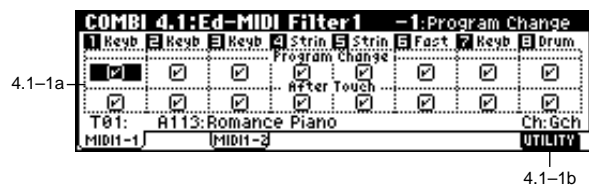
EXTまたはEX2のとき、本機のコントローラ操作によってそのティンバーのチャンネルでMIDIデータを送信します。本機全体のMIDI送受信の設定は“MIDI Filter”(GLOBAL 2.1 - 1b)で行います。

MIDI Filter3、4ページにある、機能がアサインナブル(ユーザーが設定可能な)コントローラの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、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 Filter3、4ページにある複数のコントローラ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。

4.1-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1)



4.1-1a: 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。

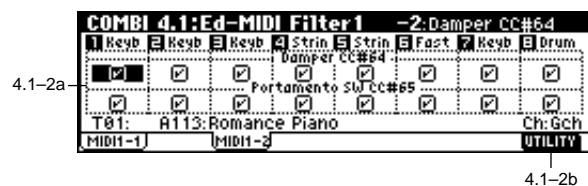
After Touch [Off, On]

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。

■ 4.1-1b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

4.1-2: MIDI 1-2 (MIDI Filter 1-2)



4.1-2a: 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]

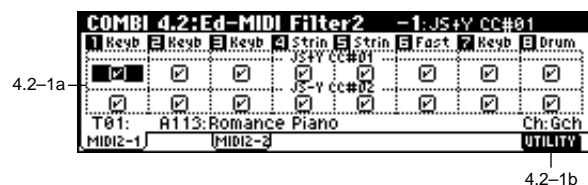
MIDIコントロール・チェンジ・メッセージCC#65 ボルタメント・オン/オフを送受信するかを設定します。

■ 4.1-2b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 4.2: Ed-MIDI Filter2

4.2-1: MIDI 2-1 (MIDI Filter 2-1)



4.2-1a: JS+Y CC#01, JS-Y CC#02

JS+Y CC#01 [Off, On]

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A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]

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。

■ 4.2-1b: UTILITY

☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

4.2-2: MIDI 2-2 (MIDI Filter 2-2)



4.2-2a: JS X/Bend as AMS, Ribbon CC#16

JS X/Bend as AMS [Off, On]

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を設定したAMS(「P.212」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、接続しているTRITONなどのリボン・コントロールで設定)を送受信するかを設定します。

■ 4.2-2b: UTILITY

「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 4.3: Ed-MIDI Filter3

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2.2: Ed - Ctrl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。

4.3-1: MIDI 3-1 (MIDI Filter 3-1)

4.3-2: MIDI 3-2 (MIDI Filter 3-2)



4.3-1a: 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。

4.3-2a: 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]

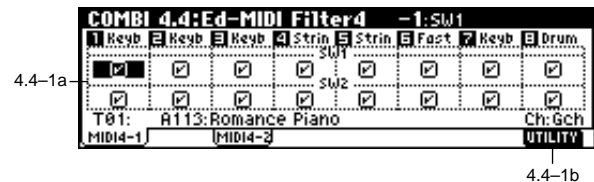
Aモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#72(本機のフィルターおよびアンプEG、リリース・タイム)とBモード[4]ノブのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

■ 4.3-1(2)b: UTILITY

「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 4.4: Ed-MIDI Filter4

4.4-1: MIDI 4-1 (MIDI Filter 4-1)



4.4-1a: SW1, SW2

SW1, SW2 [Off, On]

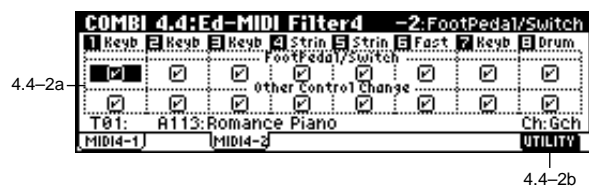
[SW1],[SW2]キーでの効果を送受信するかを設定します。[SW1],[SW2]キーは2.2:Ed - Ctrlで設定したコントロール・チェンジ・メッセージが対応します。

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。

■ 4.4-1b: UTILITY

「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

4.4-2: MIDI 4-2 (MIDI Filter 4-2)



4.4-2a: 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 1.1 - 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 ~ 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。

4.4-2b: UTILITY

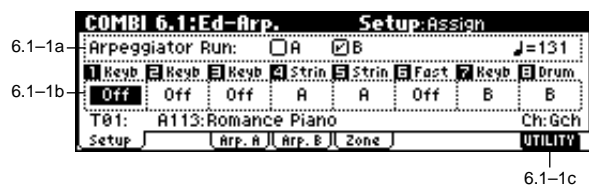
☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)

COMBI 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator)

コンビネーションでのアルペジエーターの動作を設定します。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。

6.1-1: Setup



6.1-1a: 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 (6.1-1b)でティンバーにアサインされている場合に起動します。(☞ 1.1-4(5)a)

♩ (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。(☞ 1.1-1a)

6.1-1b: 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」(3.1-1a)がINTのとき各ティンバーの「MIDI Channel」(3.1-1a)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。

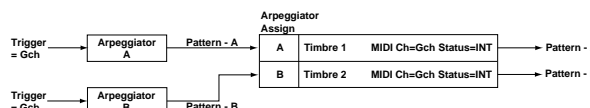
🔍 ローカル・コントロールがオフ(「Local Control On」GLOBAL 2.1 - 1a)のとき、鍵盤ではアルペジエーターをトリガーしません。MIDI INからはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

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.238)

例1) ティンバー1、2の「MIDI Channel」(3.1 - 1a)をGchに、「Status」(3.1 - 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」(1.1 - 4a/5a, 6.1 - 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。

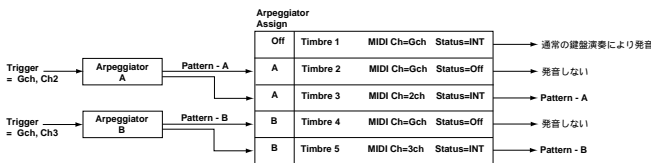


例2) ティンバー 1、2、3、4、5の“ MIDI Channel ”(3.1 - 1a)をそれぞれGch、Gch、02、Gch、03に、“ Status ”(3.1 - 1a)をINT、Off、INT、Off、INTに設定します。ティンバー 2、3にアルペジエーターAを、ティンバー 4、5にアルペジエーターBをアサインし、“ Arpeggiator Run A, B ”(1.1 - 4a/5a、6.1 - 1a)をチェックします。

- ・ 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。



6.1-1c: UTILITY



「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1-1c) 各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1c: UTILITY」を参照してください。

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、ソング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、ソングから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[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

6.1-2: Arp. A (Arpeggiator A)

6.1-3: 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 ”(6.1 - 1c)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。



6.1-2(3)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern*	[P000...P004, U000(INT)...U215(User)]
Octave*	[1, 2, 3, 4]
Reso (Resolution)*	[♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃ , ♪ ₃]
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を設定します。(PROG 6.1: Ed-Arp. 参考 P.24 ~)

*: これらのパラメータは「1.1-4: Arp. A、1.1-5: Arp. B」でも設定できます。

6.1-2(3)b: ♩ (Tempo)

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

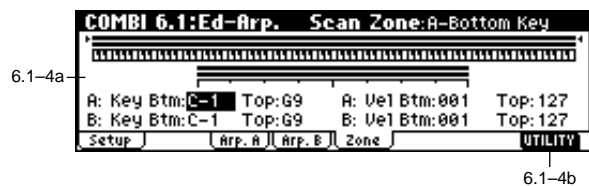
参考 1.1 - 1a

6.1-2(3)c: UTILITY

「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1-1c)、 「Copy Arpeggiator」(6.1-1c)

6.1-4: Zone (Scan Zone)

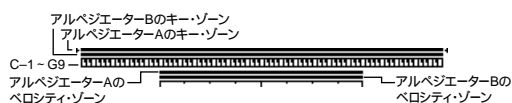
アルペジエーターA、Bそれぞれを動作させるノート、ペロシティの範囲を設定します。



6.1-4a: 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”

note 各パラメータ値は、[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。

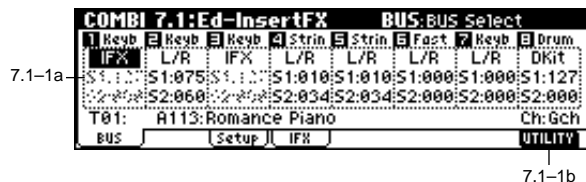
6.1-4b: UTILITY

☞「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1-1c)、
「Copy Arpeggiator」(6.1-1c)

COMBI 7.1: Ed-InsertFX

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」
P.155を参照してください。

7.1-1: BUS



7.1-1a: 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・オシレータ出力のバスを設定します。設定の状態は7.1 - 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 2.1 - 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 5.1 - 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”(7.1 - 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、AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1と2にステレオで出力します。プログラム・オシレータのパンをMIDIコントロール・チェンジ(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) 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AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1、2に出力する場合は、“BUS Select”をIFXに設定、“Inset Effect”(7.1 - 2a)に00: No Effectを選び、IFX通過後の“BUS Select”(7.1 - 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))”(7.1 - 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。3.1: Ed - Param1, 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 SEND・レベルは、ティンバーで設定したプログラムのオンレタごとの SEND・レベル“ S1 (Send1 (MFX1)) ”、“ S2 (Send2 (MFX2)) ” (PROG 7.1 - 2a) とのかけ算となります。

7.1-1b: UTILITY



☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c) 各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Insert Effect

☞ PROG 7.1 - 1c

ただし、7.1: 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”(7.1 - 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 5.1 - 3a)がIFXに設定しているときのみ実行できます。

“DKit IFX Patch”を選択してダイアログを表示します。



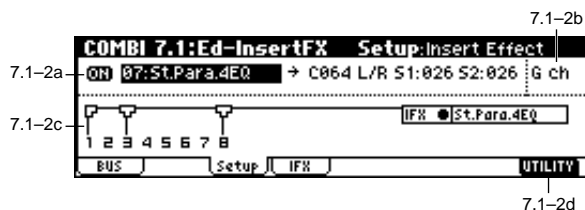
“DrumKit IFX”の右側でパッチ先をL/Rにします。

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[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“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。

7.1-2: 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。



7.1-2a: 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。(☞PROG 7.1 - 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”(7.1 - 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・チャンネルはProgramモードと同じです。

7.1-2b: 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 2.1 - 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”(7.1 - 1a)をDKitにした場合、ドラムキットの“BUS Select”(GLOBAL 5.1 - 3a)、ユーティリティ“DrumKit IFX Patch”(7.1 - 1b)での設定にかかわらず、そのティンバーのMIDIチャンネルはAll Rt.にした場合に有効となります。

7.1-2c: 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。

カーソル・キーでティンバーを選び、[INC]/[DEC]キー、[VALUE]ダイヤルで“ BUS Select ”(7.1 - 1a)を設定します。

ここでの設定は“ BUS Select ”(7.1 - 1a)でも行えます。

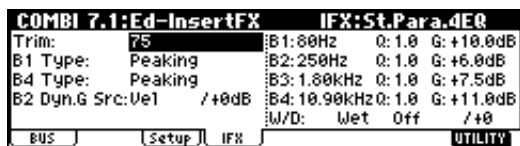
7.1-2d: UTILITY



☞ 「Write Combination」、「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c)、
「Copy Insert Effect」(PROG 7.1 - 1c, 7.1 - 1b)、「Dkit IFX Patch」(7.1 - 1b)、「Select by Category」(PROG 7.1 - 2c)

7.1-3: IFX (Insert Effect)

Setup ページで設定した IFX のエフェクト・パラメータを設定します。
(☞ P.164 ~)



7.1-3a

7.1-3a: UTILITY

☞ 「Write Combination」(1.1 - 1c)

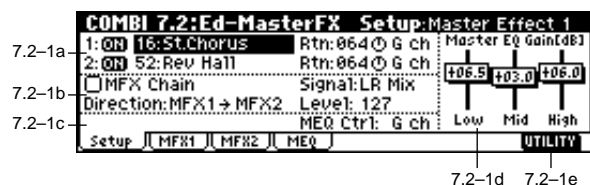
COMBI 7.2: Ed-MasterFX

☞ マスター・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」
P.155 を参照してください。

7.2-1: 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 7.2: Ed -
MasterFX)



7.2-1d 7.2-1e

7.2-1a: 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 7.2 - 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 2.1 - 1a)でコントロールします。通常、G chにします。

7.2-1b: 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 7.2 - 1: Setup)

7.2-1c: 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 2.1 - 1a)でコントロールします。通常G chにします。

7.2-1d: 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 7.2 - 1: Setup)

■ 7.2-1e: UTILITY



☞ 「Write Combination」, 「Solo Selected Timbre」(1.1 - 1c), 「Select by Category」(PROG 7.2 - 1d)

各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Master Effect

☞P.29 PROG 7.2 - 1d

ただし、“ MFX1, 2 Control Ch ”(7.2 - 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

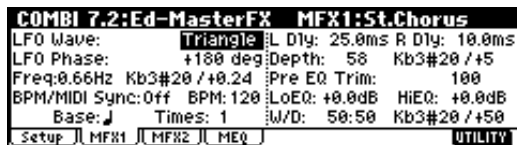
☞P.29 PROG 7.2 - 1d

ただし、“ MFX1, 2 Control Ch ”(7.2 - 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。

7.2-2: MFX1 (Master Effect1)

7.2-3: 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を設定します。(☞P.164 ~)



7.2-2a

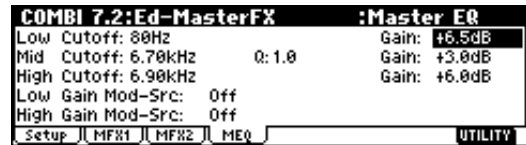
■ 7.2-2(3)a: UTILITY

☞ 「Write Combination」(1.1 - 1c)

7.2-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3 バンド・ステレオEQです。L/R バスから AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) 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での音質調整)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.209)



7.2-4a

■ 7.2-4a: UTILITY

☞ 「Write Combination」(1.1 - 1c)

3. Sequencerモード

Sequencer(シーケンサー)モードでは、内部16トラック・シーケンサーを使った、ソングのプレイ、レコーディング、エディットを行います。また、パターン・レコーディング、エディット、RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ・レコーディング)機能の設定、アルペジエーターを使ったソング、パターン・レコーディング、キュー・リスト(Cue List)による複数のソングの連続再生が行えます。

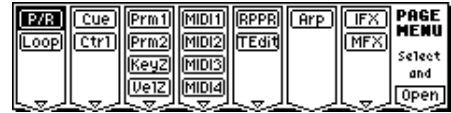
note 別売オプションEXB-SMPL搭載時、Samplingモードの"Time Slice"(SMPL 3.1 - 2e)を実行すると、サンプルを分割すると同時に、分割したサンプルに対応するソングの演奏データも作成されます。Sequencerモードでソングのテンポを変えることで、ピッチを変えずにリズム・ループのテンポのみを変えてプレイさせることができる他、ノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したり、シーケンス・データをエディットすることによって、素材のリズム・ループを自由に作りかえることもできます。

! 電源をオフにすると、設定やレコーディングしたソング・データはバックアップされません。必要なデータは電源をオフにする前にスマートメディアやデータ・ファイラーなどに保存(セーブ)してください。

電源オンの直後は、ソング・データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめスマートメディア等からデータをロードしたり、外部のMIDIシーケンサー等からのMIDIダンプ・データを受信してください(※P.130)。

SEQ PAGE MENU

Sequencerモードの各ページの選択方法は、P.1を参照してください。



P/R	1.1: Play/REC	ソングのプレイ、レコーディングおよびその設定。トラックのプログラム選択、パン、レベルの設定。(※P.50)
Loop	1.2: Loop	トラック・プレイループ機能の設定。(※P.57)
Cue	2.1: Cue List	キュー・リストの演奏、作成、設定。(※P.58)
Ctrl	2.2: Controller	コントローラの設定。(※P.61)
Prm1	3.1: Param1	トラックごとのMIDI、OSC、Pitchの設定。(※P.62)
Prm2	3.2: Param2	トラックごとのディレイ、スケールの設定。(※P.64)
KeyZ	3.3: Key Zone	トラックごとのキー・ゾーンの設定。(※P.64)
VelZ	3.4: Vel Zone	トラックごとのベロシティゾーンの設定(※P.65)
MIDI1	4.1: 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等。(※P.66)
MIDI2	4.2: MIDI Filter2	フィルター設定: JS, Ribbon Ctrl等(※P.67)
MIDI3	4.3: MIDI Filter3	フィルター設定: Realtime Control Knob(※P.68)
MIDI4	4.4: MIDI Filter4	フィルター設定: SW, Other Ctrl Change(※P.68)
RPPR	5.1: RPPR	ソングのパターンのレコーディング、エディット。パターン・ネームの設定。RPPR機能の設定。(※P.69)
TEdit	5.2: Track Edit	トラックの演奏データのエディット。トラック・ネームの設定。(※P.73)
Arp	6.1: Arp.	アルペジエーターの設定。(※P.81)
IFX	7.1: Insert FX	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.84)
MFX	7.2: Master FX	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。(※P.85)

SEQ 1.1: Play/REC

ソングの選択や新規ソングの作成、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。

1.1-1: Play.REC (Play/REC)

ソングの選択、ソングのプレイ/レコーディングに関する設定、RPPRのオン/オフを行います。



1.1-1a: Location, Meter, Reso (Resolution), J (Tempo), Tempo Mode

Location [001:01.000...999:16.191]

ソングの現在位置です。左から、小節(Location Measure)、拍(Location Beat)、クロック(Location Tick)を表示します。それぞれを個別に設定でき、ソングの現在位置が移動します。

MIDI “MIDI Clock”(GLOBAL 2.1 - 1a)がInternalのときは、ロケーションを変えるとソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、Externalのときは、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが変わります。

! 拍とクロックの可変範囲は、そのとき設定している拍子によって異なります。

Meter [* / * , 1/4...16/16]

ソングの現在位置での拍子です。拍子は小節単位で変更できます。

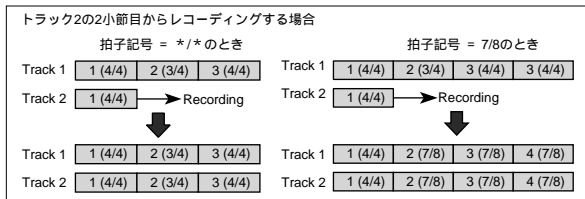
/: [REC/WRITE]キーを押したときに表示します。すでにその小節に記録されている拍子を使用し、拍子を変更しないでレコーディングするときに指定します。

1/4 ~ 16/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16: ソングの現在位置での拍子です。

[REC/WRITE]キーを押した後、ここで拍子を指定し、[START/STOP]キーを押してレコーディングを開始すると、指定した拍子はマスター・トラック(Master Track)とレコーディング済みのトラックに記録されます。

プリ・カウント時に[START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了してしまうと記録されません。

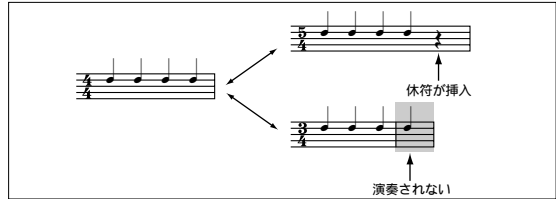
通常、最初のトラックをレコーディングするときに拍子を設定し、その他のトラックをレコーディングするときは*/*にします。



小節の途中で拍子を変更する

あらかじめ小節の途中で拍子を変える位置が分かっている場合は、“Insert Measure”(5.2 - 1b)で同じ拍子の小節ごとに、拍子を指定して挿入し、その後に演奏データをレコーディングするとよいでしょう。また、すでに演奏データが入っているソングの拍子を途中で変更する場合は、“Track Select”(1.1 - 1c)でMaster Track(データの入っているTrack 01 ~ 16でも可)を指定して“Event Edit”(5.2 - 1b)でバー・イベントの拍子を変更します。

拍子を変更して小節内の拍数が増えると、増えた部分に休符が挿入されます。反対に少なくなると、少なくなった部分を隠し、その部分は演奏されません。元の拍子に戻すと隠されたデータが演奏されます。(データ自体は消去されません)

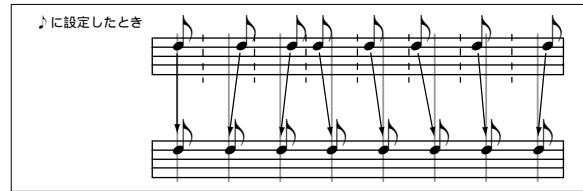


Reso (Realtime Quantize Resolution) [Hi, 1/3 ... J]

リアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します(レコーディング済みのデータは補正しません)。

Hi(High Resolution): 補正は行わないで、最大分解能(1/192)でレコーディングします。

1/3 ~ J: 設定した音符単位でタイミングを補正します。たとえば、1/3のときは、32分音符の3連符単位でタイミングを補正し、Jのときは、4分音符単位でタイミングを補正します。



レコーディング時のすべての演奏データを、設定した分解能で補正しますので、分解能を粗く設定したときは、ピッチベンドのような連続的に変化するコントローラの値は、階段状に変化してレコーディングされます。

このようなときは、Hiでレコーディングした後で“Quantize”(5.2 - 1b)で必要なデータ(ノート・データ等)だけを補正したり、最初から分解能をあまり粗くしないでレコーディングするとよいでしょう。

J (Tempo) [040...240, EXT]

ソングの演奏テンポとアルベジエーターのテンポを設定します。

040...240: “Tempo Mode”がManuのときは、ここで設定するテンポでレコーディング/プレイします。RECのときは、ここで設定したテンポがマスター・トラックへレコーディングされます。

EXT: “MIDI Clock”(GLOBAL 2.1 - 1a)がExternalのときに表示され、本体のシーケンサー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。

“MIDI Clock”がInternalのときは、上記テンポ(040...240)の設定で動作します。

note オルタネート・モジュレーション・ソースにTempoを選んだときは、J = 120が基準となります。

Tempo Mode [Auto, Manu, REC]

Auto: マスター・トラック(Master Track)のテンポに従います。マスター・トラックのテンポは、“ Track Select ”(1.1 - 1c)でMaster Trackを指定した“ Event Edit ”(5.2 - 1b)、または下記のREC等で設定します。Autoにすると、ソングのプレイ、レコーディング中(またはスタンバイ中)は“ ♪ (Tempo) ”の設定は変更できません。

Manu (Manual): “ ♪ (Tempo) ”の設定に従います。

REC: マスター・トラック(Master Track)にテンポの変化をレコーディングします。

“ Track Select ”(1.1 - 1c)でT01 ~ T016 を選択し、[REC/ WRITE]キーを押して、レコーディング・スタンバイにすると選択できます。

レコーディングをスタートさせ、“ ♪ (Tempo) ”の値を変えて、またはREALTIME CONTROLS Cモード [TEMPO]ノブでテンポを変化させます。

1.1 - 6: Preferenceページの“ REC Setup ”がLoop All Tracksのときは選択できません。

また、テンポの変化は“ Event Edit ”(5.2 - 1b)や“ Create/Ers. Ctrl ”(5.2 - 1b)でも設定できます。

note テンポ変化のみをレコーディングするときは“ REC Setup ”(1.1 - 6a)をOverDubにします。“ Track Select ”の演奏データに影響なく、テンポがマスター・トラックにレコーディングされます。

1.1-1b: Song Select

Song Select [000...199: name]

レコーディング/プレイするソングを選択します。

新規にソングを作成するときは、テン・キー[0]~[9]でソング・ナンバーを指定後[ENTER]キーを押すことによって、ダイアログを表示し、[F8] (“ OK ”)キーを押します。

note ソングを作成後、長さを変更したい場合は“ Set Song Length ”(5.2 - 1b ⇨ P.81)を実行します。

新規ソング作成時に、長めに設定しておいて、レコーディングやエディットを行い、最後に“ Set Song Length ”で設定し直すことができます。

MIDI “ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1 - 1a)がInternalのとき、ソングを変更するとソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、Externalのとき、ソング・セレクト・メッセージを受信することによって、ソングが変わります。ソングが変わると、トラック・ステータス(“ Status ”(3.1 - 1a))がEXT、EX2やBTHのトラックは、バンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1/2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1/2のメッセージをそのトラックのMIDIチャンネルで送信します。

1.1-1c: RPPR (Realtime Pattern Play/Rec), Track Select, Selected Track Information

RPPR [Off, On]

RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能をオン/オフします。RPPRは、ソングのパターンをキーごとに割り当て、鍵盤を押すことによってパターンをプレイさせたり、それをレコーディングする機能です。

On(チェックする): RPPR機能をオンします。5.1 - 2: RPPR Setup ページでキーごとにパターンがアサインされているとき、そのキーを押すとアサインしたパターンがプレイされます。(⇨ 5.1 - 2: RPPR Setup)

Track Select [T01...T16: name, Master Track]

T01 ~ T16: ソング・データをレコーディング/プレイするトラックを選択します。

トラック・ネームは“ Rename Track ”(5.1 - 1c)で設定します。

ひとつのトラック(シングル・トラック)にリアルタイム・レコーディングするときは、ここで選んだトラックに演奏データが記録されます。

複数のトラックに同時にリアルタイム・レコーディングするときは(⇨ “ Multi REC ”1.1 - 6a)、この設定とは関係なく“ PLAY/MUTE/REC ”(1.1 - 2(3)b)でレコーディングするトラックを選択します。

Master Track: マスター・トラックは、Track Editページ(5.2 - 1)のユーティリティ・メニュー・コマンドでマスター・トラックをエディットするときに選択します。リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングでマスター・トラックだけのレコーディングはできません。

MIDI 本体の鍵盤を弾いたり、各コントローラを操作すると、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 ”(3.1 - 1a)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)。

Selected Track Information

“ Track Select ”で選択しているトラックの情報を表示します。

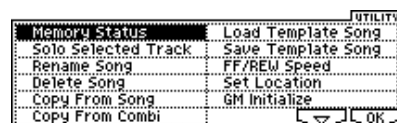
T (Track) No.: Bank No.: Prog No. and name

“ Track Select ”で選択しているトラック・ナンバー、そのトラック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。

Ch 01...16

“ Track Select ”で選択しているトラックのMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

1.1-1d: UTILITY



各ユーティリティ・選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Memory Status

シーケンサー・メモリーの残り容量を表示します。


Solo Selected Track

選択するたびにソロ機能がオン/オフします。

チェックすると、ソロ機能がオンになり、現在選択しているトラックのみが発音します。他のトラックはミュートします。別のトラックをソロにするときはソロにしたいトラックのパラメータを選択します。

“ Selected Track Information ”(1.1 - 1c)に[Solo]と表示されます。

ソロ機能を解除するには、再度“ Solo Selected Track ”を選択します。

 “ Solo Selected Track ”オン時は、“ SOLO On/Off ”(1.1 - 2(3)b)の設定にかかわらず、選択しているパラメータのトラックのみがソロになり、発音します。

note ソロ機能によりミュートしたトラックの“ Status ”(3.1 - 1a)がEXT、EX2、BTHのとき、そのトラックで設定しているMIDIノート・オン/オフは送信しません。

Rename Song

選択しているソングをリネームします。16文字まで入力が可能です。
(BG P.43)

Delete Song

現在選ばれているソングを削除します。

“ Delete Song ”を選び、ダイアログを表示します。

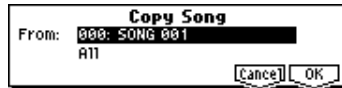


デリート・ソングを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。
実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定、パターン等を削除し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

Copy From Song

現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データ、演奏データをコピーします。

“ Copy From Song ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のソング・ナンバーを選びます。

コピーするデータを選びます。

All: すべての演奏データ(トラック・イベント、パターンなど)と設定をコピーします。

Without Track/Pattern Events: Play LoopとRPPR以外のソングの設定のみをコピーします。

コピー・ソングを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

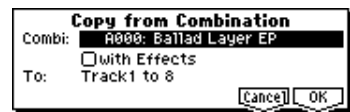
Allで実行すると、現在選ばれているソングのすべての演奏データと設定をそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。

Without Track/Pattern Eventsで実行すると、Play LoopとRPPR以外のソングの設定をそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えます。

Copy From Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションの設定を、現在選ばれているソングの設定としてコピーします。

“ 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 ”でエフェクト、EQの設定もコピーするかを設定します。

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。

コピーを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

実行すると、現在選ばれているソング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替えます。

Load Template Song

テンプレート・ソングをソングにロードします。

内蔵シーケンサーには、音楽ジャンル別に適切なプログラムやエフェク

Preset Template Song	Track No.: Name	Program	対応するPreset Pattern No.:Name
P00: Pop/Ballade	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Track01: Drums	D020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process
P02: R & B	Track01: Drums 1(Std 2)	B020:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2
	Track09: Drums 2(Std)	A020:Standard Kit 1	P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std
P03: Jazz	Track01: Drums	C020:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz
P04: Latin	Track01: Drums	C020:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz
			P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz
	Track08: Percussion	C100:Percussion Kit	P43: Latin 4/Perc ... P45: Latin 6/Perc
P05: Reggae	Track01: Drums	B084:Drum'nBass Kit	P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B
P06: Country	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std
P07: Folk	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std
P08: European Trad.	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std
	Track08: Percussion	C100:Percussion Kit	—
P09: Orchestral	Track01: Percussion	B100:Orchestra&Ethnic	—
P10: Techno/Euro Beat	Track01: Drums	C004:House Kit	P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House
P11: House	Track01: Drums	C004:House Kit	P79: House 1/House ... P92: House14/House
P12: Drum'n'Bass	Track01: Drums	B084:Drum'n'Bass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P13: Acid Jazz	Track01: Drums	B020:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2
P14: Hip Hop/Rap	Track01: Drums	B004:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop
P15: Big Beats	Track01: Drums 1(Hip/Hop)	B004:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Track09: Drums 2(Tricky)	A100: {Tricky} Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky

トをあらかじめ設定したプリセット・テンプレート・ソング(P00 ~ 15の16種類)をメモリーしています。また、よく使用するプログラム、トラック・パラメータ、エフェクト等の各設定を自分で作成し、使用できるユーザー・テンプレート・ソング(U00 ~ 15の16種類)があります。(※
“ Save as User Template Song ”)

“ Load Template Song ”を選び、ダイアログを表示します。



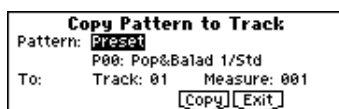
“ From ”でロードするテンプレート・ソングを選びます。

“ Copy Pattern to Track too? ”にチェックすると“ Load Template Song ”を実行後に“ Copy Pattern To Track ”ダイアログが自動的に表示されます。

チェックしないで実行すると、指定したテンプレート・ソングのみがロードされます。

ロードを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。実行すると、PlayLoopとRPPR以外のソングの設定がコピーされます。

で“ Copy Pattern to Track too? ”にチェックし、[F8](“ OK ”)キーを押したとき“ Copy Pattern To Track ”ダイアログが表示されます。



このダイアログは、5.1: RPPR, Patternページでのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy To Track ”と同様のものです。(※P.71)

“ Pattern ”でコピーするパターンを選択します。[START/STOP]キーを押すと選択したパターンがプレイされます。

To “ Track ”でコピー先のトラックを選択します。

“ Measure ”でコピー先の先頭の小節を設定します。

note 16種類のプリセット・テンプレート・ソングのトラック1には、すべてドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。(P02、P04、P08、P15のプリセット・テンプレート・ソングは、複数トラックにドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。)

150種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームには、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。(※前ページ下図)

例えばP00: Pop&Balad 1/Stdは、「Pop&Balad 1」が音楽ジャンルを、「Std」が最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部を示しています。

これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラム・トラックを効率よくセットアップすることができます。

実行するときは[F6](“ Copy ”)キーを押します。実行すると“ Measure ”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときは[F7](“ Exit ”)キーを押します。

例) ソングS000にプリセット・テンプレート・ソングP00: Pop/Balladeと一緒にプリセット・パターンP01: Pop&Balad 2/Stdをロードする

“ Load Template Song ”を選び、ダイアログを表示します。

“ From ”にP00: Pop/Balladeを選びます。

“ Copy Pattern to Track too? ”をチェックします。

[F8](“ OK ”)キーを押して、“ Copy Pattern To Track ”ダイアログを表示します。

“ Pattern ”をPresetに設定してプリセット・パターンを選択し、パターン・ネームにP00: Pop&Balad 1/Std ~ P07: Pop&Balad 8/Stdのいずれかを選択します(プリセット・テンプレート・ソングP00: Pop/Balladeはトラック1にプログラムA036: Standard Kitが設定されています)。選択したパターンをプレイしたいときは、[START/STOP]キーを押します。テンポを変更したいときは、[TEMPO]ノブで変更します。

ここではP01: Pop&Balad 2/Stdを選びます。

To: “ Track ”を01、“ Measure ”を001に設定します。

[F6](“ Copy ”)キーを1度押します。これで8小節のプリセット・パターンP01: Pop&Balad 2/Stdが、ソングにコピーされました。

“ Measure ”が自動的にカウント・アップします。

、の手順を繰り返すことで、続けてパターンをコピーすることができます。[F7](“ Exit ”)キーを押すとダイアログが閉じます。

Save Template Song (Save as User Template Song)

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメータ、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・ソングU00 ~ 15にセーブします。

“ Save Template Song ”を選び、ダイアログを表示します。



To “ ”でセーブする先のユーザー・テンプレート・ソング(U00 ~ 15)を選びます。

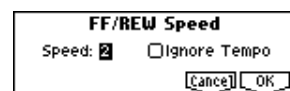
セーブを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

実行すると、セーブ先のUser Template Songの設定をすべて削除し、書き替えます。

FF/REW Speed

[FF]キーまたは[REW]キーを押したときの、早送りと巻戻しのスピードを設定します。

“ FF/REW Speed ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Speed ”で早送りと巻戻しのスピードを設定します。

再生テンポを基準に設定します。

2にすると再生テンポの2倍、3にすると3倍、4にすると4倍のスピードになります。ただし、演奏データが密集している部分では、早送り、巻戻しのスピードが落ちることがあります。

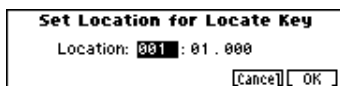
“ Ignore Tempo ”を設定します。
 チェックすると、再生テンポや音符の長さ等を無視し、最高スピードで早送りと巻戻しをします。
 演奏データが密集している部分とそうではない部分では、早送り、巻戻しのスピードが異なります。
 チェックをしないと“ Speed ”で設定したスピードで早送りと巻戻しをします。

実行するときは[F 8] (“ OK ”) キーを、実行しないときは[F 7] (“ Cancel ”) キーを押します。

Set Location (Set Location for Locate Key)

[LOCATE]キーを押したときに移動するロケーションを設定します。

“ Set Location ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Location ”で移動するロケーションを設定します。
 001:01:000に設定すると、[LOCATE]キーを押したときにソングの先頭に戻ります。

実行するときは[F 8] (“ OK ”) キーを、実行しないときは[F 7] (“ Cancel ”) キーを押します。

note 設定したいロケーションで[ENTER]キーを押しながら[LOCATE]キーを押しても、“ Set Location ”の値として設定できます。

GM Initialize

GMシステム・オン・メッセージをSequencerモードに送り、各トラックをGM用の設定にリセットします(☞下表)。

MIDI Sequencerモードで、外部からGMシステム・オン・メッセージを受信したときは、このコマンドを実行したときと同様にGM用の設定にリセットされます。
 ただし、これらの場合では7.2: MasterFXの各パラメータはリセットされません。

GM Initialize Parameters

Parameter		Track1-9, 11-16	Track10	
1.1	Program Select	G001: Acoustic Piano	g001: (d): STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
3.1	Status	-	-	設定値のままで変化しない
3.2	Use Program 's Scale	-	-	設定値のままで変化しない
6.1	Arpeggiator Assign	-	-	設定値のままで変化しない
	その他 Arpeggiator パラメータ	-	-	設定値のままで変化しない
7.1	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX	-	-	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	-	-	設定値のままで変化しない
7.2	MFX1	-	-	16: St.Chorus
	MFX2	-	-	53: Rev Smth. Hall
	Return1	-	-	127
	Return2	-	-	050
	その他 Master Effect, Master EQ パラメータ	-	-	初期設定

1.1-2: Prog..8 (Program T01...08)

1.1-3: Prog..16 (Program T09...16)

各トラックで使用するプログラムの選択など基本的な設定を行います。



1.1-2(3)a: Program

Program Select

[A...D/000...127,G001...128,g001...g128:d]

各トラックで使用するプログラムを選択します。
 このパラメータが選ばれているときは、VALUEコントローラで選択できます。このとき、BANK SELECTキーのLEDは選んでいるプログラムのバンクが点灯します。
 “ Program Select ”の上には、トラック・ナンバーと選択したプログラムのカテゴリーを省略名で表示します。

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1](T1/T9)~[F8](T8/T16)キーを押すと、各トラック“ T1 ”~“ T16 ”へ移動します。プログラム・バンクはBANK[A]~[GM]キー、を押して直接選択することができます。

note このパラメータを選択時、ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Select by Category ”で、プログラムをカテゴリーから選ぶことができます。(☞P.2)

ここで選択したプログラムは、ソングの先頭からのプレイ、レコーディング時に使用されます。レコーディング中にプログラムを変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイ時にはプログラムが変わります。また、プレイ中にプログラムを変えることもできます。ただし、演奏データ(プログラム・チェンジ)をレコーディングしてある場合は、その時点でプログラムが変わります。

MIDI “ Status ”(3.1 - 1(2)a)がINT、BTHのときは、MIDIプログラム・チェンジの受信でプログラムを設定できます。またソングを変えたとき、またはソングの先頭に戻ったとき、“ Status ”がEXT、EX2、BTHのトラックは、バンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。“ Status ”をEX2に設定したトラックは、Bankを「 - 」表示にし、Param1 ページ(3.1 - 1(2)a)の“ Bank(EX2) MSB ”と“ Bank(EX2) LSB ”で設定するバンク・ナンバーをMIDIで送信します。

1.1-2(3)b: PLAY/MUTE/REC, SOLO On/Off

PLAY/MUTE/REC [PLAY, MUTE, REC]

各トラックのミュートや、マルチトラック・レコーディング時のレコーディングトラックを選択します。プレイ時のトラックやシングルトラック・レコーディング(通常の録音)時のレコーディングトラック以外のトラック(プレイトラック)はPLAY、MUTEが選べます。マルチトラック・レコーディング時のトラックは、PLAY、MUTE、RECが選べます。[INC]/[DEC]キー、[VALUE]ダイヤルで設定が切り替わります。

- PLAY: トラックをプレイ(再生)します。
- MUTE: トラックをミュート(消音)します。
- REC: シングルトラック・レコーディング(通常の録音)時に表示します。選択はできません。
- マルチトラック・レコーディング(Preferenceページ Multi REC オン)時、レコーディングするトラックをRECにします。

SOLO On/Off [SOLO On, SOLO Off]

ソロ機能をオン/オフします。
“ PLAY/MUTE/REC ”の右側のボックスを選択し、オン/オフを設定します。オンにしたトラックは、ボックス内にSの文字が表示され、そのトラックだけが発音します。他のトラックはミュートします。

MIDI ミュートやソロ機能によりミュートしたトラックは“ Status ”(3.1 - 1(2)a)がBTH、EXT、EX2のとき、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルのノート・オン/オフを送信しません。

! ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Solo Selected Track ”(1.1 - 1d)がオンのときは、そこでのソロの状態を優先します。“ SOLO On/Off ”またはその他のトラックのパラメータを押すと、そのトラックのみがソロになり、発音します。

1.1-2(3)c: UTILITY



- ☞ 「 Memory Status 」、 「 Solo Selected Track 」、 「 Rename Song 」、 「 Delete Song 」、 「 Copy From Song 」、 「 Copy From Combi 」、 「 Load Template Song 」、 「 Save Template Song 」、 「 FF/REW Speed 」、 「 Set Location 」(1.1 - 1d)

各ユーティリティ・選択方法は、「 PROG 1.1 - 1c: 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。
“ Program Select ”を選んでいるときに表示、選択できます。
(☞ PROG 1.1-1a)

1.1-4: Mix..8 (Mixer T01...08)

1.1-5: Mix..16 (Mixer T09...16)

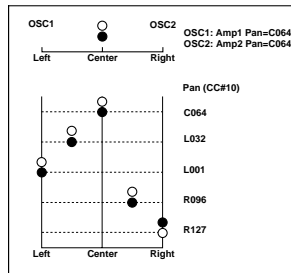
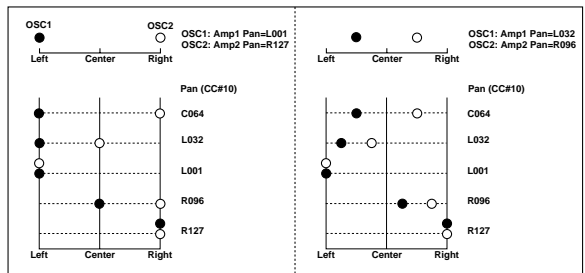
各トラックのパン、ボリュームを設定します。
ここで設定するパン、ボリュームは、ソングの先頭からのプレイ、レコーディング時に使用されます。レコーディング中に設定を変えると、演奏データとしてレコーディングされ、プレイ時にはパン、ボリューム・データが変わります。また、プレイ中に設定を変えることもできます。ただし、パン、ボリューム・データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。



1.1-4(5)a: Pan, Volume

Pan (Panpot) [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のパンの状態はC064で再現します。



インサート・エフェクトにモノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定を無視します。その場合は7.1: Insert FX Setupページの“ Pan(CC#8) ”でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。(「 3. ミキサー (Mixer) 」☞ P.158)

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 ”(3.1 - 1(2)a)がINTまたはBTHのとき、CC#10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0、1で左側に振り切り、64で中央、127で右側に振り切ります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、“ Status ”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したパンをMIDIで送信します(RNDは除く)。

Volume [000...127]

トラック 1 ~ 16 のボリューム(音量)を設定します。

MIDI “ Status ”(3.1 - 1(2)a)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。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、“ Status ”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したボリュームをMIDIで送信します。

■1.1-4(5)b: UTILITY

☞ 「 Memory Status 」、 「 Solo Selected Track 」、 「 Rename Song 」、 「 Delete Song 」、 「 Copy From Song 」、 「 Copy From Combi 」、 「 Load Template Song 」、 「 Save Template Song 」、 「 FF/REW Speed 」、 「 Set Location 」、 (1.1 - 1d)

1.1-6: Pref. (Preference)

リアルタイム・レコーディングの方法、メトロノームを設定します。



1.1-6a: REC Setup, Metronome

リアルタイム・レコーディングの方法を選択します。
レコーディングの手順はBG P.64、78を参照してください。

REC Setup:

Recording Mode [Over Write...Loop All Tracks]

Over Write

通常、最初にレコーディングするときは、この方法を選択します。
[REC/WRITE]キーを押してから[START/STOP]キーを押し、レコーディングを開始します。もう一度[START/STOP]キーを押すとレコーディングが終了します。

すでにデータがレコーディングされているトラックに対してこの方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータをすべて消去します。

Over Dub

すでにレコーディングされているトラックにデータを追加するときは、この方法を選択します。

[REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押してレコーディングを開始します。もう一度[START/STOP]キーを押すとレコーディングが終了します。

すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

Manual Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、[REC/WRITE]キー、フット・スイッチの操作で部分的にレコーディングし直すときは、この方法を選択します。

[START/STOP]キーを押してソングをプレイします。レコーディングし直す小節で[REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングを開始します。レコーディングが終わった時点でもう一度[REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングが終了します。

Auto Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的にレコーディングし直します。

Auto Punch Inを選択すると、右側に“ M*** - M*** (Auto P Start Meas - Auto P End Meas) ”が表示され、書き替える小節範囲をあらかじめ指定します。

[REC/WRITE]キーを押してから[START/STOP]キーを押すと指定した小節の前までをプレイし、指定した範囲(“ Auto P Start Meas - Auto P End Meas ”)だけがレコーディングされ、新たなデータがレコーディングされます。

Auto P Start Meas–Auto P End Meas

[M001...M999–M001...M999]

“ Recording Mode ”がAuto Punch In時のレコーディング開始の小節と終了の小節を設定します。

Loop All Tracks

トラックの指定した範囲を繰り返しレコーディングします。
データを追加していくときに選択します。ドラム・パターンの作成などに向いています。

Loop All Tracksを選択すると、右側に“ M*** - M*** (Loop Start Meas - Loop End Meas) ”が表示され、繰り返しレコーディングする小節範囲をあらかじめ指定します。

[REC/WRITE]キーを押してから[START/STOP]キーを押すと、指定した小節の前までをプレイした後、指定した範囲(“ Loop Start Meas - Loop End Meas ”)を繰り返しレコーディングし、すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが追加されます。

“ Multi REC ”をチェックすると、Loop All Tracksを選ばません。

Loop Start Meas–Loop End Meas

[M001...M999–M001...M999]

“ Recording Mode ”がLoop All Tracks時のレコーディングを繰り返す区間の小節を設定します。

Remove Data

[Off, On]

Loop All Tracksでのレコーディング中に不要な演奏データを消去します。

“ Recording Mode ”でLoop All Tracksを選択したときに有効です。

On(チェックする): Loop All Tracksでレコーディング中に、消去したい演奏データに対応した鍵盤(ノート・ナンバー)を押すと、押している間に演奏された演奏データから鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。

同様にコントロール・データも消去できます。例えば、ジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はペンドのデータ、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。

[REC/WRITE]キーを押すと、押している間のすべての演奏データが消去されます。

Multi REC

[Off, On]

On(チェックする): マルチ・トラック・レコーディング・モードになります。複数のトラックを同時にレコーディングするときにチェックします。アルベジエーターを使ってチャンネルの異なる複数トラックの演奏をリアルタイム・レコーディングするときなどに使用します。チェックをすると、すべてのトラックの“PLAY/MUTE/REC”(1.1 - 2(3)b)が同時にRECになります。このとき、Programページ(1.1 - 2(3)b)の“PLAY/MUTE/REC”でマルチ・トラック・レコーディングするトラックを設定します(≡BG P.80)。

また、本機に接続したマルチ・トラック・シーケンサーからMIDIチャンネルが異なる複数のMIDIデータを受信して、複数のトラックに同時にレコーディングすることができます。

この場合、“Track Select”(1.1 - 1c)の設定とは関係なく“PLAY/MUTE/REC”(1.1 - 2(3)b)をRECにしているトラックに、MIDIチャンネルが一致するMIDIデータがレコーディングされます。

“MIDI Clock”(GLOBAL 2.1 - 1a)をExternalにして外部シーケンサーに同期させるとよいでしょう。ただし、テンポの変化はレコーディングできません。(≡P.237「外部機器からの演奏データをレコーディングする」)

Off(チェックしない): シングル・トラック・レコーディング・モードになります。“Track Select”で選んだトラックにレコーディングします。

Metronome:

メトロノームを設定します。

Metronome Sound [REC Only, REC/Play, Off]

REC Only: レコーディング時のみメトロノームが鳴ります。
REC/Play: レコーディング時、プレイ時にメトロノームが鳴ります。
Off: メトロノームは鳴りません。ただし、レコーディング開始時のプリ・カウントは鳴ります。
このパラメータはSEQ 5.1: RPPR, Patternページの“Metronome Sound”(5.1 - 1b)とリンクしています。

Precount

[0...2]

レコーディング時のプリ・カウントする小節数を設定します。
0にすると、([REC/WRITE]キーを押した後) [START/STOP]キーを押した瞬間にレコーディングが始まります。

Level

[000...127]

メトロノームの音量を設定します。

BUS (BUS Select)

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

メトロノーム音の出力先を設定します。
L/R、L、R: OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rより出力します。
1、2、1/2: OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2よりそれぞれ出力します。

1.1-6b: UTILITY

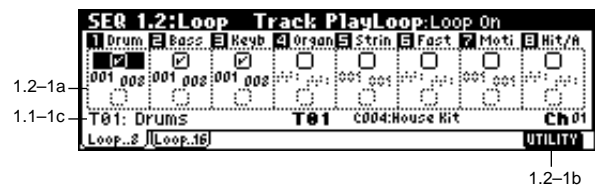
≡「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」、「GM Initialize」(1.1 - 1d)

SEQ 1.2: Loop

1.2-1: Loop..8 (Track Play Loop T01...08)

1.2-2: Loop..16 (Track Play Loop T09...16)

ソングのプレイ/レコーディング時に、プレイ中のトラック1 ~ 16を別々にループさせます。



1.2-1(2)a: Track Play Loop

Loop On

[Off, On]

トラック1 ~ 16のループのオン/オフを設定します。
On(チェックする): そのトラックは、次の“Loop Start Meas”と“Loop End Meas”間をループします。

Loop Start Meas (Loop Start Measure) [001...999]

ループする最初の小節を設定します。

Loop End Meas (Loop End Measure) [001...999]

ループする最後の小節を設定します。

Play Intro

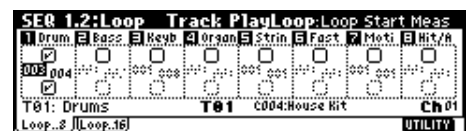
[Off, On]

On(チェックする): “Loop Start Meas”で設定した小節以前の小節を1度プレイした後に、“Loop Start Meas”~“Loop End Meas”間を繰り返しプレイします。
例えばドラムス・トラックでイントロのフィル・インを演奏させた後にループさせるときなどに使用します。
Off(チェックしない): “Loop Start Meas”からプレイが始まり、すぐにループに入ります。



“Track Play Loop”をチェックし、“Loop Start Meas”を001以外に設定したときに有効となります。

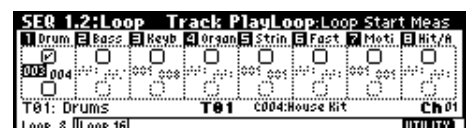
例: “Play Intro”をチェックした場合



トラック1は次のようにループします。

M001 - M002 - M003 - M004 - M003 - M004 - M003 - M004...

“Play Intro”をチェックしない場合



トラック1は次のようにループします。

M003 - M004 - M003 - M004 - M003 - M004 - M003 - M004...

■ 1.2-1(2)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 2.1: Cue List

2.1-1: Cue List

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイします。各ソングでは繰り返す回数を指定することができます。

本機では20個のキュー・リストが作成でき、1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげることができます。

キュー・リストを構成する単位をステップといい、1つのステップにソング・ナンバー、リピート(繰り返す回数)を指定します。

例えば、イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ、ソロ・バックিং、エンディングなどの1曲を構成する単位を、それぞれソングごとに作成し、キュー・リストでイントロを2回、Aメロディーを4回、Bメロディーを4回、サビを2回、Aメロディーを4回、...などと組み合わせて1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどにキュー・リストで効率よく作業することができます。

また、ユーティリティ・メニュー・コマンド“Convert to Song”(2.1 - 1e)で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。

バックিংをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。



2.1-1a: Location, Meter, Cue List Select, Track Select, Selected Track Information, ♪(Tempo), Tempo Mode

Location [0001:01.000...9999:16.191]

選ばれているキュー・リストの現在位置を表示します。左から小節、拍、クロックです。

拍とクロックの可変範囲は、該当するソングに設定している拍子によって異なります。

MIDI “MIDI Clock”(GLOBAL 2.1 - 1a)がInternalのとき、キュー・リストのロケーションを変えると、そのたびにソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、Externalのとき、このメッセージを受信するとロケーションが変わります。

ロケーションが、ソング・ポジション・ポインター・メッセージのデータ範囲をこえる場合は送信しません。

Meter (Time Signature) [1/4...16/16]

再生しているソングの拍子を表示します。

Cue List Select [C00...C19: name]

プレイするキュー・リストを選択します。

キュー・リストでソングをプレイするときは、あらかじめスマートメディア等からデータをロードしたり、外部MIDIシーケンサーからMIDIダンブ・データ受信して、必要なデータを内部メモリーに取り込んでください。(☞P.130)

MIDI “MIDI Clock”(GLOBAL 2.1 - 1a)がInternalのとき、このページでキュー・リストを選ぶと、そのたびにソング・セレクト(キュー・リスト・ナンバーに対応)とソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。Externalのとき、ソング・セレクト・メッセージの受信で、キュー・リストが切り替わります。

Track Select [T01...T16: name]

プレイに合わせて鍵盤で演奏するためのトラックを選択します。キュー・リストは、“Step”(2.1 - 1c)で選択したソングのトラック設定、演奏データに従ってプレイします。ここで選択したトラックも、そのときプレイ中のソングのトラック設定、演奏データに従います。ソングを連続してプレイするときに同じプログラムで鍵盤から演奏する場合は、“Step”の各ソングのここで選択したトラックを、同じプログラムに設定してください。

Selected Track Information

“Track Select”で選択したトラックのプログラム・バンク・ナンバー、プログラム・ナンバー、ネームを表示します。

♪(Tempo) [040...240, EXT]

キュー・リストでソングをプレイするときのテンポを設定します。(☞1.1 - 1a: Tempo)

Tempo Mode [Auto, Manu]

Auto: 現在プレイ中のソングで設定しているテンポに従ってプレイします。プレイ中は、“♪(Tempo)”の設定、変更はできません。

Manu (Manual): ソングで設定しているテンポを無視して、上記“♪(Tempo)”での設定でプレイします。

2.1-1b: Step, Cue Edit-Song, Rep (Cue Edit-Repeat), FX (Cue Edit-Load FX)

キュー・リストを作成、編集します。電源オン直後のキュー・リストは、“Step”01(S000:NEW SONGが選択)、“Step”02(Endが選択)の2つの“Step”をデフォルトとして表示します。

キュー・リストを作成、編集するときは、[F7] (“EDIT”)キーを押します。この状態で“Step”01にソングを選択すると、そのソングを1回プレイします。“Rep(Repeat)”を02にするとそのソングを2回プレイします。

[F7] (“EDIT”)キーを押し、“Step”01が選ばれている状態で[F4] (“Insert”)キーを押してステップを挿入します。

例えば、“Step”01に“Song”S001のソングを選択して“Rep”を02に、“Step”02に“Song”S002のソングを選択して“Rep”を02に設定します。[START/STOP]キーを押すとソング1(S001)を2回、ソング2(S002)を2回プレイします。

このようにキュー・リストに複数のソングを並べて、繰り返す回数等を設定します。

Step [Measure] [01...100 (M0001...M9999)]

ステップ・ナンバーとその開始小節を表示します。ストップ時、“ Step ” (2.1 - 1c)で選択されているステップに黒三角が付きます。[START/STOP]キーでプレイを開始すると、このステップよりスタートします。また、プレイ中は、プレイしているステップに黒三角が付きます。

“ M **** (Measure) ”は、各ステップの開始小節を表示します。エディットはできません。

Cue Edit-Song**[S000...S199: name, End, Continue to Step01]**

ステップのソングを選択します。プレイ中は選択できません。

また、キュー・リストの一番最後のステップにはプレイを終了するか、“ Step ”01に戻ってエンドレスでプレイを続けるかを選択します。

End: 再生を終了します。

Continue to Step01: “ Step ”01に戻り、キュー・リストをエンドレスでプレイします。終了する場合は[START/STOP]キーを押します。

Rep (Cue Edit-Repeat)**[01...64, FS]**

ステップのソングを何回繰り返すかを設定します。


FS: リア・パネルに接続したフット・スイッチでリピートを終了するタイミングをコントロールできます。フット・スイッチを踏むと、そのソングの終わりで、リピートせずに次のステップへ移行します。“ Foot Switch Assign ”(GLOBAL 6.1 - 1a)を Cue Repeat Control に設定します。

FX (Cue Edit-Load FX)**[Off, On]**

再生時に次のステップのソングに切り替わるとき、エフェクトの設定も同時に切り替えるかどうかを設定します。

On(チェックする): 切り替わったソングのエフェクト設定になります。

Off(チェックしない): エフェクトの設定は切り替わりません。

 エフェクトの設定によっては、エフェクトが切り替わるまである程度の時間がかかります。この場合、ソングからソングへのつなぎめがスムーズに再生できません。

ソングからソングのつなぎめをスムーズに行うには、“ Step ”01で“ FX ”をチェックします。残りのステップでは“ FX ”をチェックしません。

この設定では、再生スタート前にエフェクトが設定されるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。

エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等ではできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用して、あるソングではリバーブを深くかけ、あるソングではLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。

キュー・リストを使用して1つの曲を作成するときは、この方法をおすすめします。ユーティリティ・メニュー・コマンドの“ Convert to Song ”(2.1 - 1e)の実行にも、“ Step ”01のソングのエフェクト設定が、コンパート先のソングに設定されます。

“ FX ”にチェックしていない場合でも、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつなぎめでタイムラグが発生することがあります。また、ソングからソングのつなぎめの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンパートしてソングを再生してください。“ Convert to Song ”(2.1 - 1e)で1つのソングにコンパートして再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

2.1-1c: Step (Current Step)**Step (Current Step)****[01...100]**

インサート、カット、コピーを実行するステップを事前に選択します。また、途中のステップより再生する場合は、ここでそのステップを選択して、[START/STOP]キーを押します。

Last Step**[Last: 001...100]**

“ Step ”の右側に最後のステップを表示します。

2.1-1d: EDIT/DONE, INSERT, CUT, COPY**EDIT/DONE ([F7])**

キュー・リストの作成、編集するときを押します。キーを押すと、“ EDIT ”から“ DONE ”に表示が変わります。

作成、編集を終了するときは、“ DONE ”([F7]キー)を押します。

INSERT ([F4])

“ COPY ”([F6]キー)や“ CUT ”([F5]キー)でバッファーに一時的に保存したステップ・データを“ INSERT ”([F4]キー)を押して、“ Step ”に挿入します(コピーやカットを実行する前は初期データを挿入します)。

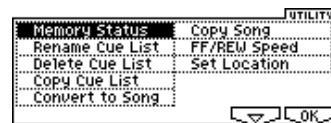
CUT ([F5])

“ CUT ”([F5]キー)を押すと“ Step ”をカットして、削除したデータをバッファーに一時的に保存します。カットした直後にINSERTを行うと、カット前の状態に戻ります。

COPY ([F6])

“ COPY ”([F6]キー)を押すと、“ Step ”のデータをバッファーに一時的に保存します。

“ INSERT ”([F4]キー)を押して、コピーしたステップを“ Step ”に挿入します。

■ 2.1-1e: UTILITY

☞ 「 Memory Status 」、「 FF/REW Speed 」、「 Set Location 」 (1.1 - 1d)

各ユーティリティ選択方法は、「 PROG 1.1 - 1c: UTILITY 」を参照してください。

Rename Cue List

選択しているキュー・リストをリネームします。

“ Rename Cue List ”ダイアログから[F5] (“ Name ”)キーを押して、文字を入力します。

16文字まで入力が可能です。(☞ BG P.43)

Delete Cue List

現在選ばれているキュー・リストを削除します。

“Delete Cue List”を選び、ダイアログを表示します。



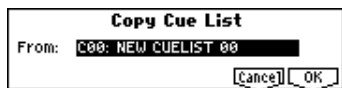
実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

実行すると、現在選ばれているキュー・リストの設定データを削除します。

Copy Cue List

現在選ばれているキュー・リストに、別のキュー・リストの設定をコピーします。

“Copy Cue List”を選び、ダイアログを表示します。



“From”でコピー元のキュー・リストを指定します。

実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

実行すると、選択されているキュー・リストの設定データを削除し、コピー元のデータに書き替えます。

Convert to Song (Convert Cue List to Song)

複数のソングで構成しているキュー・リストを1つのソングにコンバートします。キュー・リストでは、トラックの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、空いたトラックにソロ演奏などをレコーディングすることが可能になります。

また、スマートメディア等にSMFで書き出すときにもソングにコンバートの必要があります。コンバートを実行すると、“Step”01に選択したソングのトラックやエフェクトの設定がコンバート先のソングにコピーされ、それ以降のソングのトラックやエフェクトの設定は、すべて“Step”01のソングを基準にコンバートされます。

“Convert to Song”では、キュー・リストの以下の内容をソングへコンバートします。

Song/Trackパラメータは“Step”01のソングの設定が使用されます。

トラックのMIDIチャンネルは“Step”01のソングの設定が使用されます。“Step”02以降のソングで異なる設定をしていた場合、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。キュー・リストで作成する曲に使用するソングは、再度ソングにコンバートすることを考慮して、トラックのMIDIチャンネルはあらかじめそろえておくことを心がけてください。

以下のトラック・パラメータはコンバートに反映されません。MIDIチャンネル同様にキュー・リストで使用するソングでは設定をそろえておくことをおすすめします。

SOLO On/Off, Status, MIDI Channel, Bank(EX2) LSB, Bank(EX2) MSB, Force OSC Mode, OSC Select, Delay, Use Programs Scale, Key Zone, Velocity Zone, MIDI Filter1 ~ 4

Song/Trackパラメータのトラック・イベントへのコンバート

“Step”01のソングの2回目以降のリピート、“Step”02以降のソングの設定は、すべてトラック・イベント(演奏データ)にコンバートします。コンバートされる内容は次のとおりです。

Track1 ~ 16	Bank/Program, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range
Master Track	Tempo, Meter

“Pan”(1.1 - 4(5)a)がRNDのときC064にコンバートされます。
“Portamento”(3.1 - 3(4)a)がPRG、“Bend Range”(3.1 - 5(6)a)がPRGまたは-値のとき、コンバートに反映されません。

“Detune”(3.1 - 5(6)a)は、RPNファイン・チューニングとコース・チューニングに分けて、イベントにコンバートされます。例えば“Detune”の設定が+600のとき、ファイン・チューニングが00、コース・チューニングが6になります。ファイン・チューニングでは、再生ピッチを変化(Detune)させます。コース・チューニングでは、再生するノートを変化(Transpose)させます。このため、ドラムス・プログラムなど、プログラムによっては、キュー・リストでの再生状態をソングで再現できない場合があります。

“Track Play Loop”(SEQ 1.2: Loop, Track Playloopページ)のコンバート

“Loop On”がオンになっている場合、“Loop Start Meas”から“Loop End Meas”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

例)

Track Play LoopがM005 ~ M008、マスター・トラックの小節が10までであった場合、トラックの先頭からM005, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6と展開します。

パターンのコンバート

“Step”01のソングのパターンがコンバート先のソングのパターンにコピーされます。

“Step”01の2回目以降のリピート、“Step”02以降のソングのトラックにパターンがある場合は、トラック・イベント(演奏データ)に展開されます。

“Transpose”の対応


“Step”02以降のソングの各トラックの“Transpose”(3.1 - 5(6)a)が“Step”01のソングの設定と異なる場合、ノート・データのノート・ナンバーがシフトされます。

例)

“Step”01の“Transpose”= +1, “Step”02の“Transpose”= -1の場合、“Step”02のトラックのノート・データのノート・ナンバー自体が2下がります。

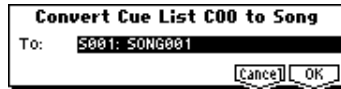
“Rep”でFS(Foot Switch)を指定している場合は、“Rep”1としてコンバートされます。

“Convert to Song”を実行して、キュー・リストをソングにコンバートするときに、キュー・リストでのリピートの設定、キュー・リストで使っているソングのパターン、トラック・プレイループの設定は、すべてノート・データ等のイベントとしてコンバートします。そのためデータ量が増え、内部メモリーの残量によってはコンバートできない場合があります。特に長いソングをキュー・リストで使っている場合や、リピートを多く設定している場合、またソングでパターンを多く使っている場合などは、“Convert to Song”をキュー・リスト作成中に試して、メモリー残量を確認しながら作成してください。

 999小節を超えるキュー・リストはソングにコンバートできません。

ソングにコンバートするキュー・リスト(C00 ~ C19)を選択します。

“ Convert to Song ”を選び、ダイアログを表示します。



“ To ”でコンバート先のソングを指定します。

新規にソングを選択すると、確認のダイアログが表示されます。

[F8](“ OK ”)キーを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコンバートします。

コンバートを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

すでに設定、演奏データがあるソングを選択し、実行するとそのソングのデータを消去し、キュー・リストからコンバートしたデータに書き替えます。

実行した後、[COMPARE]キーを押すと実行前の状態に戻すことができます。

Copy Song

キュー・リストの、ソングの指定した区間を1つのソングとして作成します。例えば8小節のソングの中の5～8小節をリピートさせるときなどに、その区間をこのコマンドで4小節のソングとして作成します。そして作成したソングをキュー・リストでステップに配置して、その区間をリピートさせるような使い方ができます。

“ Step ”で実行するステップを選択します。

“ Copy Song ”を選び、ダイアログを表示します。



コピー元のソングに対して“ From Measure ”で始めの小節を、“ To End of Meas ”で終わりの小節を指定します。

“ To ”で、コンバートする先のソングを指定します。新規にソングを選択すると、確認のダイアログが表示されます。[F8](“ OK ”)キーを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコピーされます。すでに設定、演奏データがあるソングを選択し、実行すると、そのソングのデータは消去され、コピー元のデータに書き替えられますので、実行前に注意してください。


“ Replace to original Song in Cue ”をチェックして、実行すると、“ Step ”のソングが新たに作られたソングに入れ替わります。チェックしないで実行しても、あとでキュー・リストのステップにそのソングを選択することができます。

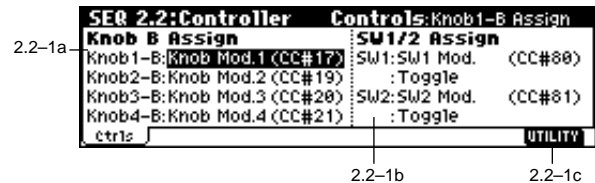
コピー・ソングを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

SEQ 2.2: Controller

2.2-1: Ctrls (Controls)

SequencerモードでのREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモード、および[SW1]、[SW2]キーの機能を設定します。

 レコーディング中にこれらのスイッチ、ノブを操作すると、ここでアサインされたMIDIメッセージがレコーディングされます。





2.2-1a: 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(参照P.2.21「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。

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

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

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

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

☞ “ Knob B Assign ” (PROG 2.2 - 1a)

2.2-1b: SW1/2 Assign

フロント・パネル[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします(参照P.2.20「SW1, SW2 Assign List」)。

各トラックに割り当てられているプログラムのアサインパネル・スイッチの機能は無効になるので、新たに設定します。

SW1 (SW1 Assign)  [Off, ..., AfterT Lock]

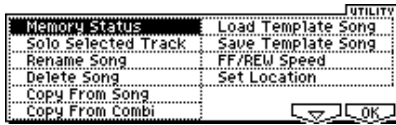
SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign)  [Off, ..., AfterT Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

☞ “ SW1/2 Assign ” (PROG 2.2 - 1b)

2.2-1c: UTILITY



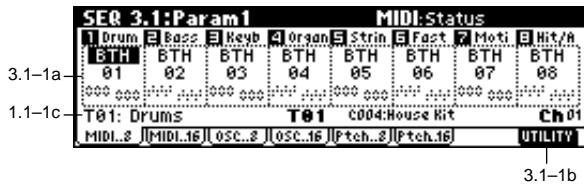
☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 3.1: Param 1

3.1-1: MIDI..8 (MIDI T01...08)

3.1-2: MIDI..16 (MIDI T09...16)

各トラックのMIDIに関する設定を行います。



3.1-1b

3.1-1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status [INT, Off, BTH, EXT, EX2]

各トラックのMIDIと発音の状態 (Status) を設定します。

INT: そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイする、またはINTに設定したトラックを“Track Select”(1.1 - 1c)で選んで本体の鍵盤やコントローラを操作すると、本体の音源が発音し、外部へはMIDIデータを送信しません。

Off: プログラムは発音しません。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。そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイする、またはBTHに設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラを操作すると、本体の音源が発音し、同時にその演奏データをMIDIで送信します。

EXT: そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイする、またはEXTに設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラを操作すると、MIDIデータを送信しますが、本体の音源は発音しません。

ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、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、パンポット、ポルタメント、センド1、2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、2をMIDIで送信します。

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。

	レコーディングしたデータ 本体での操作		受信したデータ	
Status	内部音源	MIDI OUT	内部音源	MIDI OUT
INT		×		-
EXT, EX2	×		×	-
BTH				-

MIDI Channel

[01...16]

トラックが演奏データを送受信するとき使用するMIDIチャンネルを設定します。ここで設定したMIDIチャンネルは、“Status”がINTのときは受信チャンネル、EXT、EX2のときは送信チャンネル、BTHのときは送受信チャンネルになります。INTでMIDIチャンネルが同じトラックはMIDIデータの受信や、シーケンサー・トラックの演奏データで、同じように発音し、コントロールされます。

Bank(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。

3.1-1(2)b: UTILITY

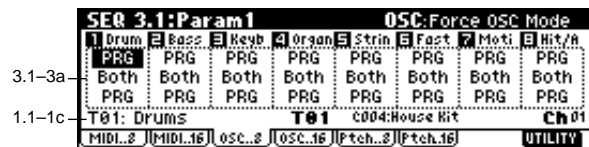


☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

3.1-3: OSC..8 (OSC T01...08)

3.1-4: OSC..16 (OSC T09...16)

各トラックの発音に関するパラメータを設定します。



3.1-3b

3.1-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode

[PRG, Poly, Mono, LGT]

トラック1~16で選択したプログラムの“Voice Assign Mode”(PROG 2.1 - 1b)を設定します。(☞COMBI 3.1 - 2a)

OSC Select

[Both, OSC1, OSC2]

トラック1~16で選択したプログラムの“Oscillator Mode”(PROG 2.1 - 1a)を設定します。“Oscillator Mode”がDouble

のときに一方のオシレータのみを発音させることができます。
(☞COMBI 3.1 - 2a)

Portamento [PRG, Off, 001...127]

トラック1~16にポルタメントの効果を設定します。(☞COMBI 3.1 - 2a)

MIDI ここで設定するポルタメントは、ソングの先頭からのプレイ、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングされます(ただし、PRGにしたときはレコーディングされません)。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしレコーディングしたポルタメント・オン/オフ、ポルタメント・タイムのデータがある場合は、それらに従って設定が変わります。

“Status”(3.1 - 1a)がINT、BTHのトラックは、MIDIコントロール・チェンジ(CC)#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。

ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、この設定をMIDIで送信します。OffのときはCC#65で0を送信します。001~127のときはCC#65で127を、CC#05で1~127を送信します。PRGのときは送信しません。

“MIDI Channel”(3.1 - 1a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルで送受信します。

■ 3.1-3(4)b: UTILITY

☞「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

3.1-5: Ptch..8 (Pitch T01...08)

3.1-6: Ptch..16 (Pitch T09...16)

各トラックのピッチに関する設定をします。

SEQ 3.1:Param1		Pitch Transpose							
	Drum	Bass	Keyb	Organ	Strin	Fast	Moti	Hit/H	
3.1-5a	+00	+00	-12	+00	+12	+00	-12	+00	
1.1-1c	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	
	+02	+02	+02	+02	+02	+02	+02	+02	
	T01: Drums		T01		C004:House Kit		Ch01		
	MIDI.8	MIDI.16	OSC.8	OSC.16	Ptch..8	Ptch.16	UTILITY		

3.1-5b

UTILITY	
Memory Status	Load Template Song
Solo Selected Track	Save Template Song
Rename Song	FF/REW Speed
Delete Song	Set Location
Copy From Song	Detune BPM Adjust
Copy From Combi	

note ユーティリティ・メニュー・コマンド“Detune BPM Adjust”(3.1 - 5(6)b)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“Oscillator Mode”(PROG 2.1 - 1a)の設定で次のようにコントロールされます。“MIDI Channel”(3.1 - 1a)で設定する各トラックのMIDIチャンネルでコントロールします。

- “Oscillator Mode”がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“Transpose”が、ファイン・チューンの受信で“Detune”がそれぞれコントロールされ、設定が変わります。
- “Oscillator Mode”がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“Detune”がコントロールされ、設定が変わります。コントロールが可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・チューンを合わせて±1オクターブとなります。

Bend Range [PRG, -24...+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)。

■ 3.1-5(6)b: UTILITY

☞「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

各ユーティリティ選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Detune BPM Adjust

トラックのプログラムにSamplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でBPMを合わせて作成(またはMediaモードでロード)したフレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを使用しているとき、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。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”値が設定されます。操作方法については“Detune BPM Adjust”(COMBI 3.1 - 3b)を参照してください。

3.1-5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

各トラックの音程を半音単位で調整します。

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セント単位で調整します。

0: 基準ピッチです。

SEQ 3.2: Param2

3.2-1: Othr..8 (Other T01...08)

3.2-2: Othr..16 (Other T09...16)

各トラックに関するその他の設定をします。



3.2-1c

3.2-1(2)a: Delay [ms], Use Prog's Scale

Delay [ms] (Delay Time) [0000...5000, KeyOff]

各トラックのノート・オンから発音するまでのデレイ・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EGのサスティン・レベルが0以外の場合は音が消えません。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 (Use Program's Scale) [On, Off]

各トラックにプログラムごとに設定した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 (3.2 - 1(2)b)でのスケールを使用します。

3.2-1(2)b: Scale

ソングで使用するスケールを設定します。

Type (Song's Scale) [Equal Temperament...User Octave 15]

スケールのタイプを選択します(参 見 Type "PROG 2.1 - 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(参 見 Key "PROG 2.1 - 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(参 見 Random "PROG 2.1 - 1c)。

3.2-1(2)c: UTILITY

参 見 " Memory Status ", " Solo Selected Track ", " Rename Song ", " Delete Song ", " Copy From Song ", " Copy From Combi ", " Load Template Song ", " Save Template Song ", " FF/REW Speed ", " Set Location "(1.1 - 1d)

SEQ 3.3: Key Zone

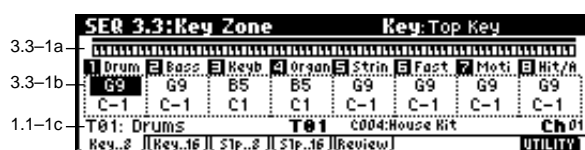
各トラックが発音するキーの範囲を設定します。

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の送受信には影響ありません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信されます。

3.3-1: Key..8 (Key T01...08)

3.3-2: Key..16 (Key T09...16)



3.3-1c

3.3-1(2)a: Key Zone Map

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。(参 見 P.39 COMBI 3.3 - 1a)

3.3-1(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。各パラメータと図については、「COMBI 3.3: Ed - Key Zone」を参照してください。

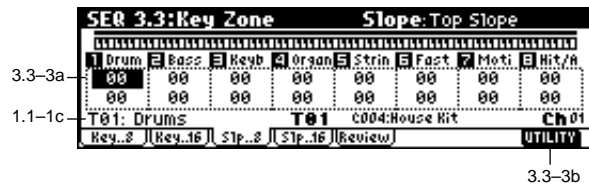
note 各パラメータ値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

3.3-1(2)c: UTILITY

参 見 " Memory Status ", " Solo Selected Track ", " Rename Song ", " Delete Song ", " Copy From Song ", " Copy From Combi ", " Load Template Song ", " Save Template Song ", " FF/REW Speed ", " Set Location "(1.1 - 1d)

3.3-3: Slp..8 (Slope T01...08)

3.3-4: Slp..16 (Slope T09...16)



3.3-3(4)a: 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。

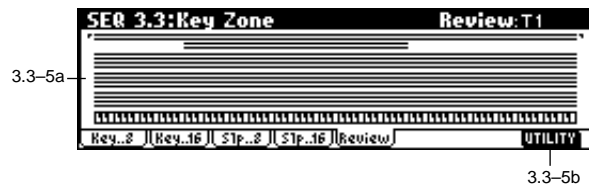
Bottom Slope [00...72]

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。

■ 3.3-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

3.3-5: Review



3.3-5a: Key Zone Map (All)

T1...16

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。

■ 3.3-5b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

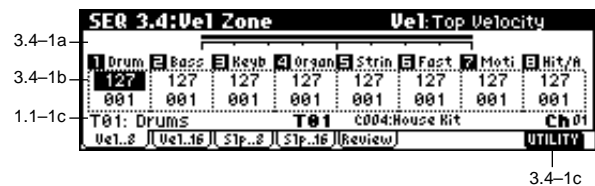
SEQ 3.4: Vel Zone

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の送受信には影響しません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信します。

3.4-1: Vel..8 (Vel T01...08)

3.4-2: Vel..16 (Vel T09...16)



3.4-1(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。(☞P.40 COMBI 3.4 - 1a)

3.4-1(2)b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity [1...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 [1...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。各パラメータおよび図については、「COMBI 3.4: Ed - VelZone」を参照してください。

note 各パラメータ値は、[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。

■ 3.4-1(2)c: UTILITY

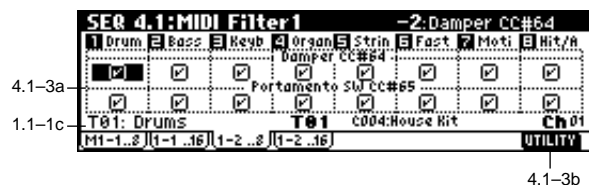
☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

■ 4.1-1(2)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

4.1-3: 1-2..8 (MIDI Filter1-2 T01...08)

4.1-4: 1-2..16 (MIDI Filter1-2 T09...16)



4.1-3(4)a: Damper, Portamento SW

Damper CC#64 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#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・メッセージCC#65ポルタメント・オン/オフを受信するかを設定します。

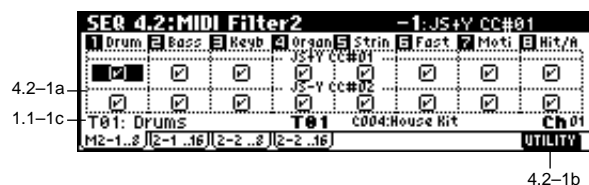
■ 4.1-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 4.2: MIDI Filter2

4.2-1: M2-1..8 (MIDI Filter2-1 T01...08)

4.2-2: 2-1..16 (MIDI Filter2-1 T09...16)



4.2-1(2)a: JS+Y, JS-Y

JS+Y CC#01 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#1(本機ジョイスティック+Y方向)や、REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブの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]

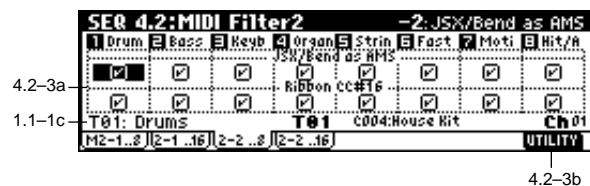
MIDIコントロール・メッセージCC#2(本機ジョイスティック-Y方向)や、REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインで設定)を受信するかを設定します。

■ 4.2-1(2)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

4.2-3: 2-2..8 (MIDI Filter2-2 T01...08)

4.2-4: 2-2..16 (MIDI Filter2-2 T09...16)



4.2-3(4)a: JSX/Bend as AMS, Ribbon

JSX/Bend as AMS [Off, On]

MIDIピッチベンド・メッセージ(本機ジョイスティックX方向)の受信によって、JS Xに設定したAMS(☞「Alternate Modulation Source」)での効果を設定します(MIDIピッチベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

Ribbon CC#16 [Off, On]

MIDIコントロール・メッセージCC#16(REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインやTRITONなどのリボン・コントローラで設定)を受信するかを設定します。

■ 4.2-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 4.3: MIDI Filter3

REALTIME CONTROLS [1]～[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モードでの各ノブのMIDIコントロール・メッセージは固定です。Bモードは2.2: Controller Controls ページで設定します。

4.3-1: M3-1..8 (MIDI Filter3-1 T01...08)

4.3-2: 3-1..16 (MIDI Filter3-1 T09...16)

4.3-3: 3-2..8 (MIDI Filter3-2 T01...08)

4.3-4: 3-2..16 (MIDI Filter3-2 T09...16)



4.3-1(2)a: Realtime Control Knob 1, 2

Knob 1 [Off, On]

AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#74(本体ローパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

Knob 2 [Off, On]

AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#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モードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

4.3-3(4)a: Realtime Control Knob 3, 4

Knob 3 [Off, On]

AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#79(本体フィルターEGインテンシティ)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

Knob 4 [Off, On]

AモードのMIDIコントロール・メッセージCC#72(本体フィルターおよびアンプリファイア-EG、リリースタイム)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

■ 4.3-1(2)b, 4.3-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 4.4: MIDI Filter4

4.4-1: M4-1..8 (MIDI Filter4-1 T01...08)

4.4-2: 4-1..16 (MIDI Filter4-1 T09...16)



4.4-1(2)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。
[SW1]、[SW2]キーは2.2: Controller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。

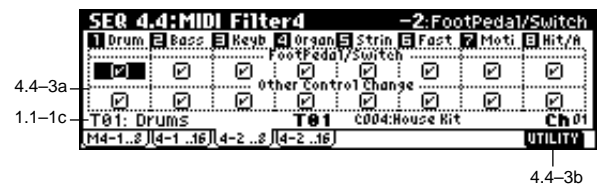
SW1 Mod.(CC#80)、SW2 Mod.(CC#81) または Porta.SW (CC#65) に設定したとき有効です。

■ 4.4-1(2)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

4.4-3: 4-2..8 (MIDI Filter4-2 T01...08)

4.4-4: 4-2..16 (MIDI Filter4-2 T09...16)



4.4-3(4)a: Foot Pedal/Switch, Other Control Change

Foot Pedal/Switch [Off, On]

ASSIGNABLE PEDAL/SWITCHの効果を受信するかを設定します。機能はGLOBAL 1.1: 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有効です。

Other Ctrl Change [Off, On]

前述のMIDI Filter1～4の項目で該当しないMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

■ 4.4-3(4)b: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」、「Load Template Song」、「Save Template Song」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1 - 1d)

SEQ 5.1: RPPR

パターンは、P000 ~ 149 のプリセット・パターンとU00 ~ 99 のユーザー・パターンがあります。ユーザー・パターンは1ソングあたり100個まで持つことができます。プリセット・パターンにはあらかじめドラムストラックに適したパターンをメモリーに用意しており、どのソングからも選択できます。

プリセット・パターンはエディットできませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによってエディットできます。

ユーザー・パターンは、リアルタイム・レコーディング(アルペジエーターをかけてのレコーディング)、ステップ・レコーディング、ゲット・フロム・トラック(トラックから取り込む)、コピー・パターン(他のパターン・データをコピー)によって作成します(☞BG P.80)。

これらのパターンは、RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能でキーごとに割り当てて、鍵盤を押すことによりパターンをプレイさせたり、その演奏をシーケンサーにレコーディングすることができます(☞ 5.1 - 2: RPPR Setupページ)。

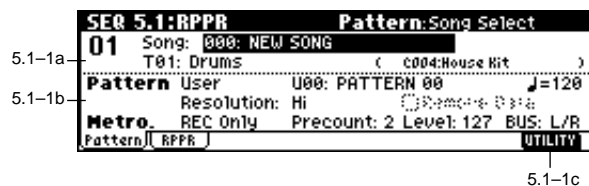
5.1-1: Pattern

パターンのレコーディング、エディット、ソングのトラックへのアサイン等を行います。

パターン・データをレコーディングするときは、“Pattern Bank”、“Pattern Select”でユーザー・パターンと、パターン・ナンバーを選択します。

次にユーティリティ・メニュー・コマンド“Pattern Param.(Pattern Parameter)”でパターンの小節数と拍子を設定し、リアルタイム・レコーディングまたはユーティリティ・メニュー・コマンド“Step Rec (Loop)”でステップ・レコーディングを行います。

その後、ユーティリティ・メニュー・コマンドでイベント・エディットや編集等を行います。



5.1-1c

5.1-1a: Location, Song Select, Track Select

Location

選択しているパターンの現在位置を小節単位で表示します。

Song Select [000...199: name]

使用するソングを選択します。(☞ 1.1 - 1b)

Track Select [T01...T16: name]

パターン・データをレコーディング/プレイするためのトラックを選択します。(☞ 1.1 - 1c)

選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが右側に表示されます。

5.1-1b: Pattern, Metro. (Metronome)

Pattern:

Pattern (Pattern Bank) [Preset, User]

パターンの種類を選択します。

Preset を選択した場合は、レコーディングはできません。ユーティリティ・メニュー・コマンドの“Copy Pattern”、“Bounce Pattern”、“Put To Track”、“Copy To Track”が選択、実行できます。

Pattern Select [P00...149, U00...U99]

パターンを選択します。ユーザー・パターンは、ユーティリティ・メニュー・コマンド“Rename Pattern”でリネームできます。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

パターンの演奏テンポを設定します。“♪ (Tempo)”(1.1 - 1a)を参照してください。

Resolution [Hi, $\frac{1}{8}$... $\frac{1}{16}$]

パターンのリアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します。(☞ 1.1 - 1a “Reso (Resolution)”)

Remove Data [Off, On]

パターンのレコーディング中に不要な演奏データを消去します。(☞ 1.1 - 6a “Remove Data”)

Metro. (Metronome):

ここで設定するメトロノームのパラメータは、1.1: Play/REC, Preference ページ, Metronome のパラメータ(1.1 - 6a)とリンクしています。

Metronome Sound [REC Only, REC/Play, Off]

レコーディング時、またはプレイ時にメトロノームを鳴らすかを設定します。(☞ 1.1 - 6a “Sound (Metronome Sound)”)

Precount [0...2]

レコーディング時のプリ・カウントする小節数を設定します。(☞ 1.1 - 6a “Precount”)

Level [000...127]

メトロノームの音量を設定します。(☞ 1.1 - 6a “Level”)

BUS (BUS Select) [L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

メトロノーム音の出力先を設定します。(☞ 1.1 - 6a “BUS”)

From“ Pattern ”でバウンス元のパターンを選択します
Patternページで選択しているパターンが初期状態としてセットされます。

To: “ Song ”、“ Pattern ”でバウンス先のソングとパターンを選択します。“ Pattern ”にはU00 ~ U99のユーザー・パターンのみ指定できます。

バウンス・パターンを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Get From Track

トラックの演奏データを指定したパターンへ取り込みます。

“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”でパターンを指定します。

ユーティリティ“ Pattern Param. ”で、ゲット先のパターンの長さを設定します。

“ Get From Track ”を選び、ダイアログを表示します。



“ From: Song ”でゲット元のソングを選択します。

“ Track ”でゲット元のトラックを選択します。

“ Measure ”でゲット元の先頭の小節を設定します。

ゲット・FROM・トラックを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Put To Track

パターンをトラックに配置します。

コピー・トゥ・トラックとは異なり、パターン・ナンバーのみをソングに配置して、プレイ時にパターンを呼び出します。パターンの演奏データはトラック上に存在しません。

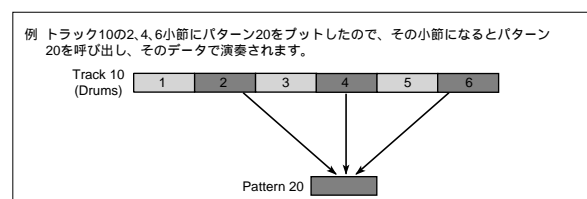
繰り返し使用することの多いフレーズやドラム・パターン等をパターンとして用意しておき、それをトラック上に配置することで、メモリーを大幅に節約できます。

また、パターンを修正すると、それを配置してあるソングの演奏に影響を与えますので、十分注意してください。

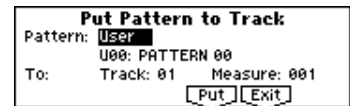
プット・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- ・ プット先にすでにある演奏データを消去します。
- ・ プットしたパターンは、プット先の小節で設定している拍子に従います。
- ・ トラックにすでにあるピッチ・ベンド等のコントロール・データ(ボリュームを除く)は、パターンをプットした小節の直前でリセットします。

パターンがプットされる小節でピッチベンド等のコントロールを行うときは、あらかじめパターンに書き込む必要があります(参考 BG P.81)。1度トラックに配置したパターンを取り消したい場合は、ユーティリティ“ Erase Measure ”(5.2 - 1b)でパターンをプットした範囲を指定し、“ Kind ”をAll にして実行してください。



“ Put to Track ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Pattern Bank ”、“ Pattern Select ”でプット元のパターンを選択します(選択しているパターンが初期状態としてセットされず)。

“ To: Track ”でプット先のトラックを選択します。

“ Measure ”でプット先の先頭の小節を設定します。

プット・トゥ・トラックを実行するときは[F6] (“ Put ”)キーを押します。実行すると、“ Measure ”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをプットすることができます。終了するときは、[F7] (“ Exit ”)キーを押します。

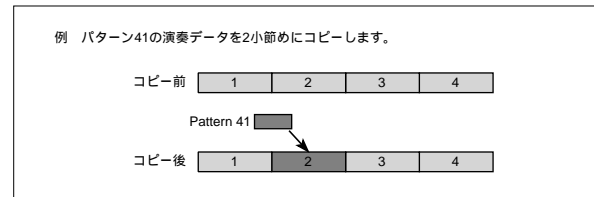
Copy To Track

指定したパターンの内容(演奏データ)をトラックの演奏データとしてコピーします。

プット・トゥ・トラックとは異なり、トラックに演奏データ自体を入力するので、コピーしたトラックをソング上でエディットすることができます。また、コピー元のパターンをエディットしてもソングの演奏データには影響がありません。

コピー・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- ・ コピー先の小節にすでにあった演奏データを消去します。
- ・ コピーした演奏データは、コピー先の小節で設定している拍子に従います。



操作はプット・トゥ・トラックと同じです。ユーティリティ“ Put To Track ”(5.1 - 1c)を参照してください。

Rename Track

選択しているトラックをリネームします。

ダイアログで[F5] (“ Name ”)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示させ文字を入力します。

16文字まで入力できます。(参考 BG P.43)

5.1-2: RPPR Setup

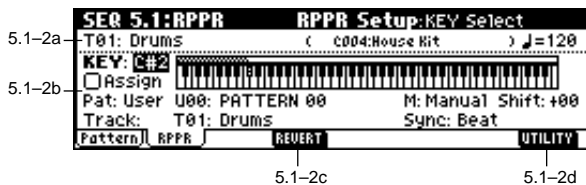
RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能を設定します。RPPRは、ソングのパターンをキーごとに割り当てて、鍵盤を弾くことによりパターンをプレイします。またその演奏をレコーディングする機能です。

ソングごとにC#2 ~ C8の72キーにプリセット・パターン、またはユーザー・パターンをアサインできます。キーごとにパターンとトラック・ナンバー、そのプレイのしかたを設定します。

▲ RPPRによるパターン演奏にアルペジエーターはかかりません。RPPRオン時、パターンをアサインしていないキーでは、“ Track Select ”で選んでいるトラックで発音します。このとき、そのトラックにアルペジエーターAまたはBを設定してオンになっているとアルペジエーターは動作します。またアルペジエーターによって展開されたノートにはRPPRはかかりません。

▲ ローカル・コントロールがオフ(“ Local Control On ”GLOBAL 2.1 - 1a)のとき、本体鍵盤ではRPPRによるパターン演奏をトリガーしません。MIDI INからは、“ Track Select ”で現在選ばれているトラックのチャンネルでトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体RPPRによるパターン演奏を動作させる場合、ローカル・コントロール・オフにします。RPPRのノート情報を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。

▲ RPPR Setupページでは、RPPRを自動的にオンします。1.1 - 1c: RPPRチェック・ボックスにチェックした状態と同じになります。



5.1-2a: Track Select, ♩ (Tempo)

Track Select [T01...T16: name]

RPPRをトリガーするトラックを選択します。選択したトラックのMIDIチャンネルでノート・データを受信すると設定したパターンが動作します。(※1.1-1c)

右側に選択したトラックのプログラム・バンク、ナンバー、ネームが表示されます。

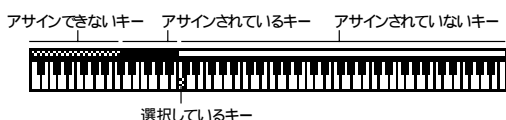
♩ (Tempo) [040...240, EXT]

RPPRの演奏テンポを設定します。(※1.1-1a)

5.1-2b: RPPR Setup

Keyboard & Assigned drawing

選択しているキー、RPPR機能でパターンをアサインしているキーを表示します(グレー表示のキーにはアサインできません)。



KEY (Key Select) [C#2...C8]

エディットを行うキーを選択します。以下のパラメータは、ここで選択したキーに対しての設定になります。

[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): “ KEY ”で指定した鍵盤を弾くと Pat(Pattern Bank) “ Pattern Select ”で選択したパターンをトリガーします。
Off(チェックしない): 通常のSequencerモードでの状態同様、現在選ばれているトラックがそのキーの音程で発音します。

Pat (Pattern Bank) [Pre, User]

Pattern Select [P000...149, U00...99]

“ KEY ”で指定したキーに、RPPRのパターンを選択します。選択したユーザー・パターンに演奏データがない場合は、そのキーを弾いても発音しません。

Track [T01...T16: name]

“ KEY ”で指定したキーに、RPPRで使用するトラックを選択します。キーを弾いたとき、ここで選択したトラックの設定に従ってパターンがプレイされます。トラックの設定は、1.1: Play/REC ~ 4.4: MIDI Filter4で設定します。

RPPR機能をオンの状態でリアルタイム・レコーディングを行うと、ここで選択したトラックにレコーディングされます(※BG P.74)。

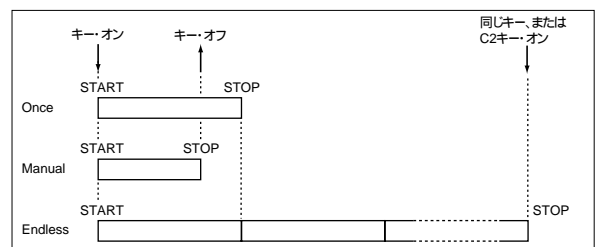
M (Mode) [Once, Manual, Endless]

キーに設定したパターンの、プレイのしかたを設定します。

Once: 鍵盤を押すと、パターンを1回だけ最後までプレイします。

Manual: 鍵盤を押している間はパターンを繰り返しプレイし、離れたときに止まります。

Endless: 鍵盤を離しても、パターンを繰り返しプレイします。パターンのプレイを止めるときは、C2より下の鍵盤を押すか、再び同じ鍵盤を押します。



Shift [-12...+12]

キーに設定したパターンのプレイ時の音程を ± 1 オクターブの範囲 (半音単位)で調整します。0 のとき、元のパターンの音程で演奏されます。

Sync [Off, Beat, Measure, SEQ]

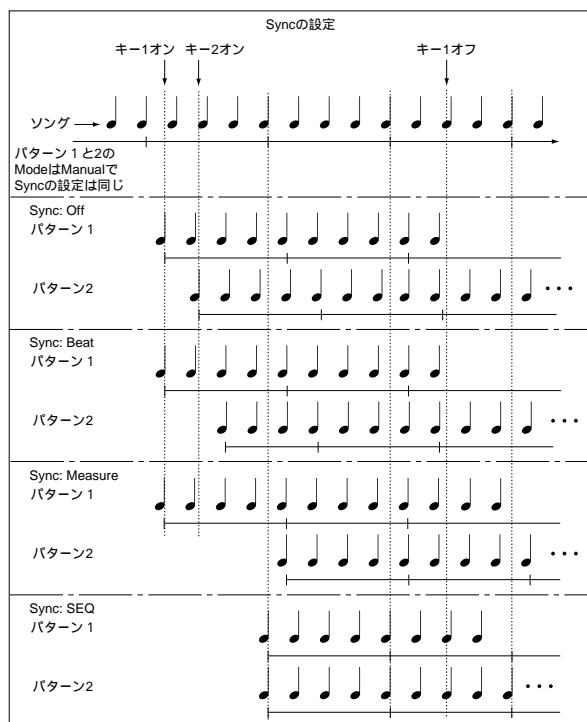
キーに設定したパターンをプレイするときの、同期のとしかた(プレイのタイミングを何と合わせるか)を設定します。

Off : 鍵盤を押さえたときにパターン演奏がスタートします。

Beat : ファースト・キー(すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたキー)でスタートしたパターン演奏の拍に合わせます。ユニゾンなどのフレーズ・パターンにむいています。

Measure : ファースト・キーでスタートしたパターン演奏の小節に合わせます。リズム・ベースやドラム・パターンにむいています。

SEQ: シーケンサーのソングの小節に合わせます。



- Beat、Measure では、ファースト・キーを弾いたときにパターン演奏がスタートします。2番目以降に弾いた鍵盤のパターンは、ファースト・キーで演奏しているパターンに同期しますが、同期はBeat のときは拍単位で、Measure のときは小節単位になります。
- SEQの場合、パターンはシーケンサーのソングの小節に合わせてプレイされます。演奏中のソングに同期しますので、ソングをスタートさせてから弾いてください。
- Beat、Measure、SEQのときは、それぞれ拍や小節の位置から♪以内のタイミングで弾くと同時にスタートしますが、それを超えたときは拍や小節単位で遅れてスタートします。

RPPRでのパターン・プレイの停止について

C2より下のいずれかの鍵盤を押すとRPPRでのパターンのプレイを途中で、一斉に止めることができます。

“Sync”がOff の鍵盤でのパターン・プレイはすぐに止まりますが、それ以外の鍵盤でのパターン・プレイは拍や小節の頭の位置で止まります。

“Sync”がOff 以外の鍵盤でのパターン・プレイは、C2より下の鍵盤を2回すばやく押すとすぐに止めることができます。

■ 5.1-2c: REVERT

直前にエディットしていた“Assign”にチェックがついた“KEY”の“Pat(Pattern Bank)”、“Pattern Select”と“Track”設定を、現在選択している“KEY”にコピーします。

例) プリセット・パターンP00、P01、P02をRPPR機能でキーに割り当てる場合

トラック1にはあらかじめA036などのドラムスのプログラムを設定しておきます。

“KEY”にC#2 を選択します。“Assign”をチェックして、“Pat(Pattern Bank)”、“Pattern Select”と“Track”をそれぞれ設定します。



“KEY”でD2 を選択します。

[F4](“REVERT”)キーを押すと、で設定した“Pat(Pattern Bank)”、“Pattern Select”(Pat:Pre,P00:Pop&Balad 1/Std)、“Track”(T01:Drums)が自動的にコピーされます。

“Pattern Select”だけを変更します。“Pattern Select”を選択して、[INC]キーを押し、P01:Pop&Balad 2/Std に設定します。

“KEY”でD#2 を選択します。

[F4](“REVERT”)キーを押すと、で設定した“Pat(Pattern Bank)”、“Pattern Select”(Pat:Pre,P01:Pop&Balad 2/Std)、“Track”(T01:Drums)が自動的にコピーされます。

の要領で“Pattern Select”をP02:Pop&Balad 3/Std に設定します。

このように“REVERT”を使用することによって、RPPR設定時に“KEY”への“Pat(Pattern Bank)”、“Pattern Select”と“Track”のアサインが効率よく行えます。特に上の例のように、キーにアサインするパターンが、連続した番号や近い番号で、同じトラックで使用するときなどに便利です。

■ 5.1-2d: UTILITY

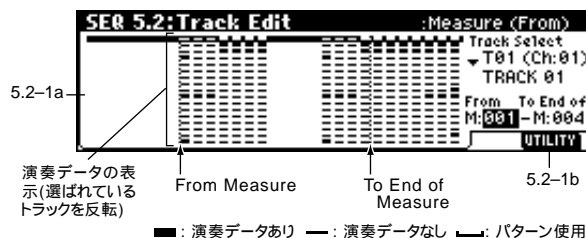
☞ 「Memory Status」(1.1-1d)、「Rename Track」(5.1-1c)

SEQ 5.2: Track Edit

5.2-1: Track Edit

ここでは、現在選んでいるトラックの設定や、すでにレコーディングされている演奏データのエディット、ステップ・レコーディングなどを行います。

演奏データのエディットとステップ・レコーディングをするときは、トラックとその範囲を指定してからユーティリティ・メニュー・コマンドで選択します。



5.2-1a: Track Select, Measure (From)/Meas. (To End of)

Track Select [T01...T16, Master Trk]

演奏データをエディット(またはコピー元となる)、レコーディングするトラックをカーソル・キー[▲]、[▼]で選択します。

すべてのトラックを対象にするときは、T01...T16にする必要はありません。ユーティリティ・メニュー・コマンドのダイアログ内の“All Tracks”にチェックします。

Master Trk: マスター・トラックのテンポや拍子がエディットできます。

Measure (From) [001...999]

エディット(またはコピー元となる)やステップ・レコーディングする始めの小節を指定します。

Meas. (To End of) [001...999]

エディット(またはコピー元となる)する終わりの小節を指定します。

■ 5.2-1b: UTILITY



☞ 「Memory Status」(1.1-1d)、「Rename Track」(5.1-1c)

Step Recording

ステップ・レコーディングは、各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤で入力する方法です。その他[F4] (“Rest”)キー、[F5] (“Tie”)キーで休符やタイを入力します。

🔍 すでにシーケンス・データが入力されているトラックに対してステップ・レコーディングを実行すると、“Measure(From)”に指定した小節以降のデータをすべて消去しますので注意してください。

ピッチバンドのように連続的に値が変化するデータのときは“Create/Ers. Ctrl”のCreateモードで入力し、プログラム・チェンジのようにデータが1つのときは“Event Edit”で入力するとよいでしょう。

データ入力するトラックを“Track Select”で、入力を開始する小節を“Measure(From)”で指定します。

“Step Recording”を選び、次のダイアログを表示します。



小節内のロケーション (拍、クロック) ノート・ナンバー ペロシティ レンクス (拍、クロック)

“Meter”で拍子を設定します。

その小節にすでに設定されている拍子を表示します。

拍子の設定を変えると、レコーディングする小節の拍子のデータが変わり、その小節ではすべてのトラックが変更した拍子になります。

“Step(Step Time)”で入力の基本となる1ステップの長さを音符単位で設定します。

“Step(Step Time)”では、ノート・タイプで音符を選択し、ノート・タイプの右側でTriplet(3)/Nomal(-)/Dot(.)を設定します。ノート・タイプは、◉ (全音符) ~ ♪ (32分音符)の範囲から選択します。

Triplet/Nomal/Dotは、3 (Triplet)にすると、ノート・タイプで設定した音符の3連符になります。- (Nomal)にすると、ノート・タイプで設定した音符(単純音符)になります。.(Dot)にすると、ノート・タイプで設定した音符の付点音符となります。

“Step(Step Time)”の設定とクロックは、下表のとおりです。

♪ (0:24)	♪ (0:48)	♪ (0:96)	♪ (1:00)	♪ (2:00)	◉ (4:00)
♪ (0:36)	♪ (0:72)	♪ (0:144)	♪ (1:96)	♪ (3:00)	◉ (6:00)
3 ♪ (0:16)	3 ♪ (0:32)	3 ♪ (0:64)	3 ♪ (0:128)	3 ♪ (1:64)	3 ♪ (2:128)

“Duration”で“Step”の設定に対する実際の音の長さを指定します。

目安としては、100%でデノート、85%で通常、50%でスタカートになります。

“Vel.(Velocity)”でノート・データのペロシティ値(鍵盤を弾く強さ)を指定します。

[PAUSE]キーを押した状態では、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによってペロシティ値を指定できます。Keyにすると、鍵盤を実際に弾いたときの強さで入力されます。

鍵盤、または各ファンクション・キーに対応しているコマンドで、次のようにノート・イベントを入力します。

音符の入力

鍵盤を押すとそのノート・ナンバーが で指定した長さの音符で入力できます。

鍵盤を和音で押すと、そのノート・ナンバーが で指定した長さの和音で入力できます。すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・ナンバーは同じロケーションに入力できるので、鍵盤を押すタイミングが違っていても和音が入力できます。

鍵盤を押すたびに、 で指定した長さ分のロケーションが進みます。

休符の入力

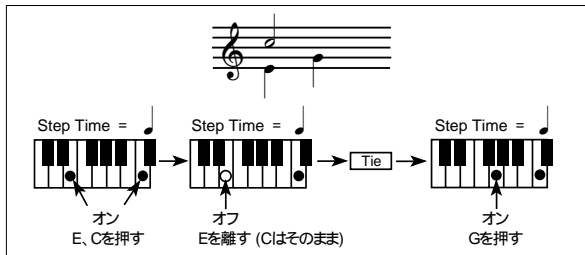
[F4] (“Rest”)キーを押すと、 で指定した長さの休符を入力します。

タイの入力

鍵盤を押さずに[F5] (“Tie”)キーを押すと、直前に入力した音符がタイになり、 で指定した長さ分だけ長くなります。

また、鍵盤を押しながら[F5] (“Tie”)キーを押すと、押している音符がタイになり、 で指定した長さ分だけ長くなります。

次のような音符の入力もできます。



音符、休符の削除

音符または休符を削除するときは、[F6] (“ Back ”)キーを押します。 で指定した長さ分のロケーションが戻り、その間のデータを削除します。

次に入力する音符の確認

次に入力する音符を確認したいときは、[PAUSE]キーを押します (LED点灯)。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度[PAUSE]キーを押す (LED消灯)と待機状態を解除し、入力が行えます。

ステップ・レコーディングが終わったら[F8] (“ Done ”)キーを押します。 [COMPARE]キーを押すとステップ・レコーディングする前の状態に戻ります。

Event Edit

入力した演奏データをイベント単位でエディットします。

エディットするトラックを “ Track Select ” で、エディットする先頭の小節を Track Edit ページの “ Measure(From) ” で指定します。

“ Track Select ” でTrack01 ~ 16を指定したときに、このコマンドを選択すると、Set Event Filtersダイアログを表示します。



Set Event Filtersダイアログでは、イベント・エディットの画面に表示、およびエディットするイベント (演奏データ) の種類を選びます。

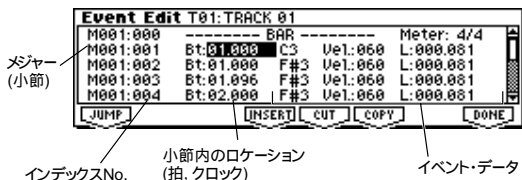
“ Note ” では、“ Btm (Bottom) ”、“ Top ”の設定でノートの範囲を指定します。 [ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても値を入力ができます。通常はC - 1、G9にします。

“ Control Change ” では、コントロール・チェンジ・ナンバーを指定できます。通常はALLにします。

“ Track Select ” でMaster Track (マスター・トラック) を指定したときは、このダイアログは表示しません。

その他、表示する各イベント (“ Pitch Bend ”、“ Program Change ”、“ After Touch ”、“ Poly After Touch ”) にチェックします。

[F8] (“ OK ”)キーを押して、イベント・エディット・ダイアログを表示します。



カーソル・キー [▲], [▼], [▶], [◀] を押してエディットするイベントを選びます。

また、[F1] (“ JUMP ”)キーを押して、“ M(Measure) ”と “ Index ” でエディットする小節とその小節内のインデックス・ナンバーのイベントをダイアログの先頭に表示することができます。

エディットするイベントを選択して、[VALUE]ダイヤル等で値を入力します。

・小節内のロケーション “ Bt ” (Beat. Tick) では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。

・イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。ノート・イベントを選ぶと発音します。

各ファンクション・キーに対応しているコマンドで、イベントをエディットします。

イベントの挿入

イベントを挿入するロケーション “ Bt ” を選び[F4] (“ Insert ”)キーを押して、イベントを挿入します。

イベントの削除

削除するイベントを選び[F5] (“ Cut ”)キーを押して、イベントを削除します。

イベントの移動

[F5] (“ Cut ”)キーと[F4] (“ Insert ”)キーで、イベントが移動できます。(イベントのカット&ペースト)。

[F5] (“ Cut ”)キーで移動するイベントを削除し、[F4] (“ Insert ”)キーで移動先に挿入します。

また、“ Bt ” を変更しても、イベントが移動します。

イベントのコピー

コピー元のイベントを選び[F6] (“ Copy ”)キーを押して、コピー先を選び[F4] (“ Insert ”)キーを押すと、その位置にイベントを挿入します。

イベント・エディットが終わったら[F8] (“ OK ”)キーを押します。 [COMPARE]キーを押すとイベント・エディットでエディットする前の状態に戻ります。

“ Event Edit ” で演奏データの種類と設定できる値は下表のとおりです。

BAR(表示のみ) (小節線)		Meter: 1/4...16/16 *1 (拍子)
C - 1...G9 *2 (ノート・データ)	Vel.: 1...127 *2 (ベロシティ)	L:000.000...15984.000 (レンジ:拍・クロック)
P.Aft (ポリアフター・タッチ)	C - 1...G9 (ノート・ナンバー)	Val: 0...127 (バリュー)
Ctl.C (コントロール・チェンジ)	#: 0...101 (コントロール・チェンジ・ナンバー)	Val: 0...127 (バリュー)
PROG (プログラム・チェンジ)	Bnk: A...D, 000...127, G, g(d), --- (プログラム・バンク)	No.: 0...127 1...128 (G, g(d)のとき) (プログラム・ナンバー)
AftT (アフター・タッチ)	0...127 (バリュー)	
BEND (ピッチ・バンド)	- 8192... + 8191 (バリュー)	

*1 拍子は、マスター・トラックにレコーディングされるため、いずれかのトラックで変更してもすべてのトラックの同じ小節にも影響を与え、その拍子で演奏されるので注意してください。

*2 ノート・データとベロシティの値は、[ENTER]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。

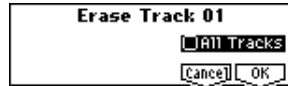
パターンをブット(配置)している部分にはパターン・ナンバーを表示します。また、トラックの最後には、End of Trackを表示します。

Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。ただし、マスター・トラックのみは消去できません。

“Track Select”で消去するトラックを選択します。

“Erase Track”を選び、ダイアログを表示します。



“All Tracks”をチェックすると、すべてのトラックの演奏データを消去します。

イレース・トラックを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

Copy/Bounc. Trk (Copy/Bounce Track)

Copy Track

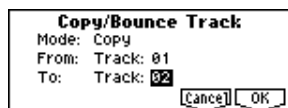
コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。コピー・トラックを実行すると、コピー先のトラックに存在するトラックのデータは消去されるので、十分に注意してください。

Bounce Track

バウンス元とバウンス先になるトラックの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。

バウンス元のトラックとバウンス先のトラックにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。そのようなときは、あらかじめ2つのトラックのMIDIコントロール・データをユーティリティ“Event Edit”、“Create/Ers. Ctrl”のEraseモードで整理するとよいでしょう。

“Copy/Bounc. Trk”を選び、ダイアログを表示します。



“Mode”でCopyまたはBounceを指定します。

“From”でコピー元(バウンス元)のトラックを、“To”でコピー先(バウンス先)を選択します(“From”には“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます)。

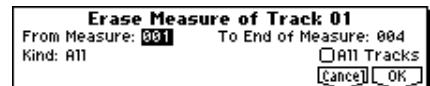
実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

Erase Measure

指定した小節内から演奏データを含む各種のデータを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

“Track Select”でトラックを選択します。

“Erase Measure”を選び、ダイアログを表示します。



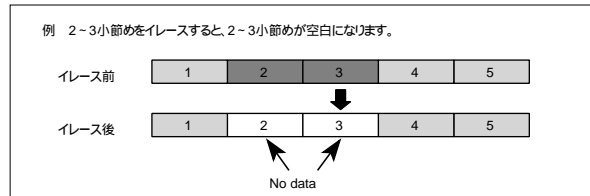
“From Measure”でイレースする先頭の小節を、“To End of Measure”でイレースする後ろの小節を選択します(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“Kind”で消去するデータの種類を指定します。

All ではそのトラック内のすべての種類のデータを、Note ではノート・データを、Ctl.C ではコントロール・チェンジ・データを、AftT ではチャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータを、BEND ではピッチベンド・データを、PROG ではプログラム・チェンジ・データを、それぞれ消去します。

“All Tracks”をチェックすると、すべてのトラックの指定した演奏データを消去します。

イレース・メジャーを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。



⚠ コントロール・データが消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。また、ノート・データが何小節もまたがっている場合、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されるので注意してください。

note ノート・データの消去は“Shift/Ers. Note”でも実行できます。消去するノートの範囲や“Beat.Tick”(拍、クロック)単位の範囲を指定して消去するときに使用してください。

note コントロール・チェンジの消去は“Creat/Ers. Ctrl”のEraseモードでも実行できます。消去するコントロール・チェンジの種類や、“Beat.Tick”単位での範囲を指定して消去するときに使用してください。

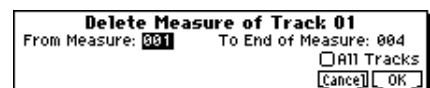
Delete Measure

指定した小節を削除します。

デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

“Track Select”でトラックを選択します。

“Delete Measure”を選び、ダイアログを表示します。

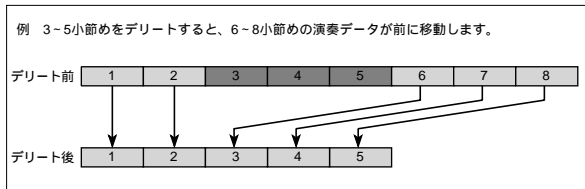


“ From Measure ”でデリートする先頭の小節を、“ To End of Measure ”でデリートする後ろの小節を選択します(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

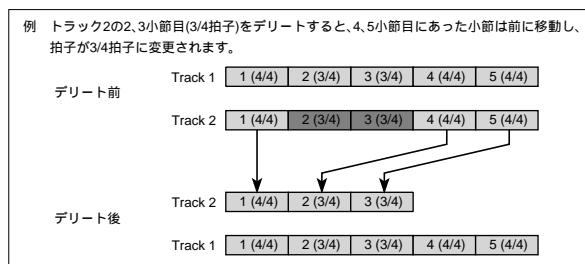
マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データを削除するときは、“ All Tracks ”にチェックします。

チェックしないときは、“ Track Select ”で指定したトラックが削除の対象になります。

デリート・メジャーを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。



で“ All Tracks ”のチェックしないで実行したときは、マスター・トラックは削除しません。拍子やテンポのデータはそのまま残り、デリートによって前に移動した小節の拍子やテンポが変わります。



で“ All Tracks ”にチェックして実行すると、指定した小節からマスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データを削除し、拍子やテンポもデリートした小節分だけ前へ移行します。削除する範囲の中と外にコントロール・データがまたがっているときは、範囲内のデータだけを削除します。また、何小節もまたいで入っているノート・データの途中の小節を削除すると、それ以降の小節のノート・データも削除します。

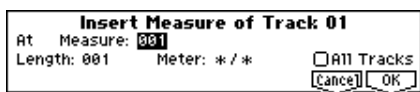
Insert Measure

指定した数の小節を、指定したトラックにインサート(挿入)します。インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

ノート・データがタイでつながっている間へ演奏データを挿入すると、挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分を消去します。

“ Track Select ”でインサートするトラックを指定します。

“ Insert Measure ”を選び、ダイアログを表示します。



“ At Measure ”で挿入する小節位置を指定します(Track Editページ Measure(From)で指定した小節が初期状態としてセットされます)。

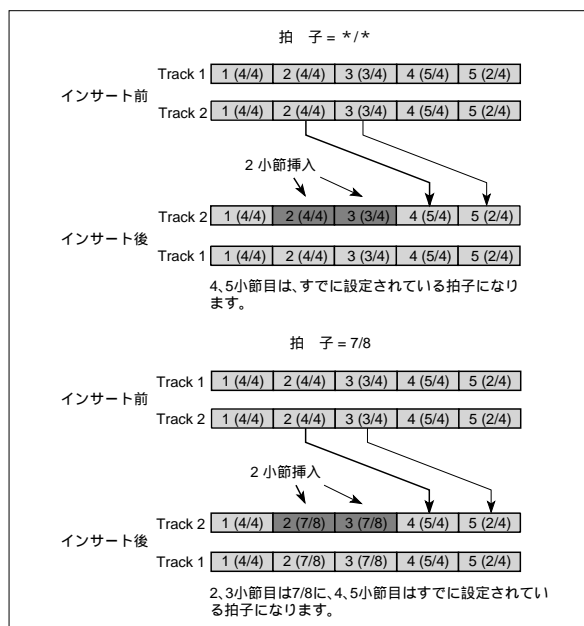
“ Length ”で挿入する小節数を設定します。

“ Meter ”で挿入する小節の拍子を設定します。インサートする小節の拍子をすでに設定されている拍子に合わせる場合は、*/*に設定します。*/*以外に設定すると、挿入される小節の拍子が変わり、その小節でのすべてのトラックが、設定した拍子になります。

マスター・トラックを含むすべてのトラックに小節を挿入するときは、“ All Tracks ”にチェックします。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏します。

チェックしないときは、指定したトラックに挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。

インサート・メジャーを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

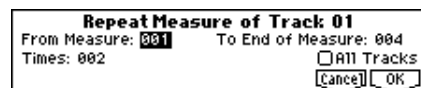


Repeat Measure

指定したトラックの演奏データを小節単位で指定した回数を繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、“ To End of Measure ”の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。“ Track Play Loop (1.2 - 1(2)a)をオンにして再生していたソングを、演奏データとして展開する場合などに利用するとよいでしょう。

“ Track Select ”でリピートさせるトラックを指定します。

“ Repeat Measure ”を選び、ダイアログを表示します。

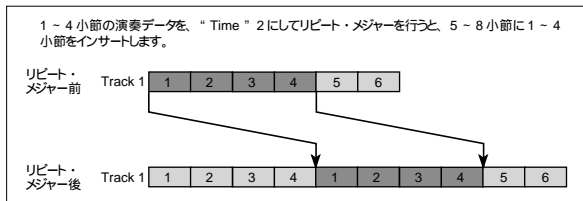


“ From Measure ”と“ To End of Measure ”でリピートさせる小節範囲を指定します(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“ Times ”でリPEATする回数を設定します。例えば“ From Measure ”を001、“ To End of Measure ”を004、“ Times ”を2に設定すると、5～8小節に1～4小節の演奏データを挿入し、結果1～4小節を2回繰り返します。

マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データをリPEATさせる場合は、“ All Tracks ”にチェックします。

リPEAT・メジャーを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

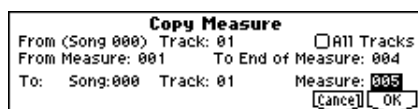


Copy Measure

コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを書き替えます。

コピー元のソングを選択します。

“ Copy Measure ”を選び、ダイアログを表示します。



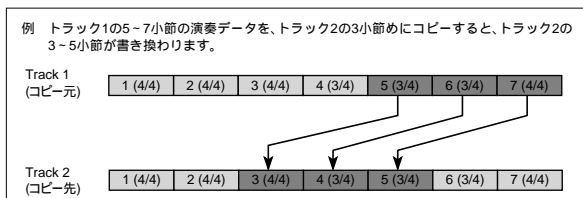
“ From: Track ”でコピー元のトラックを選択します(“ Track Select ”のトラックが初期状態としてセットされます)。

“ All Tracks ”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データをコピーします。

“ From Measure ”と“ To End of Measure ”でコピー元の小節の範囲を指定します(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“ To: Song ”でコピー先のソングを、“ Track ”(“ All Tracks ”をチェックしない場合は)でコピー先のトラックを、“ Measure ”でコピーを挿入する先頭の小節を指定します。

コピー・メジャーを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

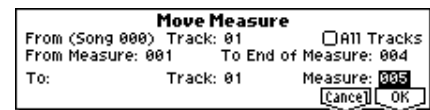


Move Measure

ムーブ元の小節の演奏データを指定した小節へムーブ(移動)します。ムーブ・メジャーを実行すると、ムーブ元の小節より後ろにある演奏データは、ムーブした小節数だけ前へ移動し、ムーブ先の小節より後ろ

にある演奏データは、ムーブした小節数だけ後ろへ移動します。

“ Move Measure ”を選び、ダイアログを表示します。



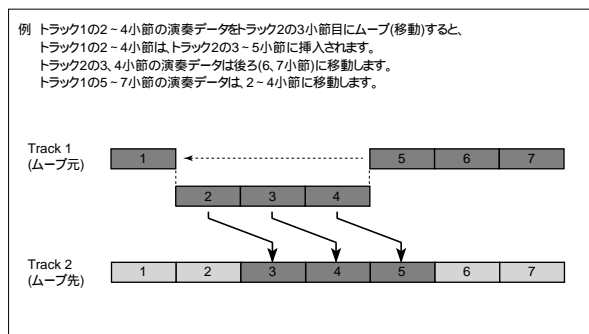
“ From: Track ”でムーブ元のトラックを選択します(“ Track Select ”のトラックが初期状態としてセットされます)。

“ All Tracks ”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データが移動します。

“ From Measure ”と“ To End of Measure ”でムーブ元の小節の範囲を指定します(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“ To: Track ”(“ All Tracks ”をチェックしない場合は)でムーブ先のトラックを、“ Measure ”でムーブ先の先頭の小節を選択します。

ムーブ・メジャーを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。



Create/Ers. Ctrl (Create/Erase Control Data)

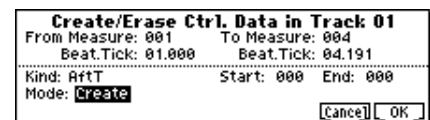
コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを指定した範囲で挿入(クリエイト)したり、消去(イレース)します。

Create Ctrl Data (Create Control Data)

各データを指定した範囲で挿入(クリエイト)します。

“ Track Select ”でクリエイト・コントロール・データを行うトラックを指定します。テンポ・データを変化させるときは、トラックをMaster Track に設定します。そのとき の Kind がTempo になります。

“ Create/Ers. Ctrl ”を選び、ダイアログを表示します。



コントロール・データを挿入する範囲を指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します(“ From Measure ”と“ To Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“ Mode ”をCreate にします。

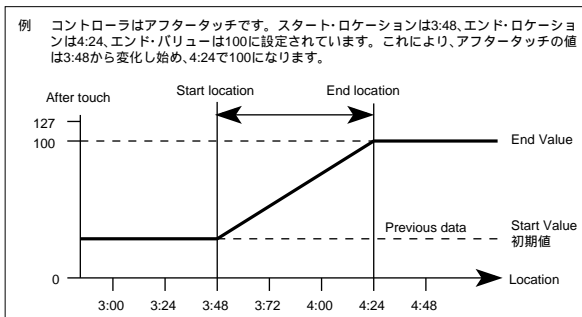
“ Kind ”でクリエイトする演奏データ(イベント)の種類を選びます。
 Ctrl.C: コントロール・チェンジのデータを挿入します。このときは
 “ # ”でコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します
 AftT: アフター・タッチのデータを挿入します。
 BEND: ピッチ・ベンドのデータを挿入します。

挿入する演奏データのスタート位置の値とエンド位置の値を設定します。

“ Start ”でスタート位置の値を、“ End ”でエンド位置の値を設定します。

初期状態としてスタート位置での値が“ Start ”にセットされます。スタート位置でのバリューからスムーズに変化するコントロール・データを作成するときは、スタート位置での値はそのまま、エンド位置の値を設定するとよいでしょう。

クリエイト・コントロール・データを実行するときは[F8] (“ OK ”) キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”) キーを押します。



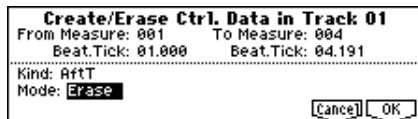
クリエイト・コントロール・データを実行すると、多量のシーケンス・メモリーを消費します。したがって、メモリーの残量が少ないときは、クリエイトできないことがあります。このようなときは、あらかじめ“ Quantize ”でクオンタイズを行い、不要なコントロール・データを削除しておいてください。また、クリエイト・コントロール・データで挿入したデータにクオンタイズをかける方法もあります。

Ers. Ctrl Data (Erase Control Data)

各データを指定した範囲でイレース(消去)します。

“ Track Select ”でイレース・コントロール・データを行うトラックを指定します。テンポ・データを消去するときはトラックをMaster Track に設定します。そのとき “ Kind ”がTempo になります。

“ Create/Ers. Ctrl ”を選び、ダイアログを表示します。



コントロール・データを消去する範囲を指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します (“ From Measure ”と“ To Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“ Mode ”をErase にします。

“ Kind ”で消去する演奏データ(イベント)の種類を選びます。
 Ctrl.C: コントロール・チェンジのデータを消去します。このときは
 “ # ”でコントロール・チェンジ・ナンバーを指定します
 AftT: アフター・タッチのデータを消去します。
 BEND: ピッチ・ベンドのデータを消去します。

イレース・コントロール・データを実行するときは[F8] (“ OK ”) キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”) キーを押します。

note ある小節範囲のコントロール・チェンジをまとめて消去するには、“ Erase Measure ”で消去するデータにCtrl.C を選択することで行えますが、ここでは“ Beat.Tick ”で範囲を指定したり、特定のコントロール・チェンジ・データのみを消去することができます。

Quantize

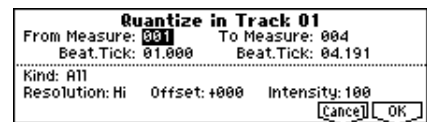
入力した演奏データのタイミングを補正します。

クオンタイズを実行すると、演奏データは以下ようになります。

- ・ ノート・データにクオンタイズを実行するとノート・オンのタイミングは補正されますが、レンジ(音符の長さ)は変わりません。
- ・ クオンタイズのレゾリューションをHi にすると、ベース・レゾリューション($\downarrow / 192$)のタイミングで補正しますので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。また、同じコントロール・データが同じタイミングで含まれていると、それらが1つにまとめ内部メモリーが節約できます。

“ Track Select ”でトラックを指定します。

“ Quantize ”を選び、ダイアログを表示します。



クオンタイズをかける範囲を指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します (“ From Measure ”と“ To Measure ”にはTrack Edit ページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

クオンタイズをかける演奏データ(イベント)の種類を“ Kind ”で選択します。

All: すべての演奏データにクオンタイズをかけます。

Note: ノート・データにクオンタイズをかけます。ノートの範囲を“ Range ”の“ Btm(Bottom) ”、“ Top ”で設定します。特定のノートのみ(例えばドラムス・トラックでのスネア音のみ)にクオンタイズをかけるときなどに利用できます。“ Btm(Bottom) ”ではノートの下限を設定します。すべてのノートにクオンタイズをかけるときはC-1 に設定します。“ Top ”ではNoteの上限を設定します。すべてのノートにクオンタイズをかけるときはG9 に設定します。ノートは[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。
 Ctrl.C: コントロール・チェンジにクオンタイズをかけます。コントロール・チェンジの種類を限定するときは、“ # ”でナンバーを指定します。

AftT: チャンネル・プレッシャーとポリ・キー・プレッシャーの両方のデータにクオンタイズします。

BEND: ピッチ・ベンドのデータにクオンタイズをかけます。

PROG: プログラム・チェンジのデータにクオンタイズをかけます。

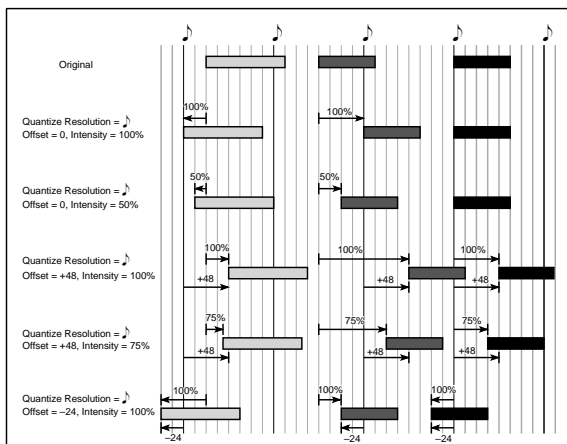
“ Resolution ”では、補正時の分解能を指定します。
レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。

“ Offset ”では、基準のタイミングからどの方向へどの位ずらすかをクロック単位で指定します。96にすると♪、48にすると♪です。
+のときは前へずれ、-のときは後ろへずれます。これで、前ノリや後ノリが再現できます。

“ Intensity ”では、補正時の感度(と の指定へのくらい近づけるか)を指定します。
0では補正しません。100で、 の設定どおりに補正します。

クオンタイズを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

“ Offset ” “ Intensity ”の設定によって、次のようなクオンタイズの結果が得られます。

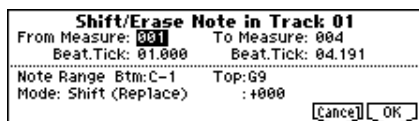


Shift/Ers. Note (Shift/Erase Note)

指定したトラック、小節範囲での、任意のノート・ナンバーを、シフト(移動)またはイレース(消去)します。

“ Track Select ”でシフト / イレース・ノートを実行するトラックを指定します。

“ Shift/Ers. Note ”を選び、ダイアログを表示します。



ノート・ナンバーをシフト(移動)またはイレース(消去)する範囲を指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します(“ From Measure ”と“ To Measure ”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

シフト / イレース・ノートを実行するノートの範囲を設定します。“ Note Range ”の“ Btm(Bottom) ”で下限を“ Top ”で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とする場合は、“ Bottom ”をC - 1に、“ Top ”をG9に設定します。これらの設定は[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。

ノートをシフトする場合

“ Mode ”で“ Shift(Replace) ”または“ Shift(Create) ”を選択し、右側のパラメータでノートを移動させる量を設定します。
シフト量は半音単位で、- 127 ~ + 127の範囲で設定できます。+ 1で半音上がります。

“ Shift(Replace) ”でノート・ナンバーを移動するか、“ Shift(Create) ”であらたに追加するかを指定します。
例えばドラムス・プログラムをトラックに設定している場合、“ Replace ”はあるスネア音を別のスネア音に入れ替えるなどに利用でき、“ Create ”はあるスネア音に効果音を重ねる場合に利用できます。またギターフレーズにオクターブ下のノートを加えたりするときにも利用できます。

シフト・ノートを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

ノートをイレースする場合

“ Mode ”でErase を選びます。
ある小節範囲のノート・データをまとめて消去するには“ Erase Measure ”でNote を選択することで行えますが、ここでは“ Beat.Tick ”で範囲を指定したり、特定のノート・データのみを消去できます。

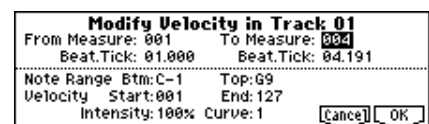
イレース・ノートを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Modify Velocity

指定した範囲内のノート・データのベロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

“ Track Select ”で、モディファイ・ベロシティを行うトラックを指定します。

“ Modify Velocity ”を選び、ダイアログを表示します。



ベロシティを変更する範囲を指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します(“ From Measure ”と“ To Measure ”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

モディファイ・ベロシティを実行するノートの範囲を設定します。Note Rangeの“ Btm(Bottom) ”で下限を“ Top ”で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とするときは、“ Btm(Bottom) ”をC - 1に、“ Top ”をG9に設定します。これらの設定は[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。

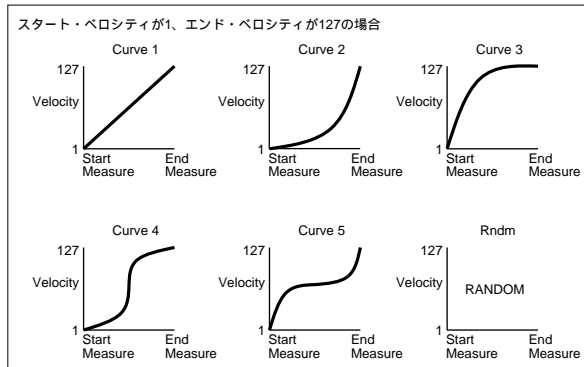
Velocityの“ Start ”でスタート位置でのベロシティ値を、“ End ”でエンド位置でのベロシティ値を設定します。これらの設定は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

“ Intensity ”で指定するカーブへどれくらい近づけるかを設定します。0にするとベロシティは変わらず、100にすると設定したカーブにそったベロシティになります。

“ Curve ”では、ベロシティが時間の経過とともに変化するときのカーブ(6種類)を指定します。

モディファイ・ベロシティを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

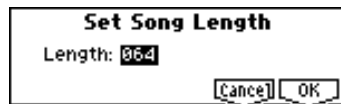
6種類のカーブは次のとおりです。



Set Song Length

指定したソングの長さを変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。

“ Set Song Length ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Length ”でソングの長さを設定します。

セット・ソング・レングスを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

長さを短くした場合、マスター・トラック以外のトラックのデータも消去されますので注意してください。

SEQ 6.1: Arp. (Arpeggiator)

Sequencerモードでのアルペジエーターの動作を設定します。ソングごとに設定できます。Sequencer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、ベロシティによって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。

Sequencerモードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングのときにアルペジエーターによって展開したノート・オン/オフなどの演奏データをレコーディングすることができます。このときレコーディングしながら、アルペジオ・パターンやパラメータを変えたり、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-GATE]ノブ、[ARP-VELOCITY]ノブを操作したりすることができます。

アルペジエーターとシーケンサーのテンポは独立して設定できません。

“ MIDI Clock (GLOBAL 2.1 - 1a)がInternal のとき、内蔵シーケンサーのスタートのタイミングで、アルペジエーターを同期させることができます。

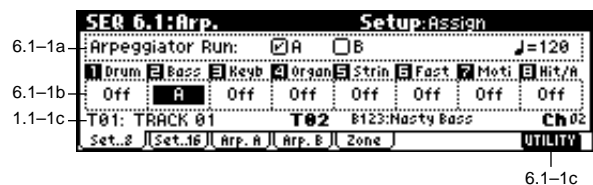
- アルペジエーターをオンにして、[START/STOP]キーを押すと、アルペジエーターがシーケンサーのタイミングに同期します。
- [STRAT/STOP]キーを押すとシーケンサーとともにアルペジエーターもストップします。アルペジエーターのみをストップさせる場合は、[ARP ON/OFF]キーをオフにします。

また、アルペジエーターの“ Key Sync ”がオフのとき、[ARP ON/OFF]キーをオンにして、シーケンサーのリアルタイム・レコーディング前のプリカウント中に鍵盤でアルペジエーターを動作させると、レコーディング開始と同時にパターンの先頭からアルペジエーターによる演奏がレコーディングされます。(※BG P.107)

“ MIDI Clock ”がExternal のときは、MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器が出力する、MIDIリアルタイム・クロック・コマンドにより同様にコントロールできます。この場合でもシーケンサーのスタート/ストップは本体シーケンサーの[STRAT/STOP]キーでも行えます。

6.1-1: Set..8 (Setup T01...08)

6.1-2: Set..16 (Setup T09...16)



6.1-1c

6.1-1(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。またアルペジエーターがオンの状態でA、Bそれぞれのオン/オフを設定できます。

♪ (Tempo)

[040...240, (EXT)]

アルペジエーターのテンポを設定します。(☞ 1.1-1a)

6.1-1(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”とここでの設定に従い、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、パラメータを設定します。

リアルタイム・レコーディングするトラックにAまたはBのアルペジエーターを設定します。複数のトラックにアルペジエーターを設定した場合、設定したすべてのトラックがアルペジエーターによって発音します。

A、BをMIDIチャンネルの違う2つのトラックに設定して、一方は鍵盤からコントロールし、もう一方はMIDI INに接続した外部MIDI機器によりコントロールすることもできます。マルチトラック・レコーディング (Multi REC) により2つのアルペジエーターで展開したノート・データを同時にレコーディングすることもできます。

🎧 シーケンサーをプレイしたときのノートには、アルペジエーターはかかりません。

🎹 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”(3.1-1(2)a)がINT、BTHのとき、各トラックの“MIDI Channel”(3.1-1(2)a)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。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。

🎧 ローカル・コントロール・オフ(“Local Control On”(GLOBAL 2.1-1a)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。

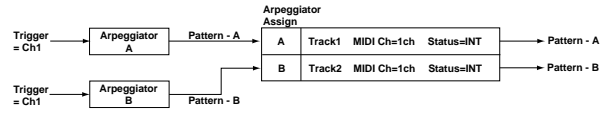
アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。

🎹 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.238)

例1) トラック1、2の“MIDI Channel”(3.1-1(2)a)を01に、“Status”(3.1-1(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”(6.1-1a)にチェックします。“Track Select”(1.1-1c)でTrack01を選択します。

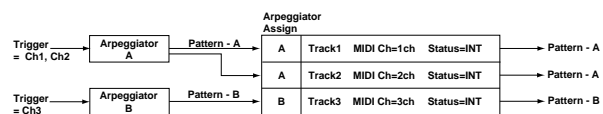
フロント・パネル[ARP ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1、2が同時に発音します。

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”(3.1-1(2)a)の設定をそれぞれ01、02、03に、“Status”(3.1-1(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”(6.1-1a)にチェックをします。

- “Track Select”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。
- “Track Select”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。
- “Track Select”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。
- また“Track Select”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。



6.1-1(2)c: UTILITY

☞ 「Memory Status」、「Rename Song」、「Delete Song」、「Copy From Song」、「Copy From Combi」(1.1-1d)、「Copy Arpeggiator」(COMBI 6.1-1c)、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1-1d)

6.1-3: Arp. A (Arpeggiator A)

6.1-4: 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。



6.1-3(4)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern	[P000...P004, U000(INT)...U215(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Reso (Resolution)	[♩ ₃ , ♩, ♩ ₃ , ♩, ♩ ₃ , ♩]
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]

ソングのアルペジエーターの各パラメータを設定します。

(☞PROG 6.1: Ed-Arp.)

6.1-3(4)b: ♩ (Tempo)

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

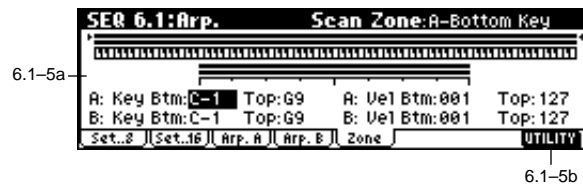
(☞1.1-1a)

■ 6.1-3(4)c: UTILITY

(☞「Memory Status」, 「Rename Song」, 「Delete Song」, 「Copy From Song」, 「Copy From Combi」(1.1-1d), 「Copy Arpeggiator」(COMBI 6.1-1c), 「FF/REW Speed」, 「Set Location」(1.1-1d))

6.1-5: 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。



6.1-5a: 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 6.1-4a)

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”)

note 各パラメータ値は、[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。

■ 6.1-5b: UTILITY

(☞「Memory Status」, 「Rename Song」, 「Delete Song」, 「Copy From Song」, 「Copy From Combi」(1.1-1d), 「Copy Arpeggiator」(COMBI 6.1-1c), 「FF/REW Speed」, 「Set Location」(1.1-1d))

SEQ 7.1: Insert FX

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.155を参照してください。

7.1-1: BUS..8 (BUS T01...08)

7.1-2: 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。



7.1-1b

7.1-1(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 7.1-1a

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、SetupページのIFX通過後の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(7.1-3)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。

ここで設定するセンド1、2は、ソングの先頭からのプレイ、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングし、プレイ時にはセンド量が変わります。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしセンド1、2データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status”(3.1-1(2)a)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。ソングを変えたときやソングの先頭に戻ったときに“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”(3.1-1(2)a)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ごとのセンド・レベルの設定値“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(PROG 7.1-2a)とのかけ算となります。

7.1-1(2)b: UTILITY



☞ 「Memory Status」、「Solo Selected Track」(1.1-1d)、「DKit IFX Patch」(COMBI 7.1-1b)、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1-1d)

各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1-1c: UTILITY」を参照してください。

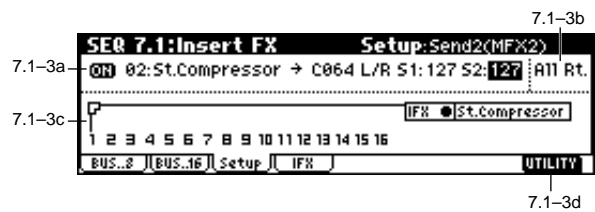
Copy Insert Effect

☞ PROG 7.1-1c

ただし、7.1: Insert FX, 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。

7.1-3: 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。



7.1-3b

7.1-3d

7.1-3a: Insert FX 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。(☞PROG 7.1-2)

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”のMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

ここで設定するパン(CC#8)、センド1、2は、ソングの先頭からのプレイ、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングし、プレイ時には、それらに従って設定が変わります。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしパン(CC#8)、センド1、2データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status”(3.1-1(2)a)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。ソングを変えたときやソングの先頭に戻ったときに“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ここでの設定を“Control Channel”のMIDIチャンネルで送受信します。

7.1-3b: 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。

IFX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。

AllRt. (AllRouted): 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。

2 ドラムス・プログラムを選択したトラックの“BUS Select”(7.1-1(2)a)をDKit にした場合、ドラムキットの“BUS(BUS Select)”(GLOBAL 5.1-3a)、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AllRt. にした場合に有効となります。

7.1-3c: Routing Map, BUS Select

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名、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。

カーソル・キーでトラックを選び、[INC]/[DEC]キー、[VALUE]ダイヤルで“BUS Select”(7.1-1(2)a)を設定します。

ここでの設定は“BUS Select”(7.1-3a)でも行えます。

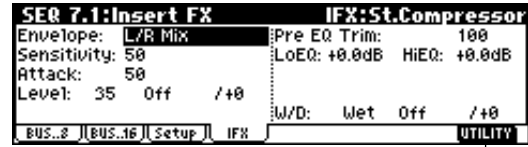
7.1-3d: UTILITY



「Memory Status」(1.1-1d)、
「Solo Selected Track」(1.1-1d)、
「Copy Insert Effect」(PROG 7.1-1c, 7.1-1b/2b)、
「DKit IFX Patch」(COMBI 7.1-1b)、
「FF/REW Speed」(1.1-1d)、
「Set Location」(1.1-1d)、
「Select by Category」(PROG 7.1-2c)

7.1-4: IFX (Insert Effect)

Setupページで、IFXに選択したエフェクト・パラメータを設定します。
(P.164～)



7.1-4a

7.1-4a: UTILITY



「Memory Status」(1.1-1d)

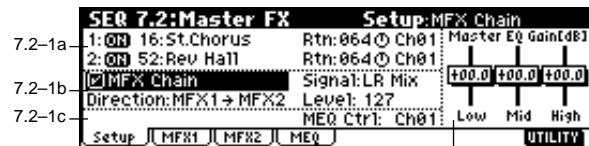
SEQ 7.2: Master FX

マスター・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」
P.155を参照してください。

7.2-1: 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 7.2: Ed-MasterFX)



7.2-1d 7.2-1e

7.2-1a: 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 7.2-1: 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 2.1-1a)でコントロールします。

7.2-1b: Master FX 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 7.2-1: Setup」を参照してください。

7.2-1c: 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 2.1-1a)でコントロールします。

7.2-1d: 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。(P.7.2-1: Setup)

7.2-1e: UTILITY



「Memory Status」、「Solo Selected Track」、「FF/REW Speed」、「Set Location」(1.1-1d)、「Select by Category」(PROG 7.2-1d)

各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Copy Master Effect

P.29 PROG 7.2-1d

ただし、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

P.29 PROG 7.2-1d

ただし、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。

7.2-2: MFx1 (Master Effect1)

7.2-3: 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を設定します。(P.164 ~)

SEQ 7.2:Master FX	MFx1:St.Chorus
LFO Wave: Triangle	L Dly: 25.0ms R Dly: 20.0ms
LFO Phase: +180 deg	Depth: 40 Off /+0
Freq:1.00Hz Off /+0.00	Pre EQ Trim: 100
BPM/MIDI Sync:Off	BPM:120 LoEQ: +0.0dB HiEQ: +0.0dB
Base: J Times: 1	W/D: 50:50 Off /+0
Setup MFx1 MFx2 MEQ	UTILITY

7.2-2a

7.2-2(3)a: UTILITY



「Memory Status」(1.1-1d)

7.2-4: MEQ (Master EQ)

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) 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での音質調整)を行います。(P.209)

SEQ 7.2:Master FX	: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 MFx1 MFx2 MEQ	UTILITY

7.2-4a

7.2-4a: UTILITY

「Memory Status」(1.1-1d)

4. Samplingモード

本機では、別売オプションのEXB-SMPLを搭載することによってSamplingモードを使用することができ、48kHzステレオ16ビットのサンプリングが行えます。(オプションボードの搭載方法についてはP.253)

▲ 別売オプションのEXB-SMPLを搭載していない場合、[SAMPLING]キーを押すと、“No Sampling Upgrade Installed”と表示されます。

サンプリングは、AUDIO INPUT端子に接続したマイクやオーディオ機器からのアナログ・オーディオ信号をデジタル信号に変換して、内部メモリにレコーディングすることをいいます。

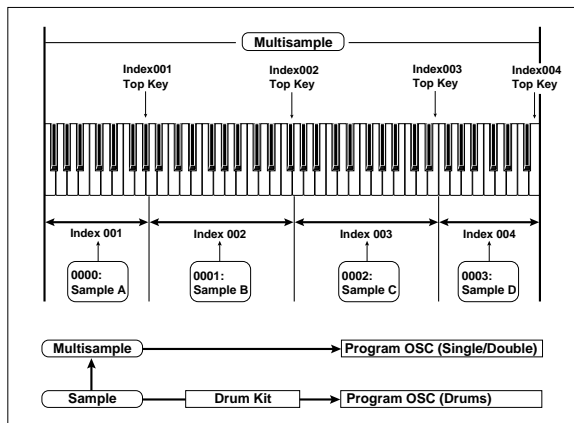
入力するアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることも可能です。

本機はEXB-SMPLに付属のサンプル・データ用RAMメモリ(16MByte SIMMメモリ)を搭載することで、モノラルで約2分54秒、ステレオで約1分27秒のサンプリングが行えます。さらに72ピンSIMMボードを増設することで最大64Mbyte(32MbyteSIMM2枚)までメモリが拡張できます。この場合、モノラルで最長約2分54秒(ステレオでは約1分27秒)のサンプルを4個まで、合計約11分39秒(ステレオでは合計約5分49秒)のサンプリングが可能です。(※使用できる72ピンSIMMボードの増設方法についてはP.253)

Samplingモードでは、サンプリングしたメディアから読み込んだサンプル・データを、インデックス(ゾーン)にアサインして、マルチサンプルを作成します。1つのマルチサンプルには複数のインデックスが持てます。

作成したマルチサンプルは簡単にプログラムにコンバートすることができます(※Conv. To Prog “1.1 - 3f)。コンバートすることによって、フィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。そのプログラムはCombinationモードやSequencerモードでも使用できます。

また、サンプルはドラムキットのドラムサンプルとして使用することができます。



note 選択しているマルチサンプル、サンプルはどのページでも鍵盤を弾くと発音し、それぞれのページでエディットした内容を聞くことができます。

▲ 電源をオフにすると、Samplingモードでのマルチサンプル、サンプルのすべてのデータは消えてしまいます。必要なデータは電源オフする前にスマートメディアまたは外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SMPL搭載時)に保存(セーブ)してください(※P.149)。電源オン直後はマルチサンプル、サンプル・データは

入っていないので、あらかじめ保存していたデータなどをロードして、再生やエディットをしてください。

▲ エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に“Copy MS”、“Copy SMPL”(1.1 - 3f)などで、エディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。

また、2.1: Sample Editや3.1: Loop Editの一部のユーティリティメニュー・コマンドでは、ダイアログ内の“Overwrite”をチェックをしないでコマンドを実行することによって、エディット前のサンプル・データを保存しながらエディットすることもできます。(※2.1 - 2e: UTILITY “Overwrite”について)

▲ サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリングの終了後に、小さくノイズが聞こえる場合がありますが、エディットやサンプルされた音声データにはまったく影響ありません。

▲ サンプル・データの注意点

- サンプル・データ・メモリ領域は、Bank1 ~ 4でそれぞれ16MBです。この16MB(8,388,608サンプル)のうち16(前後8サンプル)サンプル分は、内部ワーク・エリアとして使用します。
- 1つのサンプル・データの最初と最後のそれぞれ2サンプルは、内部ワーク・エリアとして使用されます。この最初と最後のそれぞれ2サンプルは、レコーディング時や、.AIFF、.WAVEファイルのロード時に自動的に追加されます。したがって例えば1秒間のサンプリングを行うと、48,000サンプル・データとなりますが、これに4サンプル分を加えた48,004サンプル・データが実際にサンプル・データ・メモリにメモリされます。

Samplingモードでの[START/STOP]キーと[AUDITION]キーの機能

[START/STOP]キー

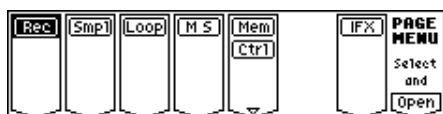
- サンプリング(サンプルのレコーディング)は、Samplingモード1.1 ~ 7.1のどのページでも[REC/WRITE]、[START/STOP]キーを操作することによって行います。(サンプリングの手順についてBG P.34を参照してください)。入力レベルなどのレコーディングに関する設定はSMPL 1.1 - 3: Recording, Input/Prefページの各パラメータで行い、この設定は他のページでも有効になります。
- 2.1: Sample Edit2ページで[START/STOP]キーを押すと、選択されている“Index”のサンプルが“S(Edit Range Start)”-“E(Edit Range End)”間をワンショットで発音します。このとき基準キーのピッチで再生されます。

[AUDITION]キー

- [AUDITION]キーを押している間、現在選択されている“Index”のサンプルが、現在選択されているキー(“Keyboard & Index” 1.1 - 1aの鍵盤でグレー表示)のピッチで発音します。
- ユーティリティ“Time Slice”(3.1 - 2e)のSlice Sampleダイアログとユーティリティ“Time Stretch”(3.1 - 2e)のStretch Sampleダイアログでは、[AUDITION]キーを押している間、現在選択されている“Index”のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

SMPL PAGE MENU

Sampling モードの各ページの選択方法はP.1を参照してください。



Rec 1.1: Recording	サンプルのレコーディング(サンプリング)。レコーディングするサンプルやマルチサンプルの選択、レコーディングの各種設定、AUDIO INPUTの設定。(☞P.88)
Smpl 2.1: Sample Edit	サンプリングしたり、Mediaモードでロードして内部メモリに取り込んだサンプルの波形編集などのエディット。(☞P.98)
Loop 3.1: Loop Edit	サンプルの再生パラメータの設定。スタート、ループ・スタート、エンド・アドレスの設定、ループやリバース再生のオン/オフ。(☞P.106)
MS 4.1: Multisample	マルチサンプルのエディット。サンプルのアサイン、ゾーン、オリジナル・キーなどの設定、編集。(☞P.116)
Mem 5.1: Memory	使用できるマルチサンプル、サンプル、メモリの残容量表示。(☞P.118)
Ctrl 5.2: Controller	コントローラーの設定。(☞P.118)
IFX 7.1: Insert Effect	サンプリングに使用するインサート・エフェクトの選択と設定。(☞P.119)

SMPL 1.1: Recording

入力レベル設定など、サンプリング(サンプルのレコーディング)するための設定や、マルチサンプル、サンプルの基本的な設定を行います。通常、このページでサンプリングします。

1.1-1: Sample

サンプリングをするためのマルチサンプル、インデックス・サンプルの選択と基本的な設定をします。



1.1-1a: MS (Multisample Select), Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select)

[000...999]

マルチサンプル(Multisample)を選択します。

1つのマルチサンプルは、複数のインデックス“Index”(キーの範囲=ゾーン)ごとのサンプルで構成されています。

このパラメータは、2.1: Sample Edit ~ 4.1: Multisampleでも設定することができます。

新規にマルチサンプルを作成するときは、

テン・キー[0]~[9]で新規のマルチサンプル・ナンバーを指定し、[ENTER]キーを押して、“Create New Multisample”ダイアログを表示します。



ステレオのマルチサンプルを作成するときは、“Stereo”にチェックします。

マルチサンプルを作成するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

次のようなマルチサンプルが作成されます(例)。

モノ 001: NewMS_000_001
ステレオ 001: NewMS_000_001-L
 002: NewMS_000_001-R

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

サンプリングする、またはサンプルをアサインするインデックスを選択します。

1つのマルチサンプルにおけるゾーンをインデックスと呼びます。例えば61鍵盤の場合、1つのマルチサンプルを1オクターブ(12鍵盤)ずつのゾーンに分けると、6つのゾーンができます。このゾーン1つ1つをインデックスと呼びます。このインデックスにサンプルをアサインします。

xxx: 選択しているインデックスです。インデックスを選択します。

yyy: マルチサンプルの総インデックス数を表示します。

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。指定したキーは基準キーとなり、「Keyboard & Index」でグレー表示されます。(※「Keyboard & Index」)

このパラメータは、2.1: Sample Edit ~ 4.1: Multisampleでも設定することができます。ここで選択したインデックスは、それぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。

電源オンの直後は、001/001となっています。これは1つのインデックスだけがあることを示します。インデックスを増やすときは、このページでは「CREATE」を使用します。[F6]（「CREATE」）キーを押すとインデックスが002/002、003/003...と、左端のゾーンから順番に番号が自動的に付けられます。[F6]（「CREATE」）キーを押したとき作成されるインデックスのポジション、ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置は「Create (Create Zone Preference)」(1.1 - 3b、4.1 - 3a) で設定します。ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置は、後で設定し直すこともできます。

Stereo

ステレオのマルチサンプルおよびサンプルを選択した場合や、「Mode(Sample Mode)」(1.1 - 2a)をStereoにしてサンプリングした場合、LCD画面右上に「Stereo」マークが表示されます。

ステレオ・マルチサンプル、ステレオ・サンプルについて

ステレオ・マルチサンプル: 次の条件のとき、2つのマルチサンプルをステレオのマルチサンプルとして扱います。

- マルチサンプルを新規作成時(「MS」(1.1 - 1a)で新規のマルチサンプルを選択)に「Stereo」をチェックして実行したとき
- ユーティリティ「MS To Stereo」(1.1 - 3f)を実行したとき
- 「Mode(Sample Mode)」(1.1 - 2a)をStereoにしてサンプリングしたとき

このとき自動的に次の条件を満たすステレオ・マルチサンプルとなります。

1. 2つのマルチサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ - L と - R で、その前までのネームが同じである
2. 2つのマルチサンプルのインデックス数、およびそのゾーン設定が同じである

ステレオ・サンプル: 次の条件のとき、2つのサンプルをステレオのサンプルとして扱います。

- 「Mode(Sample Mode)」(1.1 - 2a)をStereoにしてサンプリングしたとき
- ユーティリティ「SMPL To Stereo」(1.1 - 3f)を実行したとき

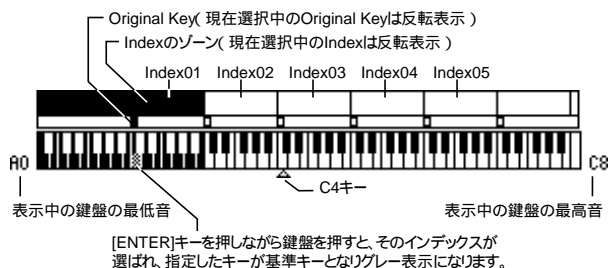
このとき自動的に次の条件を満たすステレオ・サンプルとなります。

1. 2つのサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ - L と - R で、その前までのネームが同じである
2. ステレオ・マルチサンプルで1.を満たす2つのサンプルを選択したとき

▲ ステレオのマルチサンプル、サンプルは、マルチサンプル名、サンプル名により内部的に判別します。ユーティリティ「Rename MS」(「Rename SMPL」(1.1 - 3f)等で、マルチサンプル名、サンプル名を変更する場合は、上記の条件に気を付けてください。

▲ ステレオ・サンプルの条件として、サンプリング・レートが同じである必要があります。ユーティリティ「Rate Convert」(2.1 - 2e)で、そのサンプルのサンプリング・レートが確認できます。ユーティリティ「Rate Convert」で - L、- R をそれぞれ別のサンプリング・レートにコンバートすると、ステレオ・サンプルとして扱われませんので注意してください。

Keyboard & Index



選択しているマルチサンプルのゾーン、オリジナル・キーの位置を表示します。白三角はC4キーを示します。左右のノート・ナンバーは、表示している鍵盤のノートの範囲です。

note グレー表示されているキーを基準キーといい、次のように機能します。

- 2.1: Sample Edit 2ページで[START/STOP]キーを押すと、選択されている「Index」のサンプルが「S(Edit Range Start)」-「E(Edit Range End)」間をワンショットで発音します。このとき基準キーのピッチで再生されます。また、2.1: Sample Edit 2ページ以外のページでは、[AUDITION]キーを押している間、現在選択されている「Index」のサンプルが基準キーのピッチで発音します。
- 2.1: Sample Edit および 3.1: Loop Edit の Edit 2 ページでのグリッド表示は、基準キーの再生ピッチ、設定テンポBPM/レゾリューション(ユーティリティ「Grid」で設定)を基準に表示されます。
- ユーティリティ「Pitch BPM Adj.」(4.1 - 3b)機能は基準キーの再生ピッチを基準とします。

ユーティリティ「Keyboard Disp.」(1.1 - 3f)によって鍵盤の表示範囲を変更できます。

1.1-1b: SMPL, Orig.K, TopK

選択しているインデックスのサンプル、オリジナル・キー、範囲を設定します。

SMPL (Sample Select)

[----: ---No Assign----, 0000...3999]

サンプリングしたサンプルやMediaモードでロードしたサンプルを選択します。インデックスの範囲で鍵盤を押すとそのサンプルが発音します。

このパラメータは2.1: Sample Edit ~ 4.1: Multisampleでも設定できます。ここで選択したサンプルはそれぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。

----: ---No Assign----: インデックスにサンプルが割り当てられてません。鍵盤を押しても発音しません。

サンプリングする場合は、0000:など空のサンプルを選択します。サンプリングを行うと選んだサンプル・ナンバーにデータが取り込まれます。同時にナンバーの隣にサンプル・ネーム(NewSample_0000など)が表示されます。このサンプル・ネームはユーティリティ「Rename SMPL」(1.1 - 3f)でリネームできます。

----: ---No Assign----のときでもサンプリングすることができます。この場合、自動的にサンプル・ナンバーが選ばれます。

また、データが入っているサンプルにサンプリングを行っても、選択しているサンプルには上書きされずに自動的に空のサンプル・ナンバーにサンプリングし、インデックスには新規にサンプリングしたサンプルが置

き換えられます。サンプルを削除したいときは、ユーティリティ“ Delete SMPL ”(1.1 - 3f)を実行してください。

Orig.K (Original Key) [C-1...G9]

サンプリングしたときのピッチでサンプルが発音するキーを設定します。オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。

例えば、“ Orig.K ”をF2に設定してサンプリングします。インデックスのゾーンがC2 ~ B2のとき、F2の鍵盤を押すと、サンプリングした音がそのままのピッチで再生されます。F#2を弾くと半音高く発音します。E2を弾くと半音低く発音します。このサンプリングした音は、F2を中心に上はB2まで、下はC2まで、半音単位でピッチが変化して発音します。オリジナル・キーの位置は、“ Keyboard & Index ”でも確認できます。

☛ “ Constant Pitch ”(4.1 - 2a)をチェックすると、ゾーンの範囲すべてをオリジナル・キーのピッチで発音します。

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

インデックスのゾーンの上限キーを設定します。ゾーンはこの“ TopK ”によって決定します。

例えば、インデックス001/002の“ TopK ”をB2、インデックス002/002の“ TopK ”をB3に設定すると、ゾーンはインデックス001がB2以下に、インデックス002がC3 ~ B3になります。

■ 1.1-1c: CREATE

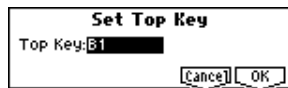
インデックスを作成します。マルチサンプルにサンプルを追加するとき使用します。

[F6] (“ CREATE ”)キーを押すとCreate (Create Zone Preference)(1.1 - 3b、4.1 - 3a)の“ Pstn (Position) ”、“ Range (Zone Range) ”、“ Orig.K (Original Key Position) ”の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。作成したインデックスを削除したり、入れ替えたりする場合は4.1 : Multisampleで行います。

note “ CREATE ”は1.1: Recording, Sampleページまたは4.1: Multisample, Edit 1, Edit 2ページ選択時に表示されます。

☛ “ CREATE ”(1.1 - 1c、4.1 - 1c)、“ INSERT ”(4.1 - 1c)を実行するときに、Create(Create Zone Preference)の設定条件で新しいインデックスが作成できない場合など、下記のようなダイアログが表示されます。新しいインデックスを作成する場合は、下記の操作を行ってください。

- Set Top Key: “ Index ”001を選択して、“ Pstn(Position) ”(1.1 - 3b、4.1 - 3a)をL(Left)に設定して、“ CREATE ”、“ INSERT ”を実行するとダイアログが表示されます。インデックス001の左に新規 インデックスを作成するために、その条件となる“ Top Key ”を再設定して、[F8] (“ OK ”)キーを押します。



- Set Zone Range: Create(Create Zone Preference)の設定条件で新規インデックスが作成できないときに“ CREATE ”を実行するとダイアログが開きます。“ INSERT ”実行時も同様に“ CUT ”、“ COPY ”(4.1 - 1c)した内容で新規インデックスが作成できないときにダイアログが表示されます。“ Range(Zone Range) ”(1.1 - 3b、4.1 - 3a)を再設定して、[F8] (“ OK ”)キーを押します。



■ 1.1-1d: UTILITY

☞ “ Delete SMPL ”、“ Copy SMPL ”、“ Move SMPL ”、“ Rename SMPL ”、“ SMPL To Stereo ”、“ Delete MS ”、“ Copy MS ”、“ Move MS ”、“ Rename MS ”、“ MS To Stereo/MS To Mono ”、“ Conv. To Prog ”、“ Keyboard Disp.”(1.1 - 3f)

1.1-2: Rec. (Recording)



1.1-2a: Sample Setup

サンプリングするメモリ・バンクの選択、サンプリングする時間、モノまたはステレオでサンプリングするかを設定します。

Time (Sample Time)

サンプリングする時間を設定します。0.001秒単位で設定できます。電源オン直後は選択したメモリ・バンクのメモリ残量(サンプリングできる時間)が表示されます。このままサンプリングを行うと(“ REC ” “ START ” “ STOP ”)、自動的に変化した残量時間を表示します。搭載しているサンプル・データ用RAMメモリーに余裕がある場合は、“ Time(Sample Time) ”を多めにとり、サンプリング実行後、 unnecessary 部分をユーティリティ“ Truncate ”(2.1 - 2e、3.1 - 2e)で削除して、必要最小限の容量にするとよいでしょう。サンプリング中に必要な部分を取り込んだ後に、[START/STOP]キーを押すことによって録音を終了することもできます。(サンプリングの方法については☞ BG P.34)

メモリ残量は下記の条件によって異なります。


1. インストールしているメモリ容量。
2. サンプルがステレオかモノかで変わります。“ Mode(Sample Mode) ”(1.1 - 2a)をStereoにするとメモリ残量は半分になります。
3. “ Pre Trigger ”(1.1 - 2b: サンプリング開始以前の音も自動的にサンプリングさせる機能)の設定時間分を実際のメモリ残量から引いた値になります。

Bank (RAM Bank) [1...4]

サンプリングするメモリ・バンクを選択します。サンプル・データ用RAMメモリーは16Mbyteごとに4個のバンクで構成しています。サンプル・データ用RAMメモリーを増設することで、最大64Mbyte(32Mbyte SIMM 2枚)までメモリが拡張できます。(☞ P.253)搭載するサンプル・データ用RAMメモリーによって、以下のように選択できるバンクが異なります。

増設する SIMM と選択できるバンクの関係

SIMM Slot No.	SIMM容量	Bank (RAM Bank)
Slot1	16Mbyte	1
	32Mbyte	1, 2
Slot2	16Mbyte	3
	32Mbyte	3, 4

 例えば、別売オプションEXB-SMPLに付属されている16MbyteのSIMMメモリー(サンプル・データ用RAMメモリー)をSlot1に搭載し、Slot2に32Mbyteを増設した場合、“Bank(RAM Bank)”は1(16Mbyte)、3(16Mbyte)、4(16Mbyte)が選択できます。1つのバンクは16MByte単位です。(Slot1、Slot2に32MbyteのSIMMメモリーを増設した場合、すべてのBankが選択でき、総容量は64Mbyteとなります。)

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

サンプリングするチャンネルを指定して、モノまたはステレオのサンプルを作成するかを設定します。

AUDIO INPUT 1、2端子からの外部入力音は、“Input1、Input2”(1.1 - 3a)の設定によって、エフェクトを通過させないダイレクト音として、またはインサート・エフェクトを通過させたエフェクト音としてL、Rバスに送り、内部L、Rチャンネルでサンプリングします。

L-Mono: 内部Lチャンネルの音をモノでサンプリングします。

R-Mono: 内部Rチャンネルの音をモノでサンプリングします。

Stereo: 内部Lチャンネル、内部Rチャンネルのそれぞれの音をステレオでサンプリングします。ステレオでサンプリングすると、ステレオのマルチサンプル、サンプルが作成されます。

例1: AUDIO INPUT 1 に接続したモノラル・ソースを本体エフェクトをかけないでサンプリングする

Input1“ Lvl (Level) ”	(1.1 - 3a)	127
Input1“ Pan ”	(1.1 - 3a)	L000
Input1“ BUS (BUS(IFX)Select) ”	(1.1 - 3a)	L/R
“ Recording Level ”	(1.1 - 2c, 1.1 - 3e)	任意のレベル
“ Mode (Sample Mode) ”	(1.1 - 2a)	L-Mono

例2: AUDIO INPUT 1 に接続したモノラル・ソースを本体インサート・エフェクトIFX 52: Rev Hallをかけてステレオでサンプリングする


Input1“ Lvl (Level) ”	(1.1 - 3a)	127
Input1“ Pan ”	(1.1 - 3a)	C064
Input1“ BUS (BUS(IFX)Select) ”	(1.1 - 3a)	IFX
IFX	(7.1)	52: Rev Hallを選択、設定
“ Recording Level ”	(1.1 - 2c, 1.1 - 3e)	任意のレベル
“ Mode (Sample Mode) ”	(1.1 - 2a)	Stereo

例3: AUDIO INPUT 1、2 に接続したステレオ・ソースを本体エフェクトをかけないでサンプリングする

Input1“ Lvl (Level) ”	(1.1 - 3a)	127
Input1“ Pan ”	(1.1 - 3a)	L000
Input1“ BUS (BUS(IFX)Select) ”	(1.1 - 3a)	L/R
Input2“ Lvl (Level) ”	(1.1 - 3a)	127
Input2“ Pan ”	(1.1 - 3a)	R127
Input2“ BUS (BUS(IFX)Select) ”	(1.1 - 3a)	L/R
“ Recording Level ”	(1.1 - 2c, 1.1 - 3e)	任意のレベル
“ Mode (Sample Mode) ”	(1.1 - 2a)	Stereo

例4: AUDIO INPUT 1、2 に接続したステレオ・ソースを本体インサート・エフェクトIFX 08: St.Graphic 7EQをかけてステレオでサンプリングする

Input1“ Lvl (Level) ”	(1.1 - 3a)	127
Input1“ Pan ”	(1.1 - 3a)	L000
Input1“ BUS (BUS(IFX)Select) ”	(1.1 - 3a)	IFX
Input2“ Lvl (Level) ”	(1.1 - 3a)	127
Input2“ Pan ”	(1.1 - 3a)	R127
Input2“ BUS (BUS(IFX)Select) ”	(1.1 - 3a)	IFX
IFX	(7.1)	08: St.Graphic7EQを選択、設定
“ Recording Level ”	(1.1 - 2c, 1.1 - 3e)	任意のレベル
“ Mode (Sample Mode) ”	(1.1 - 2a)	Stereo

 ステレオ・サンプリング終了後に、オーディオ出力音にノイズが聞こえる場合がありますが、サンプリングされた音にはまったく影響ありません。

1.1-2b: REC Setup


Mode (REC Mode) [Manual, Auto]

サンプリングを開始する方法を選択します。

Manual: サンプリングの開始を、サンプリング・スタンバイ状態で[START/STOP]キーを押すことでスタートさせます。

[REC/WRITE]キーを押してサンプリング・スタンバイ状態にします。

“Recording Level”(1.1 - 2c, 1.1 - 3e)でサンプリングするレベルを調整します。

 モニターの音量レベルの変化に注意してください。
 (“Recording Level”)

[START/STOP]キーを押すと、サンプリングが始まります。“Count Down”機能使用時、[START/STOP]キーを押すとメトロノーム音によるカウント・ダウン後にサンプリングがスタートします。

サンプリングを終了するときは、再度[START/STOP]キーを押します。また“Time(Sample Time)”(1.1 - 2a)での設定値までサンプリングが続いたときは自動的に終了します。

Auto: 入力レベルが“Threshold”の設定値を超えると自動的にサンプリングを開始します。

上記、の操作を行います。

“Threshold”の値を調整します。“Recording Level”のレベル・バー表示の両脇に黒三角で“Threshold”のレベルが確認できません。通常、ノイズ音によりサンプリングがスタートしない範囲で、なるべく低いレベルに設定します。

[START/STOP]キーを押します。

入力レベルが“Threshold”の設定値を超えたとき自動的にサンプリングが始まります。

サンプリングを終了するときは、Manualの操作 を行います。

Threshold [-63dB...0dB]

“ Mode(REC Mode) ”Autoでのサンプリング時に、サンプリングを開始する入力レベルを設定します。(“ Mode(REC Mode) ”Autoの操作参照)

note “ Mode(REC Mode) ”Manual選択時には表示されません。

Count Down (Count Down REC) [Off, 4, 8, 3, 6]

“ Mode(REC Mode) ”Manualでサンプリングを開始するときに、メトロノーム音でカウント・ダウン後にサンプリングを開始させるかを設定します。

Off: レコーディング・スタンバイの状態から[START/STOP]キーを押すと同時にサンプリングが開始します。

4、8、3、6: レコーディング・スタンバイの状態から[START/STOP]キーを押すと、サンプリングまでの開始時間を“ ↓ (Tempo) ”のテンポで、指定した数をカウントします。4に設定した場合、4-3-2-1-0の0のタイミングでサンプリングが始まります。

note “ Mode ”Auto選択時には表示されません。

↓ (Tempo) [040...240]

“ Count Down ”のカウント・ダウンのテンポを設定します。

また、ここでのテンポは、サンプリング時にインサート・エフェクトで、LFOやディレイ・タイムをBPM/MIDI SYNC機能でコントロールする値になります(※P.219)。REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブでも設定できます。

Pre Trigger (Pre Trigger REC) [000...500ms]

サンプリング開始時の直前の音もサンプリングする場合に、その時間を設定します。

オート(“ Mode ”REC Mode: Auto)でのサンプリング時、入力信号がスレッシュホールド・レベル“ Threshold ”を超えたときにサンプリングを開始しますが、“ Threshold ”の設定により、アタック音がかかってしまうような場合に“ Pre Trigger ”を設定します。

また、マニュアル(“ Mode ”REC Mode: Manual)でのサンプリング時に、“ Count Down ”で楽器演奏などをイン・テンポでサンプリングしようとしたときに、演奏のタイミングがイン・テンポより早めになってしまった場合などに、出だしの演奏が欠けることなくサンプリングできます。

! この値を上げておくと常に余分にサンプルすることになります。通常、000msに設定して、必要なときに最小限の長さを設定するとよいでしょう。

1.1-2c: Recording Level

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0dB]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。

note Input/Prefページでも設定できます。

[REC/WRITE]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態となり、信号レベルが調整できるようになります。

最初は0.0に設定して、バー表示のレベルが0dBを超えない範囲で大きくなるように調整してください。0dBを超えると「CLIP!」を表示します。サンプリングの信号レベルがオーバーしていますので、「CLIP!」が表示しないようにレベルを調整してください。

note 最もダイナミック・レンジの広いサンプリングを行うには、「ADC OVER!」が表示されない最大レベルになるようにリア・パネルのAUDIO INPUT [LEVEL]ノブを調整します。そして“ Lvl ”(Input/Prefページ)を127にし、「CLIP!」が表示されない最大レベルになるように“ Recording Level ”(Recordingページ、Input/Prefページ)を調整してください。

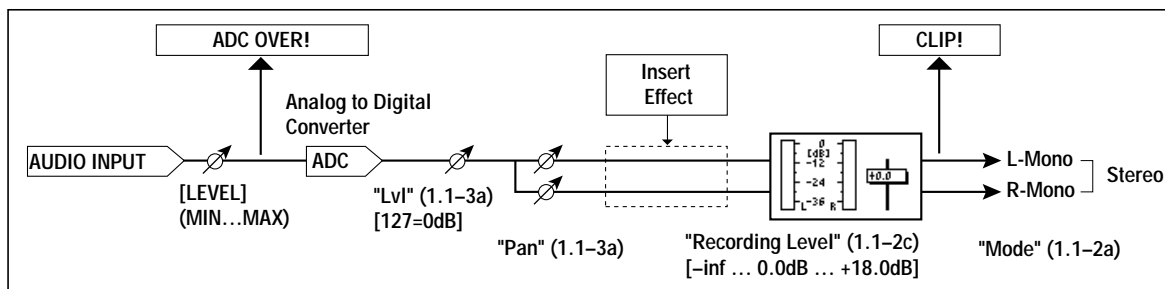
! [REC/WRITE]キーを押したサンプリング・スタンバイ状態では、AUDIO OUTPUT L/MONO, R、ヘッドホンから出力する音は“ Recording Level ”の設定に従いますが、サンプリング・スタンバイまたはサンプリング中の状態を解除すると、0dBレベルの音を出力します。“ Recording Level ”を0dBより下げているときは音量の変化に注意してください。

! “ Recording Level ”を下げてても信号がひずんでいる場合は、AUDIO INPUTの入力段、または内部エフェクトの設定によってひずんでいる可能性があります。

AUDIO INPUT入力段の信号レベルの過入力は、Recordingページ、Input/Prefページで確認できます。“ Recording Level ”のバー表示の上に「ADC OVER!」が出る場合はAUDIO INPUT入力段で過入力のためにひずんでいます。リア・パネルのAUDIO INPUT [LEVEL]ノブで、この表示が出ないように調整してください。(下図参照)

リア・パネルのAUDIO INPUT [LEVEL]ノブを下げててもひずむ場合は、内部エフェクトの設定によるひずみの可能性があります。Input1、2“ Lvl ”(Input/Prefページ)を下げるか、エフェクトの設定を調整してください。(下図参照)

note 入力が低い状態でサンプリングしてしまった場合、ユーティリティ“ Norm./Level Adj. ”(2.1 - 2e)のNormalizeを実行すると、クリップしない範囲で最大限にレベルを増幅することができます。

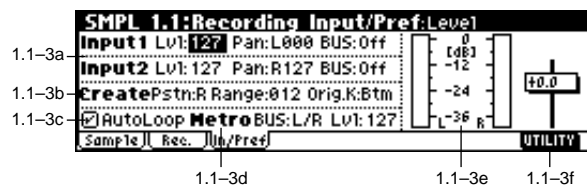


■ 1.1-2d: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」、「Copy SMPL」、「Move SMPL」、「Rename SMPL」、「SMPL To Stereo」、「Delete MS」、「Copy MS」、「Move MS」、「Rename MS」、「MS To Stereo/MS To Mono」、「Conv. To Prog」、「Keyboard Disp.」(1.1 - 3f)

1.1-3: In/Pref (Input/Preference)

リア・パネルの AUDIO INPUT 1、2からの入力レベルや、パン、バスを設定します。またその他のセットアップを行います。



1.1-3a: Input1, Input2

AUDIO INPUT 1、2からのオーディオ信号を、入力段で調整します。

☛ ここでの設定は、Samplingモードでのみ有効です。またSamplingモードからGlobalモードへ移動したときも、ここでの設定が有効です。

Samplingモード以外でのAudio Input 1、2の設定は“Audio In (Setup for COMBI, PROG, SEQ)”(GLOBAL 1.1: System, Audio In)で行います。

Lvl (Level) [000...127]

AUDIO INPUT 1、2からのアナログ・オーディオ信号を、デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定します。通常127に設定します。レベルを下げて音声がひずんでいる場合は、A/Dコンバーターより前でひずんでいる可能性があります。“Recording Level”の表示の上に、「ADC OVER!」が表示しないように、リア・パネルのAUDIO INPUT [LEVEL]ノブまたは外部音源の出力レベルを調整してください。

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

AUDIO INPUT 1、2からのオーディオ・アナログ信号のパンを設定します。通常Input1をL000、Input2をR127に設定します。ステレオのオーディオ・ソースをステレオでサンプリングできます。(設定例は、☞P.91、BG P.85)

BUS (BUS(IFX) Select) [L/R, IFX, Off]

バスを設定します。

L/R: 入力したアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクトをかけないでサンプリングする場合に選択します。通常L/Rに設定します。

IFX: 入力したアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクトをかけてサンプリングする場合に選択します。(☞P.158)

Off: アナログ・オーディオ信号を入力しません。

1.1-3b: Create (Create Zone Preference)

[F6] (“CREATE”: 1.1 - 1c、4.1 - 1c)キーを押したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されます。作成後、設定を変えることもできます。

Pstn (Position) [R, L]

新規インデックスを選択しているインデックスの左右のどちらに作成するかを設定します。

R (Right): 選択中のインデックスの右側に新規インデックスを作成します。

L (Left): 選択中のインデックスの左側に新規インデックスを作成します。

Range (Zone Range) [001...127]

作成する新規インデックスのゾーンの幅を設定します。

001: 鍵盤の1キーがインデックスとなります。インデックスのサンプルは、そのキーを弾くとオリジナル・キーで発音します。パッド(=鍵盤)付サンプラー的に使用できます。

002...127: サンプルはその範囲でオリジナル・キー“Orig.K”(1.1 - 1b、4.1 - 1b)を中心にピッチが上下に半音単位で変化します。“Constant Pitch”(4.1 - 2a)をチェックすると、ピッチは変化しません。

Orig.K (Original Key Position) [Btm, Cntr, Top]

作成する新規インデックスでのオリジナル・キーをゾーン(“Zone Range”で設定)中のどの位置にするかを設定します。

Btm (Bottom): ゾーンの範囲の一番低いキーがオリジナル・キーになります。

Cntr (Center): ゾーンの範囲の真ん中のキーがオリジナル・キーになります。

Top: ゾーンの範囲の一番高いキーがオリジナル・キーになります。

1.1-3c: Auto Loop

Auto Loop (Auto Loop On) [Off, On]

On(チェックする): レコーディングされたサンプルの発音が自動的にループ・オンの状態になります。(☞「3.1: Loop Edit」)

1.1-3d: Metro (Count Down REC Metronome)

BUS (Metronome BUS) [L/R, 1, 2]

“Count Down”(1.1 - 2b)によるメトロノーム音の出力先を設定します。

L/R: OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rおよびヘッドホンより出力しません。

1、2: それぞれOUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2より出力します。

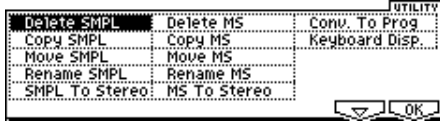
Lvl (Metronome Level) [000...127]

“Count Down”によるメトロノーム音のレベルを設定します。

1.1-3e: Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します(☞ 1.1 - 2c)。

■ 1.1-3f: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Delete SMPL (Delete Sample)

現在選ばれているサンプルや、マルチサンプルとドラムキットにマッピングしていない(使用していない)サンプル、またはすべてのサンプルを削除します。

“Delete SMPL”を選び、ダイアログを表示します。



削除するサンプルを[INC]、[DEC]キーまたは[VALUE]ダイヤルで選択します。

Selected: 現在選択しているサンプルを削除します。インデックス“Index”(1.1 - 1a)のサンプル・アサインは、---No Assign---になります。

Unmapped Samples: マルチサンプルまたはドラムキットにマッピング(使用)していないサンプルをすべて削除します。

All Samples: メモリ上のすべてのサンプルを削除します。すべてのマルチサンプルのサンプル・アサインが、---No Assign---になります。

デリート・サンプルを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

! 削除するサンプルのサンプル・データ(波形データ)が他のサンプルによって共有されている場合、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

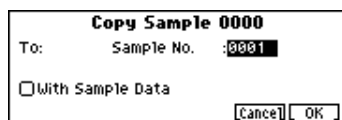
Copy SMPL (Copy Sample)

現在選ばれているサンプルを別のサンプルにコピーします。

note サンプル・ネームには、自動的にコピー先のサンプル・ナンバーが付加されます。必要であれば“Rename SMPL”(1.1 - 3f)でリネームしてください。このとき、他のサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。(サンプル・ネームはステレオ・サンプルの判別に使用されます。☞ P.89)

コピー元のサンプルを“SMPL”(1.1 - 1b)で選択します。

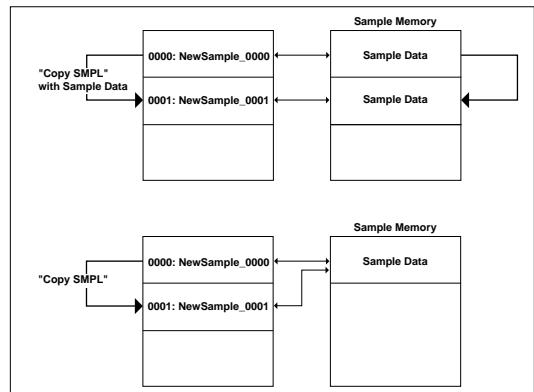
“Copy SMPL”を選び、ダイアログを表示します。



“To: Sample No.”でコピー先のサンプル・ナンバーを指定します。
[Stereo] ステレオ・サンプルをコピーするときは、コピー先のサンプル・ナンバーを、L、Rチャンネルごとに指定します。

“With Sample Data”をチェックする: コピーを実行すると、サンプル・データ(波形データ)も同時にコピーされます。コピー元とコピー先のサンプルは完全に別々のサンプルとして存在します。例えば、2.1: Sample Editで同じサンプル・データを元に別々のエディットを行い複数の種類のサンプルを作成する場合に使用します。

“With Sample Data”をチェックしない: コピーを実行すると、サンプル・データ(波形データ)はコピーされません。新規に作成するサンプルは、コピー元サンプルのサンプル・データを共有します。例えば、3.1: Loop Editで同じサンプル・データを元にループ・アドレスの異なったサンプルを作成する場合などに使用します。サンプル・メモリ領域はコピーすることにより消費しません。2.1: Sample Editでサンプル・データをエディットすると、そのサンプル・データを共有しているサンプルすべてにエディットが反映されます。

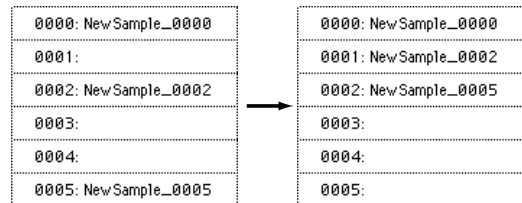


コピー・サンプルを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

Move SMPL (Move Sample)

現在選ばれているサンプルを指定したナンバーに移動(サンプル・ナンバーの変更)したり、サンプルを作成/編集した結果、サンプルが順番に並ばなくなってしまった場合などに、サンプル・ナンバー0000から順番に詰めて並べ直すことができます。(☞ 次図)

サンプル・ナンバーをふり直すと同時にこれらのサンプルを使用しているマルチサンプル、ドラムキットでのサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます。(そのため再度マルチサンプル、ドラムキットで、移動したサンプルをアサインし直す必要はありません。)



移動するサンプルを“SMPL”(1.1 - 1b)で選択します。

“Move SMPL”を選び、ダイアログを表示します。



“ To ”で移動先のサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・サンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

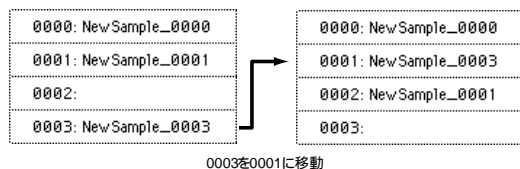
全サンプルを順番に詰めて並べ直すときは“ Optimize Empty Sample No. ”をチェックします。

“ Adjust Sample Assign In Drum Kit ”をチェックすると、移動したサンプルがドラムキットでマッピング(使用)されている場合、そのサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックをつけます。

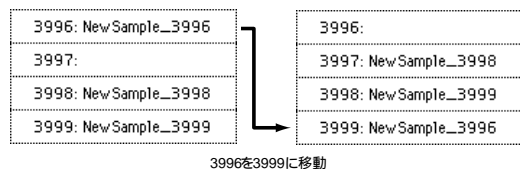
マルチサンプルでマッピング(使用)されているサンプルは、ここでの設定に関わらず自動的に移動した新しいサンプル・ナンバーに変更されます。

ムーブ・サンプルを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

例: 移動先のサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、上書きされずに1つずつ後ろにずれます。



例: 空のサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。



Rename SMPL (Rename Sample)

現在選ばれているサンプルの名前を変更します。

名前を変更するサンプルを“ SMPL ”(1.1 - 1b)で選択します。

“ Rename SMPL ”を選び、ダイアログを表示します。



[F5] (“ Name ”)キーを押してテキスト・ダイアログへ移り、サンプル名を(16文字まで)入力します。

[Stereo] マルチサンプルがステレオで、ステレオのサンプルを選択しているときは、サンプル名の入力は14文字までとなります。最後の2文字が - L、- R用に予約されているためです。LまたはRチャンネルの一方のサンプル名の14文字までをリネームすると、もう一方のサンプル名が自動的にリネームされます。

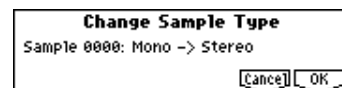
リネーム・サンプルを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

SMPL To Stereo (Change Sample Type)

モノのサンプルをステレオにします。選択しているサンプルがモノのとき実行できます。

ステレオ・サンプルにするサンプルを“ SMPL ”(1.1 - 1b)で選択します。

“ SMPL To Stereo ”を選び、ダイアログを表示します。



チェンジ・サンプル・タイプを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

実行すると、次のようにサンプルのタイプが変わります。

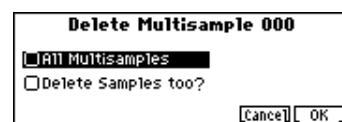
- 選択しているサンプルがステレオになります。サンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- サンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じサンプルを新たに作成します。また、選択しているマルチサンプルがモノの場合、ステレオとなります。
- マルチサンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- マルチサンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。
- 作成されたステレオのサンプルが、自動的にアサインされます。

Delete MS (Delete Multisample)

現在選ばれているマルチサンプル、またはすべてのマルチサンプルを削除します。

削除するマルチサンプルを“ MS ”(1.1 - 1a)で選択します。

“ Delete MS ”を選び、ダイアログを表示します。



All Multisamples: すべてのマルチサンプルを削除する場合にチェックします。

Delete Samples too?: 削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合にチェックします。ただし他のマルチサンプルやドラムキットでマッピング(使用)されているサンプルは削除されません。

デリート・マルチサンプルを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

- 削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合、そのサンプルのサンプル・データ(波形データ)が他のサンプルによって共有されているときは、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

Copy MS (Copy Multisample)

選択しているマルチサンプルを、別のマルチサンプルにコピーします。

note コピー先のマルチサンプル・ナンバーが自動的にコピー先のマルチサンプル・ネームに含まれます。必要であれば“Rename MS”(1.1 - 3f)でリネームしてください。このとき、他のマルチサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。(マルチサンプル・ネームはステレオ・マルチサンプルの判別に使用されます。P.89)

コピー元のマルチサンプルを“MS”(1.1 - 1a)で選択します。

“Copy MS”を選び、ダイアログを表示します。



“To: Multisample No.”でコピー先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・マルチサンプルをコピーするときは、コピー先のマルチサンプル・ナンバーを、L、Rチャンネルごとに指定します。

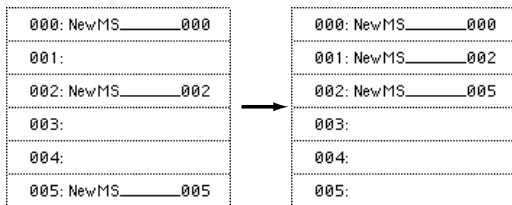
コピー・マルチサンプルを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

マルチサンプルをコピーすると、マルチサンプルにアサインしているサンプルも同時にコピーされます。このとき、空のサンプル・ナンバーに自動的にコピーします。サンプル・データ(波形データ)は、コピー元とコピー先で共有されます。(サンプル・メモリ・エリアは消費しません。)

Move MS

現在選ばれているマルチサンプルを指定したナンバーに移動(マルチサンプル・ナンバーの変更)したり、マルチサンプルを作成/編集した結果、マルチサンプルが順番に並ばなくなってしまった場合などに、マルチサンプル・ナンバー000から順番に詰めて並べ直すことができます。(P.次図)

マルチサンプル・ナンバーをふり直すと、同時にマルチサンプルを使用しているプログラムでのマルチサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます。(そのため再度Programモードで移動したマルチサンプルを選択し直す必要はありません。)



移動するマルチサンプルを“MS”(1.1 - 1a)で選択します。

“Move MS”を選び、ダイアログを表示します。



“To”で移動先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。

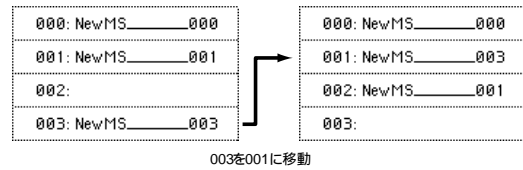
[Stereo] ステレオ・マルチサンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

全マルチサンプルを順番に詰めて並べ直すときは“Optimize Empty Multisample No.”をチェックします。

“Adjust Multisample Assign In Program”をチェックすると、移動したマルチサンプルがプログラムで使われている場合、プログラムのマルチサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックをつけます。

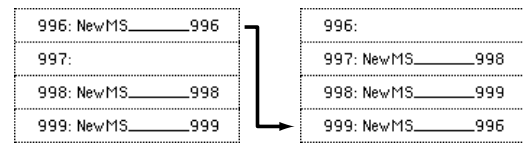
ムーブ・マルチサンプルを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

例: 移動先のマルチサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、上書きされずに1つずつ後ろにずれます。



003を001に移動

例: 空のマルチサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。



996を999に移動

Rename MS (Rename Multisample)

現在選ばれているマルチサンプルの名前を変更します。

名前を変更するマルチサンプルを“MS”(1.1 - 1a)で選択します。

“Rename MS”を選び、ダイアログを表示します。



[F5](“Name”)キーを押してテキスト・ダイアログへ移り、マルチサンプル名を(16文字まで)入力します。

[Stereo] 選択しているマルチサンプルがステレオのときは、マルチサンプル名の入力は14文字までとなります。最後の2文字が-L、-R用に予約されているためです。LまたはRチャンネルの一方のマルチサンプル名の14文字までをリネームすると、もう一方のマルチサンプル名を自動的にリネームします。

リネーム・マルチサンプルを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

MS To Stereo/MS To Mono (Change Multisample Type)

モノのマルチサンプルをステレオに、またステレオのマルチサンプルをモノにします。選択しているマルチサンプルがモノのとき、“MS To Stereo”が選択、実行できます。選択しているマルチサンプルがステレオのとき、“MS To Mono”が選択、実行できます。

ステレオまたはモノにするマルチサンプルを“MS”(1.1 - 1a)で選択します。

“MS To Stereo”または“MS To Mono”を選び、ダイアログを表示します。



チェンジ・マルチサンプル・タイプを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。実行すると、次のようにマルチサンプルのタイプ、サンプルのアサインが変わります。

MS To Stereo

- 選択しているマルチサンプルがステレオになります。マルチサンプル・ネームの最後の2文字に - L を上書きします。
- マルチサンプル・ネームの最後の2文字が - R でその前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。
- このマルチサンプルにアサインしているモノのサンプルは、- L と - R のマルチサンプルの両方にアサインします。
- このマルチサンプルにアサインしているサンプルがステレオのサンプルの一方である場合、- L と - R のマルチサンプルに - L と - R のステレオで組となるサンプルをアサインします。

[Stereo] MS To Mono

- 選択しているマルチサンプルがモノとなります。マルチサンプル・ネームの最後2文字の - L または - R を削除します。
- 選択しているマルチサンプルとステレオで組となっているマルチサンプルを削除します。

Conv. To Prog (Convert Multisample To Program)

選択しているマルチサンプルをプログラムにコンバートします。サンプリングしたサンプルや作成したマルチサンプルをProgramモード、またはCombination、Sequencerモードで演奏するには、そのマルチサンプルをオシレータを持つプログラムを作成する必要があります。

OSC1、OSC2の“High、Low”(PROG 2.1 - 2b)で、RAMバンクを選択することによって、Samplingモードで作成したマルチサンプルをプログラムで使用できます。設定するとそのプログラムの各種パラメータ設定でSamplingモードで作成したマルチサンプルが発音します。この“Conv. To Prog”を実行すると、Programモードで上記のような設定をすることなくSamplingモードでの状態を簡単にプログラムにコンバートできます。

プログラムにコンバートするマルチサンプルを“MS”(1.1 - 1a)で選択します。

“Conv. To Prog”を選び、ダイアログを表示します。



[F5] (“Name”)キーを押してテキスト・ダイアログへ移り、プログラム名を(16文字まで)入力します。初期状態としてマルチサンプル名が自動的に設定されます。

“Use Destination Program Parameters”をチェックしない: 実行すると、コンバート先プログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き換え、その他のプログラム・パラメータの設定をイニシャライズします。Samplingモードでのサウンドをそのままプログラムで再現します。

モノのマルチサンプルは“Mode(Oscillator Mode)”(PROG 2.1 - 1a)がSingleのプログラム、ステレオのマルチサンプルは“Mode(Oscillator Mode)”がDoubleのプログラムとしてコンバートされます。

“Use Destination Program Parameters”をチェックする:

実行すると、コンバート先プログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き換え、その他のプログラム・パラメータの設定はイニシャライズしません。プリロード・プログラムなどのパラメータ・セッティングを使用したいときなどに使用します。

⚠ “Use Destination Program Parameters”をチェックする場合、次の点に注意してください。

- 選択しているマルチサンプルがモノのときは、コンバート先のプログラムの“Mode(Oscillator Mode)”はSingleである必要があります。逆に選択しているマルチサンプルがステレオのときは、コンバート先のプログラムの“Mode(Oscillator Mode)”はDoubleである必要があります。これらの条件に合わないときに実行しようとするとき、「Oscillator Mode conflicts」を表示します。コンバート先のプログラムの“Mode(Oscillator Mode)”の設定を変更してください。
- [Stereo] 選択しているマルチサンプルがステレオのとき、コンバート先のプログラムのパン設定が、“Pan(Amp1 Pan)” L000、“Pan(Amp2 Pan)” R127(PROG 5.1 - 1bおよび5.2 - 1)のとき、Samplingモードでのマルチサンプルのステレオ定位がプログラムで再現できます。

“To”で、コンバート先のプログラムを選択します。[BANK]キー、テン・キー[0]~[9]、[VALUE]ダイヤル、[INC]/[DEC]キーで選択できます。

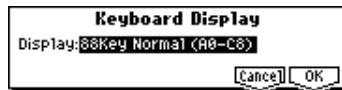
⚠ バンクD064~D127をSamplingモード用のプログラム・バンク/ナンバーとして使用することをおすすめします。コンバート先のプログラムは、A~Dのどのバンクでも指定できますが、工場出荷時のプリロード・プログラムはバンクA000~D063に収められています。

コンバート・マルチサンプル・トゥ・プログラムを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

Keyboard Disp. (Keyboard Display)

キーボード・ディスプレイの表示範囲を選択します。通常は 88 Key Normal (A0-C8) を選択します。

“ Keyboard Disp. ”を選び、ダイアログを表示します。



[INC]、[DEC]キーで表示範囲を選択します。

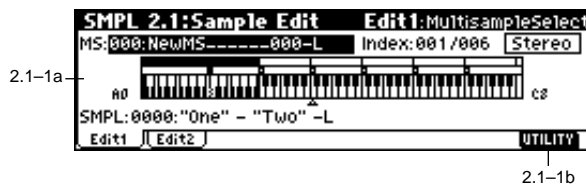
キーボード・ディスプレイを実行するときは[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

SMPL 2.1: Sample Edit

サンプリングや、Mediaモードでロードしたサンプル・データ(波形データ)を編集します。

波形の不要部分を切り捨てたり、リバースしたり、サンプリング周波数を下げるなどの編集作業を“サンプル波形ディスプレイ”を見ながら詳細なエディットが可能です。

2.1-1: Edit1



2.1-1a

2.1-1b

2.1-1a: MS, Index, Keyboard & Index, SMPL

MS (Multisample Select) [000...999]

エディットするサンプルを含むマルチサンプルを選択します。(☞1.1-1a)

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

サンプルをエディットするインデックスを選択します。ここで選択したインデックスに設定してあるサンプルがエディットの対象となり、波形が“サンプル波形ディスプレイ”(2.1-2a)に表示されます。(☞1.1-1a)

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは、基準キーとなり、“Keyboard & Index”でグレー表示されます。(☞“Keyboard & Index”1.1-1a)

Keyboard & Index

(☞1.1-1a)

SMPL (Sample Select)

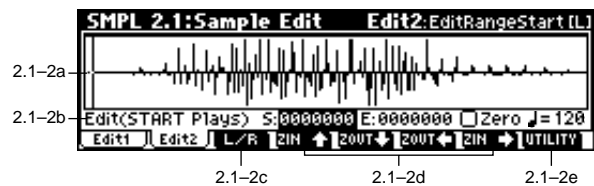
[----: ---No Assign----, 0000...3999]

選択しているインデックスのサンプルを選びます。“SMPL”を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます(☞1.1-1b)。

2.1-1b: UTILITY

☞「Delete SMPL」、「Copy SMPL」、「Move SMPL」、「Rename SMPL」、「SMPL To Stereo」、「Delete MS」、「Copy MS」、「Move MS」、「Rename MS」、「MS To Stereo/MS To Mono」、「Conv. To Prog」、「Keyboard Disp.」(1.1-3f)

2.1-2: Edit2



2.1-2a

2.1-2b

2.1-2c

2.1-2d

2.1-2e

2.1-2a: サンプル波形ディスプレイ

サンプル波形ディスプレイ

選択しているサンプルの波形を表示します。横軸がサンプル・アドレス(時間軸)、縦軸がサンプル・レベルです。

表示枠上の太線はサンプル波形全体のどの範囲を表示しているかを示します。時間軸にズーム・インしていくと、ズーム・インしていないときの波形表示に対してどの部分をズーム・イン表示しているかが分かります。

2.1-2b: Edit (START Plays), Zero, ♪ (Grid Tempo)

S (Edit Range Start) [0000000...]

E (Edit Range End) [0000000...]

ユーティリティ・メニュー・コマンドでエディットする範囲(スタート・アドレスとエンド・アドレス)を設定します。(単位はサンプル・アドレスです。)ここで設定した範囲は“サンプル波形ディスプレイ”で反転表示になります。

note 設定した範囲の音を確認するときは[START/STOP]キーを押してください。“S(Edit Range Start)”、“E(Edit Range End)”で設定した範囲のサンプルが基準キー(グレー表示)のピッチで発音します。(☞“Keyboard & Index”1.1-1a)

Zero (Use Zero) [Off, On]

On (チェックする): “S(Edit Range Start)”、“E(Edit Range End)”を設定時、波形レベルが±0 (“サンプル波形ディスプレイ”のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみが選択できます。[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キーを操作すると、前後のゼロ・クロスのアドレスを

サーチして自動的に(ゼロ・クロスの)アドレスが選択されます。またテン・キー[0]~[9]では入力した値に近いゼロ・クロスのアドレスをサーチします。

Off (チェックしない): “ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”を1単位で設定します。通常の動作です。

♪ (Grid Tempo) [040...480(BPM)]

(※3.1 - 2b)

■ 2.1-2c: L/R

ステレオ・サンプルを選択しているときのみ有効です。ステレオ・サンプルのLチャンネルとRチャンネルの表示を切り替えます。

[F3] (“ L/R ”)キーを押すごとに、LチャンネルとRチャンネルが交互に表示されます。

現在表示しているサンプルのチャンネルを画面の右上に表示(Lチャンネルのときは[L]、Rチャンネルのときは[R])します。

■ 2.1-2d: ZOOM

“ サンプル波形ディスプレイ ”の波形を、横軸方向(サンプル・アドレス)、波形表示の縦軸方向(サンプル・レベル)にそれぞれズーム・イン、ズーム・アウトします。

IN : [F4]キーを押すと縦方向にズーム・インします。

OUT : [F5]キーを押すと縦方向ズーム・アウトします。

OUT : [F6]キーを押すと横方向ズーム・アウトします。

IN : [F7]キーを押すと横方向ズーム・インします。

各キーを押し続けると連続してズーム・イン/アウトします。

横方向は、全体表示からズーム・インしていき、最初に波形が実線で表示される所を1倍として、2倍、4倍までズーム・インできます。(1倍表示のとき、LCDの表示レゾリューションが、サンプル・アドレスのレゾリューションと同じになります。例えばサンプル・アドレスを1単位で変更するとLCDのサンプル・アドレスを示す縦線も1ピクセルずつ移動します。縦軸方向は、1倍(フル・レンジ表示)から512倍までズーム・インできます。

そのとき選ばれている “ S(Edit Range Start) ”または “ E(Edit Range End) ”のポイントを起点にズーム・イン/アウトします。(ズーム・イン/アウトするときに別のパラメータが選ばれているときは、最後に選ばれていたポイントを起点にズーム・イン/アウトします。またズーム・イン/アウトした状態で “ S(Edit Range Start) ”または “ E(Edit Range End) ”を選び直すと、選ばれたポイントを表示するように表示範囲が変わります。)

ズーム倍率が低い(1倍以下の)とき、“ サンプル波形ディスプレイ ”に表示される波形が、編集前と編集後で微妙に異なる場合があります。しかし再生音への影響はありません。この場合、倍率を上げていくことで正確な波形を表示させることができます。

■ 2.1-2e: UTILITY

ユーティリティ “ Truncate ” ~ “ Volume Ramp ”で、サンプルの波形データをエディットするときは、“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”でエディットする範囲を設定した後に、ユーティリティ・メニュー・コマンドを選択、実行してください。

また、このページの各ユーティリティは、Edit2ページの “ UTILITY ”で

選択します(Edit1ページでは選択できません)。ユーティリティの選択方法については、PROG 1.1 - 1c: UTILITYを参照してください。

エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。エディット前のサンプルを残しながら、エディットを行う場合は、ユーティリティ・メニュー・コマンドの各ダイアログ内の “ Overwrite ”*1をチェックしないでコマンドを実行してください。

note ステレオ・サンプルでは、Lチャンネル、Rチャンネルのサンプルに対して同時にエディットが行われます。LチャンネルまたはRチャンネルのどちらかのみをエディットしたいときは、モノのマルチサンプルを選択し、そこにLチャンネルまたはRチャンネルのサンプルを選択してエディットしてください。

note モノ・サンプルを “ Copy ”によりバッファに取り込み、それをステレオ・サンプルとして “ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ”を実行した場合、L側、R側それぞれのサンプルにインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にステレオ・サンプルが作成されます。)

ステレオ・サンプルを “ Copy ”によりバッファにとりこみ、それをモノのサンプルに対して “ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ”を実行した場合、バッファにあるL側、R側のサンプルはモノにミックスされインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にモノ・サンプルが作成されます。)

ステレオ・サンプルを、モノ・ミックスして、モノ・サンプルとして使用したい場合にも、これらのコマンドを利用できます。ただし、一旦モノにミックスしたサンプルはふたたびステレオ・サンプルには戻せないで注意してください。

note サンプル・データ(波形データ)に対して、再生する “ S (Start) ” (スタート・アドレス)、“ LpS(Loop Start) ”(ループ・スタート・アドレス)、“ E (End) ”(エンド・アドレス)は、3.1: Loop Edit, Edit2で設定します。エディットによって削除や移動されるサンプル・アドレスの範囲内に、上記のパラメータがあるときは自動的にそれらのアドレスが移動します。

*1: “ Overwrite ”について

“ Overwrite ”をチェックしない: コマンドを実行すると、エディット後のサンプルを別のサンプル・ナンバーに保存します。エディット前のサンプルは変更されずに残ります。

“ Overwrite ”をチェックする: コマンドを実行すると、エディット後の内容をエディット前のサンプル(・ナンバー)に上書きします。エディット前のサンプルは変更されます。

note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータが保存され、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

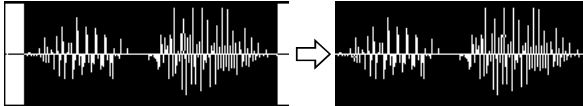
“ LpS(Loop Start) ”、“ E(End) ”(3.1 - 2b)は8アドレス以上間隔をとる必要があります。ユーティリティ “ Truncate ”、“ Cut ”、“ Rate Covert ”(2.1 - 2e)の実行により、“ LpS(Loop Start) ”、“ E (End) ”が8アドレス未満になるとき、“ Sample length is shorter than minimum ”が表示されます。“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”を設定し直してください。



Truncate

“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”の外側にある不要なデータを削除します。サンプルの波形データの前後の無音部分などを取り除くときに使用します。

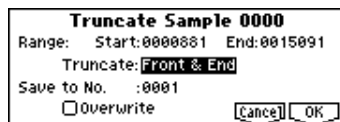
note 再生のスタート・アドレス、ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレス設定後に再生部分以外の不要なサンプル・データを削除する場合は、3.1: Loop Edit, Edit2 ページのユーティリティ “ Truncate ”を使用してください。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選び、エディットの範囲を“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1 - 2b)で設定します。

note “ Truncate ”によって残す部分は、[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“ Truncate ”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“ Truncate ”で削除する部分を選択します。

Front & End: “ S(Edit Range Start) ”より前、“ E(Edit Range End) ”より後のサンプル・データを削除します。

Front: “ S(Edit Range Start) ”より前のサンプル・データを削除します。

End: “ E(Edit Range End) ”より後のサンプル・データを削除します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

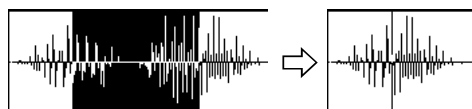
Stereo ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99 「*1: “ Overwrite ”について」)

トランケートを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Cut

“ S(Edit Range Start) ”～“ E(Edit Range End) ”間のデータを削除します。その後ろにあるサンプル・データは前に移動します。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選び、エディットの範囲を“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1 - 2b)で設定します。

note “ Cut ”で削除する部分は、[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“ Cut ”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

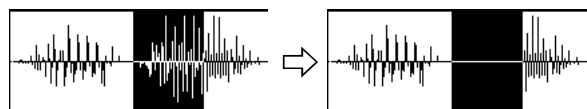
Stereo ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99 「*1: “ Overwrite ”について」)

カットを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Clear

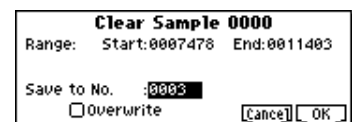
“ S(Edit Range Start) ”～“ E(Edit Range End) ”間のデータの値をゼロに変更します。前後にあるサンプル・データはそのまま移動しません。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選び、エディットの範囲を“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1 - 2b)で設定します。

note “ Clear ”でゼロ・レベルに変更する部分は、[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“ Clear ”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

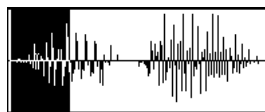
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、「Overwrite」にチェックします。通常、「Save to No.」を初期設定のままにし、「Overwrite」をチェックしないで実行します。(※P.99「*」:「Overwrite」について)

クリアを実行するときは[F8](「OK」)キーを、実行しないときは[F7](「Cancel」)キーを押します。

Copy

「S(Edit Range Start)」～「E(Edit Range End)」間のサンプル・データ情報をバッファに取り込みます。取り込んだデータは、「Insert」、「Mix」、「Paste」で使用します。

▲ 「Copy」を実行したとき、バッファに取り込まれるデータは、コピー元のサンプルをリファレンスとしたデータです。「Copy」後、「Insert」、「Mix」、「Paste」を実行するまではコピー元のサンプルは削除しないでください。



エディットするサンプルを「SMPL」(2.1 - 1a)で選び、エディットの範囲を「S(Edit Range Start)」,「E(Edit Range End)」(2.1 - 2b)で設定します。

note 「Copy」する部分は、[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

「Copy」を選び、ダイアログを表示します。

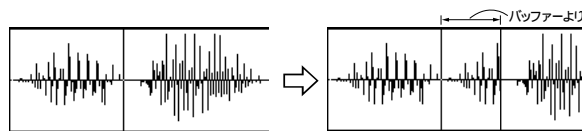


Range「Start」,「End」にエディットの範囲が表示されます。

コピーを実行するときは[F8](「OK」)キーを、実行しないときは[F7](「Cancel」)キーを押します。

Insert

「Copy」を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報を「S(Edit Range Start)」アドレスを先頭にインサートします。元にあったデータは後ろに移動します。



エディットするサンプルを「SMPL」(2.1 - 1a)で選び、インサートする先頭アドレスを「S(Edit Range Start)」(2.1 - 2b)で設定します。「E(Edit Range End)」の設定は無効で、影響しません。

「Insert」を選び、ダイアログを表示します。



To「Start」にインサートする先頭アドレスが表示されます。

「Save to No.」でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。「Overwrite」をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオのサンプルの場合、「Save to No.(L)」,「(R)」が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

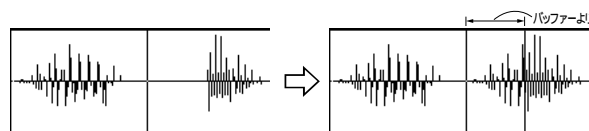
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき「Overwrite」にチェックします。通常、「Save to No.」を初期設定のままにし、「Overwrite」をチェックしないで実行します。(※P.99「*」:「Overwrite」について)

インサートを実行するときは[F8](「OK」)キーを、実行しないときは[F7](「Cancel」)キーを押します。

▲ 「Copy」により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「Source sample is empty」が表示されます。

Mix

「Copy」を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報と、選択しているサンプル・データをミックスします。「S(Edit Range Start)」アドレスを先頭にミックスします。



エディットするサンプルを「SMPL」(2.1 - 1a)で選び、ミックスする先頭アドレスを「S(Edit Range Start)」(2.1 - 2b)で設定します。「E(Edit Range End)」の設定は無効で、影響しません。

「Mix」を選び、ダイアログを表示します。



To「Start」にミックスする先頭アドレスが表示されます。

「Save to No.」でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。「Overwrite」をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオのサンプルの場合、「Save to No.(L)」,「(R)」が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき「Overwrite」にチェックします。通常、「Save to No.」を初期設定のままにし、「Overwrite」をチェックしないで実行します。(※P.99「*」:「Overwrite」について)

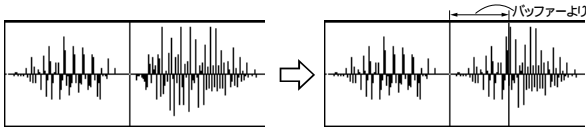
ミックスを実行するときは[F8](「OK」)キーを、実行しないときは[F7](「Cancel」)キーを押します。

▲ 「Copy」により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「Source sample is empty」が表示されます。

Paste

“ Copy ”を実行してバッファに取り込んだサンプル・データ情報を“ S (Edit Range Start) ”アドレスを先頭に配置します。元にあったデータは削除され、“ Copy ”によりバッファに取り込んだサンプル・データが上書きされます。また、空のサンプルにサンプル・データを配置することができます。サンプルの一部を“ Copy ”し、それを新規サンプルとして作成する場合などに便利です。

サンプル・データがあるサンプルへのペースト



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選び、ペーストする先頭アドレスを“ S(Edit Range Start) ”(2.1 - 2b)で設定します。“ E(Edit Range End) ”の設定は無効で、影響しません。

“ Paste ”を選び、ダイアログを表示します。



To“ Start ”にペーストする先頭アドレスが表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99「*1: “ Overwrite ”について」)

ペーストを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

▲ “ Copy ”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「 Source sample is empty 」が表示されます。

サンプル・データが空のサンプルへのペースト

ペーストする空のサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選択します。

“ SMPL ”に----:---No Assign----を選択して、このコマンドのダイアログを表示させると自動的に空のサンプル・ナンバーが選ばれます。

▲ “ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1 - 2b)の設定は無効で、影響しません。アドレス0にサンプルの先頭が配置されます。

“ Paste ”を選び、ダイアログを表示します。



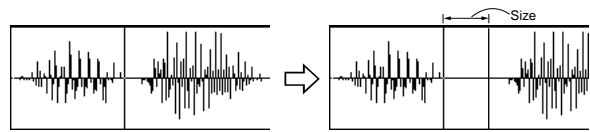
“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。変更したい場合は指定し直してください。

[Stereo] “ Copy ”によりバッファに取り込んだサンプル・データがステレオの場合“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

ペーストを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Insert Zero

“ S(Edit Range Start) ”のアドレスを先頭に、値がゼロ・レベルのサンプル・データ(無音)をインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選び、インサートする先頭アドレスを“ S(Edit Range Start) ”(2.1 - 2b)で設定します。“ E(Edit Range End) ”の設定は無効で、影響しません。

“ Insert Zero ”を選び、ダイアログを表示します。



To“ Start ”にインサートする先頭アドレスが表示されます。

“ Size ”でインサートするデータの長さを設定します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

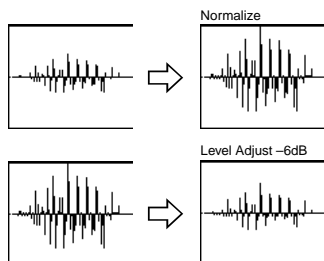
[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99「*1: “ Overwrite ”について」)

インサート・ゼロを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Norm./Level Adj. (Normalize/Level Adjust)

“ S(Edit Range Start) ”～“ E(Edit Range End) ”間のデータの値(ボリューム)を一律に変更します。“ Normalize ”(ノーマライズ)は、範囲内のサンプル・データのレベルをクリップしない(ひずまない)範囲で最大限に増幅します。サンプリングしたサンプル・データのレベルが低い場合などに実行すると、ノーマライズによってサンプル・データのダイナミック・レンジが大きくなります。“ Level ”では、必要に応じてレベルを上下させます。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選び、エディットの範囲を“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1 - 2b)で設定します。

note ノーマライズ/レベル・アジャストする部分は、[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“ Norm./Level Adj. ”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“ Normalize ”をチェックして実行するとノーマライズが行なわれます。このとき、“ Level ”の設定は無視されます。

“ Level ”でサンプル・データのレベルを変更するときは“ Normalize ”をチェックしないで値を入力します。

note + 6dBでLCD上の波形の波高は約2倍となります。+ 12dBで約4倍、+ 18dBで約8倍と、+ 6dBごとに約倍々します。一方、- 6dBで約1/2、- 12dBで約1/4と- 6dBごとに約1/2にします。+の値で実行するとクリップ(最大レベル以上増幅できない状態)でひずむ場合があります。この場合、一度クリップしたサンプル・データに対して“ Level ”値を-の値で再実行しても、クリップした状態のまま、全体のレベルが下がります。

また、-の値で実行して、いったんゼロ・レベルとなったサンプル・データに対して、“ Level ”値を+の値で再実行しても、ゼロ・レベルのままとなります。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

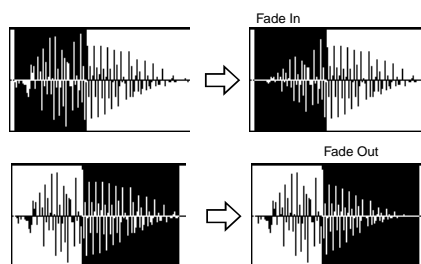
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときには“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99「*: “ Overwrite ”について」)

ノーマライズ/レベル・アジャストを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

! 極端にレベルが低いサンプル・データをノーマライズすると、そのサンプルに含まれるノイズ音も同様に増幅してしまうため注意が必要です。

Volume Ramp

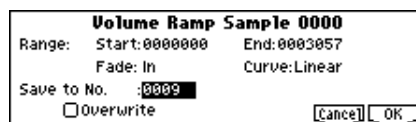
“ S(Edit Range Start) ”～“ E(Edit Range End) ”間のデータの値(ボリューム)を変更します。“ S(Edit Range Start) ”から“ E(Edit Range End) ”に向かって徐々にボリュームを上げたり(Fade In)、下げたり(Fade Out)します。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選び、エディットの範囲を“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1 - 2b)で設定します。

note “ Volume Ramp ”を行う範囲は、[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

“ Volume Ramp ”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。

“ Fade ”でボリューム・ランプのタイプを選択します。

In: Range“ Start ”のボリュームがゼロになり、“ End ”のボリュームに向かって徐々にボリュームが上がります。

Out: Range“ Start ”のボリュームから、“ End ”のボリュームがゼロになるように徐々にボリュームが下がります。

“ Curve ”でボリュームの変化のしかたを選択します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。通常のフェード・イン、フェード・アウトはLinearを選択します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。フェード・インした波形とフェード・アウトした波形を、“ Mix ”(2.1 - 2e)を使用して重ね合わせる場合(クロスフェード)などに、Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99 「*1: “ Overwrite ”について」)

ボリューム・ランプを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Rate Convert

サンプル・データのサンプリング・レート(周波数)を2/3、1/2、1/3、1/4、1/6に下げます。入力時のサンプリング周波数は48kHzに固定されていますが、この機能を利用することによっていわゆるダウン・サンプリングした効果を再現できます。サンプル・データを間引いて、低いサンプリング周波数の状態にサンプル・データを自動的に変換します。

“ Rate Convert ”(レイト・コンバート)は“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1 - 2b)の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。

エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選びます。

Edit2 ページの“ UTILITY ”で“ Rate Convert ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Rate ”の右に選択しているサンプルのサンプリング・レートが表示されます。「->」の右でレイト・コンバートする量を、2/3、1/2、1/3、1/4、1/6より選択します。実行後のサンプリング・レートが表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99 「*1: “ Overwrite ”について」)

レイト・コンバートを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

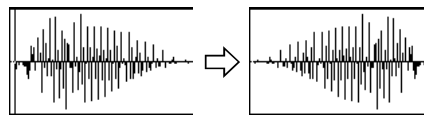
⚠ サンプリング・レートが11.025kHz未満のサンプルに対しては、このコマンドは実行できません。

⚠ ステレオ・サンプリングの条件として、サンプリング・レートが同じである必要があります。-L、-Rをモノラル・タイプのマルチサンプルで選択して、別々のサンプリング・レートにコンバートできますが、その場合、ステレオ・サンプルとして扱われなくなります。

Reverse

サンプル・データをリバース(逆向き)にします。

“ Reverse ”(リバース)は“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”(2.1 - 2b)の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(2.1 - 1a)で選択します。

Edit2 ページの“ UTILITY ”で“ Reverse ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

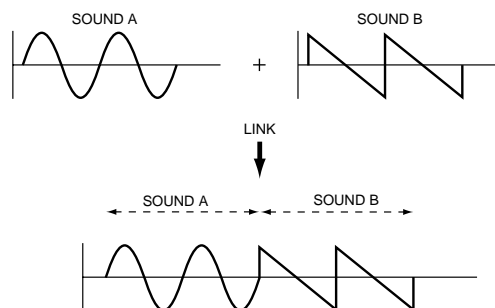
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99 「*1: “ Overwrite ”について」)

リバースを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

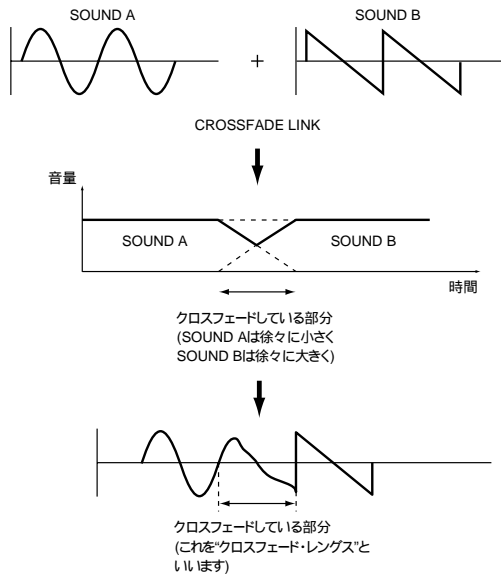
note 実行するとサンプル・データ全体が、逆向きに書き変わります。3.1: Loop Editの“ Rev(Reverse) ”(3.1 - 1b)ではサンプル・データそのものはそのまま、再生方向を逆向きにします。

Link

現在選ばれているサンプルに他のサンプルをつなぎ合わせて、1つのサンプルにすることができます。



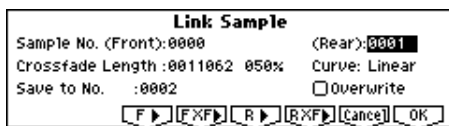
また、サンプルの接続部分の音量を変えて、徐々にミックスするようにつなぎ合わせることもできます。これをクロスフェードといい、自然に音が切り替わるような効果を得ることができます。



“ Link ”(リンク)は “ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ” (2.1 - 2b)の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。

“ SMPL ”(2.1 - 1a)で前側に配置するサンプルを選択します。

Edit2ページの “ UTILITY ”で “ Link ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Sample No. (Front) ”に選択しているサンプル・ナンバーが表示されます。このサンプルが実行後に前に配置されます。

[F3](“ F ▶ ”)キーを押している間はサンプル全体を再生します。サンプル全体を再生すると自動的に止まります。

[Stereo] ステレオ・サンプルの片方を選択した場合、自動的にステレオと認識し、もう片方のサンプルもリンクの対象となります。

“ Front ”サンプルがモノでRear Sampleがステレオの場合は、“ Rear ”サンプルのL・Rをミックスしモノにして連結します。

“ Front ”サンプルがステレオでRear Sampleがモノの場合は、“ Rear ”サンプルの同じサンプルをL・Rに配置して連結します。

“ Sample No. (Rear) ”で連結させるサンプル・ナンバーを選択します。このサンプルが実行後に後ろに配置されます。

[F5](“ R ▶ ”)キーを押している間はサンプル全体を再生します。サンプル全体を再生すると自動的に止まります。

“ Crossfade Length ”でクロスフェードさせる長さを設定します。%を設定すると、“ Front ”サンプル全体に対する割合を自動的に計算します。50%に設定すると “ Front ”サンプルの後ろ半分をクロスフェードさせることができます。

リア・サンプルの方が短いときは、“ Crossfade Length ”は “ Rear ”サンプルの長さまでしか設定できません。この場合、100%まで設定できません。

“ Crossfade Length ”を0以外に設定すると “ F XF ▶ ”、“ R XF ▶ ”が表示されます。このボタンを押している間は、実行後に前に配置されるサンプル、後ろに配置されるサンプルのそれぞれクロスフェードさせる部分だけを再生できます。“ Crossfade Length ”で設定した長さを再生すると自動的に止まります。クロスフェードさせない場合は0に設定します。

note



でサンプルを選択した後に “ S(Edit Range Start) ”を設定することによってクロスフェードを開始させる位置を波形を見ながら設定できます。“ E(Edit Range End) ”はサンプルの最後に設定してください。設定した場合 “ Crossfade Length ”には、“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”で設定した長さが表示されます。

“ Curve ”でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化のしかたを設定します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合 “ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは “ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99 「*: “ Overwrite ”について」)

リンクを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

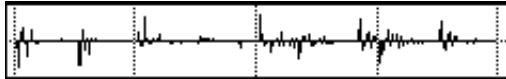
“ Rate Convert ”(※2.1 - 2e)等によって作成したサンプリング・レートの異なるサンプルをつなぎ合わせた場合、作成されるサンプルは “ Front ”サンプルのサンプリング・レートになります。

リンクを実行するために空のサンプルを1つ使用します。空が無い場合はエラーになりますので注意してください。

Grid

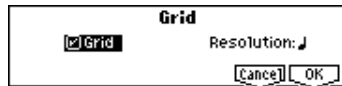
“ サンプル波形ディスプレイ ”上にグリッドを表示します。

“ Grid ”をチェックして実行すると、“ Resolution ”と “ (Grid Tempo) ” (2.1 - 2b)で設定したレゾリューションとテンポに従い、“ サンプル波形ディスプレイ ”上に縦点線を表示します。BPM値、ビートをベースにサンプル・データを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。縦点線は3.1: Loop Edit, Edit2 ページの “ S(Start) ”(Loop オフ時)または “ LpS (Loop Edit) ”(Loop オン時)の設定アドレスを起点に表示され、現在選ばれているキー(グレー表示)を発音したときの状態で表示します。(※ Keyboard & Index “1.1 - 1a)



“ SMPL ”(2.1 - 1 a)でサンプルを選択します。

Edit2 ページの“ UTILITY ”で“ Grid ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Grid ”をチェックしてグリッド表示をオンにします。

“ Resolution ”で表示するグリッドの間隔 \downarrow ~ \uparrow の範囲で設定します。グリッドの間隔は、ここでの設定と“ \downarrow (Grid Tempo) ”(2.1 - 2b) によって決定します。

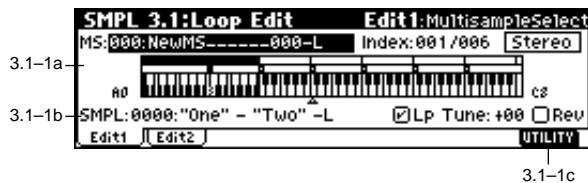
設定を実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

SMPL 3.1: Loop Edit

サンプルを再生する範囲や、ループ再生などのサンプル・パラメータの設定、エディットを行います。またMediaモードで本体サンプル・メモリにロードしたサンプルも同様にエディットできます。

サンプル波形ディスプレイを見ながら、サンプル単位の詳細なエディットが可能です。

3.1-1: Edit1



3.1-1a: MS, Index, Keyboard&Index

MS (Multisample Select) [000...999]

ループなどのサンプル・パラメータをエディットするマルチサンプルを選択します。(☞1.1 - 1a)

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

ループなどのサンプル・パラメータをエディットするインデックスを選択します。ここで選択したインデックスに設定してあるサンプルがエディットの対象となり、波形が“ サンプル波形ディスプレイ ”に表示されます。(☞1.1 - 1a)

インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは基準キーとなり、“ Keyboard & Index ”でグレー表示されます。

Keyboard & Index

(☞1.1 - 1a)

3.1-1b: SMPL, Lp, Tune, Rev

SMPL (Sample Select)

[----: ---No Assign----, 0000...3999]

選択しているインデックスのサンプル・ナンバー、ネームを表示します。“ SMPL ”を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます。ここで選択したサンプルが“ サンプル波形ディスプレイ ”に表示されます。(☞1.1 - 1a)

Lp (Loop)

[Off, On]

サンプルをループさせるかを設定します。

On (チェックする): サンプルは、“ S(Start) ” “ E(End) ” “ LpS (Loop Start) ” “ E(End) ” “ LpS(Loop Start) ” ...というように“ LpS(Loop Start) ”から“ E(End) ”を繰り返し再生します。(☞3.1 - 2b)

Off(チェックしない): サンプルは、“ S(Start) ” “ E(End) ”を1回(ワンショット)再生します。

“ Auto Loop ”(1.1 - 3c)をチェックして、サンプリングしたとき、このチェックが自動的に入ります。

Example 1:

- Lp "One" - "Two" - "Two" - "Two" - ...
- Lp "One" - "Two"

Example 2:

- Lp "One" - "Two" - "One" - "Two" - "One" - "Two" - ...
- Lp "One" - "Two"

Example 3:

- Lp "Two" - "One" - "Two" - "One" - "Two" - "One" - ...
- Lp "Two"

Tune (Loop Tune)

[-99...+99]

ループ・オン (“ Lp ”をチェック)のとき、“ S(Start) ”から“ E(End) ”のループ再生ピッチを±99セントの範囲で調整します。楽器音などサン

ブル・データのループを行った場合、ループ部分のピッチがうまくつながらないことがあります。そのようなときに使用します。

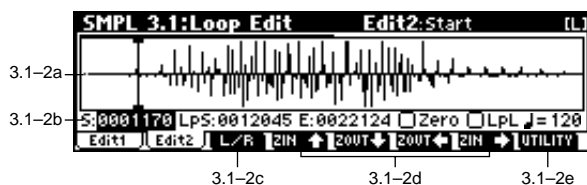
Rev (Reverse) [Off, On]

On(チェックする): サンプルを“ E(End) ”(エンド・アドレス)から“ LpS (Loop Start) ”(ループ・スタート・アドレス)へと逆再生します。

■ 3.1-1c: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」、「Copy SMPL」、「Move SMPL」、「Rename SMPL」、「SMPL To Stereo」、「Delete MS」、「Copy MS」、「Move MS」、「Rename MS」、「MS To Stereo/MS To Mono」、「Conv. To Prog」、「Keyboard Disp.」(1.1 - 3f)

3.1-2: Edit2



3.1-2a: サンプル波形ディスプレイ

サンプル波形ディスプレイ

“ SMPL(Sample) ”の波形を表示します。(☞2.1 - 2a)

3.1-2b: Sample Address, Zero, LpL, ♪ (Grid Tempo)

S (Start) [0000000...]

サンプル再生のスタート・アドレスを設定します。数字の単位はサンプル・アドレスです。

LpS (Loop Start) [0000000...]

サンプル再生のループ・スタート・アドレスを設定します。ループ・オン時に有効です。数字の単位はサンプル・アドレスです。(☞“ S.Ofs ” PROG 2.1 - 2b)

E (End) [0000000...]

サンプル再生のエンド・アドレスを設定します。数字の単位はサンプル・アドレスです。

▲ ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレスは、8アドレス以上間隔をとる必要があります。それぞれのアドレスを設定するときに自動的に制限がかかります。

Zero (Use Zero) [Off, On]

On(チェックする): “ S(Start) ”、“ E(End) ”、“ LpS(Loop Start) ”は波形のレベルが±0(波形表示のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみを設定できます。(☞2.1 - 2b)

Off(チェックしない): “ S ”、“ E ”、“ LpS ”を1単位で設定します。通常の動作です。

LpL (Loop Lock) [Off, On]

エディット中にループの長さを固定するかを設定します。

On(チェックする): “ LpS(Loop Start) ”または“ E(End) ”のアドレスを変更したときに、“ LpS ”から“ E ”までのアドレスの長さ(ループの長さ)が変わらないように、“ E ”または“ LpS ”が自動的に変更されます。テンポに合ったリズム・ループを設定するときなどに使用するとよいでしょう。

♪ (Grid Tempo) [040...480(BPM)]

“ サンプル波形ディスプレイ ”に、レゾリューション、テンポによる縦点線を表示します。BPM値、ビートをベースにサンプル・データを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。

ユーティリティ“ Grid ”(2.1 - 2e/3.1 - 2e)をチェックし、実行したときにグリッドが表示されます。グリッドの間隔は基準キー(“ Keyboard & Index ”1.1 - 1aのグレー表示のキー)の再生ピッチに対応し、ここでのテンポ値と“ Grid ”で設定した“ Resolution ”によって決定します。また、グリッドはLoopオフ時には“ S(Start) ”が、Loopオン時は“ LpS (Loop Start) ”の設定アドレスが起点となります。このパラメータは2.1: Sample Edit, Edit2 ページでも設定できます。

▲ REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブの設定とは関係ありません。

■ 3.1-2c: L/R

ステレオ・サンプルを選択しているときにのみ有効です。

表示するステレオ・サンプルのLチャンネルとRチャンネルを切り替えます。(☞2.1 - 2c)

■ 3.1-2d: ZOOM

“ サンプル波形ディスプレイ ”の波形を、横軸方向(サンプル・アドレス)、波形表示の縦軸方向(サンプル・レベル)にそれぞれズーム・イン、ズーム・アウトします。(☞2.1 - 2d)

■ 3.1-2e: UTILITY

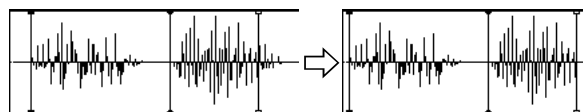


各ユーティリティの選択方法等については「2.1 - 2e: UTILITY」を参照してください。

☞ 「Grid」(2.1 - 2e)

Truncate

“ S(Start) ”または“ LpS(Loop Start) ”と“ E(End) ”(3.1 - 2b)の外側にある不要なデータを削除します。サンプルのスタート・アドレス、ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレス設定後、不要なサンプル・データを消去するときに使用します。



エディットするサンプルを“ SMPL ”(3.1 - 1 b)で選び、エディットの範囲を“ S(Start) ”または“ LpS(Loop Start) ”と“ E(End) ”(3.1 - 2b)で設定します。

note “ Truncate ”で残す部分は、[AUDITION]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

Edit2ページの“ UTILITY ”で“ Truncate ”を選び、ダイアログを表示します。



Range“ Start ”、“ End ”にエディット範囲が表示されます。

“ Truncate ”で消去する部分を選択します。

Front & End: “ Start ”(スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス)より前、“ End ”(エンド・アドレス)より後のサンプル・データを削除します。

Front: “ Start ”(スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス)より前のサンプルデータを削除します。

End: “ End ”(エンド・アドレス)より後のサンプル・データを削除します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを設定します。初期設定では未使用のサンプル・ナンバーが選択されています。

[Stereo] ステレオのサンプルの場合、“ Save to No.(L), (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99「*1: “ Overwrite ”について」)

トランケートを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Time Slice

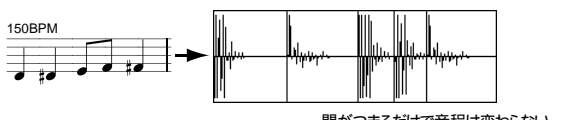
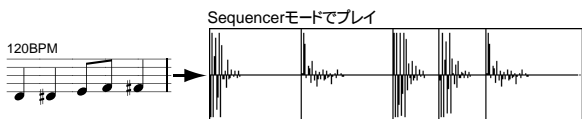
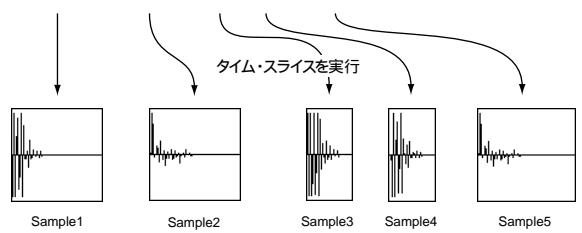
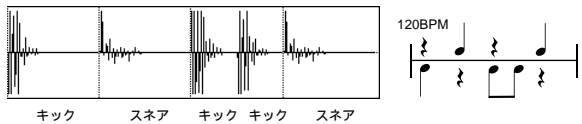
タイム・スライス(Time Slice)は、リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のそれぞれのアタック部分を検出し、打楽器音ごとに自動的に分割します。分割した打楽器音は個別のサンプルとして作成され、さらにマルチサンプル、プログラムとして自動的に展開されます。また、分割したサンプルに対応するソングの演奏データも作成されますので、Sequencerモードでソングのテンポを変えることで、ピッチを変えずにリズム・ループのテンポのみを変えてプレイすることができます。作成される演奏データは、分割されたそれぞれの打楽器音等のサンプルに対応するノート・データとしてD2から上に順番にアサインされます。

ピッチを変えずにリズム・ループのテンポのみを変えてプレイさせることができる他、ノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したり、シーケンス・データをエディットすることによって、素材のリズム・ループを自由に作りかえることもできます。

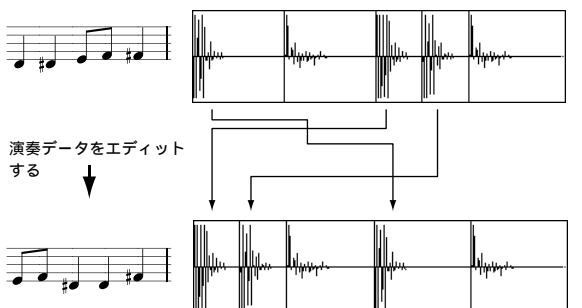
ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

note リズム・ループ・サンプルなどのピッチを変えずにテンポを変える方法は、ユーティリティ“ Time Slice ”の他にユーティリティ“ Time Stretch ”(3.1 - 2e)があります。サンプルの分割および分割したサンプルに対応したマルチの演奏データを作成する必要がない場合に選択するとよいでしょう。

素材のリズム・ループ：Sample0

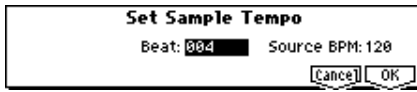


Time Stretch機能を使用することによって、それぞれのサンプルの伸縮をコントロールし、“間”をテンポに合わせて最適化することができます。(※⑨)



タイム・スライスを実行するサンプルを“ SMPL ”(3.1 - 1b)で選びます。

Edit2ページの“ UTILITY ”で“ Time Slice ”を選び、ダイアログを表示します。



現在選択しているサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合は、“ Source BPM ”を設定します。BPMが解らない場合、“ Beat ”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、アタック検出、bのタイム・ストレッチや、シーケンス・データをセーブする際の基準値として使用されます。

Beat: 4分音符の拍数を設定します。“ Beat ”を変更すると自動的に“ Source BPM ”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフ時)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オン時)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“ Source BPM ”を設定し直してください。

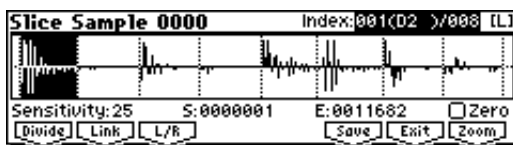
例えば、4 / 4 拍子 1 小節で BPM 1 2 0 のサンプルの場合は、“ Beat ”を4に設定します。自動的に“ Source BPM ”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“ Source BPM ”が120にならないときは、“ Source BPM ”を120に設定します。

Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。

タイム・スライスを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。[F8](“ OK ”)キーを押すと、アタック部分を検出し、自動的にサンプルをスライスし、ダイアログが表示されます。

[Stereo] ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータが自動的に追加されます。

! [F8](“ OK ”)キーを押した後で、“ Beat ”、“ Source BPM ”を再設定したい場合は aで行います。



アタック検出によって分割されたサンプルの音を確認します。スライスする前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、スライスしたサンプルは鍵盤のD2から上に順番にアサインされます。また“ Index ”を変更することによって表示が反転し、波形を確認することができます。

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによって行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。

note スライスされた音を確認するときは対応する鍵盤を弾くか、インデックスを変更してサンプルを選び[AUDITION]キーを押します。[AUDITION]キーを押すと“ S (Start) ”、“ E (End) ”で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

Index [Source(C2), xxx: 001...090(zzz: D2...G9)/yyy: 001...090]:

サンプルのインデックスを選択します。

Sourceに設定するとタイム・スライスを実行する前の、元の波形が選択されます。

xxx(zzz)/yyyに設定するとスライスした個々のサンプルが選択されます。xxxは選択しているインデックスを、yyyはスライスしたサンプルの総数を表示します。zzzは選択しているインデックスがアサインされたノート・ナンバーを示します。鍵盤にアサインできるサンプルは90個までです。90個以上にスライスした場合、yyyは90と表示されます。

サンプル波形ディスプレイ: サンプルがスライスされる位置を点線(縦)で、“ S(Start) ”、“ LpS(Loop Start) ”、“ E(End) ”の各アドレスを実線(縦)で表示します。また“ Index ”がxxx(zzz)/yyyのとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、[F3](“ L/R ”)キーを押してLチャンネルのサンプル・データとRチャンネルのサンプル・データの表示を切り替えます。(≒2.1 - 2c)

ZOOM: [F8](“ Zoom ”)キーを押すと、各ズーム・ボタンが表示され、“ サンプル波形ディスプレイ ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトが行えます(≒2.1 - 2d)。もう一度[F8](“ Zoom ”)キーを押すと元の表示に戻ります。

スライス位置が適切でない場合、“ Sensitivity ”でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity [00...30]: アタック部分を検出する感度を設定します。数値を大きくすると、レベルの小さなアタックまで検出できるようになります。

! ここでいうレベルは、必ずしも“ 波形レベル ”に対応しているわけではありません。

サンプルによっては“ Sensitivity ”を変更しても、きれいにスライスされない場合があります。サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの音が入ったりする場合、で調整してください。

アタック部分の自動検出が適切でなかった部分を調整します。“ Index ”を変更して調整したいサンプルを選択します。“ S (Start) ”、“ E(End) ”を変更したり、“ Divide ”、“ Link ”を実行してスライス位置を調整します。

S(Start): 現在選択している“ Index ”のサンプルのスタート・アドレスを設定します。同時に前の“ Index ”のサンプルのエンド・アドレスも変更されます。

E(End): 現在選択している“ Index ”のサンプルのエンド・アドレスを設定します。同時に次の“ Index ”のサンプルのスタート・アドレスも変更されます。

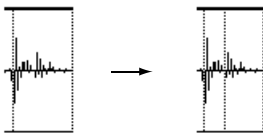
! “ Index ”にSourceを設定している場合、元の波形のアドレスが変更されます。また、スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。

note 分割したサンプルの“ S(Start) ”、“ E(End) ”アドレスを調整するときは、“ ZOOM ”を使用して倍率を上げて(1倍以上)、サンプル波形を正確に表示させて調整してください。(≒2.1 - 2d)

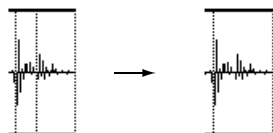
Zero (Use Zero): (≒2.1 - 2b)

note 分割したサンプルの "S(Start)"、"E(End)" アドレスを調整するときは、まず "Zero(Use Zero)" をチェックして調整するとよいでしょう。一般的に(ゼロ・クロス)アドレスで、サンプルのアドレスを設定すると、特にエンド・アドレスでノイズが発生しにくくなります。

Divide: 現在選択している "Index" のサンプルを2つに分割します。スライスする位置を追加するときに使用します。分割したサンプルは、"E(End)" や "S(Start)" を変更して調整してください。



Link: 現在選択している "Index" のサンプルと次の "Index" のサンプルを連結します。スライスする位置を削除するときに使用します。つながっていて欲しいサンプルが2分割されているときに、手で2つのサンプルを連結するときに使用します。

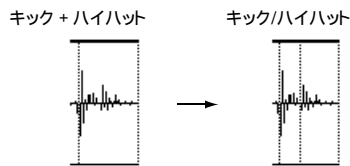


🔍 スライス位置の調整後に "Sensitivity" を変更すると、アタック検出を再度やり直し、自動的にスライスされてしまうので注意してください。

note リズム・ループ・サンプルをタイム・スライスする場合、ここでのスライスによって分割される各打楽器音の "切れ具合" が、Sequencerモードでプレイしたときのクオリティに大きく影響します。

一般的により結果につながるスライスとは？

A. 異なる打楽器音はできる限り細かく分割する
 例えばキックのディケイ音にかぶってハイハットが発音するサンプルの場合、キックのアタック音とハイハットのアタック音をスライスして2つのサンプルにします。1つのサンプル(キック+ハイハット)のままでは、テンポを変えてプレイさせたときにリズムが乱れる原因となります。



"Sensitivity" の設定を変えても適切に分割できないときは、"Divide" でサンプルを半分に分割し、"E(End)" や "S(Start)" を変更して調整してください。

B. 分割した1つ1つのサンプルのアタック音がはっきりできるようにする

特に打楽器音の場合、アタック音が大切です。アタック音がきれいに発音するポイントでスライスします。

C. 分割した1つ1つのサンプルの最後になるべくノイズが発生しないようにする

例えば右上図のような場合、キックのサンプルの最後にノイズが発生することがあります。キックのサンプルのエンド・アドレスを調整してノイズがなるべく目立たないようにします。

このとき、エンド・アドレスを調整すると、ハイハットのサンプルのスタート・アドレスも変更することになります。2つのサンプルを聞きながら、キックのサンプルの最後のノイズができるだけ目立たなく、しかもハイハットのアタック音ができるだけきれいに聞こえるようにします。

これらの点に着目して "Sensitivity" を調整し、必要であればそれぞれのサンプルを上記のようにエディットします。

"C" の場合、サンプルの最後のノイズは、次の以降を実行すると自動的にノイズが軽減されます。「A」、「B」に着目して "Sensitivity" を調整して、まずは を実行してみてください。それでもノイズが目立つ場合は、エンド・アドレスを調整するようにしてください。

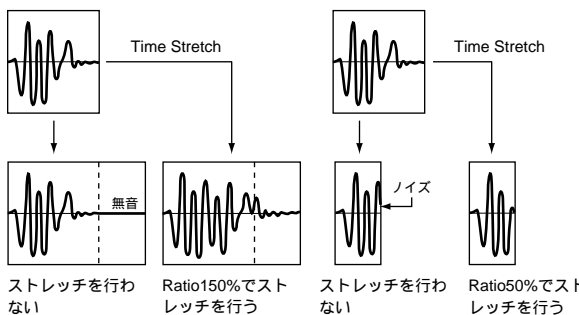
スライスしたサンプル、そのサンプルをアサインしたマルチサンプルをセーブします。[F6] ("Save") キーを押すと、Save Smp1/MS ダイアログが表示されます。



"Stretch" で、スライスしたサンプルの長さを調整します。[F5] ("Strch") キーを押すと、スライスしたサンプルにタイム・ストレッチ(ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりする機能)が実行され、サンプルの長さが変化します。

スライスしたサンプルをそのままセーブしたい場合、タイム・ストレッチを実行せずにに進んでください。


スライスしたサンプルをSequencerモードでプレイさせたときに、テンポを遅くしてプレイさせることによってサンプル間の無音の部分が目立ったり、ノイズが発生するなどして、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるためにタイム・ストレッチで個々のサンプルの長さを調整します。"Ratio"、"New BPM" の設定に従って自動的にサンプルの長さが最適化されます。



note 100% でタイム・ストレッチを実行した場合、サンプルの長さとは変わりませんが、サンプルの最後にフェイド・アウトし、ノイズが軽減されます。

- a) "Beat" と "Src BPM (Source BPM)" を設定します。設定方法はと同様です。で設定した値を変えたいときは設定し直してください。
- b) タイム・ストレッチで作成されるサンプルの長さを設定します。

- 長さを割合で設定したいとき
“ Ratio ”を設定します。50.00 ~ 200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。
- 任意のテンポのBPM値に合わせたいとき
“ New BPM ”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。“ Src BPM(Source BPM) ”と“ New BPM ”の値から“ Ratio ”が自動的に計算されます。

 “ Src BPM(Source BPM) ”、“ New BPM ”は40 ~ 480の範囲を超える設定および表示はできません。
“ Ratio ”は50.00 ~ 200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

[F5](“ Strch ”)キーを押してタイム・ストレッチを実行します。実行すると自動的にタイム・ストレッチしたサンプルが鍵盤のD2から上に順番にアサインされ、鍵盤を弾くか、“ Index ”を変更して[AUDITION]キーを押すことによって音が確認できます。“ Ratio ”、“ New BPM ”を変えて何度でも試すことができます。

Index: [AUDITION]キーで発音するサンプルのインデックスを選択します。タイム・ストレッチ実行後はタイム・ストレッチされたサンプルが発音します。ただしSource(C2)は選択できません。

note タイム・ストレッチしたサンプルを確認します。ここでの音がSequencerモードでプレイされる分割された各サンプル音です。この時点でノイズが目立ったり、アタック音がきれいに発音していない場合は、戻って“ S(Start) ”、“ E(End) ”アドレスの調整などを行ってください。


セーブを実行するときに、同時に作成するデータを“ With ”で設定します。


Program: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、セーブするマルチサンプルがプログラムへコンパートされます。コンパートする先のプログラム・ナンバーを指定してください。


Stereo ステレオ・サンプルの場合、プログラムのパンが自動的に設定されます。Samplingモードでのステレオ定位がプログラムで再現できます。



Seq.Event: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、スライスしたサンプルをプレイさせるシーケンス・データが作成されます。作成するソング・ナンバー、トラック・ナンバー、拍子を“ Song ”、“ Track ”、“ Meter ”で指定してください。

設定したトラックの1小節目からイベントが作成されます。

ソングが空のソング・ナンバーを指定した場合、Sequencerモードの“ Set Length ”(新規ソング作成時に表示されるダイアログ上のパラメータ )で指定した小節数(初期値は64小節)のソングが作成されます。

作成されたソングのソング・パラメータの“ Tempo ”()SEQ 1.1 - 1 a)は、タイム・ストレッチを実行した場合、“ New BPM ”で指定した値になり、タイム・ストレッチを実行しなかった場合、“ Source BPM ”で指定した値になります。また、マスター・トラックの先頭のみテンポ・イベントがある場合は、そのイベントのテンポも“ New BPM ”または“ Source BPM ”で指定した値になります。

 すでにデータがあるソングにセーブする場合、拍子が合っていないと元のサンプルの通りに鳴らないことがあります。マスター・トラックの拍子を合わせてください。

“ Program ”と“ Seq.Event ”の両方をチェックすると、ソング・パラメータの“ Program Select ”()、“ Track Play Loop ”()が自動的に設定されます。


“ Track Play Loop ”は“ Loop On ”をOnにし、“ Play Intro ”をOffにします。“ Loop Start Meas(Loop Start Measure) ”は001に、“ Loop End Meas(Loop End Measure) ”は“ Meter ”と“ Src BPM(Source BPM) ”から計算し、設定されます。Sequencerモードで、ソングを選択しプレイさせると、結果をすぐに聞くことができます。通常、両方をチェックします。


セーブを実行するときには[F8](“ Save ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。実行すると、サンプル、マルチサンプルは自動的に空のサンプル、マルチサンプルにセーブされます。

Stereo ステレオ・サンプルの場合、サンプル、マルチサンプルはステレオでセーブされます。

~ を繰り返すことによって、いくつものサンプル、マルチサンプルを作成することができます。

[F7](“ Exit ”)キーを押すと、タイム・スライスが終了します。

 サンプル、マルチサンプルをセーブ(Saveダイアログの“ Save ”)しないでタイム・スライスを終了すると、作成したサンプル、マルチサンプルは消去されますので注意してください。

 長いサンプルに対してタイム・スライスを実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。鍵盤にアサインさせることができずにシーケンス・データを作成することができない場合があります。

タイム・スライスを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメータを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

note 同じサンプルに対して、再びタイム・スライス・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“ Time Stretch ”(3.1 - 2e)のSliceを実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・ストレッチが実行できます。再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“ Sensitivity ”を設定し直してください。

Time Stretch

タイム・ストレッチ(Time Stretch)は、ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりすることによって、テンポを変更する機能です。ドラムス類などのリズム・ループや、声・弦・管などの旋律を持つサンプルのテンポを変更して、他のサンプルやシーケンサーでのテンポを合わせるときに使用すると便利です。本機では2種類の方法でタイム・ストレッチを実行させることができます。ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

Sustaining

声や楽音などの持続音に向きます。ギターやピアノ等のフレーズのテンポを変更したいときに良い効果が得られます。

Slice

ドラムス類などの減衰音に向きます。ドラムやパーカッションのループのテンポを変更したいときに使用すると、アタック音の変化がすぐない良い効果が得られます。

note リズム・ループ・サンプルなどのテンポを変更する場合に、ピッチも変える方法があります(“ Pitch BPM Adj.”4.1 - 2b、“ Detune BPM Adjust ”COMBI 3.1 - 3b、SEQ 3.1 - 5/6b)。ドラムス等のピッチを上下させることで、独特の効果が得られます。

Time Stretch (Sustaining)を行う場合

Sustainingによるタイム・ストレッチを実行するサンプルを“ SMPL”(3.1 - 1b)で選びます。

Edit2ページの“ UTILITY ”で“ Time Stretch ”を選び、ダイアログを表示します。



タイム・ストレッチの方法にSustainingを選択します。

タイム・ストレッチを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



“ Quality ”でタイム・ストレッチで得られるサンプルの音質を選択します。0～7まで選択でき、サンプルにもよりますが数字が大きいほど良い結果が得られます。ただし数字が大きいほど、実行に時間がかかりますので注意してください。

何度でも試すことができますので、通常、初めは4ぐらいに設定して実行し、徐々に上げたり下げたりしてください。

タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

- 長さを割合で設定したいとき
“ Ratio ”を設定します。50.00%～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。

- 任意のテンポのBPM値に合わせたいとき
“ Beat ”を設定します。4分音符の拍数を設定してください。
“ Beat ”を変更すると自動的に“ Source BPM ”の値も変わります。

“ Source BPM ”に、オリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差があるときは設定し直してください。

“ New BPM ”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。
“ Source BPM ”と“ New BPM ”の値から“ Ratio ”が自動的に計算されます。

例えば4/4拍子1小節でBPM120のサンプルをBPM150にしたい場合は、“ Beat ”を4に設定します。自動的に“ Source BPM ”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“ Source BPM ”が120にならないときは、“ Source BPM ”を120に設定します。次に“ New BPM ”を150に設定します。自動的に“ Ratio ”が計算されます。

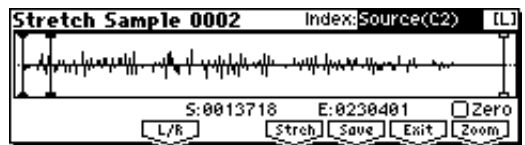
⚠ “ Source BPM ”、“ New BPM ”は40～480の範囲を超える設定および表示はできません。

“ Ratio ”は50.00～200.00の範囲を超える設定、表示はできません。

⚠ サンプルによっては、処理上の誤差により指定した長さにならないことがあります。

タイム・ストレッチを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

[F8](“ OK ”)キーを押すとタイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチする前のサンプルはノート・ナンバーC2にアサインされ、タイム・ストレッチしたサンプルはノート・ナンバーC#2にアサインされます。また“ Index ”を変更することによって波形を確認することができます。

Index [Source(C2), Result(C#2)]:
波形を表示させるサンプルのインデックスを選択します。

Sourceに設定するとタイム・ストレッチを実行する前の、元の波形が選択されます。

Resultに設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが選択されます。

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。

サンプル波形ディスプレイ: 選択しているサンプルの波形を表示します。3.1: Loop Edit, Edit2ページと同様に“ S(Start) ”、“ LpS (Loop Start) ”、“ E(End) ”の各アドレスを実線で表示します。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、[F3](“ L/R ”)キーを押してLチャンネルのサンプル・データとRチャンネルのサンプル・データの表示を切り替えます。(※2.1 - 2c)

S(Start):

E(End):

現在選択しているインデックスのサンプルのスタート・アドレス、エンド・アドレスを設定します。

タイム・ストレッチを実行すると自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれて再生される場合があります。この場合アドレスを設定し直してください。

⚠ スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。スタート・アドレス、ループ・スタート・アドレスを別々に変更する場合は、セーブ後、3.1: Loop Edit Edit2ページで設定します。

note 設定した範囲の音を確認するときは鍵盤を弾くか[AUDITION]キーを押してください。[AUDITION]キーを押すと“ S(Start) ”、“ E(End) ”で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

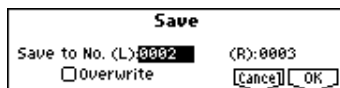
Zero (Use Zero): (≒ 2.1 - 2b)

L/R: (≒ 2.1 - 2c)

ZOOM: [F8] (“ Zoom ”)キーを押すと、各ズーム・ボタンが表示され、“ サンプル波形ディスプレイ ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトが行えます(≒ 2.1 - 2d)。もう一度[F8] (“ Zoom ”)キーを押すと元の表示に戻ります。

[F5] (“ Strch ”)キーを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。

作成したサンプルをセーブします。[F6] (“ Save ”)キーを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(≒ P.99 「 *1: “ Overwrite ”について 」)

[Stereo] ステレオのサンプルの場合“ To Sample No. (L) ”、“ To Sample No. (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

セーブを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

～ を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。

[F7] (“ Exit ”)キーを押すと、タイム・ストレッチが終了します。最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

note セーブしたサンプルをProgramモードやSequencerモードで使用するとき、“ Conv. To Prog ”(≒ 1.1 - 3f)を実行するか、Programモードで“ Multisample ”(≒ PROG 2.1 - 2b, 2.1 - 3)にマルチサンプルを選択してプログラムを作成します。

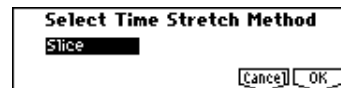
! Saveダイアログでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。

! タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメータを使用します。十分空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

Time Stretch (Slice)を行う場合

Sliceによるタイム・ストレッチを実行するサンプルを“ SMPL ”(3.1 - 1b)で選びます。

Edit2ページの“ UTILITY ”で“ Time Stretch ”を選び、ダイアログを表示します。



タイム・ストレッチの方法にSliceを選択します。

タイム・ストレッチを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルで、L、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



現在選択しているサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合、“ Source BPM ”を設定します。BPMが解らない場合、“ Beat ”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、サンプルを分割する際のアタック検出の基準値としても使用されます。

Beat: 4分音符の拍数で設定します。“ Beat ”を変更すると自動的に“ Source BPM ”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“ Source BPM ”を設定し直してください。

例えば4/4拍子1小節でBPM120のサンプルの場合は、“ Beat ”を4に設定します。自動的に“ Source BPM ”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“ Source BPM ”が120にならないときは、“ Source BPM ”を120に設定します。

Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。

! “ Source BPM ”は40～480の範囲を超える設定および表示はできません。

タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

• 長さを割合で設定したいとき

“ Ratio ”を設定します。50.00%～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。

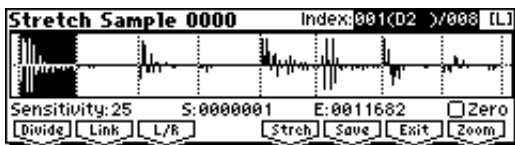
“ Ratio ”と“ Source BPM ”から、実行したときに作成されるサンプルのテンポが自動的に計算され、“ New BPM ”に表示されます。

- 任意のテンポのBPM値に合わせたいとき
“ New BPM ”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。
“ Source BPM ”と“ New BPM ”の値から“ Ratio ”が自動的に計算されます。

! “ New BPM ”は40 ~ 480の範囲を超える設定および表示はできません。“ Ratio ”は50.00 ~ 200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

タイム・ストレッチを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。[F8] (“ OK ”)キーを押すと、アタック部分が検出され自動的にサンプルを分割し、タイム・ストレッチが行われます。

タイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチを行う前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、タイム・ストレッチを行ったサンプルは鍵盤のC#2にアサインされます。スライス(分割)されたサンプルは鍵盤のD2から上に順番にアサインされます。

Index [Source(C2), Result(C#2), xxx: 001...090(zzz: D2...G9)/yyy: 001...090]:

波形を表示させるサンプルのインデックスを選択します。Sourceに設定するとタイム・ストレッチを実行する前の、元の波形が選択されます。

Resultに設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが選択されます。

xxx(zzz)/yyyに設定するとスライスした個々のサンプルが選択されます。xxxは選択しているインデックスを、yyyはスライスしたサンプルの総数を表示します。zzzは選択しているインデックスがアサインされたノート・ナンバーを示します。鍵盤にアサインできるサンプルは90個までです。90個以上にスライスした場合、yyyは90と表示されます。

note インデックスの選択は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。

! タイム・ストレッチを実行すると自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれて再生される場合があります。この場合、“ Index ”をResultに設定し、“ S (Start) ”、“ E(End) ”でアドレスを設定し直してください。

サンプル波形ディスプレイ: 選択しているサンプルの波形を表示します。“ Index ”がResult以外のとき、サンプルがスライスされる位置を点線(縦)で表示します。“ Index ”がxxx(zzz)/yyyのとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。また“ Index ”がxxx(zzz)/yyy以外のとき、Start、Loop Start、Endの各アドレスを実線(縦)で表示します。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、[F3] (“ L/R ”)キーを押してLチャンネルのサンプル・データとRチャンネルのサンプル・データの表示を切り替えます。(※2.1 - 2c)

ZOOM: [F8] (“ Zoom ”)キーを押すと、各ズーム・ボタンが表示され、“ サンプル波形ディスプレイ ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトが行えます(※2.1 - 2d)。もう一度[F8] (“ Zoom ”)キーを押すと元の表示に戻ります。

スライス位置が適切でない場合、“ Sensitivity ”でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity [00...30]:

S (Start):

E (End):

Zero (Use Zero):

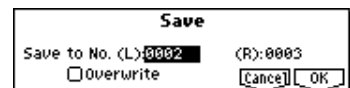
Divide:

Link:

「 Time Slice 」の を参照してください。

[F5] (“ Strch ”)キーを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。 - と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。サンプルのスライス位置が適切でない場合、タイム・ストレッチの結果にも影響します。スライス位置の設定方法は「 Time Slice 」の を参照してください。

作成したサンプルをセーブします。[F6] (“ Save ”)キーを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



“ Save To No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“ Overwrite ”にチェックします。通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。(※P.99 「 *1: “ Overwrite ”について 」)

! “ Overwrite ”をチェックして実行すると、エディット前のサンプル・データが削除され、エディット後のサンプル・データを上書きされます。そのため実行後に表示されるタイム・ストレッチ・ダイアログには、エディット後のサンプル・データが自動的にアタック検出およびスライスされ、“ Index ”Sourceに表示されます。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、To Sample No. (L) “ To Sample No. (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。


セーブを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。

[F7] (“ Exit ”)キーを押すと、タイム・ストレッチが終了します。最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

note セーブしたサンプルをProgramモードやSequencerモードで使用するときは、“ Conv. To Prog ”(※1.1 - 3f)を実行するか、Programモードで“ Multisample ”(※PROG 2.1 - 2b、2.1 - 3)にマルチサンプルを選択してプログラムを作成します。

! Saveダイアログでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。

 長いサンプルに対してタイム・ストレッチのSliceを実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。ノート・ナンバーにアサインさせることができずにスライス位置の調整ができないことがあります。

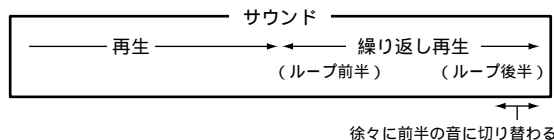
タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメータを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

note 同じサンプルに対して、再びタイム・ストレッチ(Slice)・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“Time Slice”(※3.1-2e)を実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・スライスが実行できます。再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“Sensitivity”を設定し直してください。

Crossfade Loop

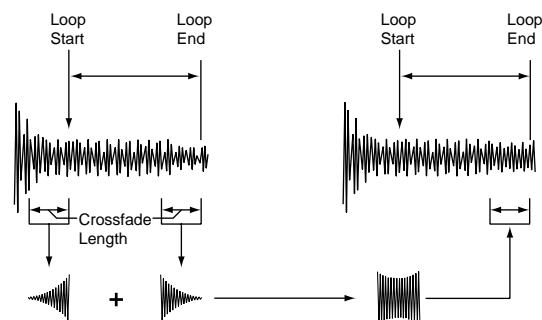
弦・管などの音程付楽器音をループさせて音を持続させる場合に、ループの開始部分(ループ・スタートの最初の部分)と最終部分(エンドの部分)の波形が大きく異なっていると、急に音が変わる状態で繰り返し再生されてしまいます。

クロスフェード・ループ(Crossfade Loop)は、このような不自然さを解消するために、エンドからループ開始に戻る部分で徐々に音が切り替わるようにするものです。



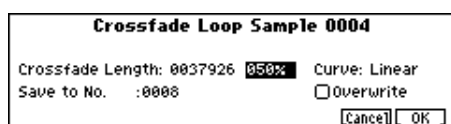
実際には次のような作業が行われ、サンプル・データが作成されます。ループ開始部分の直前の波形をある長さ(“Crossfade Length”といいます)だけ取り出して、エンドの部分にミックスします。

このときエンドの直前(“Crossfade Length”で設定した長さ)の部分の波形レベルは徐々に減少し、取り出されたループ開始部分の直前の波形レベルは徐々に増加してミックスされます。




クロスフェード・ループさせるサンプルを“SMPL”(3.1-1b)で選びます。

Edit2ページの“UTILITY”で“Crossfade Loop”を選び、ダイアログを表示します。



“Crossfade Length”でクロスフェードさせるサンプルの長さを設定します。

%を設定すると、“Crossfade Length”が自動的に計算されます。ループ・スタートからエンドまでの長さに対する“Crossfade Length”の割合を設定します。50%と設定するとループ・スタートとエンドの中央から後ろをクロスフェードさせることができます。

 サンプルの最初からループ・スタートまでの長さが、ループ・スタートからエンドまでの長さより短いときは、“Crossfade Length”はサンプルの最初からループ・スタートまでの長さまでしか設定できません。この場合、100%まで設定できません。

“Curve”でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化のしかたを設定します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオのサンプルの場合“Save to No.(L)”、“Save to No.(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

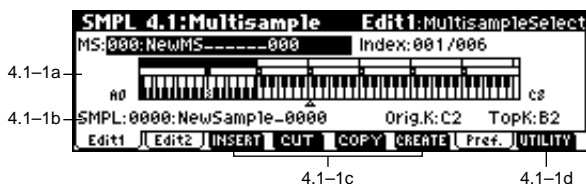
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“Overwrite”にチェックします。通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。(※P.99「*: “Overwrite”について」)

クロスフェード・ループを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

SMPL 4.1: Multisample

マルチサンプルに関する設定を行います。マルチサンプルのインデックスを作成し、サンプルをアサインします(これらの基本的な設定は1.1: Recording ページでも行えます)。その他、インデックスの削除、コピー、挿入などの編集や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。

4.1-1: Edit1



4.1-1a: MS, Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select) [000...999]
エディットを行うマルチサンプルを選択します。(☞1.1 - 1a)

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]
エディットするインデックスを選択します。(☞1.1 - 1a)

インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは、基準キーとなり、「Keyboard&Index」でグレー表示されます。

Keyboard & Index
(☞1.1 - 1a)

4.1-1b: SMPL, Orig.K, TopK

SMPL (Sample Select)
[----: ---No Assign----, 0000...3999]
選択したインデックスにセットしているサンプル・ナンバー、サンプル・ネームを表示します。ここでサンプルを選択することも可能です。(☞1.1 - 1b)

Orig.K (Original Key) [C-1...G9]
サンプルのオリジナル・キーを設定します。(☞1.1 - 1b)

TopK (Top Key) [C-1...G9]
インデックスのゾーンの上限のキーを設定します。ゾーンはこの「Top Key」によって決定します。(☞1.1 - 1b)

■ 4.1-1c: INSERT, CUT, COPY, CREATE

INSERT

インデックスを作成します。[F3](「INSERT」)キーを押すと「Pstn (Position)」(1.1 - 3b、4.1 - 3a)の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。このとき、「CUT」、「COPY」によってカットまたは

コピーしたインデックスの内容(サンプルの「Zone Range」、「Orig.K Position」、「Level」、「Pitch」)を同時にセットします。(サンプルは自動的に別のナンバーにコピーおよびセットされます)。

☛ 「CREATE」、「INSERT」を実行するとき、新しいインデックスが作成できない場合にダイアログが開きます。このような場合は「CREATE」(1.1 - 1c)を参照してください。

☛ 電源オン直後などの「CUT」、「COPY」実行前では、「CREATE」同様に「Create(Create Zone Preference)」(1.1 - 3b、4.1 - 3a)の「Position」、「Zone Range」、「Orig.K Position」の設定に従って、新規インデックスが作成されます。

CUT

[F4](「CUT」)キーを押すと選択しているインデックスが削除されます。同時に「INSERT」用バッファに削除するインデックスの内容をコピーします。

COPY

[F5](「COPY」)キーを押すと「INSERT」用バッファに選択しているインデックスの内容がコピーされます。

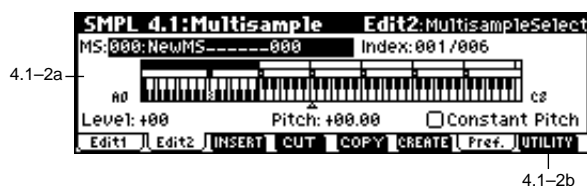
CREATE

インデックスを作成します。[F6](「CREATE」)キーを押すと「Position」、「Zone Range」、「Orig.K Position」(1.1 - 3b、4.1 - 3a)の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。(☞1.1 - 1c)

■ 4.1-1d: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」、「Copy SMPL」、「Move SMPL」、「Rename SMPL」、「SMPL To Stereo」、「Delete MS」、「Copy MS」、「Move MS」、「Rename MS」、「MS To Stereo/MS To Mono」、「Conv. To Prog」、「Keyboard Disp.」(1.1 - 3f)、「Pitch BPM Adj.」(4.1 - 2b)

4.1-2: Edit2



4.1-2a: Level, Pitch, Constant Pitch

Level [-99...+99]

サンプルの再生レベルを調整します。マルチサンプルでのサンプル間のレベルをそろえたいときなどに使用します。

0: ユニティー・レベルです。

-: レベルが下がります。-99では音が出ません。

+: レベルが上がります。

Samplingモードでは、通常、再生ユニティー・レベルは最大レベルとなっているため+側はききません。REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブ B モードの機能に Volume (CC#07) や Expression (CC#11) を設定してコントロールしたり、これらのMIDIメッセージを受信して、再生ユニティー・レベルが下がっている場合、+側が有効となります。(※PROG 2.1 - 2e Sample Parameter: Level)



Pitch [-64.00...+63.00]

サンプルの再生ピッチをセント単位で調整します。

0: オリジナル・キーを弾いたとき、オリジナルのピッチで発音します。
 -: ピッチが下がります。- 12.00 で1オクターブ・ダウンします。
 +: ピッチが上がります。+ 12.00 で1オクターブ・アップします。
 リズム・ループの長さをそろえるときなどに“ Pitch ”を調整することで対応できます。例えば、+ 12.00 に設定すると再生スピードが2倍となりループの再生時間は1/2となります。

(※PROG 2.1 - 2e Sample Parameter: Pitch)

note “ Pitch BPM Adj. ”により、BPM値を基準として再生時間を設定することができます。(※4.1 - 2b)

Constant Pitch [Off, On]

On(チェックする): インデックスのゾーン範囲で、すべてのオリジナル・キーのピッチで発音します。ドラム音やリズム・ループ音などをサンプリングして、音程をつけないで、常にオリジナル・ピッチで演奏するときに設定します。

Off(チェックしない): オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。楽器音等をサンプリングして、通常の鍵盤での演奏をするときに設定します。

“ Beat ”を設定します。4分音符の拍数で設定してください。

“ Current BPM ”に、基準キー(グレー表示)での再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)から、自動的に計算します。

例えば2秒の長さにスタート、エンド・アドレスを設定しているサンプルに対して、オリジナル・キーの位置に基準キーを設定し、“ Beat ” 4と設定すると“ Current BPM ”は120、“ Beat ” 2と設定すると“ Current BPM ”は60と表示します。

! 40 ~ 480 の範囲を超える表示はできません。

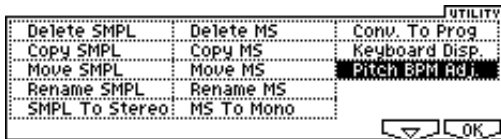
“ New BPM ”では“ Current BPM ”値に対する、変更後のBPM値を設定します。

ピッチBPMアジャストを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

実行すると、“ Pitch ”(4.1 - 2a)の値が自動的にセットされます。例えば4拍120BPMでループしているサンプルを240BPMに変更すると、“ Pitch ”は+ 12.00がセットされます。

! ここでの実行計算は、本体での計算精度の範囲で実行されます。従って誤差によって上記の例のようにならない場合があります。

4.1-2b: UTILITY



※「 Delete SMPL 」、「 Copy SMPL 」、「 Move SMPL 」、「 Rename SMPL 」、「 SMPL To Stereo 」、「 Delete MS 」、「 Copy MS 」、「 Move MS 」、「 Rename MS 」、「 MS To Stereo/MS To Mono 」、「 Conv. To Prog 」、「 Keyboard Disp. 」(1.1 - 3f)

各ユーティリティの選択方法等については「 PROG 1.1 - 1c: UTILITY 」を参照してください。

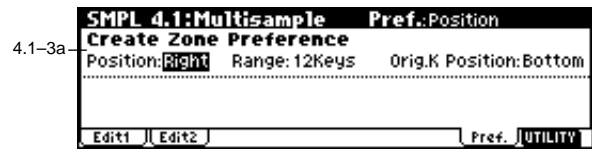
Pitch BPM Adj. (Pitch BPM Adjust)

このコマンドで選択しているインデックスの“ Pitch ”(4.1 - 2a)をBPM値を基準に設定します。サンプルの再生のピッチを上げると再生スピードは早くなり、ピッチを下げると再生スピードは遅くなります。これを利用してサンプルのループの長さ等を任意のBPM値のテンポに合わせ込むことができます。

エディットするサンプルを“ SMPL ”(4.1 - 1b)で選びます。

Edit2ページの“ UTILITY ”で“ Pitch BPM Adj. ”を選び、ダイアログを表示します。

4.1-3: Pref. (Preference)



4.1-3b

4.1-3a: Create Zone Preference

“ CREATE ”(4.1 - 1c, 1.1 - 1c)を実行したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されます。インデックスの設定は後で変更することができます。また“ INSERT ”(4.1 - 1c)実行時はここでの“ Position ”の設定値が使用されます。(※1.1 - 3b)

Position [Right, Left]
Range (Zone Range) [1key...127keys]
Orig.K Position (Original Key Position) [Bottom, Center, Top]

(※1.1 - 3b: ただし、パラメータ名、バリュー名の表記の仕方が異なります。)

■ 4.1-3b: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」、「Copy SMPL」、「Move SMPL」、「Rename SMPL」、「SMPL To Stereo」、「Delete MS」、「Copy MS」、「Move MS」、「Rename MS」、「MS To Stereo/MS To Mono」、「Conv. To Prog」、「Keyboard Disp.」(1.1 - 3f)、「Pitch BPM Adj.」(4.1 - 2b)

SMPL 5.1: Memory

5.1-1: Memory (Free Memory)

SMPL 5.1:Memory	Free Memory
RAM Bank 1 : 087.1 sec (08,172K byte)	099% free
RAM Bank 2 : 087.3 sec (08,192K byte)	100% free
RAM Bank 3 : 087.3 sec (08,192K byte)	100% free
RAM Bank 4 : 087.3 sec (08,192K byte)	100% free

5.1-1a | | | | | UTILITY |

| | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |

5.1-1b

5.1-1a: Free Memory

RAMバンク1～4でのメモリ残容量(サンプリングできる時間、Mediaモードでサンプル・ファイルをロードできるサイズ、エディット等で使用できるサイズ)を秒単位、バイト単位、%で表示します。

表示はインストールされているメモリの容量によって異なります。
(☞ Bank ”1.1 - 2a)

■ 5.1-1b: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」、「Delete MS」(1.1 - 3f)

5.1-2: No. (Free Number)

SMPL 5.1:Memory	Free Number
Multisample(MS)	: 0999 / 1000 099% free
Sample	: 3999 / 4000 099% free
Sample in MS	: 3999 / 4000 099% free

5.1-2a | | | | | UTILITY |

| | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |

5.1-2b

5.1-2a: Free Number

Samplingモードで扱えるマルチサンプルとサンプル、マルチサンプルで使用できるサンプルの最大数を表示します。その最大数に対しての残数、%を表示します。

Multisample(MS) [0000...0999/1000 000...099%]
Sample [0000...4000/4000 000...100%]
Sample in MS [0000...3999/4000 000...099%]

■ 5.1-2b: UTILITY

☞ 「Delete SMPL」、「Delete MS」(1.1 - 3f)

SMPL 5.2: Controller

5.2-1: Ctrl's (Controls)

SamplingモードのREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードおよび[SW1]、[SW2]キーの機能を設定します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーション機能などを、これらのコントローラーでリアルタイムに動かしながら、サンプリングすることができます。

⚠ Samplingモードでは、AMSによるプログラム・パラメータのコントロールはできません。

SMPL 5.2:Controller	Controls:Knob1-B Assign
Knob B Assign	SW1/SW2 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

5.2-1a | | | | | UTILITY |

| | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |

5.2-1b | | | | | | | | | | | | | | | |

5.2-1c

5.2-1a: 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.221)。

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

Knob1-B (Knob1-B Assign) [Off...MIDI CC#95]
Knob2-B (Knob2-B Assign) [Off...MIDI CC#95]
Knob3-B (Knob3-B Assign) [Off...MIDI CC#95]
Knob4-B (Knob4-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

設定例

[1]ノブ(Bモード)でIFXに設定した44: St/Cross Dlyの“Wet/Dry”バランスを、[2]ノブ(Bモード)でIFX通過後の“Pan”をリアルタイムでコントロールしながら、サンプリングを行います。

“BUS(IFX) Select”(1.1 - 3a)をIFXに設定します。

“IFX”(7.1 - 1)に44: St/Cross Dlyを選択します。

“IFX On/Off”(7.1 - 1)をONにします。

IFXページの“W/D”をDry、“Src”をKb1 [+]、“Amt”を+50に設定します。(7.1 - 2)

Knobs B Assignの“Knob 1 - B”をKnob Mod.1 (CC#17)に、“Knob 2-B”をIFX Pan(CC#08)に設定します。

[SELECT]キーを押して、BのLEDを点灯させます。

[1]、[2]ノブを動かすと外部入力音とディレイのレベル、定位が変化します。その音をサンプリングすることができます。

5.2-1b: SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします。(「SW1, SW2 Assign List」[☞]P.220)

SW1 (SW1 Assign) [Off, ..., AfterT Lock :N/A]
SW1 Mode [Toggle, Momentary]
SW2 (SW2 Assign) [Off, ..., AfterT Lock :N/A]
SW2 Mode [Toggle, Momentary]
([☞] PROG 2.2 - 1b)


■ 5.2-1c: UTILITY

[☞] 「Delete SMPL」、「Copy SMPL」、「Move SMPL」、「Rename SMPL」、「SMPL To Stereo」、「Delete MS」、「Copy MS」、「Move MS」、「Rename MS」、「MS To Stereo/MS To Mono」、「Conv. To Prog」、「Keyboard Disp.」(1.1 - 3f)

SMPL 7.1: Insert Effect

Samplingモードでのインサート・エフェクトを設定します。
“BUS”(1.1 - 3a)をIFXに設定すると、リア・パネルのAUDIO INPUT 1、2端子からの外部入力音は、それぞれIFX(インサート・エフェクト)へ送られます。このページでインサート・エフェクトを選択または設定すると、外部入力音にインサート・エフェクトがかかり、その音をそのままサンプリングすることができます。

[☞] インサート・エフェクトの詳細については、「7. Effect Guide」P.155を参照してください。

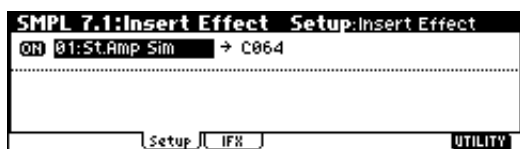
 Samplingモードでは、マスター・エフェクト1、2、およびマスターEQは使用できません。

note Samplingモードでのインサート・エフェクトの設定は、電源をオフにするとバックアップされません。インサート・エフェクトの設定を保存しておきたいときは、“Copy Insert Effect”(7.1 - 1a)を利用してください。

例えば、プログラム、コンビネーションを選択して、Samplingモードのインサート・エフェクトの設定をコピーし、保存します。プログラム、コンビネーションはライトによって、本体メモリに保存されます。そしてSamplingモードで、ライトしたプログラム、コンビネーションのエフェクト設定を、“Copy Insert Effect”(7.1 - 1a)でコピーすることによって、その設定が利用できます。

7.1-1: Setup

インサート・エフェクトの選択、インサート・エフェクトのオン/オフの設定、チェインの設定、インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。Programモードと同様です。Programモードの「7.1 - 2: Setup」を参照してください。



7.1-1a

■ 7.1-1a: UTILITY

[☞] 「Copy Insert Effect」(PROG 7.1 - 1c)、「Select by Category」(PROG 7.1 - 2c)

7.1-2: IFX


Setupページで選択したIFXそれぞれのエフェクト・パラメータを設定します。(☞P.164 ~)

note エフェクトのDmod(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“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。



5. 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、本体全体に関する設定を行います。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も設定します。

 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 」が選べます。

また[REC/WRITE]キーを押すことによって、「 Update Global Setting 」、 「 Update Drum Kits 」、 「 Update Arpeggio Patterns 」が選べます。同様にエディットした内容をライトできます。

GLOBAL PAGE MENU

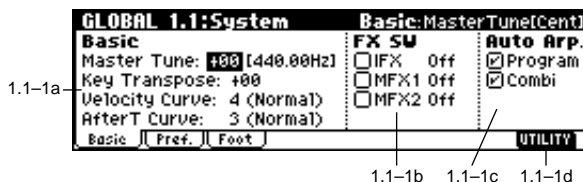
ページ、パラメータの選択方法は、Programモードの「 PROGRAM PAGE MENU 」P.1を参照してください。



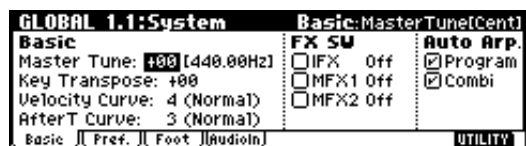
Sys. 1.1: System	全体に関する基本セッティング。リア・パネルに接続するペダル等のコントローラ設定。別売オプションEXB-SMPL搭載時のSamplingモード以外でのAUDIO INPUTの設定。(※P.121)
MIDI 2.1: MIDI	本体全体のMIDIに関する設定。(※P.127)
U.Scl 3.1: User Scale	ユーザー登録のスケール設定。16種類のオクターブ・スケール、1種類の全ノート・スケールを設定。(※P.130)
U.Cat 4.1: Category Name	プログラム、コンビネーションの categoryName のエディット。(※P.131)
DKit 5.1: DKit	ドラムキットのエディット。(※P.132)
Arp 6.1: Arp.Pattern	ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット(※P.135)

GLOBAL 1.1: System

1.1-1: Basic




別売オプションEXB-SMPL搭載時は 1.1 - 4: AudioIn (Audio In) のページが追加になります。



1.1-1a: 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 」(2.1 - 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
ノート・ナンバー	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)

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 」(2.1 - 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、Sequencerの各モードではプログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencerモード)ごとのチューニングを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”(2.1 - 1a)で設定するグローバルMIDIチャンネル、その他のモードではティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencerモード)ごとのMIDIチャンネルでコントロールします。(※“Detune”、“Transpose”(COMBI 3.1 - 3a、SEQ 3.1 - 5(6)a)

Velocity Curve [1...8]

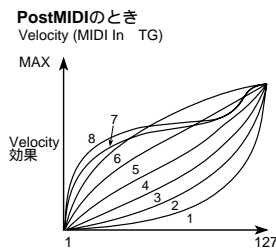
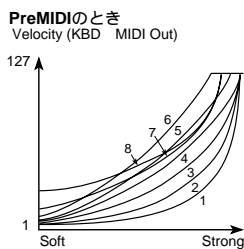
ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。“Convert Position”(2.1 - 1a)がPreMIDIのときは、鍵盤を弾く強さに対し、ペロシティ効果や送信するペロシティ・データが下の左図のように変化します。

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、暗すぎたりすることがあります。

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。

AfterT Curve (AfterTouch Curve)

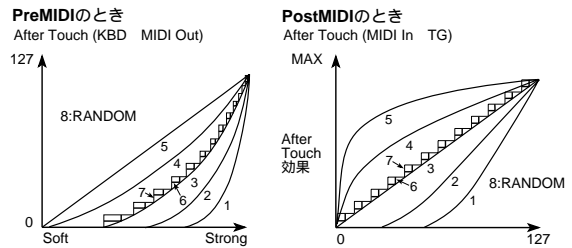
アフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

“Convert Position”(2.1 - 1a)がPreMIDIのときは、鍵盤を押し込む強さに対し、アフタータッチ効果や送信するアフタータッチ・データが下図左のように変化します。

受信するデータのアフタータッチ・カーブは、右図の3のカーブが自動的に選ばれます。

PostMIDIのときは、鍵盤を押し込む強さや受信したアフタータッチに対し、アフタータッチ効果が下図右のように変化します。

送信するデータのアフタータッチ・カーブは、下図左の3のカーブが自動的に選ばれます。



- 1、2: 強く押し込んだときに効果が得られるカーブです。
 - 3 (Normal): 標準的なカーブです。
 - 4、5: あまり強く押し込まなくても効果が得られるカーブです。
 - 6、7: それぞれ24、12段階で変化するので、シーケンサーにアフタータッチをレコーディングする場合、メモリーを消費したくないときに使うとよいでしょう(“Convert Position”はPreMIDIにします)。特に7のカーブは、12段階で変化するので、アフタータッチでピッチを変化させるときに、変化幅を1オクターブにしておくと、ピッチを半音単位で変化させることができます。
 - 8: ランダムなカーブです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。
- 工場出荷時の設定は3です。

MIDI “Convert Position”(2.1 - 1a)がPreMIDIのときは、ここでの設定が鍵盤の直後に有効になるので、MIDIの送信データには影響を与えますが、受信データには影響しません。

Post MIDIのときは、ここでの設定が本体内の音源の直前で有効になるので、MIDIの受信データには影響を与えますが、送信データには影響しません。

本体の鍵盤で本体内の音源を発音させるときは、“Convert Position”の設定は関係ありません。

1.1-1b: 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、Sequencer、Sampling(別売オプションEXB-SMPL搭載時)の各モードのインサート・エフェクトSetupページ(PROG/COMBI 7.1 - 2、SEQ 7.1 - 3、SMPL 7.1 - 1)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): MFX1がオフになります。
Off(チェックしない): Program、Combination、Sequencerの各モードのマスター・エフェクトSetupページ(7.2 - 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): MFX2がオフになります。
Off(チェックしない): Program、Combination、Sequencerの各モードのマスター・エフェクトSetupページ(7.2 - 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。

1.1-1c: 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メモリ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メモリ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。

■ 1.1-1d: UTILITY

各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: 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。

“ 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[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。
[REC/WRITE]キーでも“ Write Global Setting ”と同様にライトすることができます。[REC/WRITE]キーを押して“ Update Global Setting ”ダイアログを開き、[F8]キーを押してライトします。

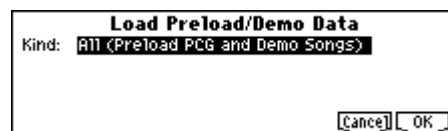
Drum Kits、User Arpeggio Patternのライトは各ページのUTILITYで実行します。(≡5.1 - 1d“ Write Drum Kits ”、6.1 - 1d“ Write Arpeggio Patterns ”)

Load Preload/Demo Data

本体にメモリされているプリロード・データ、デモ・ソング・データをロードします。(≡VNL)

! ロードの際は、あらかじめ“ Memory Protect ”(1.1 - 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。

“ Load Preload/Demo 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 (Preload PCG and Demo Songs)	すべてのPCG (プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング)、デモ・ソング・データ
All Preload PCG	すべてのPCG (プログラム、コンビネーション、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)データ
All Demo Songs	すべてのデモ・ソング・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
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
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。

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。

All: 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。

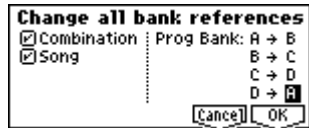
ロードを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

note 電源がオフの状態から[MENU]キーと[EXIT]キーを押しながら電源をオンにすると、“ Load All (Preload PCG and Demo Songs ”を自動的に実行し(LCD画面に「 Now Writing Internal Memory 」のメッセージを表示)、すべてのPCGデータ、デモ・ソング・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、ソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更します。

“ Change all bank references ”を選び、ダイアログを表示します。



コンビネーションに対して変更を実行する場合は“ Combi ”をチェックします。ソングに対して変更を実行する場合は“ Song ”をチェックします。“ Song ”をチェックした場合、ソングのイベント・データ内のプログラム・バンクも変更されます。

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[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

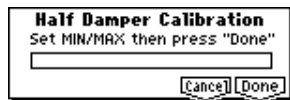
! 別々のバンクを同一のバンクに変更した場合、この機能を使って再度別々のバンクに戻すことはできません。変更先のバンクが重ならないように注意して実行してください。

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(別売オプションDS-1H)を使用している場合、ダンパー効果のかけ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。

“ 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。

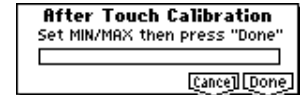
F8 (“ Done ”)キーを押します。正しく調整できないときは、エラー・メッセージを表示しますので、もう一度やり直してください。

! ハーフ・ダンブ・ペダルは動作が微妙なため別売オプション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。

After Touch Calibration

アフタータッチ効果のかけ具合が適切でないときに感度を調整します。アフタータッチ効果が最大までかからないなど、効果のかけ具合が適切でない鍵盤に対して、以下の調整を行ってください。

“ After Touch Calibration ”を選び、ダイアログを表示します。

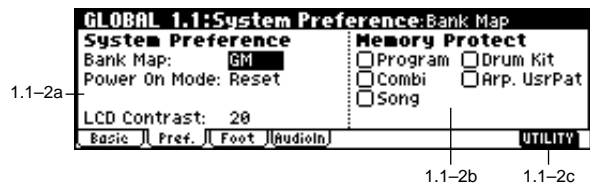


アフタータッチ効果のかけ具合が適切でない鍵盤1つを押込み、その後離します。

F8 (“ Done ”)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。

! アフタータッチ効果のかけ具合は、鍵盤1つずつで多少のばらつきがあります。

1.1-2: Pref. (System Preference)



1.1-2a: System Preference

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。

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

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 1.1: 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、またはライト後Mediaモードでセーブしてください。

LCD Contrast [0...62]

LCD画面の表示の濃さを設定します。
値が大きいほど画面表示が濃くなります。


 電源オン時などで、LCD画面の表示が周囲温度等の影響で認識しづらくなった場合、次の手順で表示の濃さを調整してください。

[EXIT]キーを3回押し、[GLOBAL]キーを押します。

[EXIT]キーを押しながら[REC/WRITE]キーを押します。

[VALUE]ダイヤルで調整します。

1.1-2b: Memory Protect

 Load Preload/Demo data(1.1 - 1d)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.123)

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
- ・スマートメディアからのプログラム・データのロード

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
- ・スマートメディアからのコンビネーション・データのロード

Off(チェックしない): 本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

Song [Off, On]

本体内のソング・メモリーにプロテクトをかけます。

ただし、電源をオフにすると、この設定とは関係なく、ソング・メモリー内のデータが消去されます。

On(チェックする): 本体内のソング・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・シーケンサーのレコーディング
- ・MIDIデータ・ダンプでのソング・データの受信

- ・スマートメディアからのソング・データのロード
 - ・Sequencerモードでのテンプレート・ソングのセーブ
- Off(チェックしない): 本体内のソング・メモリーに書き込みができます。

Drum Kit [Off, On]

本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトをかけます。

On(チェックする): 本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

- ・ドラムキットのライト
- ・MIDIデータ・ダンプでのドラムキット・データの受信
- ・スマートメディアからのドラムキット・データのロード

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. UsrPat (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
- ・スマートメディアからのユーザー・アルペジオ・パターン・データのロード

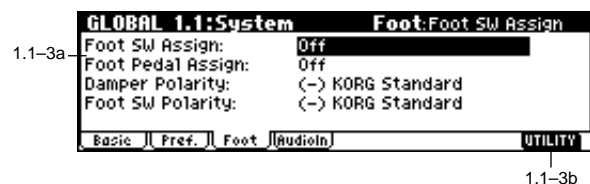
Off(チェックしない): 本体内のユーザー・アルペジオ・パターン・メモリーに書き込みができます。

1.1-2c: UTILITY

 「Write Global Setting」、「Load Preload/Demo data」、「Change all bank references」、「Half Damper Calibration」、「After Touch Calibration」(1.1 - 1d)

1.1-3: 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。

**1.1-3a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal****Foot SW Assign** [Off...Cue Repeat Control]

リア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチ(別売オプションPS-1)でコントロールする機能を設定します。(P.222「Foot Switch Assign List」)

Foot Pedal Assign [Off...MFX Send 2(CC#91)]

リア・パネルの ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・ボリューム・ペダル(別売オプションXVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。(P.223「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(別売オプション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 Switch 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(別売オプション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)。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。

■ 1.1-3b: UTILITY

☞ 「Write Global Setting」、「Load Preload/Demo data」、「Change all bank references」、「Half Damper Calibration」、「After Touch Calibration」(1.1 - 1d)

1.1-4: AudioIn (Audio In)

このページはEXB-SMPLを搭載したときのみ表示され、選択および設定ができます。

別売オプションEXB-SMPLを搭載することによって、Samplingモードでは外部からのアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクトを使用してレコーディングすることができます。その他のモードでは、外部からのアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用でき、本機を2イン4アウトのエフェクターとして使用したり、内部音と組み合わせて使用することができます。

ここでの設定は、Combination、Program、Sequencerの各モードで有効で、リア・パネルAUDIO INPUT1、2からの入力、レベル、パン、バス、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

🔍 Samplingモードでは、ここでの設定が無効になります。SamplingモードからGlobalモードに移動した場合、Samplingモードの“Audio Input”の設定を継続し、このページでの設定が確認できません。外部オーディオ信号を入力するモード(Combination、Program、Sequencer)から移動してください。Samplingモードでのリア・パネルAUDIO INPUT1、2に関する設定は、“Input1”、“Input2”(SMPL 1.1 - 3)で同様に行います。SamplingモードではAUDIO INPUT1、2からの外部入力音にインサート・エフェクトを使用してレコーディングすることができます。(マスター・エフェクト、マスターEQは使用できません。)

GLOBAL 1.1: System		Audio In: Input1 Level	
(Setup for COMBI, PROG, SEQ)			
1.1-4a	Input1	Level: 127	BUS(IFX/Indiv.) Select: Off
		Pan: L000	Send1: 000 Send2: 000
1.1-4b	Input2	Level: 127	BUS(IFX/Indiv.) Select: Off
		Pan: R127	Send1: 000 Send2: 000
Basic Pref. Foot AudioIn		UTILITY	

1.1-4c

1.1-4a: Input1

1.1-4b: Input2

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

AUDIO INPUT1、2からのアナログ・オーディオ信号は、ADコンバーターでデジタル信号に変換されます。デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定します。通常127にします。ここのレベルを極端に下げても音がひずんでいる場合は、ADコンバーター以前でひずんでいる可能性があります。リア・パネルAUDIO INPUT [LEVEL]ノブまたは外部音源の出力レベルを調整してください。

Pan (Input Pan) [L000...C064...R127]

AUDIO INPUT1、2からの信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ信号を入力するときは、通常Input1をL000、Input2をR127(またはInput1をR127、Input2をL000)に設定します。モノラルのオーディオ信号を入力するときは、通常C064に設定します。

BUS(IFX/Indiv.) Select (Input BUS Select) [L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

プログラムのオシレータ同様に、AUDIO INPUT1、2からのオーディオ信号をどのバスに送るかを設定します(☞7. Effect Guide Insert Effect「2 - 4 Audio Input」)。

Send1 (Input Send1), Send2 (Input Send2) [000...127]

プログラムのオシレータ同様に、AUDIO INPUT1、2からのオーディオ信号のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“BUS (IFX/Indiv.) Select”の設定によりインサート・エフェクトを使用しているときは、マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、IFX通過後の“S1 (Send1 (MFX1))”、“S2 (Send2 (MFX2))”(7.1 - 2)で設定します(☞7. Effect Guide Master Effect「2 - 4 Audio Input」)。

🔍 “BUS (IFX/Indiv.) Select”をOff以外に設定して、“Level”の値を上げると、外部入力音が本体に入力されます。このとき、リア・パネルAUDIO INPUT1、2端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力があなくてもノイズ成分が本体に入力され、設定によりAUDIO OUTPUT L/MONO、R、1、2から出力してしまう場合があります。外部入力音を使用せずに、プログラム、コンビネーション、ソング等の内部音のみを使用して、演奏等を行う場合は、“BUS (IFX/Indiv.) Select”をOff、または“Level”を0に設定してください。

リア・パネルAUDIO INPUT1、2端子にオーディオ・ケーブルを接続していない場合は、本体への入力はゼロになり、ノイズ成分を出力しません。

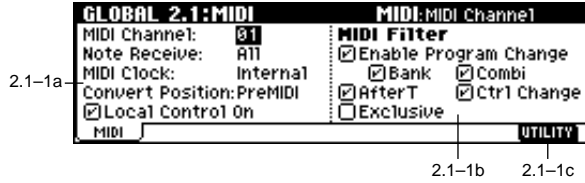
■ 1.1-3c: UTILITY

☞ 「Write Global Setting」、「Load Preload/Demo data」、「Change all bank references」、「Half Damper Calibration」、「After Touch Calibration」(1.1 - 1d)

GLOBAL 2.1: MIDI

2.1-1: MIDI

本体全体のMIDIに関する設定をします。



2.1-1a: MIDI Setup

MIDI Channel

[1...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、次の操作をするときに使用します。

- Program (PROG 1.1: Play)、Sampling(別売オプションEXB-SMPL 搭載時)モード中に演奏情報を送受信するとき。
- Combinationモード (COMBI 1.1: 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・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するとき。

MIDI受信について

Program (PROG 1.1: Play)、Sampling(別売オプションEXB-SMPL 搭載時)モードのときは、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 1.1: Play)やSequencerモードのときは、ティンバーごとやトラックごとに設定したMIDIチャンネルでMIDIデータを受信します。

Combinationモード(COMBI 1.1: Play)のとき、グローバルMIDIチャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。

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、SequencerモードではSetupページ(COMBI 7.1 - 2、SEQ 7.1 - 3)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を操作したときのMIDI送信について
Program、Sampling(別売オプションEXB-SMPL 搭載時)モードでは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。Combinationモードでは、グローバルMIDIチャンネルと“Status”(COMBI 3.1 - 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。

Sequencerモードでは、“Track Select”(SEQ 1.1 - 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

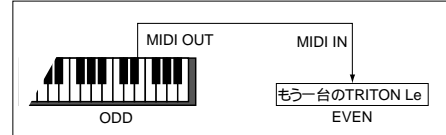
[All, Even, Odd]

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TRITON Le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、双方が鳴るように設定します。

All: すべてのノート・ナンバーで発音します。通常はAllにします。

Even: 偶数のノート・ナンバー(C、D、E、F#、G#、A#)で発音します。

Odd: 奇数のノート・ナンバー(C#、D#、F、G、A、B)で発音します。



MIDI 受信したMIDIデータには影響を与えません。

MIDI Clock

[Internal, External]

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や内蔵シーケンサーとを同期させるときに設定します。

Internal: 内部クロックで内蔵アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

本機を単独で使用するときや、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。

External: 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、内蔵シーケンサーが動作します。本機をスレープ(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、Externalにします。外部シーケンサーからのMIDIリアルタイム・メッセージ(スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインター)に対応します。

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。

Convert Position

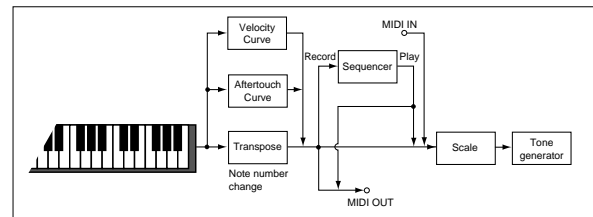
[PreMIDI, PostMIDI]

トランスポーズ、ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブを適用する位置を設定します。この設定は、MIDIの送受信データや内蔵シーケンサーのレコーディング・データに影響を与えます。

本体の鍵盤で本体の音源を発音させるときはこの設定に関係なく常にトランスポーズ、ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブの影響を受けます。

PreMIDI: 本体の鍵盤から出力するデータにベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。

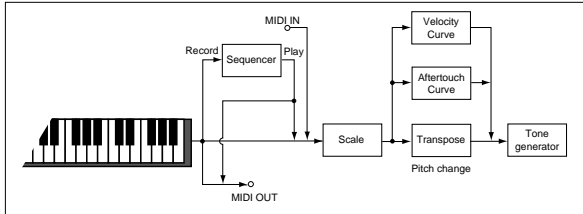
(ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の鍵盤を弾いたときの、MIDI OUTから送信するデータと内蔵シーケンサーへレコーディングするデータです。MIDI INから受信したMIDIデータや、内蔵シーケンサーの再生データは影響を受けません。



PostMIDI: 音源(Tone Generator)へ入る前のデータにベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。

(ベロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に)影響を受けるのは、本体の音源へ送られる、本体鍵盤を弾いたデータに内蔵シーケンサーを再生したデータとMIDI INからの受信データです。

本体の鍵盤を弾いたり、内蔵シーケンサーの再生時のMIDI OUTから送信するデータ、内蔵シーケンサーへレコーディングするデータは影響を受けません。



Local Control On [Off, On]

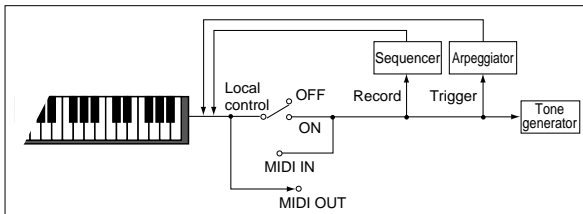
On(チェックする)ローカル・コントロール・オン: 本体の鍵盤、ジョイスティック、REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]、[SW1]、[SW2]キーを使って、本体の音源部をコントロールします。

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、ジョイスティック、REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]等と音源部が切り離されます。

そのため、本体の操作(鍵盤やジョイスティックを使った演奏や、シーケンサーを再生したときの演奏)では発音しません。

外部のシーケンサーからのエコーバックによって二重に音が鳴ってしまうときは、チェックをはずします。

MIDI 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。



2.1-1b: 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 1.1: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネル" MIDI Channel "(2.1 - 1 a)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 1.1: 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" Combi(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 3.1 - 1 a)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、そのテンパーのプログラムが切り替わります。ただしテンパーに対するプログラム・チェンジは" Program Change "(COMBI 4.1 - 1 a)の設定に影響を受けません。

コンビネーションを切り替えると、プログラム・チェンジは、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、" Status "(COMBI 3.1 - 1 a)をEXTまたはEX2に設定しているテンパーのチャンネルでも送信します。

Sequenceモードのときは、" Status "(SEQ 3.1 - 1 (2)a)をINTまたはBTHのトラックに設定しているチャンネルに一致するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのトラックのプログラムが切り替わります。

Sequenceモードでは、ソングを選んだり、ソング・データをプレイすると、" Status "をBTH、EXT、EX2に設定しているチャンネルで送信します。

Off(チェックしない): プログラム・チェンジを送受信しません。

Bank (Bank Change) [Off, On]

On(チェックする): プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。" Enable Program Change "にチェックしているときに有効です。

Off(チェックしない): バンク・セレクトを送受信しません。

▲ 内蔵シーケンサーにレコーディングするときは、この設定に関わらずバンク・セレクトがレコーディングされますが、再生時はこの設定に従います。

Combi (Combi Change) [Off, On]

On(チェックする): COMBI 1.1: Playにいるとき、グローバルMIDIチャンネル" MIDI Channel "(2.1 - 1 a)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、テンパーのMIDIチャンネルが一致する場合は、そのテンパーのプログラムが切り替わります。

Off(チェックしない): グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると" MIDI Channel "(COMBI 3.1 - 1 a)がグローバルMIDIチャンネルに一致するテンパ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。

テンパーに対するプログラム・チェンジは" Program Change "(COMBI 4.1 - 1 a)の設定に影響を受けません。

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。

アフタータッチを必要としない音色をレコーディングするときには、チェックをはずしておけば、メモリーの節約になります。

アフタータッチがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、この設定は反映されません(MIDI で送信します)。

本機の鍵盤の操作では、チャンネル・アフタータッチのみを送信します (ポリ・アフタータッチは送信しません)。ポリ・アフタータッチはAMSとして対応しているので、ポリ・アフタータッチを受信してキーごとにコントロールできます。

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。

コントロール・チェンジがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、この設定は反映されません (MIDI で送信します)。

Exclusive [Off, On]

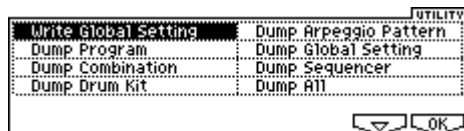
On(チェックする): システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。

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、この設定とは関係なく送信します。

■ 2.1-1c: UTILITY



☞ 「 Write Global Setting 」(1.1 - 1d)

- Dump Program**
- Dump Combination**
- Dump Drum Kit**
- Dump Arpeggio Pattern**
- Dump Global Setting**
- Dump Sequencer**
- Dump All**

接続したもう1台のTRITON Le、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(右の上の表参照)、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、[F 8] (「 OK 」)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 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
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 Sequencer	全シーケンス
Dump All	全バンクのプログラム+コンビネーション+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+シーケンス

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・メッセージを受信できるコンピュータを使用する場合は、コンピュータに接続したMIDIインターフェースのMIDI IN端子と本機のMIDI OUT端子を接続します。(☞P.229) 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。

Globalモード 2.1: MIDI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。



[F8] (「 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	260.2	83.3
Program Bank (A...D)	65.0	20.8
Program Single (A...D)	0.5	0.2
Combination All	154.5	49.5
Combination Bank (A...C)	51.5	16.5
Combination Single (A...C)	0.4	0.2
Drum Kit All	112.8	36.1
Drum Kit Single	4.7	1.6
Arpeggio Pattern All	79.0	25.3
Arpeggio Pattern Single	0.4	0.2
Global Setting	1.0	0.4
Sequence Data	10.5 ~ 1371	3.4 ~ 438.8
All	617.6 ~ 1772.3	197.7 ~ 567.2

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、“Receive and Save MIDI Exclusive Data”ダイアログ(MEDIA 1.1 - 2a: Save Exclusive)を除き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。また、SequencerモードのSEQ 2.1: CUE Listページで[F7] (“EDIT”)キーを押して、キュー・リストを編集している間は、ダンプ・データの受信はできません。このときは、必要に応じて[F7] (“EDIT”)キーを押して、キュー・リストの編集を一旦終了させてください。

本機では、ダンプ・データを受信するとメモリーへのデータ書き込み処理時間に、最大で約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、[MENU]キーと[9]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
All	約20秒
All Programs	約8秒
1 Program Bank	約2秒
All Combination	約3秒
1 Combination Bank	約2秒
All Drum Kits	約3秒
All Arpeggio Patterns	約2秒
Global Setting	約1秒
Sequencer	約1秒

インターナル・メモリーへの書き込み中は、MIDIの送受信ができません。また、MIDI OUT端子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・メッセージを送信できるコンピュータを使用する場合は、コンピュータに接続したMIDIインターフェースと本機のMIDI IN端子を接続します。(※ P.229) 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。

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”(2.1 - 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”(2.1 - 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。

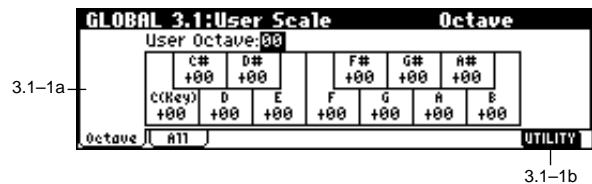
GLOBAL 3.1: User Scale

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 2.1 - 1、COMBI 3.2 - 1、SEQ 3.2 - 1(2)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。また、[REC/WRITE]キーを押して、Write Global Settingダイアログを表示し、それぞれ[F8] (“OK”)キーを押すことによって、エディットした内容をライトできます。

3.1-1: Octave



3.1-1a: 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)の音程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、基準の音程より約半音下になります。

+ 99にすると約半音上になります。

[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すとキーを選択できます。

3.1-1b: UTILITY



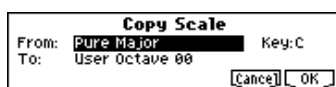
☞ 「Write Global Setting」(1.1 - 1d)

ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1 - 1c: 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 2.1 - 1c)を参照してください。

“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。

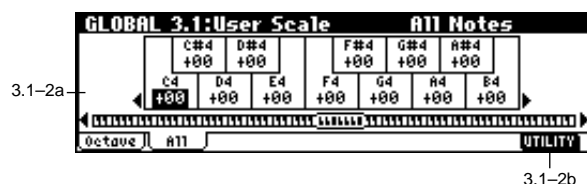
Pure Major、Pure Minorを選んだときは、隣の“Key”を設定します。

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[F8] (“OK”)キーを、実行しないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

3.1-2: All Notes



3.1-2a: 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)の音程を、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、基準の音程より約半音下になります。

+ 99 にすると約半音上になります。

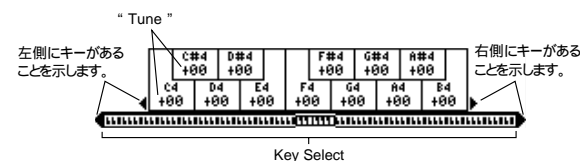
“User All Notes Scale”では、ユーティリティ「Copy Scale」(3.1 - 1b)でStretchを選択できます。

note カーソル・キー[←]、[→]を押すことによって、設定するキーを選択します。また、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによってキーが選択できます。

Key Select

[C-1...G9]

“Tune”に表示されているキーの位置を表示します。カーソル・キー[←]、[→]を押すことによって1オクターブ単位で移動させることができます。



3.1-2b: UTILITY

☞ 「Write Global Setting」(1.1 - 1d)、「Copy Scale」(3.1 - 1b)

GLOBAL 4.1: Category Name

4.1-1: P.0..7 (Prog.00...07)

4.1-2: P.8..15 (Prog.08...15)

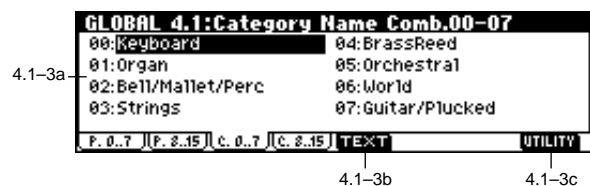
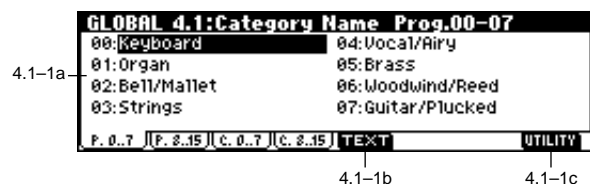
4.1-3: C.0..7 (Comb.00...07)

4.1-4: C.8..15 (Comb.08...15)

プログラム、コンビネーションの категорияに名前を付けます。名前を変更する category を選び、[F5] (“TEXT”)キ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。(☞ BG P.43) 工場出荷時の category・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 category は各16個です。

note ここでエディットした category・ネームは、Write Program ダイアログ(PROG 1.1 - 1c: UTILITY)、Write Combination ダイアログ(COMBI 1.1 - 1c: UTILITY)でライトし、各 “Select by Category” で category 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。



note エディットしたユーザー・category 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ダイアログを表示するか、[REC/WRITE]キーを押して、Update Global Settingダイアログを表示し、[F8]（「 OK 」）キーを押すことによって、エディットした内容をライトします。

4.1-1(...4)a: Category

エディットするカテゴリー名を選びます。

■ 4.1-1(...4)b: TEXT

カテゴリー名をエディットします。

[F5]（「 TEXT 」）キ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BG P.43を参照してください。

■ 4.1-1(...4)c: UTILITY

☞ 「 Write Global Setting 」(1.1 - 1d)

GLOBAL 5.1: 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 2.1: Ed - Basic OSC1タブ「 Drum Kit 」(「 Oscillator Mode 」Drums時)でオシレータとして選択し、「 マルチサンプル 」(「 Oscillator Mode 」Single, Double時)のオシレータと同様にフィルター、アンプ、エフェクト等を通り、発音します。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使ったプログラム(「 Oscillator Mode 」Drums)を選択し、このページに移ります。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています(別冊『Voice Name List』にはドラムキットを使ったプログラムに④マークが付いています)。

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 2.1 - 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せん。

MIDI 「 Exclusive 」(2.1 - 1b)をチェックしたときは、ドラムキットをエクスクルーシブ・データでエディットすることができます。

! ドラムキット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ダイアログを表示するか、[REC/WRITE]キーを押して、Update Drum Kitsダイアログを表示し、[F8]（「 OK 」）キーを押すことによって、エディットした内容をライトします。

☞ ドラムキットの作成方法はBG P.93を参照してください。

5.1-1: 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を設定します。



5.1-1a: Drum Kit, Key, Assign, Level H, Level L, Vel. SW L→H

Drum Kit [00(INT)...23(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。

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)...23(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。

キーは[F6]（「 Key - 」）、[F7]（「 Key + 」）キーを押す、または[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことでも選択できます。

アサインしたキーは、「 Drum Kit 」以外の5.1: DKitすべてのパラメータ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。

Assign [Off, On]

On(チェックする): High(5.1 - 1b)やLow(5.1 - 2a)で設定したドラムサンプルが発音します。通常はチェックをします。

Off(チェックしない): 選択したドラムサンプルは無効となり、右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルの音程を変えて使用するときにはチェックをはずします。

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。(☞「 Velocity SW L→H 」PROG 2.1 - 2(3)a)

note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押しても値を入力できません。

5.1-1b: High (High Sample)

Drumsample Bank [ROM, RAM]


Highのドラムサンプル・バンクを設定します。
ROM:プリセットのドラムサンプルが選択できます。“ Drumsample ”で0000: BD-Dry 1 ~ 0412: Amp Noiseから選びます。(※VNL)
RAM: Samplingモードで作成したサンプルやMediaモードでロードしたサンプルをドラムサンプルとして使用できます。(別売オプションEXB-SMPL、サンプル・データ用RAMメモリー搭載時)
“ Drumsample ”で000 ~ 999から選びます。

note AKAI S1000/S3000フォーマット、AIFFフォーマット、WAVEフォーマットのデータもMediaモードでサンプルとしてロードでき、それらをドラムサンプルとして使用できます。

Drumsample [0000: 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、ベロシティが“ Vel.SW L H ”の値以上のときに発音します。(※各ドラムサンプルについてはVNL)

note “ Bank ”にROM 選択時、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。(※5.1 - 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は無効になります。


ただし、RAMバンク選択時は、選択したドラムサンプルによって異なります。以下のようなサンプルを含むドラムサンプルを選択した場合、チェックすると、ループ・スタート・アドレスより再生がスタートします。


- ・ Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でレコーディング(サンプリング)したサンプル
- ・ Mediaモードでロード後、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でループ・スタート・アドレスをエディットしたサンプル
- ・ MediaモードでAKAI、AIFF、WAVEファイルのロード時に自動的にループ・スタート・アドレスが設定されたサンプル

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。RAMの場合は“ E (End)”(SMPL 3.1 - 2b)から“ S (Start)”へと(逆)再生します。

 “ 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 4.1 - 1b、4.2 - 1b)にここでの値を加算したのになります。

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 4.1 - 1b、4.2 - 1b)にここでの値を加算したのになります(“ Type ”PROG 4.1 - 1a、4.2 - 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のになります。

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のになります。

■ 5.1-1c: Key-, Key+

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。
※ “ Key ”(5.1 - 1a)

■ 5.1-1d: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Write Drum Kits

00(INT) ~ 23(User)のすべてのドラムキットをライトします。

“ 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[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

[REC/WRITE]キーでも “ Write Drum Kits ”と同様にライトすることができます。

[REC/WRITE]キーを押して “ Update Drum Kits ”ダイアログを開き、[F8]キーを押してライトします。

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。(※BG P.43)

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。24(GM)~32(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。

“ Copy Drum Kit ”を選び、ダイアログを表示します。



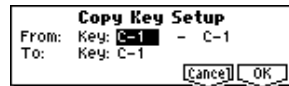
“ From ”でコピー元のドラムキットを選択します。

コピー・ドラム・キットを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ 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。

“ 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[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Select by Category

“ Bank ”にROM選択時、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15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。

5.1-2: Low (Low Sample)



5.1-2b

5.1-2a: Low (Low Sample)

Drumsample Bank [ROM, RAM]

Lowのドラムサンプル・バンクを設定します。(※“ Drumsample Bank ”: 5.1 - 1b)

Drumsample [0000... : name]

Lowのドラムサンプルを選択します。“ Vel.SW L H ”(5.1 - 1a)での設定値以下のペロシティーで発音します。(※各ドラムサンプルについてはVNL)

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”で選択できます。(※5.1 - 1d)

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 」(5.1 - 1b)

5.1-2b: UTILITY

※「 Write Drum Kits 」,「 Rename Drum Kit 」,「 Copy Drum Kit 」,「 Copy Key Setup 」,「 Select by Category 」(5.1 - 1d)

5.1-3: 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。



5.1-3a

5.1-3b

5.1-3a: 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が鳴らないようにできます。Off: グループ化しません。通常はOffにします。

Enable Note On (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 2.1 - 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 ”(5.1 - 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、Sequencer各モードのSetupページ(PROG/COMBI 7.1 - 2、SEQ 7.1 - 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 5.1 - 1b)、“ Use DKit Setting ”(PROG 7.1 - 1a)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が注意してください。

5.1-3b: UTILITY

「 Write Drum Kits 」、「 Rename Drum Kit 」、「 Copy Drum Kit 」、「 Copy Key Setup 」(5.1 - 1d)

GLOBAL 6.1: 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 1.1 - 4(5)a、COMBI 6.1 - 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 6.1 - 1b)でティンバーにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

Sequencerモードより移動した場合: 選択しているソングで設定して

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、Sequencerモードの“ Arpeggiator Run ”(SEQ 6.1 - 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 ”(SEQ 6.1 - 1(2)b)でトラックにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

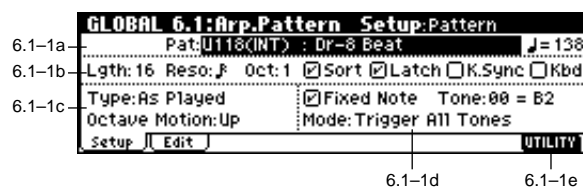
上記のそれぞれの場合で、アルペジエーターがオンしていない場合でもアルペジオ・パターンの設定は変更できます。パターンをエディットするときは、アルペジエーターをオンにして、エディットするパターンであることを確認しながら行うようにしてください。

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ダイアログを表示するか、[REC/WRITE]キーを押して“ Update Arpeggio Patterns ”ダイアログを表示し、[F8] (“ OK ”)キーを押すことによって、エディットした内容をライトします。

Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)より移動した場合: アルペジエーターはオンになりません。また、アルペジオ・パターンのエディットも行えません。

アルペジオ・パターンの設定方法はBG P.99を参照してください。

6.1-1: Setup



6.1-1a: Arp, pat (Pattern), ♪ (Tempo)

Arp (Arpeggio Select)

[A, B]

Combination、Sequencer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)

[P000...P004, U000(INT)...U215(User)]

エディットするパターンを選択します。

P000...P004	プリセット・アルペジオ・パターン
U000(INT)...199(INT)	プリロード・ユーザー・アルペジオ・パターン
U200(User)...215(User)	ユーザー・アルペジオ・パターン用

♪ (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 ”(2.1 - 1a)がExternal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。

6.1-1b: 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戻ります。プリセット・パターンP000～004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 6.1: Ed - Arp. 「 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、ソングごとに設定するパラメータですが、ここで設定することもできません。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。これらのパラメータはこのページでの“ Write Arpeggio Patterns ”ではライトできません。

6.1-1c: Arpeggio Pattern Setup

▲ ここでのパラメータはプリセット・パターンP00～P04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)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。

6.1-1d: Fixed Note, Mode, Tone No., Fixed Note No.

Fixed Note [Off, On]

アルペジオ・パターンのTone(6.1-2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。

6.1-2: 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ベ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、鍵盤を押さえることのベロシティで発音します。

Tone No. [00...11]

“ Fixed Note ”(6.1-1d)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。[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。

■ 6.1-1e: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は、「PROG 1.1 - 1c: UTILITY」を参照してください。

Write Arpeggio Patterns

U000(INT)～U215(User)のユーザー・アルペジオ・パターンをライトします。

“ 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[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

[REC/WRITE]キーでも“ Write Arpeggio Patterns ”と同様にライトすることができます。

[REC/WRITE]キーを押して“ Update Arpeggio Patterns ”ダイアログを表示し、[F8]キーを押してライトします。

- “ Pat ”、“ ♩ (Tempo) ”、“ Oct ”、“ Reso ”、“ Sort ”、“ Latch ”、“ K.Sync ”、“ Kbd ”は各プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定するパラメータです。ここでのライトでは保存できません。プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメータを設定した場合は、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P000～P004は選択できません。(BG P.43)



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P00～P04はコピーできません。

“ Copy Arpeggio Pattern ”を選び、ダイアログを表示します



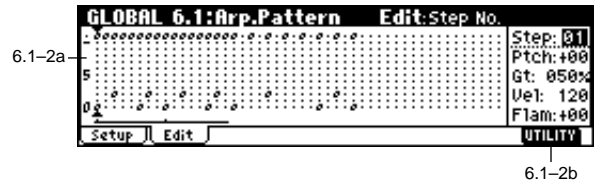
“ From ”でコピー元のアルペジオ・パターンを選択します。

コピー・アルペジオ・パターンを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

6.1-2: 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 ”(6.1 - 1b)がOn(チェックしている)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 ”(6.1 - 1b)がOff(チェックしていない)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P00～P04では無効です。



6-2a: 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 ”(6.1 - 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。

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。

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「 」の表示が変わります。
各プログラム、コンビネーション、ソングの“ Gate ”(PROG 6.1 - 1a、COMBI 6.1 - 2(3)a、SEQ 6.1 - 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、ソングの“ Velocity ”(PROG 6.1 - 1a、COMBI 6.1 - 2(3)a、SEQ 6.1 - 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。

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。

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P000 ~ P004では無効です。

コピー・ステップを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ 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(“ 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。

“ Delete Step ”を選び、ダイアログを表示します。

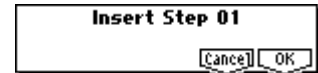


デリート・ステップを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

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。

“ Insert Step ”を選び、ダイアログを表示します。

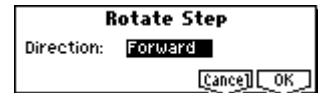


インサート・ステップを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Rotate Step

ステップの設定をロー・テイトします。

“ 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。

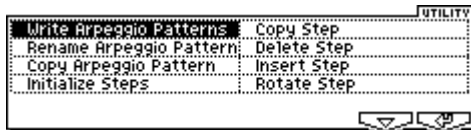
例えば“ Length ”4のパターンの場合、次のようになります。

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[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

6.1-2b: UTILITY



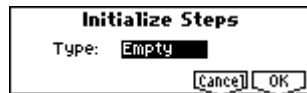
☞ 「 Write Arpeggio Patterns 」、「 Rename Arpeggio Pattern 」、「 Copy Arpeggio Pattern 」(6.1 - 1e)

各ユーティリティの選択方法は、「 PROG 1.1 - 1c: 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(“ Tone ”、“ Ptch ”、“ Gt ”、“ Vel ”、“ Flam ”)を初期化します。

“ 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。

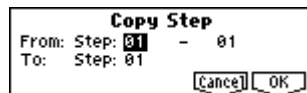
Emptyではトーンを空にして初期化します。Fullではトーンをすべて埋めて初期化します。

イニシャライズ・ステップを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ 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。

“ 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。

6. Mediaモード

このモードでは、スマートメディアや外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SMPL搭載時)にインターナル・メモリーの各種データをセーブ(保存)、ロード(読み込み)します。その他セーブ、ロードに関する設定を行います。

使用できるスマートメディアについてはBG P.96を参照してください。

オプション EXB-SMPLについて

別売オプションEXB-SMPLおよび付属の72ピンSIMMメモリー(サンプル・データ用RAMメモリー 16Mbyte)を搭載することにより、Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプル・データのセーブ/ロード(≒P.144、149)やコンピュータで作成したAIFFファイル、WAVEファイルのロード/エクスポート(≒P.146、150)が可能になります。

サンプル・データ用RAMメモリーは32MBまたは16MBの72ピンSIMM2枚(最大64MB)まで搭載可能です。

note EXB-SMPLを搭載していなくても72ピンSIMM用スロットにRAMメモリーを増設することによって、TRITONシリーズで作成したマルチサンプル、サンプル・データやAIFFファイル、WAVEファイルなどのデータがロード可能になります。ただし、この場合マルチサンプル、サンプル・データの編集はできません。

また、EXB-SMPLのSCSI端子に外部SCSIデバイス(ハードディスク、リムーバブル・メディア等)を接続し、スマートメディアへのセーブと同様にハードディスク等へデータをセーブしたり、CD-ROMに記録されたデータをロードすることが可能になります。

フォーマットについては、P.152を、別売オプションEXB-SMPL搭載時の外部SCSI機器の接続やIDの設定についてはEXB-SMPLに付属の取扱説明書を参照してください。


ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

本機は、スマートメディアなどのメディア内のファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容(ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合はデータとして何が含まれるのか)を明示するために、名前だけではなくアイコンを用いた画面表示を行います。ファイルとディレクトリはアイコンの形が異なります。

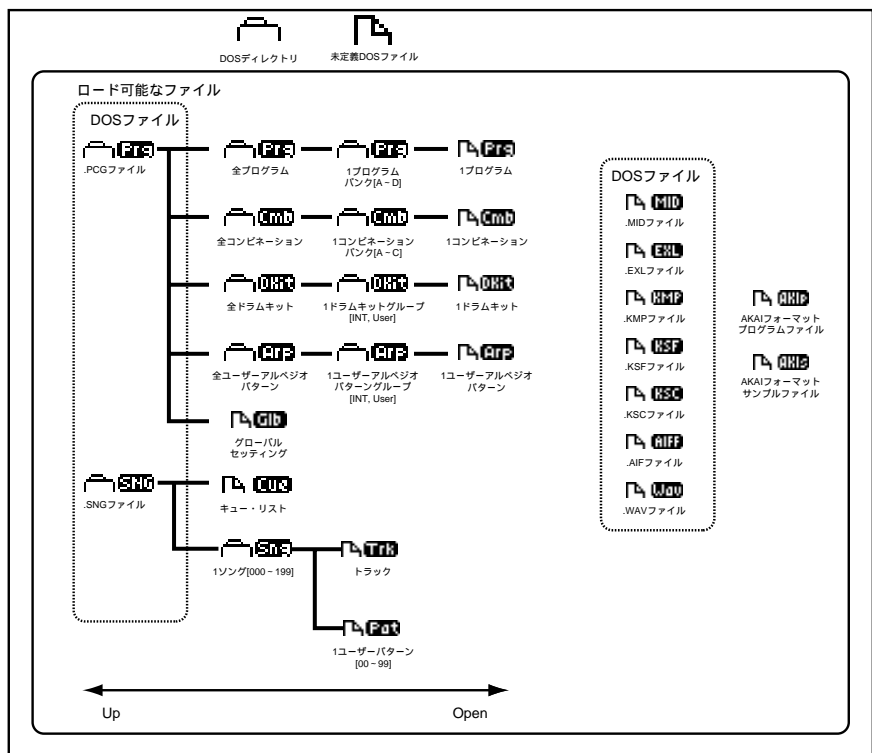
本機では、MS-DOSが認識する(MS-DOSコンピューターで読める)ファイルとディレクトリをDOSファイル、DOSディレクトリと呼びます。また、ファイルの種類をDOSファイルにつけられた拡張子によって識別します。


下記以外の拡張子のつくDOSファイルがある場合、“Load selected”を選んでダイアログを表示すると、スタンダードMIDIファイル(SMF)として認識します。ただし、SMFでないファイルはロードできません。

また、本機でセーブすると、そのデータの種類から、これらの拡張子が自動的につけられます。

 下記ファイルの拡張子を変更した場合、再ロード時に未定義のファイルとみなされ、正常にロードできません。

拡張子	種類
.PCG	プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルベジオ・パターン、グローバル・セッティング
.SNG	ソング、キュー・リスト
.MID	スタンダードMIDIファイル(SMF)
.EXL	MIDIエクスクルーシブ・データ
.KMP	Korg Multisample Parameter コルグ・マルチサンプル・パラメータ・ファイル(コルグ・フォーマット)
.KSF	Korg Sample File コルグ・サンプル・ファイル(コルグ・フォーマット)
.KSC	Korg SScriptコルグ・スクリプト・ファイル (コルグ・フォーマット)
.AIF	AIFFファイル
.WAV	WAVEファイル



 サンプル・データ用RAMを搭載していない場合は、.KMP、.KSF、.KSC、.AIF、.WAV、.AKAIのファイルを認識することはできませんが、ロードすることはできません。この場合、「Memory overflow」のメッセージが表示されます。

本機で扱うファイルは前ページの下図のような構造を持っています。
.PCG、.SNGはオープンして内容を分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。(※P.139)

MEDIA PAGE MENU

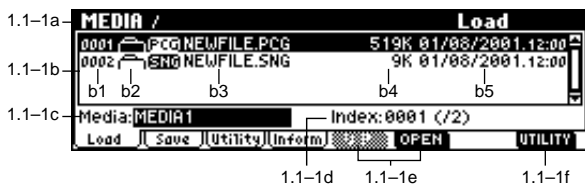
Mediaモードでは、タブ下の最寄りの[F1]～[F4]キーを押して、表示したいページを選びます。

Load	選択したファイル、ディレクトリのインターナル・メモリーへのロード。(※P.140)
Save	インターナル・メモリーの各データをスマートメディアなどのメディアにセーブ。(※P.148)
Utility	選択したスマートメディアやファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、日付と時刻等を設定。(※P.151)
Media Information	選択しているメディアの情報表示。(※P.153)

1.1-1: Load

選択したファイル、ディレクトリをインターナル・メモリーにロードします。

[F5] (←UP)キー、[F6] (←OPEN)キーで目的のファイル、ディレクトリを選択し、ユーティリティ「Load selected」(1.1-1f)を実行してロードします。



1.1-1a: カレント・ディレクトリ

処理の対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。

LCD画面上部にはディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリのデリミタ(階層間の区切り文字)は「/」です。カレント・ディレクトリは、[F5] (←UP)キー、[F6] (←OPEN)キーで移動します。

1.1-1b: ディレクトリ・ウインドウ

ディレクトリ・ウインドウ

カレント・ディレクトリの以下のファイル情報を表示します。
このウインドウでファイルやディレクトリを選択します。

b1: ファイル・インデックス
ファイル・インデックスを表示します。

b2: ファイル/アイコン
ファイルの種類を反映したアイコンです。
アイコンについては、P.139を参照してください。

b3: ファイル名
ファイル(DOSファイル)の名前です。
別売オプションEXB-SMPL、サンプル・データ用RAMメモリー搭載時、ユーティリティ「Translation」(1.1-1f)をチェックすることで、.KMP(コルグ・マルチサンプル・パラメータ)ファイル、.KSF(コルグ・サンプル・ファイル)のDOSファイル名を本体にロードしたときに、Samplingモード等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。

b4: サイズ
ファイル・サイズです(バイト単位)。

b5: セーブした日付、セーブした時刻
ファイルをセーブした日付と時刻です。左から日、月、年、時、分です。ただし、本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に「Set Date/Time」(1.1-3a)で日付と時刻を設定してください。

1.1-1c: メディア・セレクト

ロード、セーブ等を行うデバイス(スマートメディア・スロットやハードディスク・ドライブなど)を選択します。

[MEDIA]キーやファンクション・キーなどを押してメディアを認識させると、そのメディアのボリューム・ラベルを表示します。ボリューム・ラベルのないメディアの場合は「no label」が、フォーマットしていないメディアの場合は「Unformatted」が表示されます。

別売オプションEXB-SMPLを搭載時、SCSI端子に接続した複数のメディアを認識している場合は、[INC]/[DEC]キーでメディアを選択します。

EXB-SMPLが搭載されていない場合やEXB-SMPLのSCSI端子に外部SCSI機器が接続されていないときはスマートメディアのみが選択可能です。

1.1-1d: ファイル・セレクト

ディレクトリ・ウインドウ内の選択されているファイル/ディレクトリが「Index:」に表示されます。カレント・ディレクトリ内のファイルの総数が、「(/)」に表示されます。

[▲]、[▼]キーでファイル・セレクトを選び、テン・キーを使用して直接、選択ファイル/ディレクトリを選択できます。

■ 1.1-1e: UP, OPEN

カレント・ディレクトリを選択します。

[F5] (←UP)キー、[F6] (←OPEN)キーを押すことによって選びます。

UP : 上のディレクトリへ移動します。

OPEN : 下のディレクトリへ移動します。

1.1-1f: UTILITY



各ユーティリティの選択方法は「PROG 1.1-1 c: UTILITY」を参照してください。

Hide unknown file

ユーティリティメニューで「Hide unknown file」を選び、[F8]キーを押すと「Hide unknown file」の左側にチェックマークがついた状態になります。この状態では、未定義のファイルはディレクトリ・ウィンドウに表示されません。ただし、カレント・ディレクトリがDOSディレクトリである場合のみ有効です。

Translation

ユーティリティメニューで「Translation」を選び、[F8]キーを押すと「Translation」の左側にチェックマークがついた状態になります。この状態では、.KMP(コルグ・マルチサンプル・パラメータ)ファイル、.KSF(コルグ・サンプル・ファイル)のDOSファイル名をSamplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。

Load selected

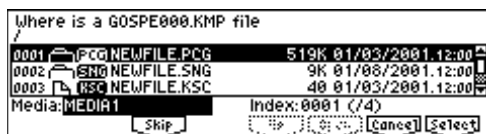
「ディレクトリ・ウィンドウ」(1.1 - 1b)で選択したファイル、ディレクトリをインターナル・メモリーにロードします。

ユーティリティ「Load selected」を選ぶと、ダイアログが表示されます。ダイアログは、ロードするファイルの種類によって異なります。

ロードするファイルが見つからない場合や分割してセーブしたファイルをロードする場合は

マルチサンプル、サンプル・データ(サンプル・データ用RAMメモリー増設時)等のファイルをロードする際に、必要なファイルがカレント・ディレクトリ、または下のディレクトリが見つからないときは、下図のようなダイアログ(Where is a...)が表示されます。次の場合に表示します。

- ・ .KSCファイル(サンプル・データ用RAMメモリー増設時)のロード時に、そこで使用する.KMPファイルが見つからない場合
- ・ .KMPファイル(サンプル・データ用RAMメモリー増設時)のロード時に.KSFファイルが見つからない場合
- ・ AKAI S1000/S3000フォーマットのProgramファイルのロード時(サンプル・データ用RAMメモリー増設時)にSampleファイルが見つからない場合
- ・ 複数のメディアに分割してセーブした、メディアの容量を超える.KSFファイル(サンプル・データ用RAMメモリー増設時)をロードするときに1枚目のロードが終わり、2枚目のメディア等を指定する場合




ダイアログが表示されたときは次のように対応してください。

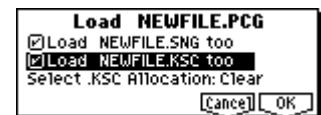
「Where is a...」で指示されたファイルを含むディレクトリを選びます。指示されたファイルが他のメディアにあるときは、メディアを交換し、[MEDIA]キーやファンクション・キーなどでメディアを認識させてからディレクトリを選びます。

「Where is a...」ダイアログでは.PCGまたは.SNGファイルを開くことはできません。.PCGまたは.SNGファイルに対して[F6] (« OPEN »)キーは使えません。

[F8] (« Select »)キーを押してロードを再開します。[F7] (« Cancel »)キーを押すとロードが中断されます。このままロードを終了する場合は[F8] (« OK »)キーを押します。また、[F3] (« Skip »)キーを押すと指示したファイルをスキップして次のファイルをロードします。

指示したファイルを含んだメディアが破損している、または見つからない等の特殊なケースを除き、[F8] (« Select »)キーでロードを続行してください。

1) Load .PCG: 選択アイコン  [F8] .PCGファイル内のすべてのデータをロードします。



カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.SNGファイル、.KSCファイルがある場合に「LoadSNG too」、「LoadKSC too」が選択できます。

- ・ 「LoadSNG too」をチェックすると、.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルも一緒にロードされます。
- ・ 「LoadKSC too」をチェックすると、.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.KSCのファイルも一緒にロードされます。

「LoadKSC too」をチェックしたときは「.KSC Allocation」で.KSC内のマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

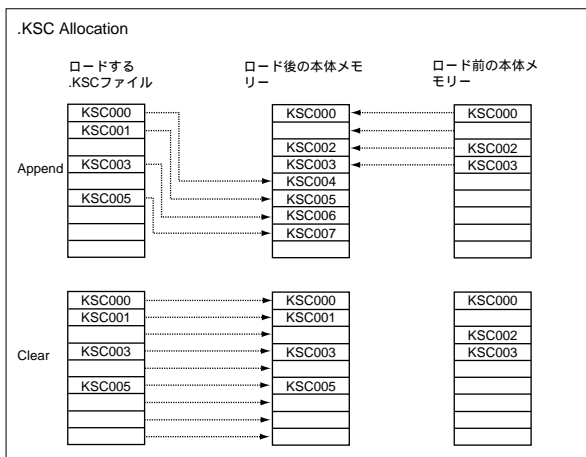
Append: サンプリングやロードによって、すでにサンプル・データ用RAMメモリー上に存在する最後のマルチサンプル、サンプル・ナンバーの次のナンバーからロードします。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけがためてロードされます。(次ページの図)

同時に.PCG内のプログラムで.KSC内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレータのマルチサンプルが設定し直されます。.PCG内のドラムキットで.KSC内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように、自動的にドラムキットのサンプルが設定し直されます。

Clear: すでにサンプル・データ用RAMメモリー上に存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします。(次ページの図)

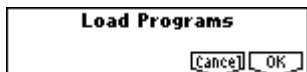
サンプル・データ用RAMメモリー上にあるマルチサンプル、サンプルを消去せずにメディアからマルチサンプル、サンプルをロードする場合は、Appendを選択します。

電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときは、Clearを選択します。



ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

2) Load Programs: 選択アイコン .PCGファイル内のすべてのプログラム・データをロードします。



ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

3) Load Program Bank [A...D]: 選択アイコン 選択したバンク内のすべてのプログラム・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。



“To”でロード先のバンクを選択します。

ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

4) Load a Program: 選択アイコン 選択した1プログラム・データを、ロード先に選んだプログラム・ナンバーにロードします。

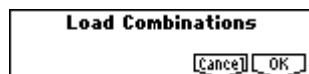


“From”では、選択したプログラム以外をロードするときに、ロードするプログラムを選び直します。

“To”でロード先のバンクとプログラムを選択します。

ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

5) Load Combinations: 選択アイコン .PCGファイル内のすべてのコンビネーション・データをロードします。



ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

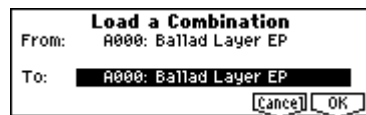
6) Load Combination Bank [A...C]: 選択アイコン 選択したバンク内のすべてのコンビネーション・データを、ロード先に選んだバンクへロードします。



“To”でロード先のバンクを選択します。

ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

7) Load a Combination: 選択アイコン 選択した1コンビネーション・データを、ロード先に選んだコンビネーション・ナンバーにロードします。



“From”でロードするコンビネーションを選び直すこともできます。

“To”でロード先のバンクとコンビネーションを選択します。

ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

8) Load Drum Kits: 選択アイコン .PCGファイル内のすべてのドラムキット・データをロードします。



ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

9) Load Drum Kit [00...15(INT),16...23(User)]:

選択アイコン 選択したドラムキット・ブロック内のすべてのドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ブロックにロードします。

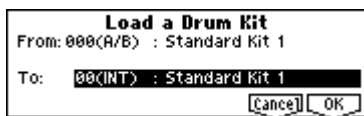


“To”でロード先のドラムキット・ブロックを選択します。

ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

10) Load a Drum Kit: 選択アイコン 

選択した1ドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ナンバーにロードします。



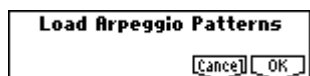
“ From ”でロードするドラムキットを選び直すこともできます。

“ To ”でロード先のドラムキットを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。


11) Load Arpeggio Patterns: 選択アイコン 

.PCGファイル内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データをロードします。



ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。


12) Load Arpeggio Pattern
[000...199(INT), 200...215(User)]:

選択アイコン 

選択したユーザー・アルペジオ・パターン・ブロック内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ブロックにロードします。



“ To ”でロード先のユーザー・アルペジオ・パターン・ブロックを選択します。

 選択したユーザー・アルペジオ・パターン・ブロック000～199 (INT)のロード先を200～215 (User)にして実行した場合、000～015のユーザー・アルペジオ・パターンがロードされます。また、200～215 (User)のロード先に000～199 (INT)を選択すると、ユーザー・アルペジオ・パターンが000～015 (INT)へロードされます。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

13) Load an Arpeggio Pattern: 選択アイコン 

選択した1ユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーにロードします。




“ From ”でロードするユーザー・アルペジオ・パターンを選び直すこともできます。

“ To ”でロード先のユーザー・アルペジオ・パターンを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

14) Load Global Setting: 選択アイコン 

.PCGファイル内のグローバル・セッティング・データをロードします。

 Globalモードでのドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン以外のパラメータが含まれます。

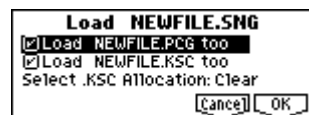
メモリー・プロテクト、LCD画面のコントラストの情報はロードされません。



ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

15) Load .SNG: 選択アイコン 

.SNGファイル内のすべてのデータをロードします。



カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.PCGファイル、.KSCファイルがある場合は、“ Load*****.PCG too ”、“ Load*****.KSC too ”チェック・ボックスが選択できます。

☞ 「 1) Load .PCG: 」

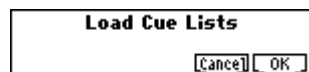
“ Load*****.KSC too ”をチェックしたときは“.KSC Allocation”で.KSCに含まれるマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

☞ 「 1) Load .PCG: 」

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

16) Load Cue Lists: 選択アイコン 

.SNGファイル内のキュー・リスト・データをロードします。



ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

17) Load a Song: 選択アイコン 

選択した.SNGファイル内の1ソング・データをロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。




“ From ”では、選択したソング以外をロードするときに、ロードするソングを選び直します。

“ To ”でロード先のソングを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

18) Load tracks:

選択アイコン 


選択したトラック・ファイルロード先に選んだソングにロードします。ただし、クリエイティブされていないソングはロード先に選べません。



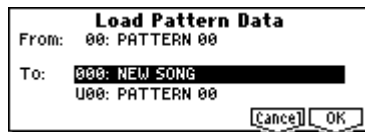
“ To ”でロード先のソングを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

19) Load Pattern Data:

選択アイコン 

選択したユーザー・パターンを、ロード先に選んだソングのユーザー・パターンにロードします。ただし、クリエイティブされていないソングはロード先に選択できません。




“ From ”では、選択したユーザー・パターン以外をロードするときに、ロードするユーザー・パターンを選び直します。

“ To ”、“ Pattern ”でロード先のソングおよびユーザー・パターンを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

20) Load Standard MIDI File:


選択アイコン 


選択したスタンダードMIDIファイルを、ロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。




“ To ”でロード先のソングを選択します。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

 ソングにロードされるプログラム・バンク、プログラム・ナンバーは、“ Bank Map ”(GLOBAL 1.1 - 2a)の設定に従います。“ Bank Map ”がKORGのときは、バンク・セレクト00.00 (MSB.LSB)に対してAバンクが選ばれます。“ Bank Map ”がGMのときは、Gバンクが選ばれます。

 未定義のファイルを選び、“ Load selected ”を選択するとスタンダードMIDIファイルとみなし、“ Load Standard MIDI File ”のダイアログを表示します。ロードを実行すると、ロード先に指定したソングにロードします。ただし、ファイルの形式が適切でない場合は、無効となりエラー・メッセージが表示されます。

21) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:


選択アイコン 

.EXLファイル内のすべてのデータをロードし、MIDI OUTから送信します。



“ Transmit Interval Time ”では、複数のエクスクルーシブ・データが.EXLファイルにある場合に、その転送インターバルを指定します。他のTRITON Leに転送する場合はデータの種類の設定が異なります。すべての.PCGデータを転送した後は、約20秒間隔をおく必要があります。詳しくは、GlobalモードのDump(≡GLOBAL 2.1 - 1c)を参照してください。他のMIDI機器に関しては、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

ロードするときは[F8] (“ OK ”)キーを、ロードしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。


 転送可能なデータ・サイズは、ソング・メモリーの空き容量により異なります。最大1199,604Byteです。

サンプル・データのロード

これより説明する22) Load .KSC、23) Load .KMP、24) Load .KSFは、別売オプションEXB-SMPL搭載時、またはサンプル・データ用RAMメモリー増設時にコルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイルの本機のサンプル・データ用RAMメモリーにロードできます。

サンプル・データ用RAMメモリーについて

別売オプションEXB-SMPLには16MByteのサンプル・データ用RAMメモリー(SIMMメモリー)が1枚付属されています。EXB-SMPL搭載時、本体のサンプル・データ用RAMメモリーのスロット(72ピンSIMM用スロット)に装着します。本体には、サンプル・データ用RAMメモリーのスロット(72ピンSIMM用スロット)が2基内蔵されており、サンプル・データ用RAMメモリーの増設が可能です。16MByteまたは32MByteのRAMメモリーを増設することで、最大64MByteまでサンプル・データ用メモリーの容量を拡張することができます。

 1サンプルの容量が16MByteを超えるサンプルはロードできません。

ロードできる最大数の制限について

- ・ マルチサンプル数: 最大1000個
- ・ サンプル数: 最大4000個
- ・ マルチサンプルで使用されているサンプル数: 最大4000個

コルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイルについて

KSCファイル:

拡張子がKSC(Korg SScript)のファイルには、.KMPファイル、.KSFファイル名が記述されています。

.KSCファイルをロードすると、記述されている.KMPファイルと.KSFファイルがまとめてロードされます。複数のマルチサンプル、サンプルをまとめてロードするときに使用します。

セーブ時には.KSCファイルと同じファイル名でディレクトリが作成され、その中には.KSCファイルに記述されている.KMPファイルと.KSFファイルがセーブされます。

KMPファイル:

拡張子がKMP(Korg Multisample Parameter)のファイルには、1つのマルチサンプルを構成するためのパラメータが書かれています。パラメータにはそのマルチサンプルで使用している.KSFファイル名も書かれているので、.KMPファイルをロードするとそれに必要な.KSFファイルも同時にロードされます。

セーブ時には、.KMPファイルと同じファイル名でディレクトリが作成され、その中にはマルチサンプルで使用している.KSFファイルがセーブされます。

KSFファイル:

拡張子がKSF(Korg Sample File)のファイルには、1つのサンプルを構成するためのパラメータと波形データが書かれています。.KSFファイルはマルチサンプルで使用されるサンプルの1つとしても使用できます。またドラムキットのドラムサンプルとしても選択、使用できます。

複数ファイルのロード

ディレクトリ内にある.KMP、.KSF、.AIF、.WAV、AKAI Program、AKAI Sampleの複数ファイルをワイルド・カードを使用して、同時にロードすることができます。

note 23) Load .KMP、24) Load .KSF、25) Load .AIF、26) Load .WAV、27) Load AKAI Sample File、28) Load AKAI Program Fileで使用することができます。

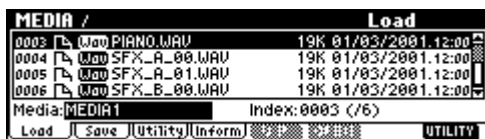
各ダイアログで、[F5]("Name")キーを押して、テキスト・ダイアログを表示します。

選択したファイル名に「*」、「?」をワイルド・カードとして設定することによって、選択されているディレクトリ内にある複数の同一拡張子(同一フォーマット)のサンプル・ファイルを同時にロードすることができます。

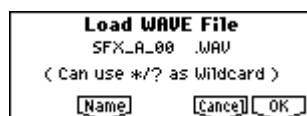


例:フォルダ内に以下のファイルがあり、「SFX_A_00.WAV」を選択し、ワイルド・カードを設定することによって複数のファイルを同時にロードする場合

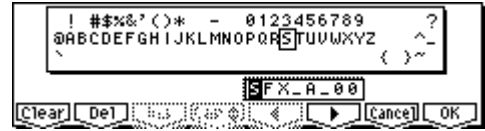
PIANO.WAV、SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV、
SFX_B_00.WAV、SFX_B_01.WAV、SFX_C_00.WAV



「SFX_A_00.WAV」を選び、ユーティリティ「Load selected」を選択してダイアログを表示します。




[F5]("Name")キーを押して、テキスト・ダイアログを表示し、ワイルド・カードを設定します。(リネームの方法はBG P.43を参照してください)



「*」は、それ以降の文字をワイルド・カードの対象とします。
「?」は、その1文字のみをワイルド・カードの対象とします。


- 1) SFX_A_*を設定してロードを実行すると、以下のファイルがロードされます。
SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV
- 2) SFX_?_00を設定してロードを実行すると以下のファイルがロードされます。
SFX_A_00.WAV、SFX_B_00.WAV、SFX_C_00.WAV
- 3) SFX_*_00と設定すると「SFX_*」を設定した場合と同じ扱いになり、以下のファイルがロードされます。
SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV、SFX_B_00.WAV
SFX_B_01.WAV、SFX_C_00.WAV
- 4) *を設定してロードを実行すると、以下のようにすべての.WAVファイルがロードされます。
PIANO.WAV、SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV
SFX_B_00.WAV、SFX_B_01.WAV、SFX_C_00.WAV

22) Load .KSC:

選択アイコン 

.KSCファイルに記述されている.KMPファイル、.KSFファイルをそれぞれマルチサンプル、サンプルとしてロードします。



 .KSCファイルに記述されている.KMPファイル、.KSFファイルは、セーブ時に.KSCファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリにセーブされます。

“.KSC Allocation”は、.KSCに含まれるマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

Append: サンプリングやロードによって、すでにサンプル・データ用RAMメモリーに存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします。(P.142 “Load .KSC too”図: .KSC Allocation)

“Load *****.PCG too”をチェックしてロードした場合、.PCG内のプログラムで.KSC内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレータのマルチサンプルが設定し直されます。.PCG内のドラムキットで.KSC内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように自動的にドラムキットのサンプルが設定し直されます。

Clear: すでにサンプル・データ用RAMメモリーに存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします。(P.142 “Load .KSC too”図: .KSC Allocation)

サンプル・データ用RAMメモリーに消去したくないマルチサンプル、サンプルがあり、さらにマルチサンプル、サンプルをメディアよりロードするときに、Appendを選択します。

電源オン直後などで、セーブした状態をそのまま再現するときは、Clearを選択します。

カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.PCGファイル、.SNGファイルがある場合は“Load *****.PCG too”、“Load *****.SNG too”チェック・ボックスが選択できます。

- “Load *****.PCG too”をチェックすると、.KSCファイルと同一ファイル名で拡張子が.PCGのファイルと一緒にロードされます。
- “Load *****.SNG too”をチェックすると、.KSCファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルと一緒にロードされます。

☞ 「Load.PCG:」

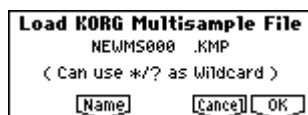
ロードするときは[F8] (“OK”) キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”) キーを押します。

.KMPファイルで使用する.KSFファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合...」(☞P.141)の手順で必要な.KSFファイルをロードしてください。

🔍 サンプル・データ用RAMメモリのオーバー・フロー・チェックは個々の.KSFファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

23) Load .KMP: 選択アイコン

選択した.KMPファイルをマルチサンプルとしてロードします。.KMPで使用している.KSFファイルも同時にサンプルとしてロードされます。



📁 .KMPファイルで使用している.KSFファイルは、セーブ時に.KMPファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中にセーブされます。

ロードするときは[F8] (“OK”) キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”) キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでにサンプル・データ用RAMメモリーに存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします(Appendロード)。

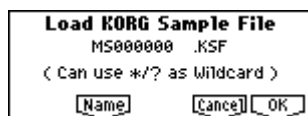
.KMPファイルで使用する.KSFファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合...」(☞P.141)の手順で必要な.KSFファイルをロードしてください。

🔍 サンプル・データ用RAMメモリのオーバー・フロー・チェックは個々の.KSFファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

note ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(☞P.145)

24) Load .KSF: 選択アイコン

選択した.KSFファイルをサンプルとしてロードします。



ロードするときは[F8] (“OK”) キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”) キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでに本機のサンプル・データ用RAMメモリーに存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Appendロード)

note ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(☞P.145)

AIFFファイル、WAVEファイルのロード

本機では別売オプションEXB-SMPL、サンプル・データ用RAMメモリー搭載時、コンピュータ等で音声データを保存するフォーマットであるAIFFフォーマット、WAVEフォーマットのファイルをロードすることができます。ロードしたデータはサンプル、ドラムサンプルとして使用することができます。

25) Load .AIF: 選択アイコン

選択したAIFFファイルをサンプルとしてロードします。



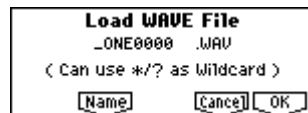
ロードするときは[F8] (“OK”) キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”) キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでに本機のサンプル・データ用RAMメモリーに存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Appendロード)

note ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(☞P.145)

26) Load .WAV: 選択アイコン

選択したWAVEファイルをサンプルとしてロードします。



ロードするときは[F8] (“OK”) キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”) キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでにサンプル・データ用RAMメモリーに存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます。(Appendロード)

🔍 ファイルがAIFF/WAVEフォーマットであっても、拡張子が.AIF/.WAV以外の場合はAIFF/WAVEファイルとして認識されません。その場合はユーティリティ“Rename”(1.1 - 3a)で、ファイル名の末尾4文字を.AIF/.WAVにしてください。

🔍 サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、本機で“S.Ofs(Start Offset)”(PROG 2.1 - 2b, GLOBAL 5.1 - 1b)を設定すると、ループ・ポイントから発音します。

🔍 サンプル・サイズが8ビット以下のデータをロードする場合、本機では16ビットに変換されるため、ファイル・サイズの約2倍のメモリーが消費されます。またこの変換でデータ・サイズが大きくなることによって、そのデータがロード元のメディアへセーブできない場合もありますので注意してください。

AKAI S1000/S3000 フォーマットの Sample ファイル、Program ファイルのロード

本機ではサンプル・データ用RAMメモリ搭載時、AKAI S1000/S3000フォーマットのSampleファイル、Programファイルをロードすることができます。ロードしたSample、Programファイル・データをそれぞれサンプル、マルチサンプルとして使用することができます。ロードしたデータをメディアにセーブするとSampleファイル、Programファイルのデータはそれぞれコルグ・フォーマットの.KSFファイル、.KMPファイルでセーブされます。

また、AKAI S1000/S3000フォーマットのファイル名の最後に“-L”、“-R”が付くステレオのSampleファイルおよびProgramファイルはステレオのサンプルおよびマルチサンプルとして本機にロードすることができます。

上記ファイルをロードすると、自動的にステレオのサンプルおよびマルチサンプルとして認識するように、“-L”、“-R”をサンプル名、マルチサンプル名の最後(15、16文字目)に移動します。

27) Load AKAI Sample File: 選択アイコン

ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでにサンプル・データ用RAMメモリに存在する最後のサンプルのナンバーの後にロードされます(Appendロード)。ロードしたデータをメディアにセーブすると、.KSFファイルでセーブされます。(また.AIF、.WAVでのエクスポートが可能です。P.150「Export Smpl AIF/WAV」)

サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、本機で“S.Ofs(Start Offset)”(PROG 2.1 - 2b、GLOBAL 5.1 - 1b)を設定すると、ループ・ポイントから発音します。

サンプル名の最後(11、12文字目)に“-L”、“-R”が付いている場合、自動的に“-L”、“-R”を本機のサンプル名の最後(15、16文字目)に移動します。

サンプル名の最後が“-L”、“-R”で、その前までのネームが同じである2つのファイルをロードして、Samplingモードでステレオのマルチサンプルにアサインさせると、ステレオ・タイプのサンプルとして認識します。

Sampleファイルについて

パラメータ	AKAI S1000/S3000 フォーマット	ロード後の本機のフォーマット
ループ・ポイント	複数設定可能	複数のループ・ポイントのうち、最初にHOLDループになっているものを採用。HOLDループがない場合、最もループが長いものを採用
ループの長さ	1サンプル以下のレゾリューションで設定可能	1サンプル以下のレゾリューションは無視

ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(P.145)

28) Load AKAI Program File: 選択アイコン

選択したProgramファイルをマルチサンプルとしてロードします。ロードしたデータをメディアにセーブすると、Programファイルは.KMPファイルとして、Sampleファイルは.KSFファイルとしてセーブされます。

ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

サンプリングやロードによって、すでにサンプル・データ用RAMメモリに存在する最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの後にロードされます。このときロードされるProgramファイル、Sampleファイルは有効なものだけをつめてロードします。(Appendロード)

Programファイルで使用するSampleファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからない場合...」(P.141)の手順で必要なSampleファイルをロードしてください。

サンプル・データ用RAMメモリのオーバー・フロー・チェックは個々のサンプル・ファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

ロードしたマルチサンプルで、サンプル名の最後に“-L”、“-R”が付くサンプルをアサインしている場合、自動的にマルチサンプル名の最後(15、16文字目)に“-L”、“-R”が付付けられます。マルチサンプル名の最後が“-L”、“-R”で、その前までのネームが同じである2つのマルチサンプルがロードされた場合、Samplingモードでステレオのマルチサンプルとして認識します。

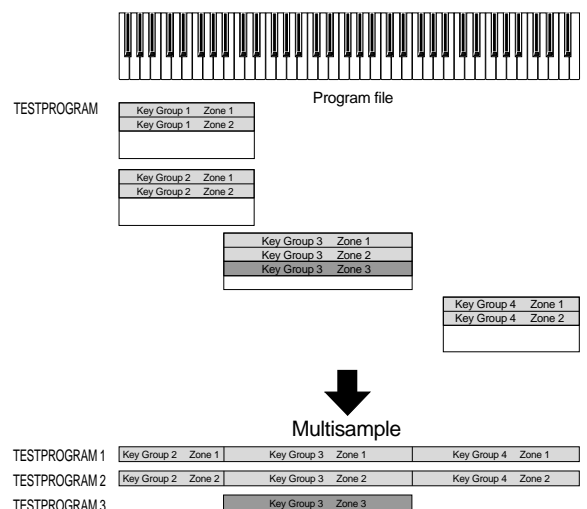
ディレクトリ内にある複数のファイルをロードすることができます。(P.145)

AKAI Program ファイルについて

本機ではProgramファイル中のキー・マップ関係のパラメータのみを読み込みます。

AKAIフォーマットにはキー・グループという概念があり、1つのキー・ゾーンに対し、最大4個までサンプルをアサインすることができ、その4個をベロシティによりスイッチ、クロスフェードする機能があります。また、キー・ゾーンをクロスフェードすることも可能です。これに対し本機は、1つのキー・ゾーンに1つのサンプルが対応しているため、最大4個のマルチサンプルを使い、各キー・グループのベロシティの順にキー・マップを組んで行きます。また、キー・ゾーンのクロスフェードはしません。

例:AKAIフォーマットのProgramファイル“TESTPROGRAM”は4個のキー・グループで構成され、各キー・グループは最大3個のベロシティ・ゾーンで構成されています。またキー・グループ1と2はロー・レンジが一致したレイヤーになっています。これを本機へロードすると、ベロシティ・ゾーンごとにまとめられた3個のマルチサンプルができ、各マルチサンプル名の最後に1、2、3が付加されます。このときのトップ・キーは右隣にアサインされたサンプルのボトム・キーによって決定され、ボトム・キーが一致している場合(図のキー・グループ1と2)には、キー・グループ・ナンバーの大きい方が採用されます。



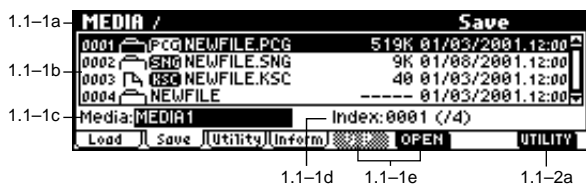
1.1-2: Save

インターナル・メモリーの各データをスマートメディアなどのメディアにセーブします。

[F5](“ UP ”)キー、[F6](“ OPEN ”)キーで目的のディレクトリに移動(カレント・ディレクトリ)してから、ユーティリティ・メニュー・コマンド([F8])を選択します。

セーブを実行すると、表示しているファイルと同じ階層にセーブされます。

セーブするファイルの日付、時刻は“ Set Date/Time ”(1.1 - 3a)で設定します。



■ 1.1-2a: UTILITY



☞ 「 Hide unknown file 」、 「 Translation 」(1.1 - 1f)

各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1-1c: UTILITY 」を参照してください。

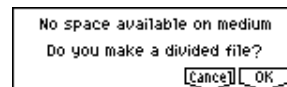
☛ “ Save All ”、“ Save PCG & SEQ ”、“ Save PCG ”でコンビネーションをセーブするときは、ティンバーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)やユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

同様にプログラムをセーブするときは、使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

☛ Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで使用している場合は、“ Save All ”でセーブすることをおすすめします。また“ Save PCG ”および“ Save Sampling Data ”で、プログラムやドラムキット、Samplingモードで作成したマルチサンプルとサンプルを個別にセーブする場合も、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをおすすめします。

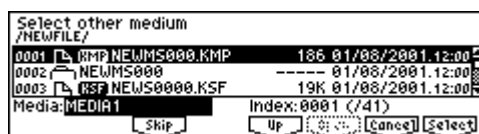
“ Load PCG ”で.PCGファイルをロードする際に、同名の.KSCファイルを同時にロードすることでプログラムやドラムキットがセーブ時の正しいマルチサンプル/サンプルに自動的に対応するようになります。

セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は .KSC、.KMP、.KSFの各ファイルをセーブするときに1枚のスマートメディア等のメディアにデータが入りきらない場合は、No space available on mediumダイアログが表示されます。



セーブ用のスマートメディア等のメディアが複数枚あることを確認して、[F8](“ OK ”)キーを押します。セーブが始まります。

メディアがいっぱいになると次のダイアログが表示されます。スロットからスマートメディアを取り出し、他のスマートメディアを挿入し[MEDIA]キーやファンクション・キーなどでメディアを認識させます。他のSCSIデバイスを指定する場合(別売オプションEXB-SMPL搭載時)は、“メディア・セレクト”(1.1 - 1c)で選択します。



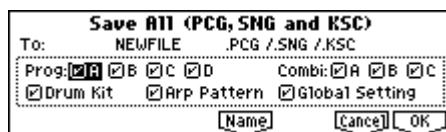
[INC]/[DEC]キー等を操作してメディア・セレクトにセーブする先のメディアを指定します。

[F8](“ Select ”)キーを押します。[F7](“ Cancel ”)キーを押すとセーブが中断されます。このままセーブを終了する場合は[F8](“ OK ”)キーを押します。また、[F3](“ Skip ”)キーを押すと指示されたファイルをスキップし、次のファイルがセーブされます。

Save All (PCG, SNG and KSC)

インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを .PCGファイルとして、ソングを .SNGファイルとして、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)で作成したマルチサンプル、サンプルを .KSCファイルとしてそれぞれメディアにセーブします。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save All ”を選択してダイアログを表示します。



[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞ BG P.43)。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNG、NEWFILE.KSCがメディアにセーブされます。

セーブするデータのチェック・ボックスをチェックします。チェック・ボックスには、プログラムとコンビネーションの各バンク、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングがあり、セーブするデータをチェックします。チェックしないデータは、セーブされません。

セーブするときは[F8](“ OK ”)キーを、セーブしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

1枚のスマートメディア等のメディアにデータが入りきらない場合は、No space available on mediumダイアログが表示されます。「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は…」の手順に従ってセーブを実行してください。

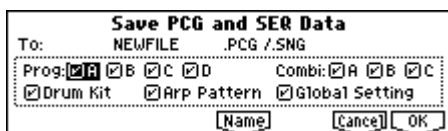
実行すると、カレント・ディレクトリにファイルが作成されます。セーブしたメディアが複数枚に及ぶ場合は、これらのファイルが分けられています。設定したファイル名で作成される.PCG、.SNG、.KSCファイルの他にディレクトリが1つ作成されます。このディレクトリには、NEWFILE.KSCに記述されているファイルがセーブされます。

Save PCG & SEQ

インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを、.PCGファイルとして、ソング、キュー・リストを、.SNGファイルとして、それぞれをメディアにセーブされます。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save PCG & SEQ ”を選択してダイアログを表示します。



[F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(※BG P.43)。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。

セーブするデータのチェック・ボックスをチェックします。チェックしないデータはセーブされません。

☞ Save All (PCG, SNG and KSC):

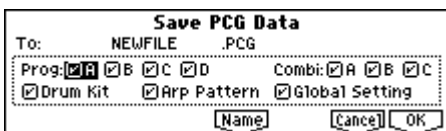
セーブするときは[F8] (“ OK ”)キーを、セーブしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Save PCG

インターナル・メモリーのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを.PCGファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save PCG ”を選択してダイアログを表示します。



[F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(※BG P.43)。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCGがメディアにセーブされます。

セーブするデータのチェック・ボックスをチェックします。チェックしないデータは、セーブされません。

☞ Save All (PCG, SNG and KSC):

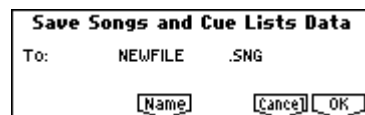
セーブするときは[F8] (“ OK ”)キーを、セーブしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Save SEQ (Songs and Cue Lists)

インターナル・メモリーのすべてのソング、キュー・リストを、.SNGファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

“ Save SEQ ”を選択してダイアログを表示します。



[F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。

セーブするときは[F8] (“ OK ”)キーを、セーブしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

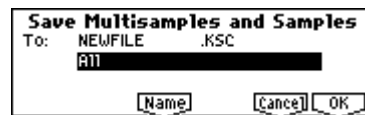
Save Sampling Data (Multisamples and Samples)

マルチサンプル、サンプル・データをコルグ・フォーマットの.KMPファイル、.KSFファイル、およびこれらをまとめる.KSCファイルとしてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

- Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でレコーディング、エディットしたマルチサンプル、サンプル
- Mediaモードでロードしたマルチサンプル、サンプル
- サンプル・データ用RAMメモリー上のマルチサンプル、サンプル

“ Save Sampling Data ”を選択してダイアログを表示します。



“ To ”でセーブする内容を設定します。(すべてコルグ・フォーマットでセーブされます。)

All: サンプル・データ用RAMメモリー上のすべてのマルチサンプル、サンプルを.KMPファイル、.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。All Multisamples: すべてのマルチサンプル、サンプル(マルチサンプルで使用しているサンプル)を.KMPファイル、.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。All Samples: すべてのサンプルを.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

ファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。One Multisample: 選択した1つのマルチサンプルを.KMPファイルとしてセーブします。同時にディレクトリが作成され、マルチサンプルで使用しているサンプルがディレクトリの中の階層にセーブされます。

ファイル名は、.KMPファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。ファイル名の初期状態は、マルチサンプルの16文字の名前の先頭5文字(大文字)+マルチサンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

[例]

000: NewMS_ _ _ _ _000 NEWMS000.KMP

001: 108bpmDrLoop00 108BP001.KMP

One Sample: 選択した1つのサンプルを.KSFファイルとしてセーブします。

ファイル名は、.KSFファイルのファイル名として使用されます。

ファイル名の初期状態は、サンプルの16文字の名前の先頭4文字(大文字)+サンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

[例]

0000: NewSample_0000 NEWS0000.KSF

0001: C#3-EGuitar C#3-0001.KSF

note AIFF(.AIF)、WAVE(.WAV)フォーマットでエクスポートする場合は、ユーティリティ「Export Smpl AIF/WAV」を選択します。

[F5]([Name])キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞BG P.43)。

セーブするときは[F8]([OK])キーを、セーブしないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

🔍 セーブした.KMPファイル、.KSFファイルはユーティリティ「Translation」(1.1 - 1f)をチェックすることで、マルチサンプル名、サンプル名を表示します。メディア内の必要なファイルを探すときに便利です。

Save to Std MIDI File (Save Song as Standard MIDI File)

インターナル・メモリーのソング・データを.MIDファイル(スタンダードMIDIファイル)としてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

「Save to Std MIDI File」を選択してダイアログを表示します。



「Song」でセーブするソングを選択します。

[F5]([Name])キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(☞BG P.43)

ソング名の先頭8文字(大文字)が初期設定として自動的に設定されます。

「Format」で、セーブするスタンダードMIDIファイル・フォーマットを設定します。

0にすると、16トラックのMIDIデータを1トラックにまとめてセーブします。

1にすると、トラックごとにセーブします。

セーブするときは[F8]([OK])キーを、セーブしないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

ここでセーブしたMIDIデータは、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。

ただし、本機で再生するときは、ソングのデータを本機専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので「Save SEQ」でセーブすることをおすすめします。

Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)

受信したエクスルーシブ・データをインターナル・メモリーの残り領域に一度溜め、そのデータを.EXLファイルとしてメディアにセーブします。

インターナル・メモリーは、Sequencerモードでのデータ使用量に影響を受けます。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

「Save Exclusive」を選択します。

エクスルーシブ・データを受信可能な状態になり、次のダイアログが表示されます。



セーブするエクスルーシブ・データを本機へ送信します。

本機がデータを受信している間は、「Status=RECEIVING MIDI DATA」を表示します。受信を終了すると、受信したデータ・サイズと受信可能なデータ・サイズが書き変わります。

表示が「Status=AWAITING MIDI DATA」となり、続けてエクスルーシブ・データを本機へ送信することもできます。受信中は[F7]([Cancel])キー、[F8]([OK])キーは押せません。

[F5]([Name])キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します。(☞BG P.43)

セーブするときは[F8]([OK])キーを、セーブしないときは[F7]([Cancel])キーを押します。

Export Smpl AIF/WAV (Export Samples as AIFF/WAVE)


Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)でレコーディングやエディットした、またMediaモードでロードした、サンプル・データ用RAMメモリー上のサンプル・データを、AIFFまたはWAVEフォーマットのサンプル・ファイルとしてメディアにエクスポート(書き出し)します。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

note 通常、サンプル・データの保存は、Save AllやSave Sampling DataでのKORGフォーマット(.KSC、.KMP、.KSF)でセーブすることをおすすめします。サンプル・データ用RAMメモリー上にあるマルチサンプル、およびマルチサンプルで使用しているサンプル等の状態を管理してセーブすることができます。コンピューター等のAIFF、WAVEフォーマット対応アプリケーションで、本機でサンプリングやエディットしたサンプルを使用する場合に「Export Smpl AIF/WAV」を使用します。

🔍 「Export Smpl AIF/WAV」では、マルチサンプル・ファイルはエクスポートされません。エクスポートされたAIFF、WAVEフォーマット・サンプルは、再度ロードすることができますが、セーブ時のサンプル・ナンバーとロード時のサンプル・ナンバーが異なる場合、マルチサンプル各インデックスでのサンプルの選択等の再設定が必要になる場合があります。また、「Export Smpl AIF/WAV」では、Samplingモードで設定した以下のパラメータ情報が失われます。

- ・サンプル・ネーム
- ・ループ・チューン(SMPL 3.1 - 1b, 「Tune: Loop Tune」)
- ・リバース(SMPL 3.1 - 1b, 「Rev: Reverse」)

 本機上でステレオ扱いとなっているサンプルは、L/R独立した2つのファイルとしてエクスポートされます。

“ Export Smpl AIF/WAV ”を選択してダイアログを表示します。



“ Format ”でエクスポートするファイル・フォーマットをAIFFまたはWAVEから選択します。


[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ファイル名を設定します(☞BG P.43)。

“ To ”でエクスポートする内容を設定します。

One Sample: 選択した1つのサンプルをエクスポートします。ファイル名は、.AIFまたは.WAVファイルのファイル名となります。ファイル名の初期状態は、サンプルの16文字の名前の先頭4文字(大文字)+サンプル・ナンバーが自動的にセットされます。

[例]

0000: NewSample_0000 NEWS0000.AIF
0001: C#3-EGuitar C#3-0001.WAV

 エクスポートするサンプル・データが、1枚のスマートメディア等のメディアに入りきらない場合は、エクスポートできません。

All Samples: すべてのサンプルをエクスポートします。ファイル名は設定できません。サンプルの16文字の名前の先頭4文字(大文字)+サンプル・ナンバーがファイル名として自動的に付けられます。

Samples in One Multisample: 選択したマルチサンプルで使用している全てのサンプルをエクスポートします。


ファイル名は、5文字のみ設定可能です。ファイル名5文字+マルチサンプルでのインデックス・ナンバー(001~128)が自動的に設定されます。

ファイル名の初期状態は、MS+マルチサンプル・ナンバー(000~999)が自動的にセットされます。

[例]

000: NewMS_____000:
インデックス001で選択されたサンプル MS000001.AIF
インデックス002で選択されたサンプル MS000002.AIF

001: 108bpmDrLoop00:
インデックス001で選択されたサンプル MS001001.AIF
インデックス002で選択されたサンプル MS001002.AIF

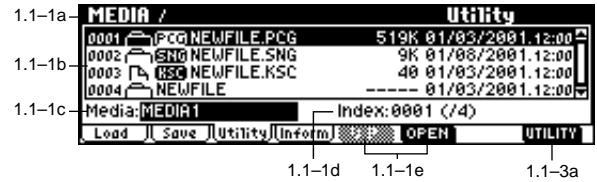
 All Samples、Samples in One Multisampleでのエクスポート時に、1枚のスマートメディア等のメディアにすべてのサンプル・データが入りきらない場合、別のダイアログが表示され、次のメディアを指定します(☞「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は」)。ただしこのとき、1つのサンプルがメディアの容量より大きい場合はエクスポートできません。容量の大きなメディアを指定するか、“ Skip ”を押してそのサンプルのエクスポートをやめ、次のサンプルをエクスポートします。

エクスポートするときは[F8](“ OK ”)キーを、エクスポートしないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

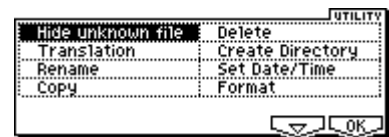
1.1-3: Utility

選択したメディア、ファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、日付と時刻等の設定を行います。

メディア、ファイルを選択してから、ユーティリティ・メニュー([F8])を選択します。



■ 1.1-3a: UTILITY

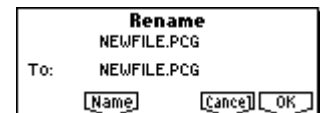


☞ 「 Hide unknown file 」、「 Translation 」(1.1 - 1f)
各ユーティリティの選択方法は「 PROG 1.1-1c: UTILITY 」を参照してください。

Rename

選択したファイル、ディレクトリの名前を変更します。
DOSファイル、DOSディレクトリを選択しているときのみ有効です。

“ Rename ”を選択してダイアログを表示します。



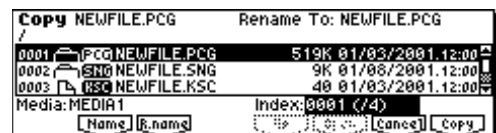
[F5](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、名前を変更します(☞BG P.43)。

リネームを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、リネームを実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

Copy

選択したファイル、ディレクトリをコピーします。
DOSファイル、DOSディレクトリを選択しているときのみ有効です。

“ Copy ”を選択してダイアログを表示します。



ダイアログ左上の「 Copy 」には 選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。

コピーするファイル、ディレクトリを変更する場合、[F2](“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、コピーするファイル名を設定します(☞BG P.43)。

[F2] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定するときに、「*」や「?」をワイルド・カードとして設定することができます。例えば、NEWFILE 1.PCGをNEWFILE 1.*と設定してコピーを実行すると、NEWFILE 1.PCG、NEWFILE 1.SNG、NEWFILE 1.KSC、...というようにNEWFILE 1.までのファイル名が同じで、拡張子のみが異なるすべてをまとめてコピーできます。

例:

NEWFILE 1.*の場合:NEWFILE 1.PCG、NEWFILE 1.SNG、NEWFILE 1.KSC、...

NEWFILE?.PCGの場合: NEWFILE 1.PCG、NEWFILE 2.PCG、NEWFILE 3.PCG、...

ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリはコピーされません。

[F5] (“ UP ”)キー、[F6] (“ OPEN ”)キーでコピー先のディレクトリを選択します。他のSCSIデバイスを指定する場合は、「メディア・セレクト」(1.1 - 1c)で選択します。(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

コピー先ディレクトリの選択時、.PCGまたは.SNGファイルを開くことはできません。.PCGまたは.SNGファイルに対して[F6] (“ OPEN ”)キーは使えません。

ファイル、ディレクトリ名を変更してコピーするときは、[F3] (“ R.Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定します(☞BG P.43)。ワイルド・カードを使用して複数ファイルを同時にコピーする場合は、ファイル名の変更はできません。

コピーするときは[F8] (“ OK ”)キーを、コピーしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

「メディア・セレクト」で選択したメディアが、リムーバブル・メディア(スマートメディア、MOディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア)の場合、同一ドライブ上での別メディア間でのコピーはできません。

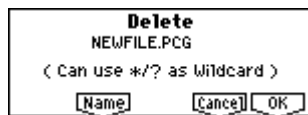
Delete

選択したファイル、ディレクトリを削除します。

ディレクトリを選択した場合、そのディレクトリ内にファイルが存在しないときに削除できます。

DOSファイル、ディレクトリを選択しているときのみ有効です。

“ Delete ”を選択してダイアログを表示します。



“ Delete ”には選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。削除するファイル、ディレクトリを変更する場合、[F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、削除するファイル、ディレクトリ名を設定します。(☞BG P.43)
(Can use */? as Wildcard): [F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、削除するファイル名を設定するときに、「*」や「?」をワイルド・カードとして設定することができます。ファイル名が同じで拡張子が違う複数のファイルや、ファイル名の一部が同じファイルなどをまとめて削除するときに使用します。(☞“ Copy ” (1.1 - 3a))

ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリは削除されません。

削除するときは[F8] (“ OK ”)キーを、削除しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Create Directory

カレント・ディレクトリに、新規ディレクトリを作成します。

“ Create Directory ”を選択してダイアログを表示します。



[F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、ディレクトリ名を設定します(☞BG P.43)。

ディレクトリを作成するときは[F8] (“ OK ”)キーを、ディレクトリを作成しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

Set Date/Time

セーブ時の日付と時刻を設定します。

“ Set Date/Time ”を選択してダイアログを表示します。



各パラメータを設定します。

“ Year ” 1980 ~ 2079

“ Month ” 1 ~ 12

“ Day ” 1 ~ 31

“ Hour ” 0 ~ 23

“ Minute ” 0 ~ 59

“ Second ” 0 ~ 59(ファイルにつけられる秒は偶数値のみ)

設定するときは[F8] (“ OK ”)キーを、設定しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

ディレクトリ・ウインドウ上に秒(“ Second ”)は表示されません。

Format

スマートメディアや外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SMPL搭載時)などの、選択したメディアをフォーマットします。設定したボリューム・ラベル(メディアごとの名前)がメディアに付きます。ここで付けたボリューム・ラベルは、「メディア・セレクト」(1.1 - 1c)に表示されます。ボリューム・ラベルは11文字以内です。

フォーマットを行うと、メディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

フォーマット実行後、[COMPARE]キーを押しても元には戻りません。

スマートメディアをフォーマットするときは、スマートメディア・スロットに、フォーマットするスマートメディアを挿入します。

「メディア・セレクト」(1.1 - 1c)で、フォーマットするメディアを選択します。(別売オプションEXB-SMPLで外部SCSIデバイスを接続していない場合は、この手順を無視してください。)

“ Format ”を選択してダイアログを表示します。



[F5] (“ Name ”)キーでテキスト・ダイアログに移り、“ Volume Label ”(ボリューム・ラベル)を設定します(☞BG P.43)。

ダイアログを表示すると、“ Volume Label ”にはフォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないメディア、またはDOS以外のメディアが挿入された場合は、「 NEW VOLUME 」と表示されます。

初期化するフォーマットを設定します。通常、Quick Formatで初期化し、「 Media not Formatted 」のエラー・メッセージが表示される場合はFull Formatで初期化してください。

Quick Format: メディアがすでに物理フォーマットされている場合に選択します。メディアのシステム領域の初期化だけで済むので、時間がかかりません。

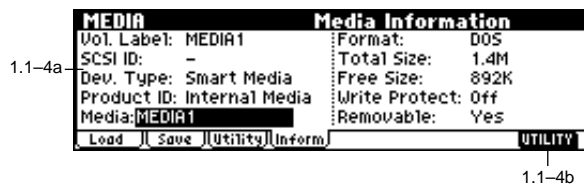
Full Format: 物理フォーマットされていないメディアに対してフォーマットをする場合に選択します。また、メディアへの書き込みエラーが頻繁に発生する場合、このフォーマットを実行してください。

note 通常、512バイト/ブロックの物理フォーマットされたSCSIメディアに対してはFull Formatをかける必要はありません。Quick Formatを実行してください。

! 512バイト/ブロック以外のメディア(640Mバイト、1.3GバイトのMO等)に対してのフォーマットはできません。

フォーマットするときは[F8] (“ OK ”)キーを、フォーマットしないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。別売オプションEXB-SMPL搭載時、接続された外部SCSIデバイスは4GBまでフォーマットできます。

1.1-4: Media Information



1.1-4a: Media (メディア・セレクト)

“ メディア・セレクト ”で選択しているメディアの情報を表示します。

☞ 1.1 - 1c: メディア・セレクト

Vol. Label (Volume Label):

設定されているボリューム・ラベルです。

SCSI ID:

設定されているSCSI IDです。本体スマートメディア・スロットを選択しているときは、「 - 」を表示します。

Dev. Type (Device Type):

メディアの種類です。

Product ID:

Vendor ID、Product、Product Version 等です。

Format (Format Type):

フォーマットの種類です。フォーマットされていないときは、「 Unformatted 」を表示します。

Total Size:

メディアの容量(Byte単位)です。

Free Size:

メディアの空容量(Byte単位)です。

Write Protect:

メディアのライト・プロテクトの状態です。プロテクトがかかっているとき「 On」、かかっていないとき「 Off」を表示します。

Removable (Supports Removable):

選択されたデバイスのメディアがリムーバブル・メディア(スマートメディア、MOディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア)のとき「 Yes」を表示します。固定メディアの場合、「 No」を表示します。

1.1-4b: UTILITY



Scan SCSI device

別売オプションEXB-SMPL搭載時、接続したSCSIデバイスの再マウントが可能です。

“ Scan SCSI device ”を選択します。

現在接続されているSCSI機器の再検索を開始します。再検索が終了すると、接続可能なSCSIデバイスが、“ メディア・セレクト ”で選択できます。

! 本機およびSCSI機器の電源が入っている状態で、SCSIケーブルの抜き差しは絶対に行わないでください。致命的な故障の原因となります。



7. Effect Guide

Overview

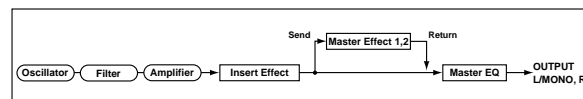
本機のエフェクトは、1系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のマスターEQ(Stereo 3Band EQ)と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。インサート・エフェクト、マスター・エフェクトには89種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

エフェクト 89 種の分類

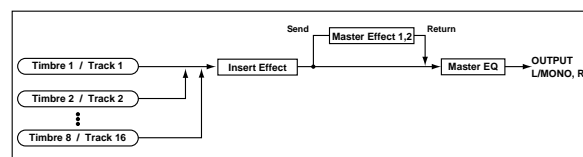
00 - 15	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
16 - 31	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
32 - 40	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
41 - 51	アーリー・リフレクション、ディレイ系
52 - 57	リバース系
58 - 89	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ & モノ・チェーン・エフェクト

1. 各モードでのエフェクトについて

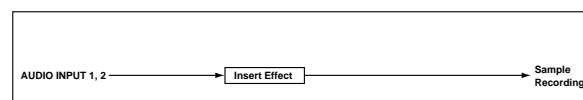
Program モードでは、オシレータ(OSC)の出力音を、フィルター(Filter)、アンプ(Amp)で音作りするとともに、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバース等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO, R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行います。



Combination、Sequencer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モードではコンネクションごとに、Sequencerモードではソングごとにそれぞれ行います。

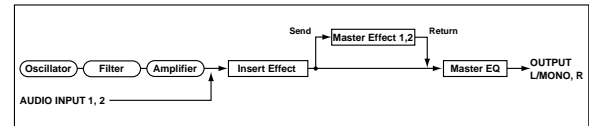


別売オプションEXB-SMPL搭載時、SamplingモードではAUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Samplingモードでの設定は、SMPL 1.1: Recording, Input/Pref(SMPL1.1 - 3)で行います。ここで設定はSamplingモードだけで有効となります。



別売オプションEXB-SMPL搭載時、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音はSamplingモード以外のモードでも有効です。Program、Combination、Sequencerの各モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。GLOBAL 1.1: System, Audio In(Setup for COMBI, PROG, SEQ) (GLOBAL1.1 - 4)でAUDIO INPUT 1、2からの外部入力に関する設定を行います。

これらのモードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に、本機のエフェクトを2イン/4アウトで使用することができます。



AUDIO INPUT1、2からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメータの設定によっては、発振する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメータを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

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*1を本機のコントローラやMIDIメッセージを使ってエフェクトのかけ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・タイム等をアルベジェ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.217)を参照してください。

*1 **D^{mod}** マークが付いているエフェクト・パラメータ(P.164 ~)を指します。

*2 **Sync** マークが付いているエフェクト・パラメータ(P.168 ~)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、過入力のととき音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は、下表のとおりです。

Program モード

入力	OSC1/2 High, Low Level (PROG 2.1)
	Filter1/2 Trim (PROG 4.1, 4.2)
	Amp1/2 Level (PROG 5.1, 5.2)
	OSC1/2 Send1/2 (PROG 7.1)
	Effect Trimパラメータ *1 (PROG 7.1, 7.2)
出力	Effect W/Dパラメータ (PROG 7.1, 7.2)
	Rtn1/2 (Return1, 2) (PROG 7.2)

Combination モード

入力	Volume (COMBI 1.1, 2.1)
	S1/2 (Send1/2) (COMBI 7.1)
	Effect Trimパラメータ *1 (COMBI 7.1, 7.2)
出力	Effect W/Dパラメータ (COMBI 7.1, 7.2)
	Rtn1/2 (Return1, 2) (COMBI 7.2)

Sequencer モード

入力	Volume (SEQ 1.1)
	S1/2 (Send1/2) (SEQ 7.1)
	Effect Trimパラメータ *1 (SEQ 7.1, 7.2)
出力	Effect W/Dパラメータ (SEQ 7.1, 7.2)
	Rtn1/2 (Return1, 2) (SEQ 7.2)

Sampling モード (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

入力	リア・パネル AUDIO INPUT LEVEL
	Input1/2 Lvl (Level) (SMPL 1.1)
	Effect Trimパラメータ *1 (SMPL 7.1)
出力	Effect W/Dパラメータ (SMPL 7.1)

Global モード *2 (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

入力	リア・パネル AUDIO INPUT LEVEL
	Input1/2 Level (GLOBAL 1.1)
	Input1/2 Send1/2 (GLOBAL 1.1)

*1: エフェクトによっては、このパラメータを持たないものがあります。

*2: Sampling モード以外での Audio Input Levelを設定します。

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。



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。

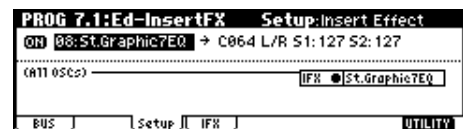
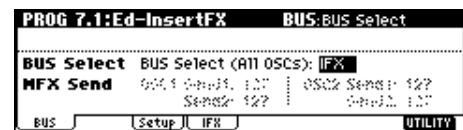
各モードの7.1: Ed - InsertFX(またはInsert FX), Setupページの“On/Off”でON, Offを切り替えます。Offのときは、エフェクトをバイパスします。00: No Effectと同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

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 1.1 - 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 2.1 - 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 7.1 - 1a)で、オシレータ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、AUDIO OUTPUT (MAIN) 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: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2へ送ります(「Individual Output」(P.162))。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: AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2へ出力しません(マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT

(MAIN)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を選びます。

MFX Sendの“ Send1 ”、“ Send2 ”(PROG 7.1 - 1a)で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。“ BUS Select ”(PROG 7.1 - 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 7.1 - 2)で設定します(「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。

ドラムス・プログラムの場合

プログラムの“ Oscillator Mode ”(PROG 2.1 - 1a)がDrumsのときに、“ Use DKit Setting ”(PROG 7.1 - 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 5.1 - 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AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, Rに送るとい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 7.1 - 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, Sequencer モード

ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer)の各“ BUS Select ”(COMBI 7.1 - 1a, SEQ 7.1 - 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。

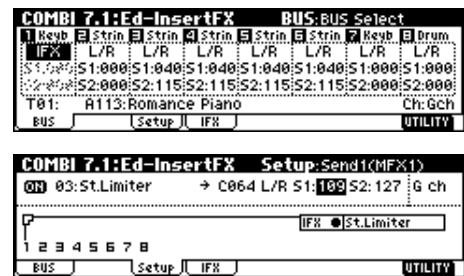
Programモードと同様に、ティンバー/トラックごとにL/R、IFX、1、2、1/2、Offから選択します。

“ 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(「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.159)。

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、AUDIO OUTPUT (MAIN) 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。



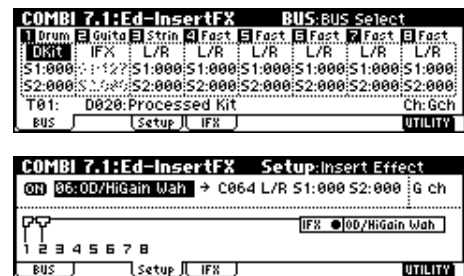
ドラムス・プログラムの場合

ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer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 5.1 - 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 ”でDKitを設定時、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。

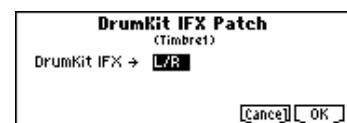
例えば、ティンバー1にドラムス・プログラム、ティンバー2に通常のプログラムを配置し、“ BUS Select ”は、ティンバー1がDKit、ティンバー2がIFXにそれぞれ設定した例です。ティンバー1はDKitに設定しているため、ドラムキットの“ BUS Select ”(GLOBAL 5.1 - 3a)の設定が有効です。



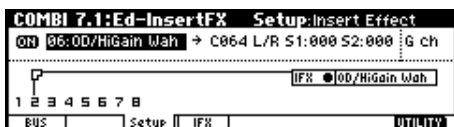
例えばスネア系をIFXに設定してある場合、ドラムス・プログラムのエフェクトにティンバー2で使用されているインサート・エフェクトを使用したくない場合などは“ DrumKit IFX Patch ”を使用します。ユーティリティ“ DKit IFX Patch ”を選び、ドラムキットのIFXをL/Rに一時的に送ります。[F8](“ OK ”)キーを押して実行すると、スネア系はL/Rに送られます。

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



2-3. Samplingモード (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に対して、インサート・エフェクトをかけてサンプリングをすることができます。

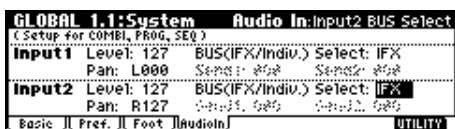
“BUS(IFX) Select”(SMPL 1.1 - 3a)で、Input 1、2それぞれのバスを設定します。L/R、IFX、Offより選択します。1、2、1/2(OUTPUT 1、2への出力)は選択できません。

次図の例では、Input 1、2からの外部入力音をIFXへ送ります。インサート・エフェクトの設定は他のモード同様に、SMPL 7.1: Insert Effectで行い、外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。



2-4. Audio Input (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

Program、Combination、Sequencerの各モードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に対して、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQをかけることができます。GLOBAL 1.1: System、Audio Inページの設定に従って、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音が本機のエフェクトにルーティングされます。



“BUS (IFX/Indiv.) Select”(GLOBAL 1.1 - 4a/b)で、Input 1、2それぞれのバスを設定します。L/R、IFX、1、2、1/2、Offより選択します。

“Send 1”、“Send 2”は、“BUS (IFX/Indiv.) Select”(GLOBAL 1.1 - 4a/b)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(「3. ミキサー(Mixer)」)。

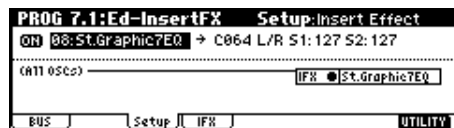
ここでの設定は、Samplingモードでは無効になります。Samplingモードの設定は、「2-3. Samplingモード」を参照ください。

インサート・エフェクトの設定は、Program、Combination、Sequencerモードごとの7.1: Ed - InsertFX(またはInsert FX)で行います。Input 1、2からの外部入力音に対して、本機のエフェクトを2イン/4アウトのエフェクターとして使用することができます。

3. ミキサー (Mixer)

各モードともに7.1: 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。

Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)ではマスター・エフェクトの使用、INDIVIDUAL 1、2への出力はできません。従って、ここではインサート・エフェクト通過後のパンのみを設定します。



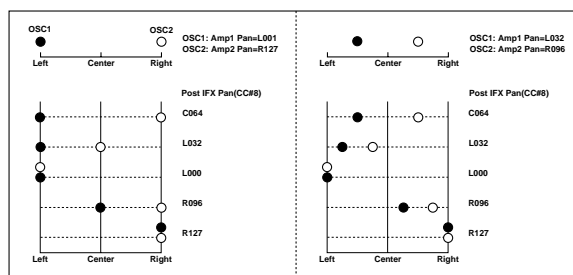
3-1. Pan (CC#8)

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

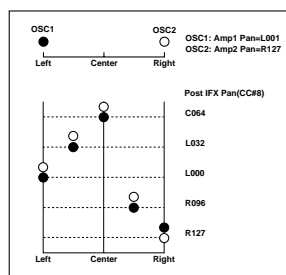
インサート・エフェクトがStereo In - Stereo Outの場合は(「イン/アウト(In/Out)」)、C064に設定することでオシレータ(PROG 5.1 - 1、PROG 5.2 - 1)、ティンバー(COMBI 1.1 - 3、2.1 - 2)、トラック(SEQ 1.1 - 4/5)やオーディオ・インプット(別売オプションEXB-SMPL搭載時、SMPL 1.1 - 3、GLOBAL 1.1 - 4)の“Pan”(上記参照)の設定が有効になります。

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、ティンバー、トラック、オーディオ・インプット(別売オプションEXB-SMPL搭載時)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)”(7.1 - 1)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。AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1、2へ出力するときは1、2、1/2を選択します(「Individual Output」P.162)。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、AUDIO OUTPUT(MAIN)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 7.1 - 1 MFX Sendの「Send1」、「Send2」、COMBI 7.1 - 1の「S1 (Send1(MFX1))」、「S2 (Send2(MFX2))」、SequencerモードのSEQ 7.1 - 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。(別売オプションEXB-SMPL搭載時、Program、Combination、Sequencerモードでのオーディオ・インプットのセンド・レベルは、GLOBAL 1.1 - 4a/bで設定します)

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・パラメータを本機のコントローラや外部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/Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 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「*」が付きます。Gch: グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 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。

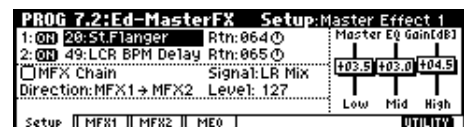
4-3. Sequencerモード

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「*」が付きます。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)」)。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「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。



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7.2: 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。

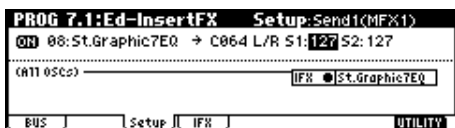
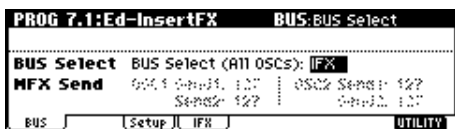
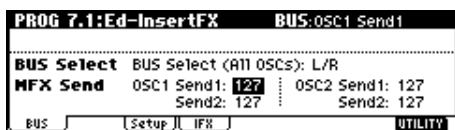
MIDI MFX1、2は、この「On/Off」の設定とは別に、MIDIコントロール・チェンジCC#94(MFX1)、CC#95(MFX2)の受信でオフにできます。値が0でオフ、1 ~ 127で元の設定に戻ります。また、「FX SW」(GLOBAL 1.1 - 1b)でも同様にMFX1、MFX2をオフにできます。グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(GLOBAL 2.1 - 1a)でコントロールします。

2. ルーティング (Routing)

マスター・エフェクトは、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)以外のどのモードでも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(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer)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プを深くかけ、ストリングスには浅くかけ、ベース音にはリバープ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 7.1 - 1a MFX Send の“Send1”、“Send2”またはIFX通過後のPROG 7.1 - 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 7.1 - 1a MFX Send の“Send1”、“Send2”が有効です。オシレータ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 7.1 - 2a, “S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”が有効です。“BUS Select”が1、2、1/2のとき、オシレータは直接AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1、2へ出力します(「Individual Output」P.162)。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 2.1 - 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 2.1 - 1a)がDrumsのときに、“Use DKit Setting”(PROG 7.1 - 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 5.1 - 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 5.1 - 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 7.1 - 2a)が有効です。

“S2(Send2(MFX2))”(PROG 7.1 - 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 7.1 - 1a, MFX Send)またはIFX通過後の“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(PROG 7.1 - 2a)が有効です。

2-2. Combination, Sequencer モード

ティンバー(Combination)/トラック(Sequencer)の各“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(7.1 - 1(2)a)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 7.1 - 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

$$\text{OSC1 Send1} = 127(100\%) * 064(50\%) = 064(50\%)$$

$$\text{OSC1 Send2} = 064(50\%) * 127(100\%) = 064(50\%)$$

$$\text{OSC2 Send1} = 064(50\%) * 064(50\%) = 032(25\%)$$

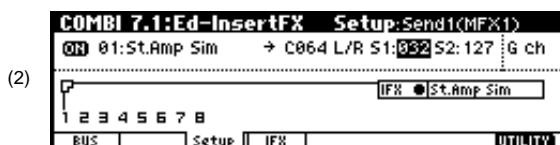
$$\text{OSC2 Send2} = 127(100\%) * 127(100\%) = 127(100\%)$$

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“S1(MFX1)”、“S2(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・オシレータのセンド・レベルとここでのセンド・レベルをかけた値となります)。



ドラムス・プログラムの場合


Combinationモードでティンバーに、Sequencerモードでトラックに、それぞれドラムス・プログラムを選んでいるときは、“BUS Select”でDKitが選択できます。設定すると“BUS (BUS Select)”(GLOBAL 5.1 - 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))”をかけた値となります(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 7.1 - 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。

2-3. Sampling Mode (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

Samplingモードではマスター・エフェクト、マスターEQは使用できません。

2-4. Audio Input (別売オプションEXB-SMPL搭載時)

Program、Combination、Sequencerの各モードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に対してインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQをかけることができます。GLOBAL 1.1: System、Audio Inページでの設定に従って、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音が本機のエフェクトにルーティングされます。Input1、2は、“Send1”、“Send2”(GLOBAL 1.1 - 4a/b)の値により、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(「3. ミキサー (Mixer)」)。1、2、1/2に設定しているときは、センド・レベル1、2が無効になります。

 ここでの設定は、Samplingモードでは無効になります。

マスター・エフェクト、マスターEQは、プログラム、コンビネーション、ソングごとに7.2: Ed - MasterFX(またはMaster FX)で設定します。

3. ミキサー (Mixer)

センド・レベルで、オシレータ(Program)、ティンバー(Combination)、トラック(Sequencer)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7.2: 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)”の設定値をかけたレベルがL/Rバスに送られ、7.1 - 1a “BUS Select”L/R、または7.2 - 1a “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プ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]

AUDIO OUTPUT (MAIN) 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・パラメータを本機のコントローラや外部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¹⁾ MIDI Channel ” (GLOBAL 2.1 - 1a) でコントロールします。

Combination、Sequencerモードでは、MFX1、MFX2のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各Setupページ²⁾ 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¹⁾ MIDI Channel ” (GLOBAL 2.1 - 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、AUDIO OUTPUT (MAIN) 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。AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rに出力します。各パラメータについてはP.209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AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)があります。

オシレータ (Program)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer)の出力やインサート・エフェクト通過後の出力を自在にAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)へルーティングできます。

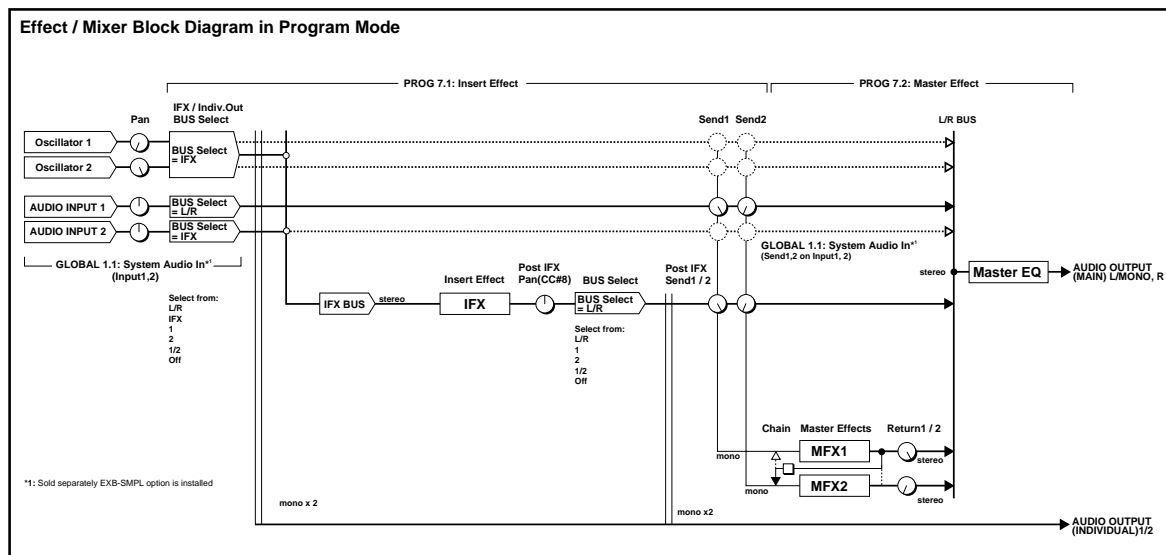
Program、Combination、Sequencerの各モードの“ BUS Select ” (7.1 - 1a)でAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)へルーティングします。

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7.1: Ed - InsertFX(またはInsert FX)、Setupページの“ BUS Select ”で設定します。

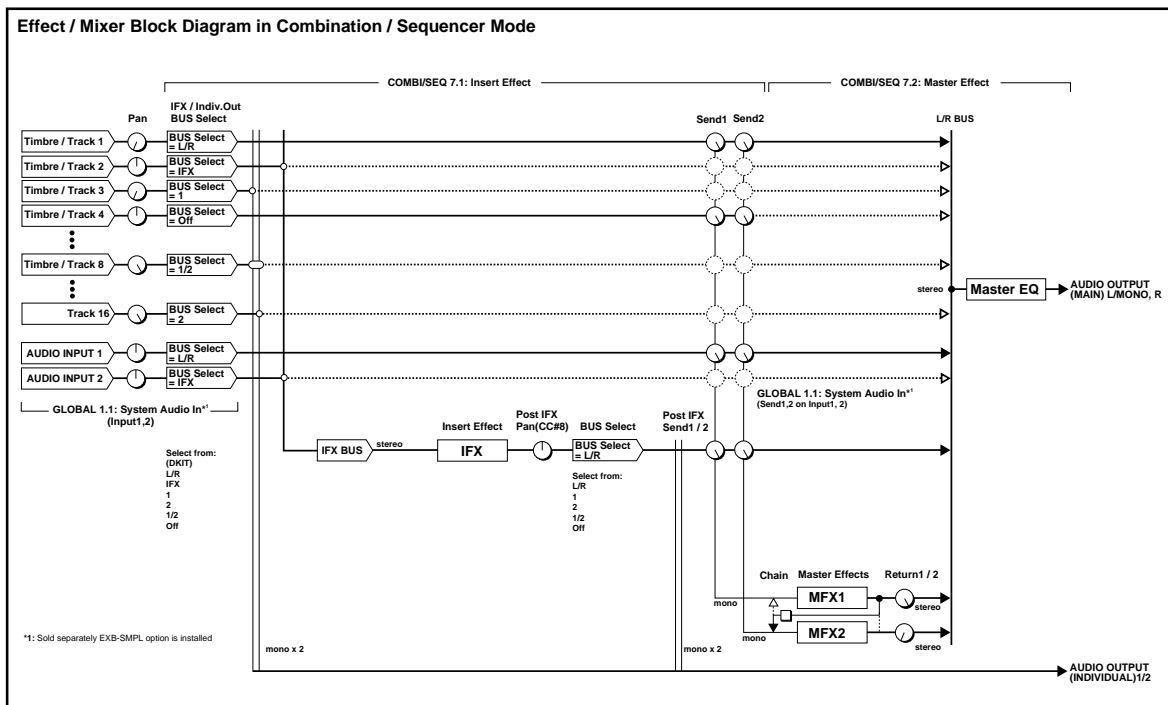
1、2: AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1または2へモノラルでルーティングします。

1/2: AUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1と2へステレオでルーティングします。

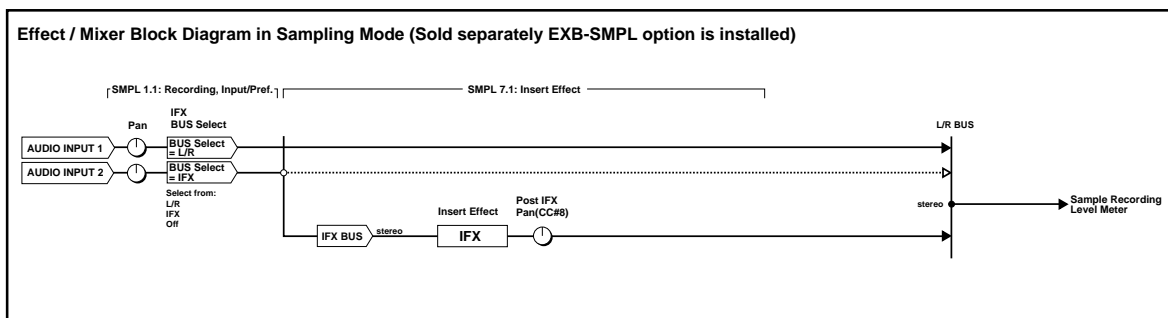
Programモード



Combination、Sequencer モード



Sampling モード (別売オプション EXB-SMPL 搭載時)



Filter/Dynamic

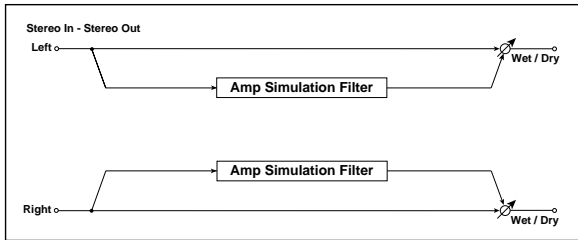
フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト

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)

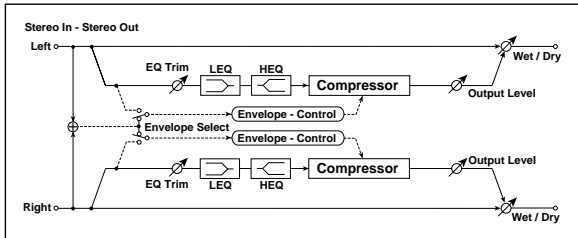
ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。実際にギター・アンプを鳴らしているようリアルなサウンドが得られます。ギターだけでなくオルガン、ドラムスなどにも効果的です。



a	Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	W/D (Wet/Dry) 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

02: St.Compressor (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して、音のつづをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラム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) 左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity 感度	1...100
c	Attack アタックの強さ	1...100

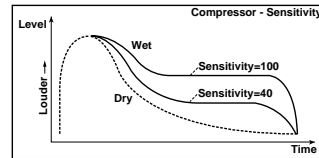
d	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100
	(Source) コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
e	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
g	W/D (Wet/Dry) 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: 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。

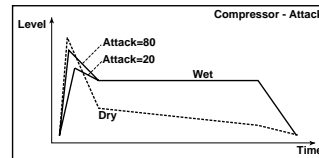
b: Sensitivity, d: Level

“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、小さなレベルの音を持ち上がります。“Sensitivity”を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Level”で最終的な音量を調節します。



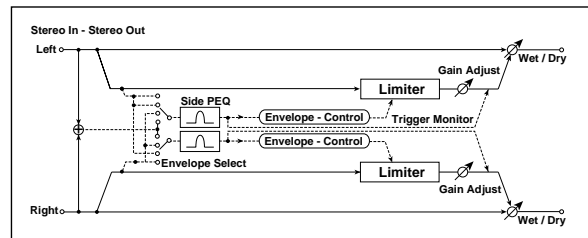
c: Attack

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	

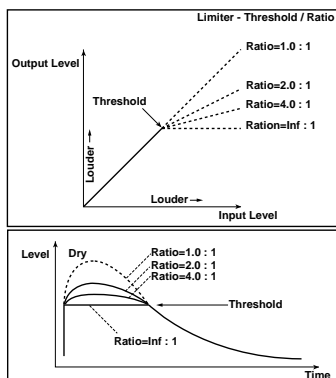
a: Envelope

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。

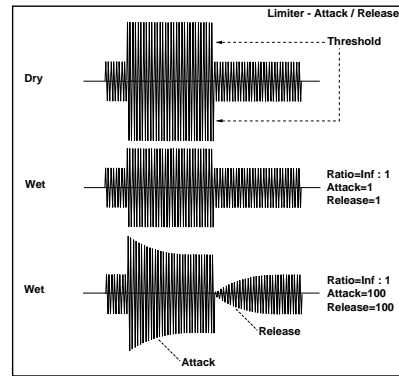
b: Ratio, c: Threshold, i: G.Adj

“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りますようになります。



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。

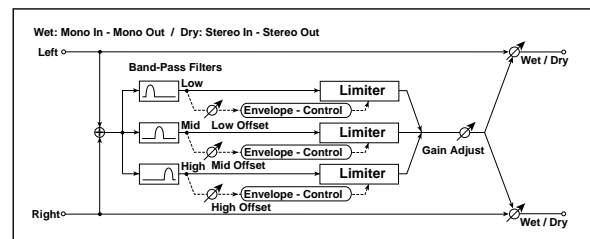
リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

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	

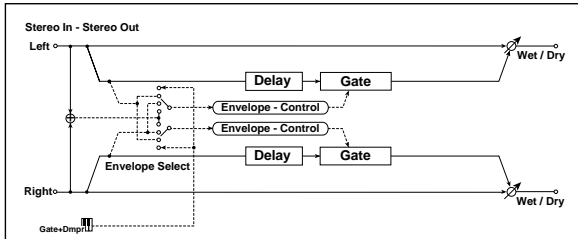
e: Low Offset, f: Mid Offset, g: High Offset

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	<input type="checkbox"/> Off, <input type="checkbox"/> Dmod
b	Env. Dmod Src Off...G2+Dmp 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	<input type="checkbox"/> Off, <input type="checkbox"/> G2+Dmp
c	Threshold 0...100 ゲートのかかるレベル	<input type="checkbox"/> 0, <input type="checkbox"/> 100
d	Attack 1...100 アタック・タイム	<input type="checkbox"/> 1, <input type="checkbox"/> 100
e	Release 1...100 リリース・タイム	<input type="checkbox"/> 1, <input type="checkbox"/> 100
f	Polarity +, - ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	<input type="checkbox"/> +, <input type="checkbox"/> -
g	Delay (Delay Time) 0...100ms ゲート入力のディレイ・タイム	<input type="checkbox"/> 0, <input type="checkbox"/> 100ms
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	<input type="checkbox"/> Dry, <input type="checkbox"/> 1:99, <input type="checkbox"/> 99:1, <input type="checkbox"/> Wet
	(Source) Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	<input type="checkbox"/> Off, <input type="checkbox"/> Tempo
	(Amount) -100...+100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	<input type="checkbox"/> -100, <input type="checkbox"/> 0, <input type="checkbox"/> +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で決めるか、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。

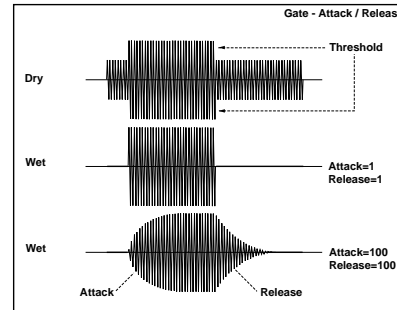
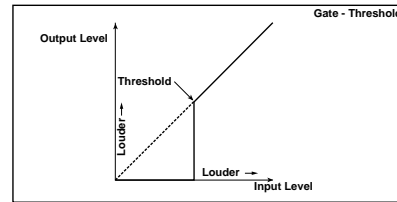
f: Polarity

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閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

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。

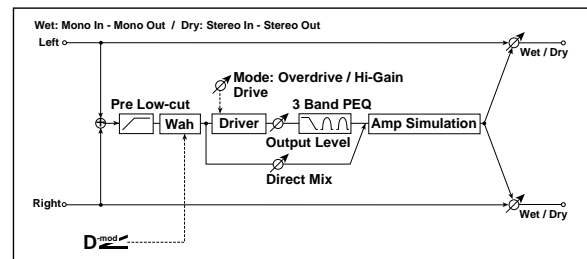


g: Delay

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 Off, On ワウのオン / オフ	<input type="checkbox"/> Off, <input type="checkbox"/> On
a	(Source) Off...Tempo ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース	<input type="checkbox"/> Off, <input type="checkbox"/> Tempo
	(Sw) Tggl, Mmnt 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	<input type="checkbox"/> Tggl, <input type="checkbox"/> Mmnt
b	SweepRng (Wah Sweep Range) -10...+10 ワウのレンジ	<input type="checkbox"/> -10, <input type="checkbox"/> 0, <input type="checkbox"/> +10
	Src (Source) Off...Tempo ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	<input type="checkbox"/> Off, <input type="checkbox"/> Tempo
c	Mode (Drive Mode) Overdrive, Hi-Gain オーバードライブ / ハイゲインディストーションの切り替え	<input type="checkbox"/> Overdrive, <input type="checkbox"/> Hi-Gain
	Drive 1...100 歪み具合	<input type="checkbox"/> 1, <input type="checkbox"/> 100
d	Pre Low-cut 0...10 ディストーションの入力での低域カット量	<input type="checkbox"/> 0, <input type="checkbox"/> 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(シェルビングタイプ)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
	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

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り、ジョイスティックを倒したときだけオンになります。

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、ペダルを踏んだり、ジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオン / オフします。

b: SweepRng, b: Src

ワウの中心周波数のスweepする範囲を設定します。- の値では、スweep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。

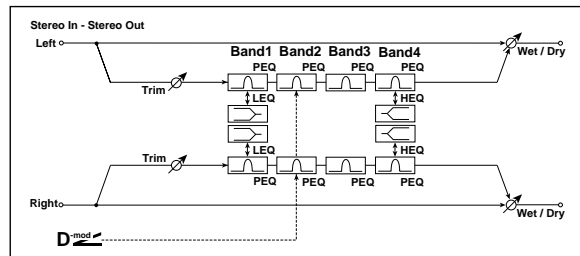
g: Q, h: Q

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)

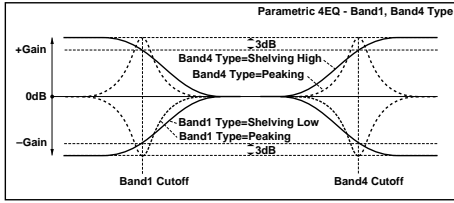
ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。



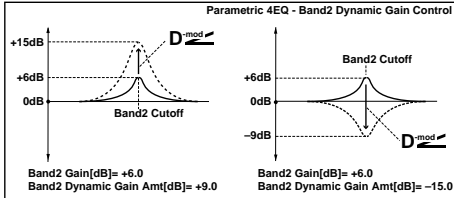
a	Trim 入力レベル	0...100
b	B1 Type (Band1 Type) バンド1のタイプ	Peaking, Shelving-Low Fx:06
c	B4 Type (Band4 Type) バンド4のタイプ	Peaking, Shelving-High Fx:06
d	B2 Dyn.G Src (Band2 Dynamic Gain Source) バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:06
	(Amount) バンド2のゲインのモジュレーション量	- 18... + 18dB Fx:06, D ^{mod}
e	B1 (Band1 Cutoff) 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	- 18.0... + 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。

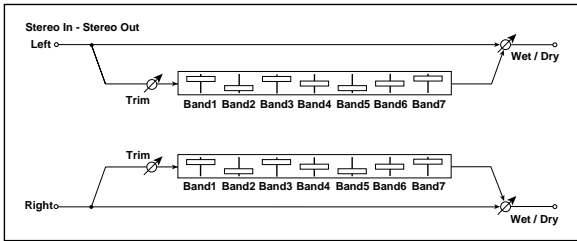


d: B2 Dyn.G Src, d: (Amount), f: G
 バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。



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。

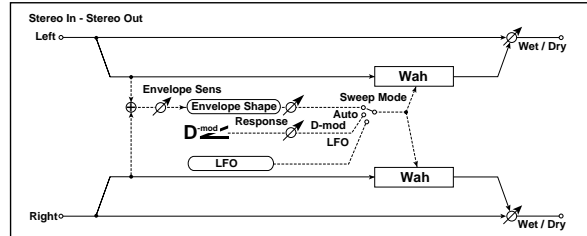


a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High 各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	
b	Trim 入力レベル		0...100
c	(Band1) バンド1のゲイン		- 18.0... + 18.0dB
d	(Band2) バンド2のゲイン		- 18.0... + 18.0dB
e	(Band3) バンド3のゲイン		- 18.0... + 18.0dB
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) 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
 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)

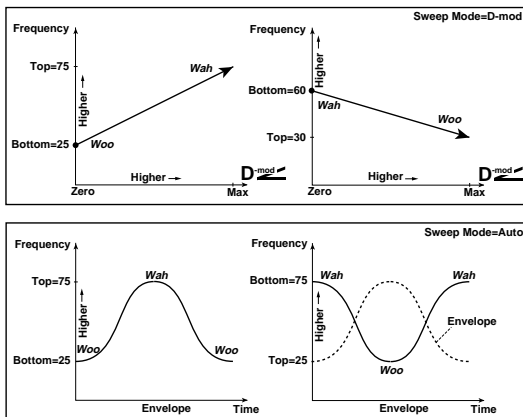
ピンチー・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



a	FreqBottm (Frequency Bottom) ワウの中心周波数の下限	0...100	
	FreqTop (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限	0...100	
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	
	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	Response Swp Mode=Auto, Dmod時の反応の速さ	0...100	
d	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) オート・ワウの感度	0...100	
e	Envelope Shape オート・ワウのスィープカーブ	- 100... + 100	
f	lfoF (LFO Frequency) 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	
g	(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	
h	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		
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16	
i	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	
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: 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。

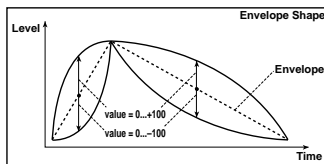
LFOにすると、LFOによって周期的にスイープします。

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

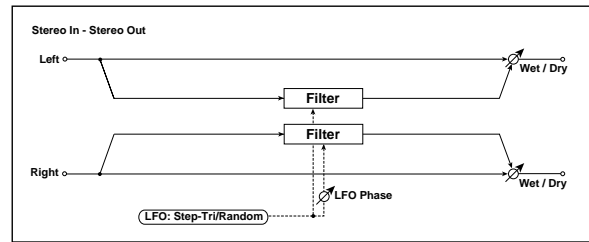
LFOのスピードは、“BPM/MIDI Sync”をOffにすると“lfoF”の設定に、“BPM/MIDI Sync”をOnにすると“BPM”、“Base”、“Times”の設定に従います。

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。



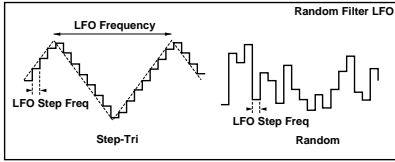
a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Step-Tri, Random ☑
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg ☑
c	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz ☑, D-mod
	(Source) LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz ☑, 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
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, 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
g	StepBase (Step Base Note) LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯, ♯ ☑, Sync
	Times LFOステップ・スピードを指定する音符の数	1...32 ☑
h	Depth フィルター変調の深さ	0...100 D-mod
	(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
i	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 ☑, 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: 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。

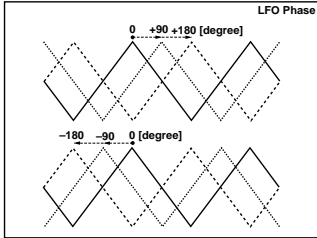
“Freq”はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“Step”を変えることで階段の幅をコントロールできます。

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

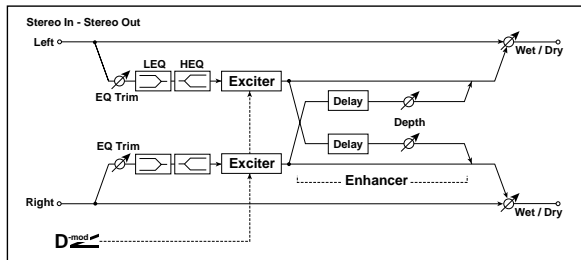
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“StepBase”で選んだ音符(♪、~、。)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

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力します。

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 (Emphatic 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

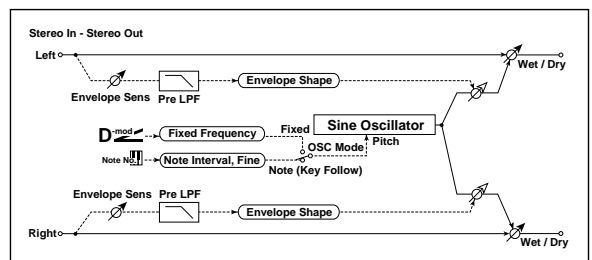
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

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 オシレータ周波数のノート・ナンバー 追従 / 固定の切り替え	Note (Key Follow), Fixed	🔊
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	🔊
c	Fine (Note Fine) オシレータ周波数の微調整	- 100... + 100	🔊
d	Fixed (Fixer Frequency) OSC Mode=Fixed時のオシレータ周波数	10.0...80.0Hz	D-mod
	(Source) OSC Mode=Fixed時のオシレータ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	🔊
f	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 重低音を付加する感度	0...100	
g	Envelope Shape オシレータ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

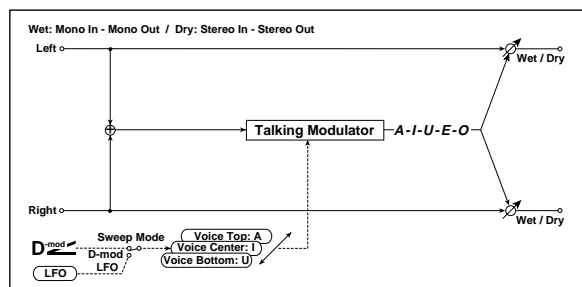
“OSC Mode”では、オシレータの動作モードを選択します。“OSC Mode”をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレータの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Fine”では、セント単位での微調整が可能です。

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 声の 패턴のコントロール	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top		
c	Control Src (Control Source) 声の 패턴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		
	Center (Voice Center) コントロール中央での声の母音	A, I, U, E, O		
	Bottom (Voice Bottom) コントロール下端での声の母音	A, I, U, E, O		
e	Formant Shift 効果のかかる周波数の高さ	- 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	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	D^{mod}	
	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	♪, ♯3, ♭3, ♯4, ♭4, ♯5, ♭5, ♯6, ♭6, ♯7, ♭7, ♯8, ♭8		
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16		

h	Resonance 声の 패턴のレゾナンスの強さ	0...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	

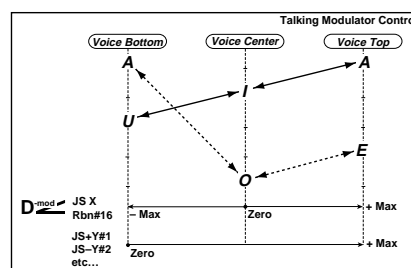
d: Top, d: Center, d: Bottom

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JSXに設定しているとき、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」と声変化します。

“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



e: Formant Shift

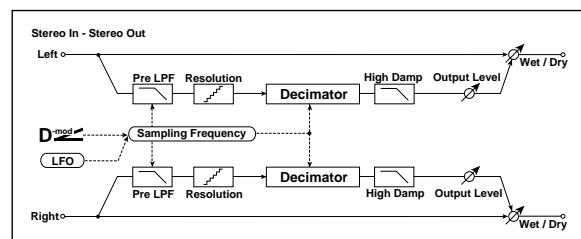
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

h: Resonance

声の 패턴のレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくすると、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	
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	

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	lfoF (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

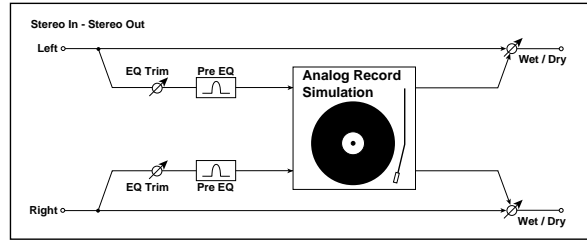
サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF”をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。
“Fs”を3kHz程度に設定しておいて“Pre LPF”をOffにすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

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

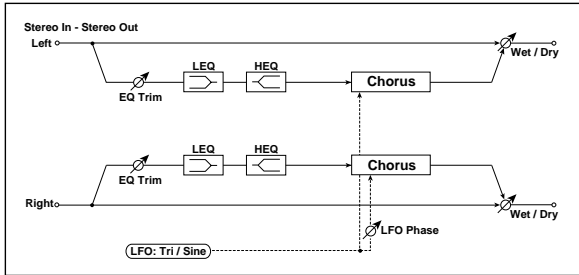
レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

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。



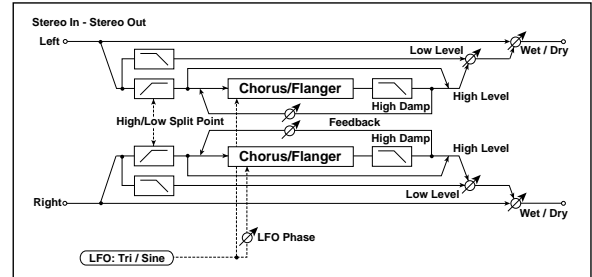
a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:09, D ^{mod}
	(Source) LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:09, Sync
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:09
e	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
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
	R Dly (R Pre Delay) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms Fx
g	Depth LFO変調の深さ	0...100 D ^{mod}
	(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
i	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
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, 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: 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.HarmonicCho (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
e	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
f	Dly (Delay Time) 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Hi/Lo Split (High/Low Split Point) 高域 / 低域を分割する周波数	1...100 Fx
g	Depth LFO変調の深さ	0...100 D ^{mod}
	(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
	(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

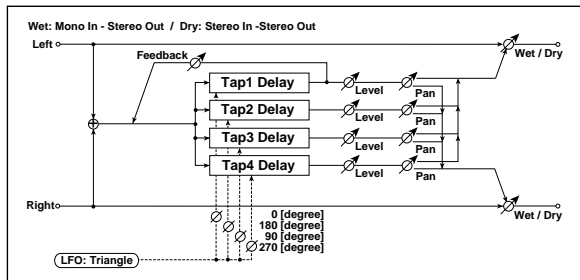
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

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。

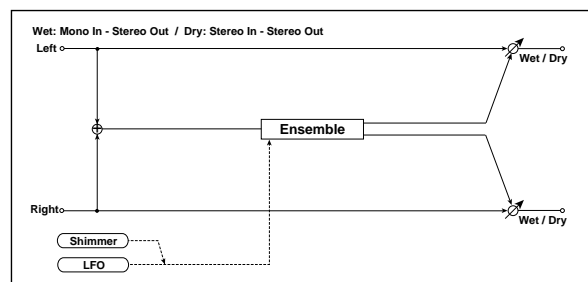


a	LFO Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...13.00Hz
b	T1(000) (Tap1 Delay) タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ1のコーラスの深さ	0...30
	L (Level) タップ1の出力レベル	0...30
	P (Pan) タップ1のステレオ定位	L6...L1, C, R1...R6
c	T2(180) (Tap2 Delay) タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム	0...570ms
	D (Depth) タップ2のコーラスの深さ	0...30
	L (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
	(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

19: Ensemble

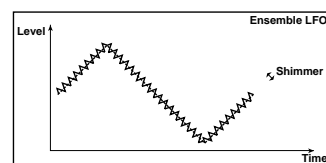
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



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

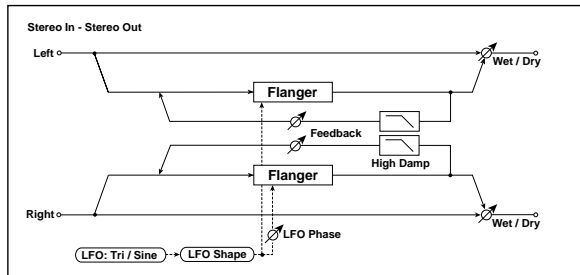
c: Shimmer

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)

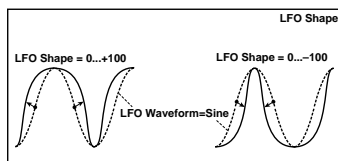
激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオタイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



a	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
	LFO 波形	
	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
	LFO 波形を変形させる割合	
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	
	(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	
	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	
e	Delay (Delay Time)	0.0...50.0ms
	原音からのディレイ・タイム	
f	Depth	0...100
	LFO変調の深さ	
g	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	
	(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: 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

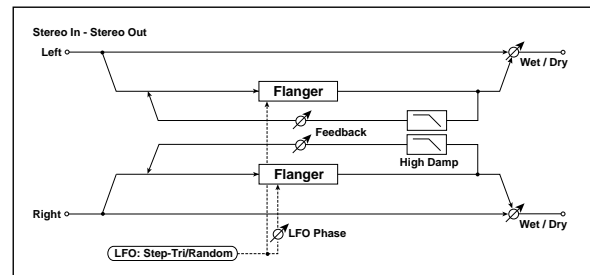
“Feedback”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback”が+の値のときには“W/D”も+の値に、“Feedback”が-の値のときには“W/D”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

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。

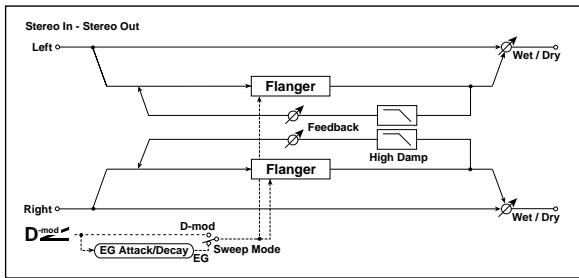


a	LFO Wave (LFO Waveform)	Step-Tri, Random
	LFO 波形	
b	LFO Phase	- 180... + 180deg
	左右のLFOの位相差	
c	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	
	(Source)	Off...Tempo
	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーションソース	
	(Amount)	- 20.00... + 20.00Hz
	LFOスピードのモジュレーション量	
d	Step (LFO Step Frequency)	0.05...50.00Hz
	LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	
	(Amount)	- 50.00... + 50.00Hz
	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
e	Delay (Delay Time)	0.0...50.0ms
	原音からのディレイ・タイム	
	Depth	0...100
	LFO変調の深さ	
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	
	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	
g	Step Base (Step Base Note)	
	LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	1...32
	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
h	Feedback	- 100... + 100
	フィードバック量	
	HiDamp (High Damp)	0...100%
	フィードバックの高域の減衰量	

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, 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

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 D-mod
	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 FX
f	EG Attack EGのアタック・スピード	1...100 FX
g	EG Decay EGのディケイ・スピード	1...100 FX
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, 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: 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。

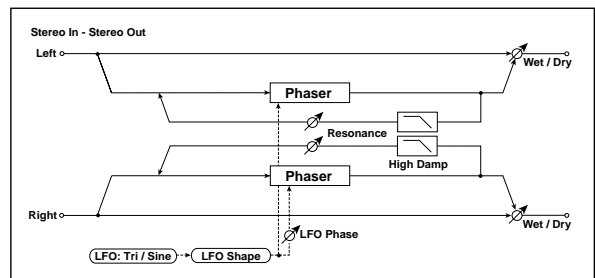
MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

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・ピアノなどにかけて効果的です。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, 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
e	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
f	Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	Depth LFO変調の深さ	0...100 D-mod
	(Source) LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	(Amount) LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 FX
i	High Damp レゾナンスの高域の減衰量	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	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ■Fx:10, 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

g: Resonance, i: W/D

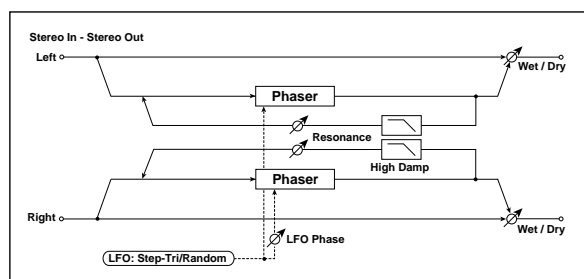
“Resonance”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance”が+の値のときには W/D “も+の値に、“Resonance”が-の値のときには W/D “も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

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。

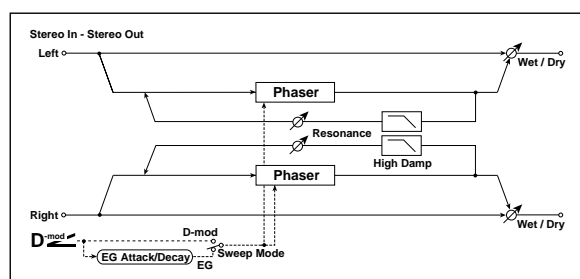


a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Step-Tri, Step-Sin, Random ■Fx:10
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg ■Fx:10
c	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz ■Fx:10, D^{mod}
	(Source) LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) LFOステップ・スピード	0.05...50.00Hz ■Fx:10, 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 効果のかかる周波数	0...100
	Depth LFO変調の深さ	0...100
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, S^{ync}
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 ■Fx:09, 10
	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
	g	Step Base (Step Base Note) LFOステップ・スピードを指定する音符の種類
	Times LFOステップ・スピードを指定する音符の数	1...32 ■Fx:10

h	Resonanc (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 ■Fx:23
	HiDamp (High Damp) レゾナンスの高域の減衰量	0...100% ■Fx:23
	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, 23, 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

25: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser)

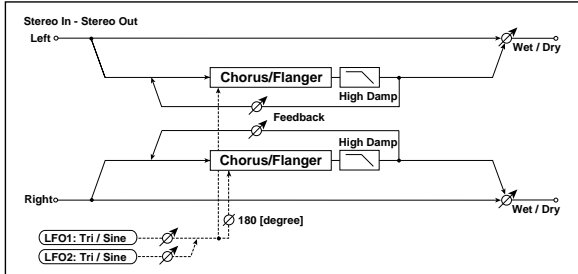
エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンでのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。



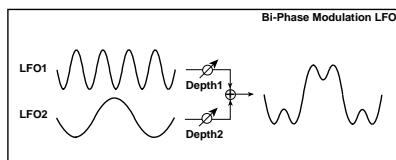
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) 左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 ■Fx:09
b	L Manu Top (L Manual Top) 左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 ■Fx:09
c	R Manu Bottom (R Manual Bottom) 右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 ■Fx:09
d	R Manu Top (R Manual Top) 右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 ■Fx:09
	Swp Mode (Sweep Mode) エンベロープによるコントロール/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 ■Fx:22, D^{mod}
e	Src (Source) 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	Off...Tempo
f	EG Attack EGのアタック・スピード	1...100 ■Fx:22
g	EG Decay EGのディケイ・スピード	1...100 ■Fx:22
h	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ■Fx:23
i	High Damp レゾナンスの高域の減衰量	0...100% ■Fx:23
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, 23, 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

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でのモジュレーションが可能です。

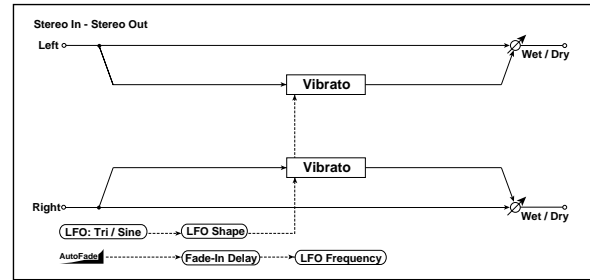


a	LFO1 Wave (LFO1 Waveform) LFO1 波形	Triangle, Sine
b	LFO2 Wave (LFO2 Waveform) LFO2 波形	Triangle, Sine
c	LFO Phase Sw 左右のLFOの位相差の切り替え	0, 180degree
d	F1 (LFO1 Frequency) LFO1 スピード	0.02...30.00Hz
	(Source) LFO1、2 スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	(Amount) LFO1 スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
	F2 (LFO2 Frequency) LFO2 スピード	0.02...30.00Hz
f	(Amount) LFO2 スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
	L Dly (L Pre Delay) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms
g	R Dly (R Pre Delay) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Depth1 LFO1 変調の深さ	0...100
h	(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
i	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
j	Feedback フィードバック量	- 100... + 100
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100%
k	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
l	(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。



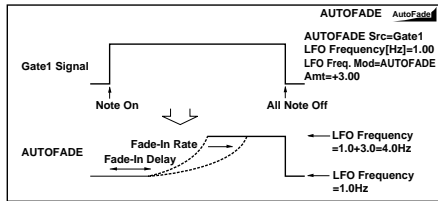
a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
b	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100
	LFO Freq Mod (LFO Frequency Mod) LFO スピードのモジュレーションの Dmod/ オートフェードの切り替え	Dmod, AUTOFADE
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 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
e	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	
f	Times LFO スピードを指定する音符の数	1...16
	Depth LFO 変調の深さ	0...100
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	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
	Fade Rate (Fade-In Rate) フェード・インのスピード	1...100
i	Dly (Fade-In Delay) フェード・インのディレイ・タイム	00...2000ms
	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
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

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。

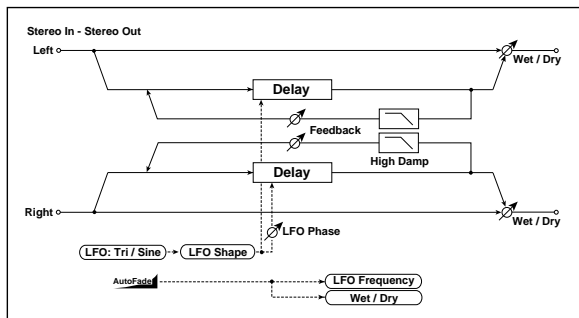
“ AUTOFADE Src ”Gate1, “ Freq ”1.00Hz
 “ LFO Freq Mod ”AUTOFADE, “ (Amount) ”+3.00

MDI “ 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。

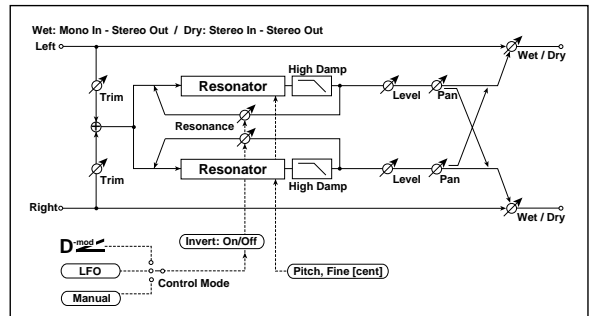


a	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
	LFO 波形	
b	Shape (LFO Shape)	- 100... + 100
	LFO 波形を変形させる割合	☞Fx:20
c	(Source)	Off... Tempo
	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
d	L Dly (L Delay Time)	0.0...500.0ms
	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Dly (R Delay Time)	0.0...500.0ms
	右チャンネルのディレイ・タイム	
f	Dep (Depth)	0...200
	LFO変調の深さ	
g	Fb (Feedback)	- 100... + 100
	フィードバック量	☞Fx:20
h	HD (High Damp)	0...100%
	フィードバックの高域の減衰量	☞Fx:20
i	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source)	Off... Tempo
	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	☞Fx:27, D ^{mod}

g	Fade Rate (Fade-In Rate)	1...100
	フェード・インのスピード	☞Fx:27
h	Dly (Fade-In Delay)	00...2000ms
	フェード・インのディレイ・タイム	☞Fx:27
i	Freq Mod (LFO Frequency Mod)	Dmod, AUTOFADE
	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	☞Fx:27
j	W/D Mod (Wet/Dry Mod)	Dmod, AUTOFADE
	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	☞Fx:27
k	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, D ^{mod}
l	(Source)	Off... Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
m	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

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)	Manual, LFO, Dmod
	共振の強さのコントロールの切り替え	☞Fx, D ^{mod}
b	Invert (LFO/Dmod Invert)	Off, On
	LFO/Dmod時のボイス1と2のコントロールの反転	☞Fx
c	lfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	
d	Dmod (Dmod Source)	Off... Tempo
	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	
e	Mod Dep (Mod Depth)	- 100... + 100
	LFO/Dmodによる共振の強さのコントロール量	
f	Trim	0...100
	レゾネーターへの入力レベル	
g	V1 Pitch (Voice1 Pitch)	C0...B8
	ボイス1の共振する音程	
h	Fine	- 50... + 50cent
	ボイス1の共振する音程の微調整	
i	V1 Reso (Voice1 Resonance)	- 100... + 100
	Ctrl=Manual時のボイス1の共振の強さ	☞Fx
j	HiDamp (High Damp)	0...100%
	ボイス1の共振音の高域減衰量	☞Fx
k	V1 Level (Voice1 Level)	0...100
	ボイス1の出力レベル	
l	Pan	L6...R6
	ボイス1の定位	
m	V2 Pitch (Voice2 Pitch)	C0...B8
	ボイス2の共振する音程	
n	Fine	- 50... + 50cent
	ボイス2の共振する音程の微調整	

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。

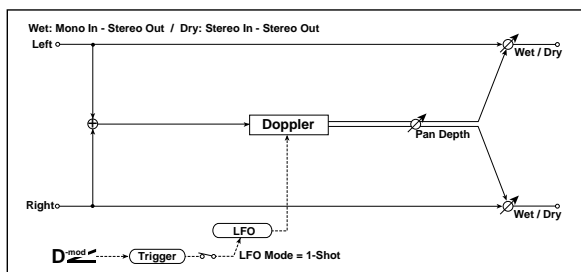
a: Invert
“ Ctrl ”をLFOまたはDmodにすると、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1で設定した音程(レゾナンスが+の値)に対し、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが-の値)で共振します。

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。

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。



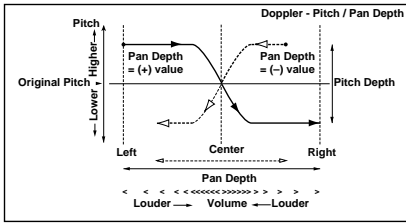
a	Mode (LFO Mode) LFOの動作モードの切り替え	Loop, 1-Shot
	Src (Source) LFO Mode=1-Shot時にLFOをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
b	LFO Sync LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え	Off, On
	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz
c	(Source) (Amount) LFOスピードのモジュレーション・ソース LFOスピードのモジュレーション量	Off...Tempo - 20.00... + 20.00Hz
	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
d	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	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯, ♯, ♯
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16
e	Pitch Dep (Pitch Depth) 通り過ぎるときピッチの変化量	0...100
	(Source) (Amount) ピッチの変化量のモジュレーション・ソース ピッチの変化量のモジュレーション量	Off...Tempo - 100... + 100
f	Pan Dep (Pan Depth) 通り過ぎるとき定位の変化量	- 100... + 100
	(Source) (Amount) 定位の変化量のモジュレーション・ソース 定位の変化量のモジュレーション量	Off...Tempo - 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
g	(Source) (Amount) エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース エフェクト・バランスのモジュレーション量	Off...Tempo - 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で注意してください。

MIDI “ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

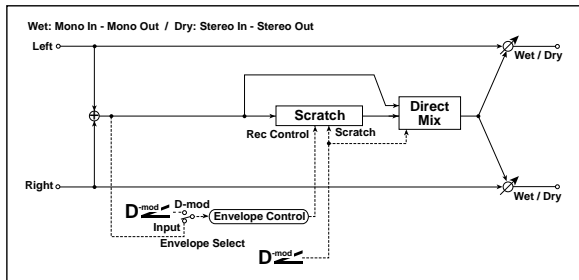
e: Pitch Dep
近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“ Pitch Dep ”ではこのときのピッチの変化量を設定します。

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。



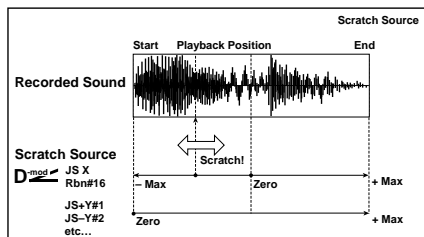
31: Scratch

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 再生
b	Response(Scratch) Scratch Sourceに対する反応の速さ	0...100
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	Threshold Envelope=Input時の録音を開始するレベル	0...100
e	Response(Env) 録音終了に対する反応の速さ	0...100
f	Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方	Always On, Always Off, Cross Fade
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: 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 ”レベルの間だけ録音します。
 録音時間は最大1365msで、それを越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。

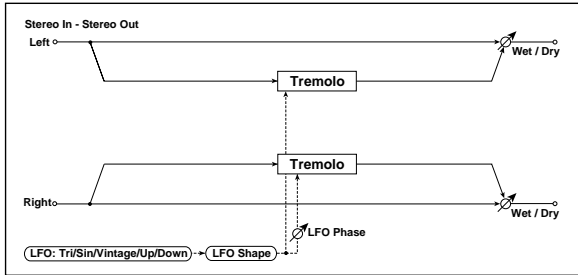
f: Direct Mix
 Always Onでは常にダイレクト音を出力、Always Offでは出力しません。
 Cross Fadeに設定しておくとき普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。
 このパラメータを効果的に使うには“ W/D ”をWet にしておきます。

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)

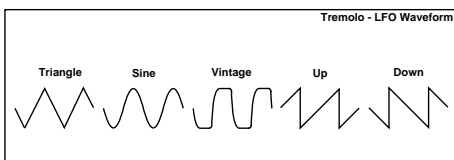
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオタイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine, Vintg, Up, Down	
	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	
	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz	Fx:09, D-mod
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	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	D-mod
	(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	D-mod
	(Source) 変調の深さ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

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。

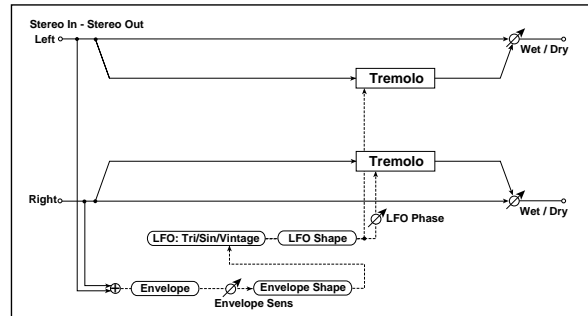


b: LFO Phase

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)

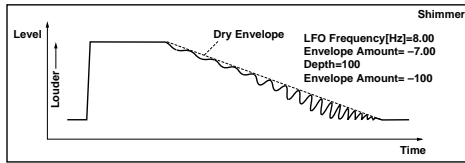
ステレオタイプのトレモロを、入力信号の大きさにコントロールするエフェクトです。音量が小さくなるにつれて、どんどんゆれが大きくなって消えて行くといった表現ができます。



a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 入力信号のエンベロープの感度	0...100	
	Envelope Shape 入力信号のエンベロープのカーブ	- 100... + 100	
c	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine, Vintg	
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100	Fx:20
d	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg	Fx:32
	Freq (LFO Frequency) LFOスピード	0.02...20.00Hz	Fx:09
e	(Envelope Amount) 入力信号の大きさによるLFOスピードの変化量	- 20.00... + 20.00	
	f	Depth LFO変調の深さ	0...100
f	(Envelope Amount) 入力信号の大きさによる変調の深さの変化量	- 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
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	

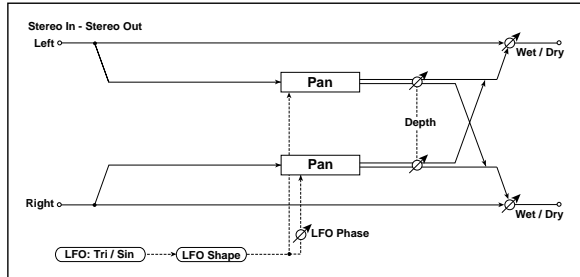
e: Freq, e: (Envelope Amount), f: Depth, f: (Envelope Amount) エンベロープ(入力信号の大きさ)によるモジュレーションの設定です。LFOスピードは、“Freq”の値に“(Envelope Amount)”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。LFO変調の深さも同様に、“Depth”の値に“(Envelope Amount)”×(入力信号の大きさ)を加えた値になります。

- ・ 入力最大とき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、追いつけ合ったりする効果が得られます。

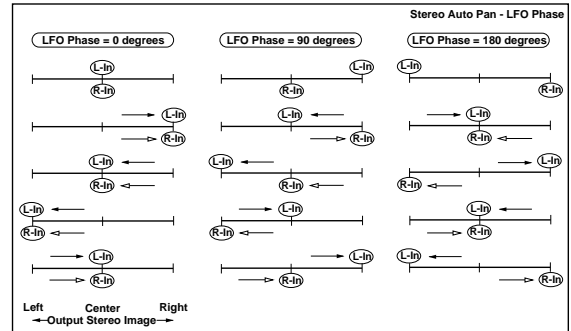


a	LFO Wave (LFO Waveform) LFO 波形	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100
b	LFO Phase 左右のLFOの位相差	- 180... + 180deg
c	Freq (LFO Frequency) LFO スピード	0.02...20.00Hz Fx: 09, Dmod
	(Source) LFO スピードのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	(Amount) LFO スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync 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。

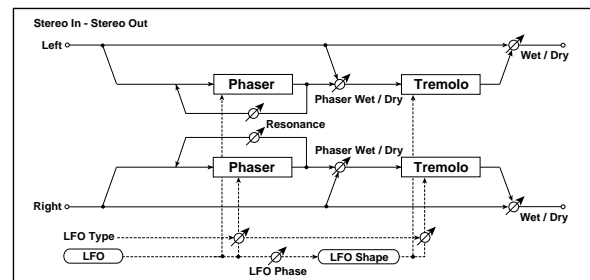
b: LFO Phase
左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右

のチャンネルの音が追いつ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.Phaser+Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロのLFOをリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type: 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) フェイザーを变調する深さ	0...100	
	(Source) フェイザーを变調する深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) フェイザーを变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	
	T Shape (Tremolo Shape) トレモロのLFOを变形させる割合	- 100... + 100	
h	T Dep (Tremolo Depth) トレモロを变調する深さ	0...100	
	(Source) トレモロを变調する深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	(Amount) トレモロを变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

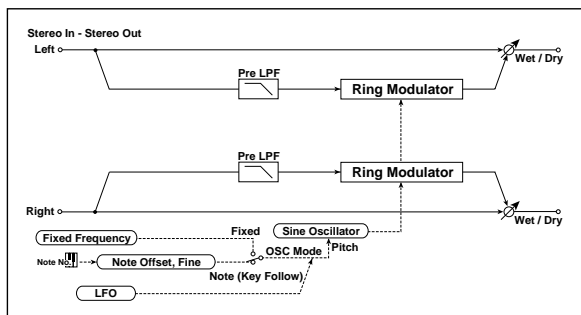
“ Type ”では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“ LFO Phase ”では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

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時のオシレータ周波数	0...12.00kHz	
	(Source) OSC Mode=Fixed時のオシレータ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) オシレータ周波数の微調整	- 100... + 100	
e	lfoF (LFO Frequency) オシレータ周波数を变調する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	
	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		
	Times LFOスピードを指定する音符の数	1...16	
g	Depth (LFO Depth) オシレータ周波数の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	
	(Amount) 変調の深さ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	
	(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

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

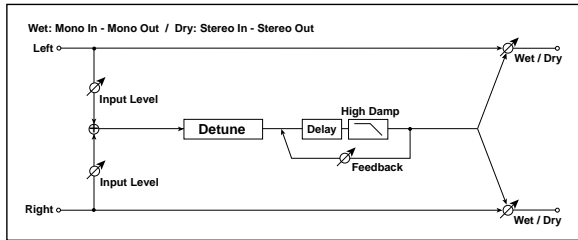
“ OSC Mode ”がFixed時のオシレータの周波数を設定します。

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

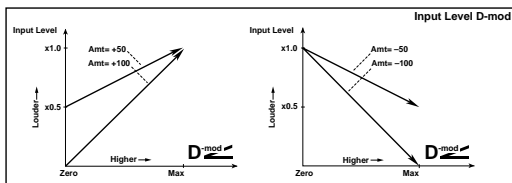
入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。



a	Sft (Pitch Shift)	- 100... + 100cent
	(Source)	Off... Tempo
	(Amount)	- 100... + 100cent
b	Delay (Delay Time)	0...1000ms
c	Feedback	- 100... + 100
d	High Damp	0...100%
e	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100
	Src (Source)	Off... Tempo
f	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source)	Off... Tempo
	(Amount)	- 100... + 100

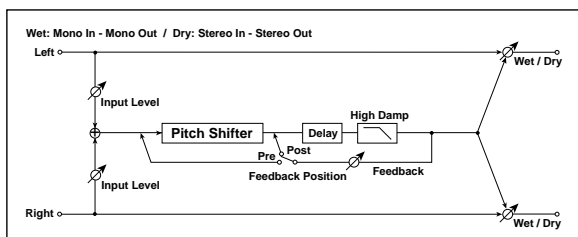
e: InLvl Mod, e: Src

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	Slow, Medium, Fast
b	Shift (Pitch Shift)	- 24... + 24
	(Source)	Off... Tempo
	(Amount)	- 24... + 24
c	Fine	- 100... + 100cent
	(Amount)	- 100... + 100cent
d	Delay (Delay Time)	0...1000ms
e	Feedback Position	Pre, Post
f	Feedback	- 100... + 100
	HiDamp (High Damp)	0...100%
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100
	Src (Source)	Off... Tempo
h	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source)	Off... Tempo
	(Amount)	- 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。

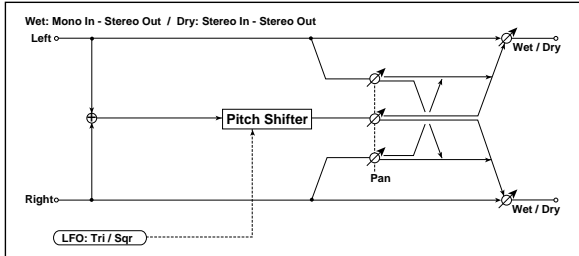
e: Feedback Position, f: Feedback

“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。

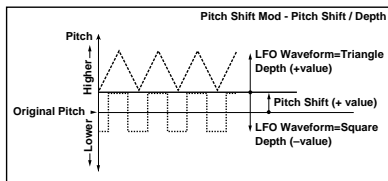
39: PitchShft Mod (Pitch Shift Modulation)

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	Fx: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 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	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
	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	
f	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	

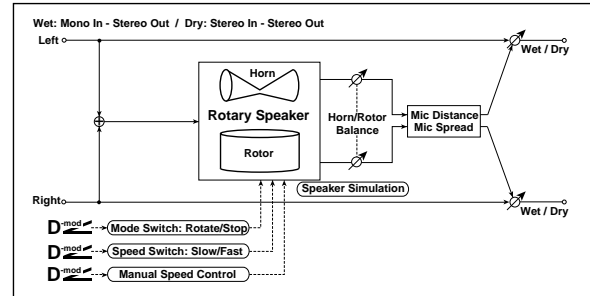
a: Pitch Shift, e: Depth
ピッチシフト量と、LFOによるモジュレーション量を設定します。



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。



a	Mode (Mode Switch) スピーカーの回転 / ストップの切り替え	Rotate, Stop	
	(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	
b	(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	
	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	
c	(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	
d	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	
e	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	
f	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	
g	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	
	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	
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	

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、ペダルを踏んだり、ジョイスティックを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびに、回転 / ストップが切り替わります。

一方、“ (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りジョイスティックを倒したときだけストップします。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のとき回転、64以上のときストップします。

b: (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、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー/ファーストが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにスロー/ファーストが切り替わります。

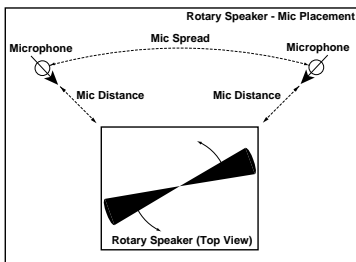
一方、“(Sw)”をMmnt (Moment)にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

c: ManuSp
スピーカーの回転速度をスロー/ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“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・スピーカーではスロー/ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“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。

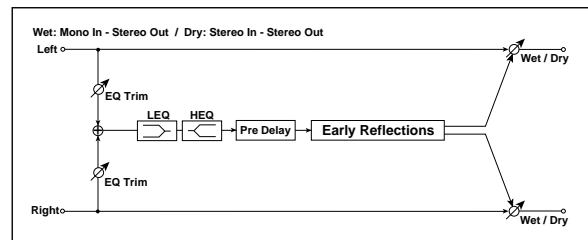


ER/Delay

アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト

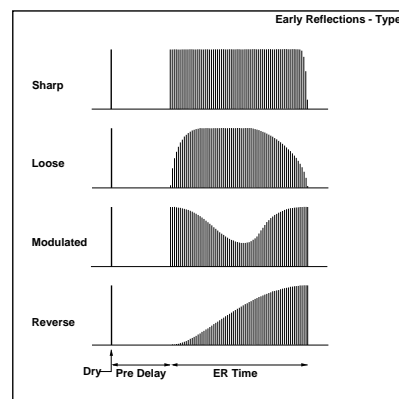
41: Early Reflect (Early Reflections)

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。



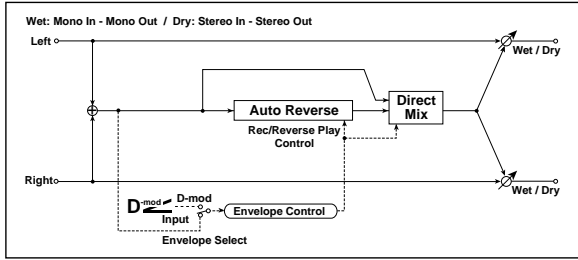
a	Type 初期反射音の減衰のカーブ	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	
b	ER Time 初期反射音の長さ	10...800ms	
c	Pre Delay 原音から最初の初期反射音までの時間	0...200ms	
d	Pre EQ Trim エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	0...100	
e	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB	
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB	
f	W/D (Wet/Dry) エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	(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
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、自動的にリバーブ再生(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。



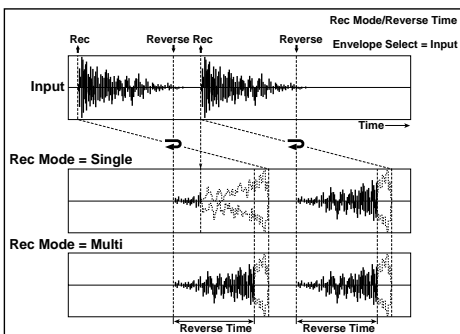
a	Rec Mode 録音モード	Single, Multi	
b	Reverse Time リバーブ再生時間の上限	20...1320ms	
c	Envelope (Envelope Select)	Dmod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするカを選択
	Src (Source)	Off...Tempo	Envelope=Dmod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース
d	Threshold	0...100	Envelope=Input時、録音を開始するレベル
e	Response	0...100	録音終了に対する反応の速さ
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	ダイレクト音のミックスの仕方
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
	(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: 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。リバーブ再生中に録音が始まったときは、リバーブ再生を中断します。

“ Rec Mode ”をMultiにすると、リバーブ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にするとういでしょう。

“ Reverse Time ”ではリバーブ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ブ再生しません。1音ごとに細かくリバーブ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。

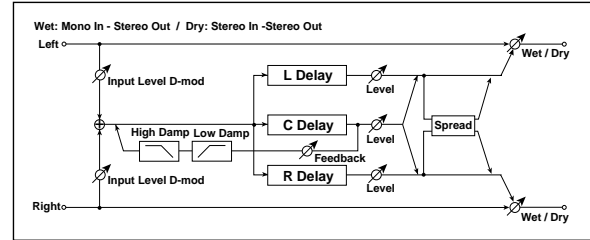
“ Envelope ”をDmodにすると、“ Src ”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

“ Envelope ”をInputにすると、入力信号が“ Threshold ”レベル以上の間だけ録音します。

録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

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調節することができます。



a	L Delay (L Delay Time)	0...1360ms
	タップLのディレイ・タイム	
b	Level	0...50
	タップLの出力レベル	
c	C Delay (C Delay Time)	0...1360ms
	タップCのディレイ・タイム	
d	Level	0...50
	タップCの出力レベル	
e	HiDamp (High Damp)	0...100%
	高域の減衰量	
f	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	低域の減衰量	
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	- 100... + 100
	入力レベルのモジュレーション量	
h	Src (Source)	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	0...50
	エフェクト音の定位する幅	
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	
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	
l	(Amount)	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: HiDamp, e: LoDamp

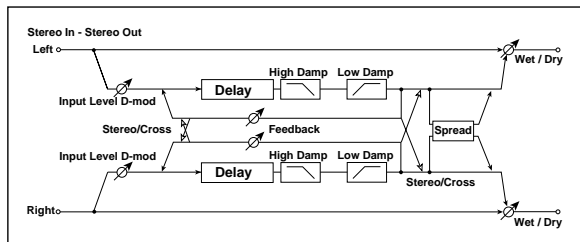
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックするごとに、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

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)

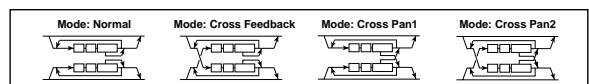
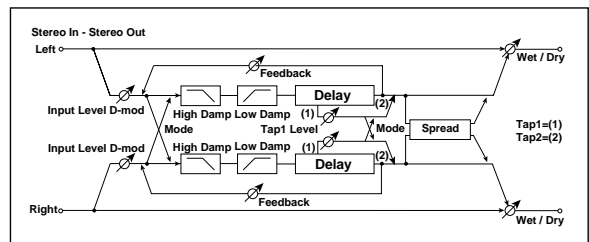
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



a	Stereo/Cross ステレオ・ディレイ / クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	Stereo, Cross
b	L Delay (L Delay Time) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0ms
c	R Delay (R Delay Time) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0ms
d	L Fb (L Feedback) 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	(Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	(Amount L) 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	- 100... + 100
	R Fb (R Feedback) 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
f	(Amount R) 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	- 100... + 100
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Fx:43
g	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% Fx:43
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:37, D ^{mod}
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:37
i	Spread エフェクト音の定位する幅	- 50... + 50 Fx:43
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

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 左右のディレイの接続の切り替え	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2
b	Tap1 Time タップ1のディレイ・タイム	0.0...680.0ms
c	Tap2 Time タップ2のディレイ・タイム	0.0...680.0ms
d	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 Fx:37
e	Fb(T2) (Tap2 Feedback) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	(Source) タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
f	(Amount) タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Fx:43
g	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% Fx:43
	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:37, D ^{mod}
h	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:37
	Spread エフェクト音の定位する幅	- 100... + 100 Fx:43, D ^{mod}
i	(Source) エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	(Amount) エフェクト音の定位する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

a: Mode

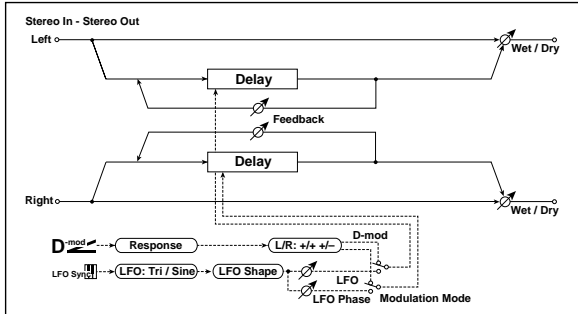
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメータの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

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

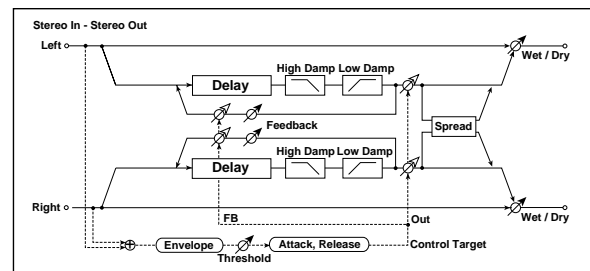
モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。“Src”でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“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。

MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、LFOは“L 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リ、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。

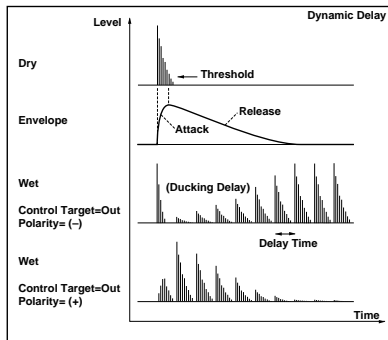
a: Pol, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, c: Release

“Offset”ではレベル・コントロールがつかないときの“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。

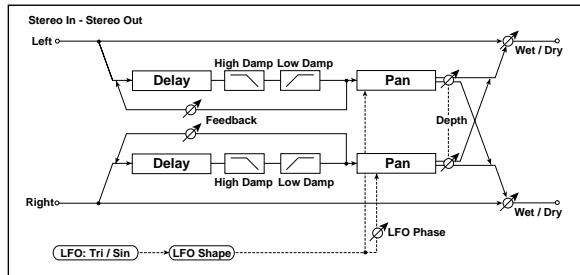
“Pol”が-の場合、入力信号が“Threshold”より小さいときはパラメータ設定値に、“Threshold”より大きいときはパラメータ設定値に“Offset”の値をかけた値になります。

“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。

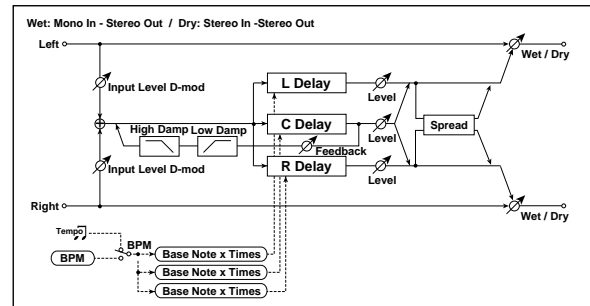


a	L Delay (L Delay Time) 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0ms
b	R Delay (R Delay Time) 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0ms
c	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
d	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100
e	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% Fx:43
	LoDamp (Low Damp) 低域の減衰量	0...100% Fx:43
f	LFO Wave (LFO Waveform) 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
i	Pan Dep (Panning Depth) パンニング幅	0...100 D-mod
	(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。アルベ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
b	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
	Times タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 Fx
c	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
	Times タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 Fx
d	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
	Times タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 Fx
e	C Fb (C Delay Feedback) タップCのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	(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! ☞
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 [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 ☞ Fx:37, D-mod
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo ☞ Fx:37
i	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 ☞ Fx:43
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

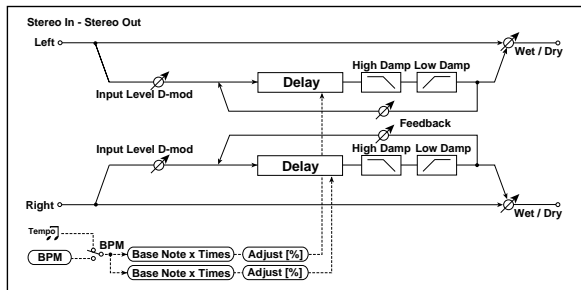
a: BPM, b: L Bs, b: Times, c: C Bs, c: Times, d: R Bs, d: Times
 “BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Bs”で選んだ音符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

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 Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞ Fx:49, Sync
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, Sync
	Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 ☞ Fx:49
	Adj (Adjust) 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50... + 2.50%
c	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, Sync
	Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	1...16 ☞ Fx:49
	Adj (Adjust) 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50... + 2.50%

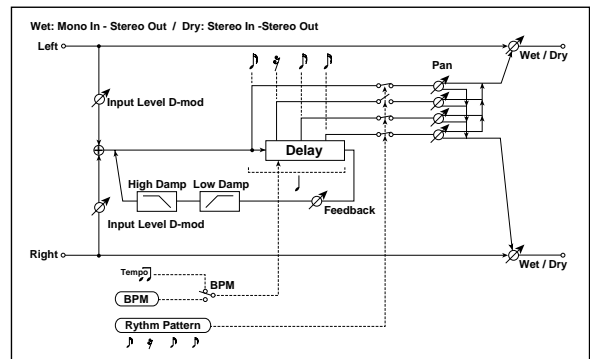
d	L Fb (L Feedback) 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	(Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	R Fb (R Feedback) 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	(Amount R) 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	Time Over? L > 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER! ☞
	R > 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER! ☞
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 Mod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 ☞ Fx:37, D-mod
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo ☞ Fx:37
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

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 Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 44...240 ☞, Sync
	Rhythm (Rhythm Pattern) リズム・パターン	☞, Sync
b	Tap1 Pan タップ1の定位	L, 1...99, R
c	Tap2 Pan タップ2の定位	L, 1...99, R

d	Tap3 Pan タップ3の定位	L, 1...99, R
e	Tap4 Pan タップ4の定位	L, 1...99, R
f	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	(Source) フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	(Amount) フィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
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 Mod [%]) 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:37, D ^{mod}
	Src (Source) 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off... Tempo Fx:37
	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

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)

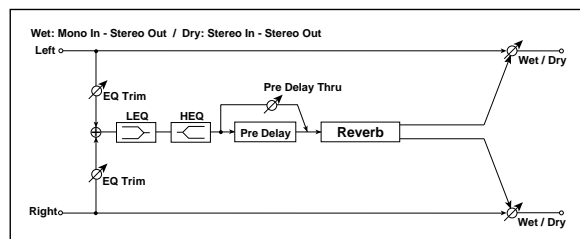
大きめのホールやスタジアムの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音を得られます。

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。

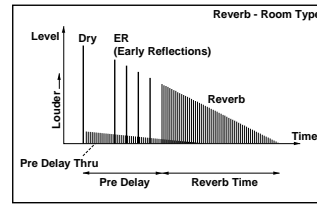
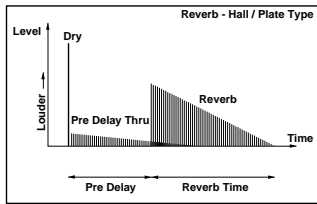


a	Reverb Time 残響時間	0.1...10.0s
b	High Damp 高域の減衰量	0...100%
c	Pre Delay ダイレクト音からのディレイ・タイム	0...200ms Fx
d	Pre Delay Thru ディレイしない音をミックスする割合	0...100% Fx
e	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
g	W/D (Wet/Dry) 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

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。

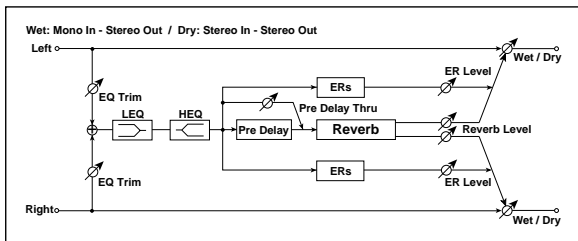


56: Rev Room (Reverb Room)

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ィレイ・タイム	0...200ms F x:5.2
d	Pre Delay Thru ディレイしない音をミックスする割合	0...100% F x:5.2
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 F
h	Reverb Level リバーブ・レベル	0...100 F
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

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い感じになります。

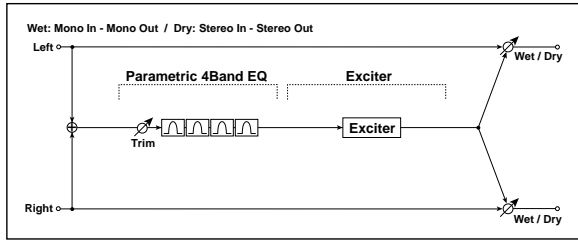
Mono Mono Chain

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。

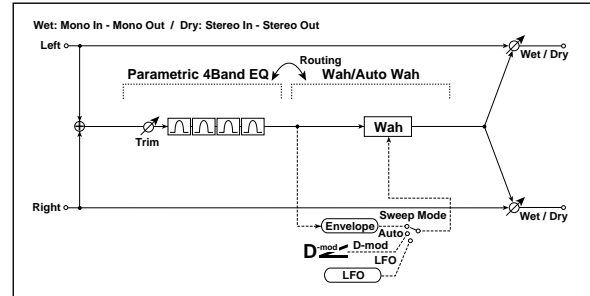


a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.6
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.6
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.6
	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:0.6
	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:1.1
g	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx:1.1
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。

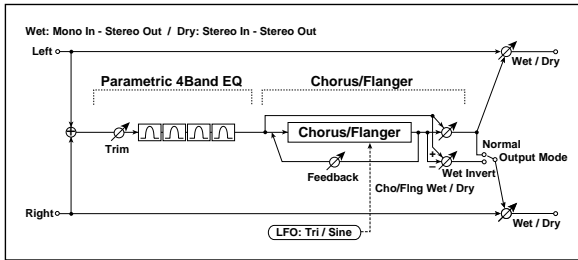


a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.6
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.6
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:0.6
	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:0.6
	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:0.9
	Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限	0...100 ☞Fx:0.9
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:0.9, 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	lfoF (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/Fl

(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 ☞
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

h: Out

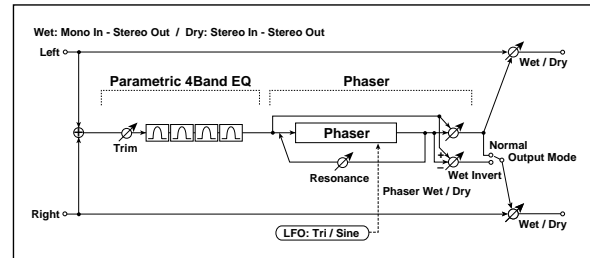
Wet Invにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

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。

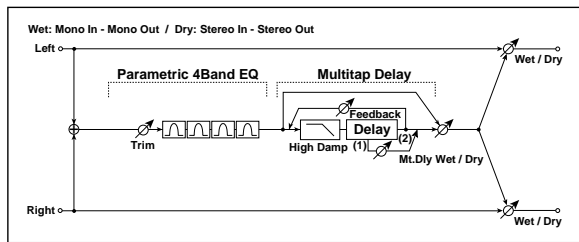


a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:06
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:06
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	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 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

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。

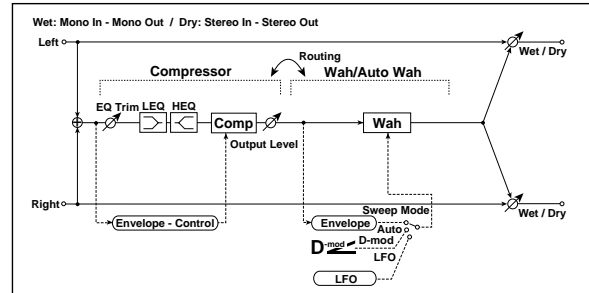


a	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:0.6
	G (Gain) バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:0.6
	G (Gain) バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☒Fx:0.6
	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:0.6
	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:4.5
	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:4.3
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 ☒Fx:4.5
	(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)

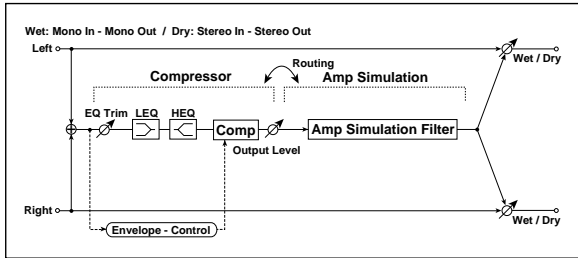
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ☒Fx:0.2
b	Attack アタックの強さ	1...100 ☒Fx:0.2
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ☒Fx:0.2
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:0.9
	Top (Frequency Top) ワウの中心周波数の上限	0...100 ☒Fx:0.9
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:0.9, ☒Fx:0.9
	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	lfoF (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 ☒Fx:4.5
	(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

64: Comp-AmpSim (Compressor – Amp Simulation)

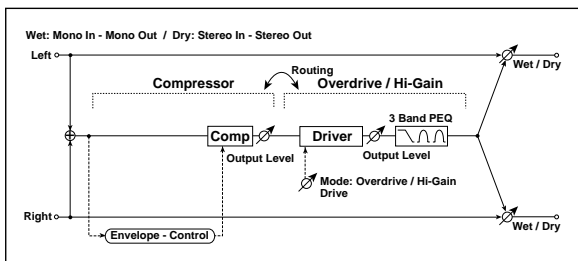
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ⓂFx:0.2
b	Attack アタックの強さ	1...100 ⓂFx:0.2
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ⓂFx:0.2
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
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 ⓂFx:0.2
	(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。

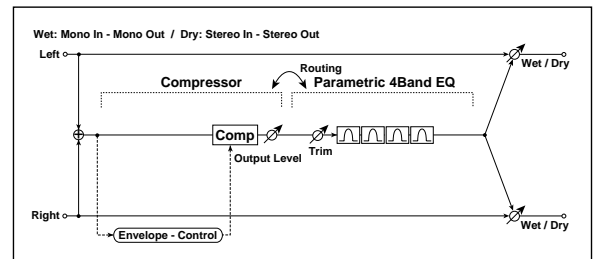


a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ⓂFx:0.2
b	Attack アタックの強さ	1...100 ⓂFx:0.2
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ⓂFx:0.2

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 ⓂFx:0.6
d	Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル	0...50 ⓂFx:0.6, ⓂFx:0.2
	(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
e	(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
	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
f	G (Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	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
g	Q 中高域イコライザー 1の帯域幅	0.5...10.0 ⓂFx:0.6
	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:0.6
i	G (Gain) 中高域イコライザー 2のゲイン	- 18... + 18dB
	[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
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 ⓂFx:0.2
	(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。

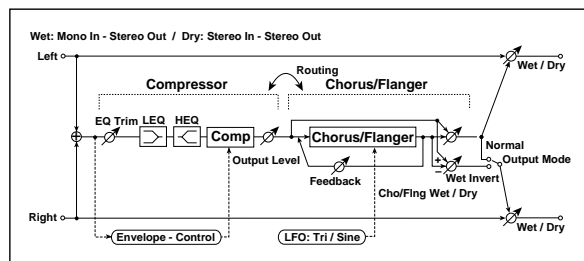


a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ⓂFx:0.2
b	Attack アタックの強さ	1...100 ⓂFx:0.2
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ⓂFx:0.2
c	[PEQ] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[Routing] コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え	CMP PEQ, PEQ CMP

e	B1 (Band1 Cutoff) バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q 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
f	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
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... + 18dB
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... + 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 ■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	[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 ■Fx: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	■Fx: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 ■Fx
	[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 ■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

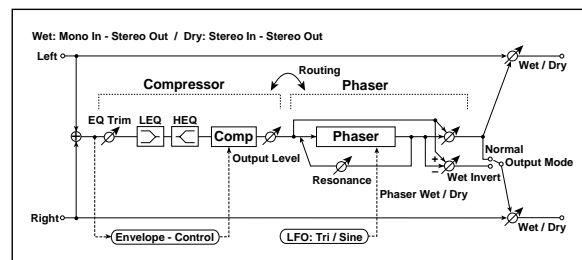
g: Out, h: [Routing]

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。

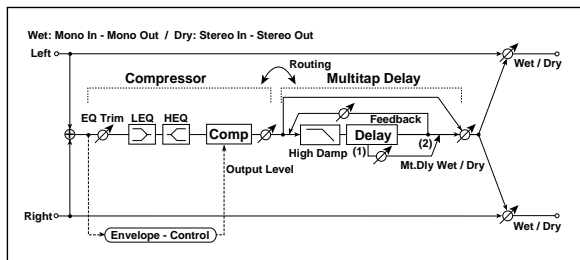


a	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ■Fx:02
b	Attack アタックの強さ	1...100 ■Fx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ■Fx:02
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) フェイザーのLFO波形	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)	Normal, Wet Inv	フェイザーの出力モード切り替え	☞Fx:67
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	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	

69: Comp-M.Dly (Compressor - Multitap Delay)

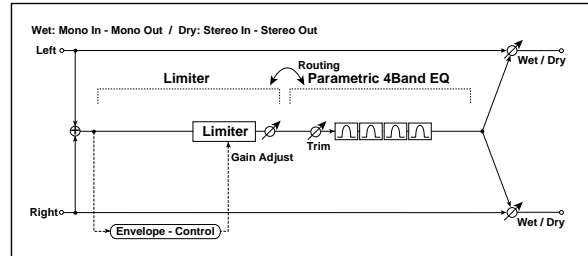
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[CMP] Sensitivity	1...100	感度	☞Fx:02
	Attack	1...100	アタックの強さ	☞Fx:02
b	Level (Output Level)	0...100	コンプレッサーの出力レベル	☞Fx:02
	Pre EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain)	- 15... + 15dB	低域イコライザーのゲイン	
	HiEQ (Pre High EQ Gain)	- 15... + 15dB	高域イコライザーのゲイン	
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680ms	タップ1のディレイ・タイム	
	T2 (Tap2 Delay)	0...680ms	タップ2のディレイ・タイム	
f	T1 Level (Tap1 Level)	0...100	タップ1の出力レベル	☞Fx:45
	T2 Fb (Tap2 Feedback)	- 100... + 100	タップ2のフィードバック量	
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	[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	
	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
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	

70: Limit-P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

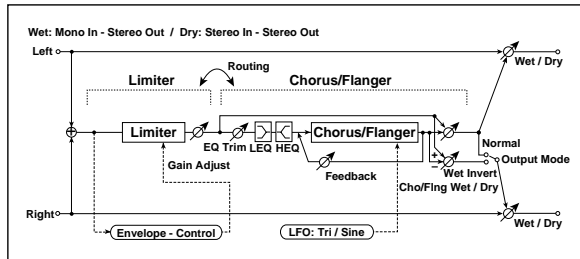
モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[LMT] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比	☞Fx:03
	Threshld (Threshold)	- 40...0dB	圧縮のかかるレベル	☞Fx:03
b	G.Adj (Gain Adjust)	- Inf, - 38... + 24dB	リミッターの出力ゲイン	☞Fx:03
	Attack	1...100	アタック・タイム	☞Fx:03
c	Release	1...100	リリース・タイム	☞Fx:03
	[PEQ] Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
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	
	B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00kHz	バンド1の中心周波数	
f	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	☞Fx:06
	G (Gain)	- 18... + 18dB	バンド1のゲイン	
g	B2 (Band2 Cutoff)	50...5.00kHz	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	☞Fx:06
g	G (Gain)	- 18... + 18dB	バンド2のゲイン	
	B3 (Band3 Cutoff)	300...10.00kHz	バンド3の中心周波数	
h	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	☞Fx:06
	G (Gain)	- 18... + 18dB	バンド3のゲイン	
i	B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00kHz	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	☞Fx:06
i	G (Gain)	- 18... + 18dB	バンド4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	D-mod
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	

71: Limit-Cho/Fl (Limiter - Chorus/Flanger)

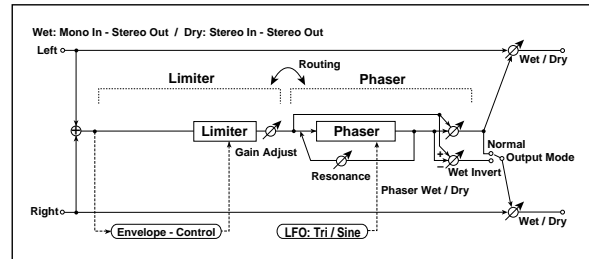
モノラル・タイプのリミッターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



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
f	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 ■Fx:20
	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 D ^{med}
	(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)

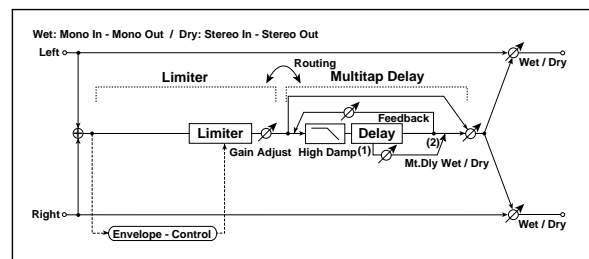
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



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
f	Res (Resonance) レゾナンス量	- 100... + 100 ■Fx:23
	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
g	Out (Output Mode) フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv ■Fx:67
	[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 D ^{med}
	(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)

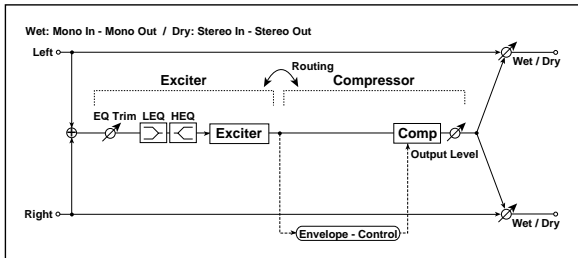
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞Fx:03
b	Threshold (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	[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 ☞Fx: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
g	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100% ☞Fx:43
	[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
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

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。

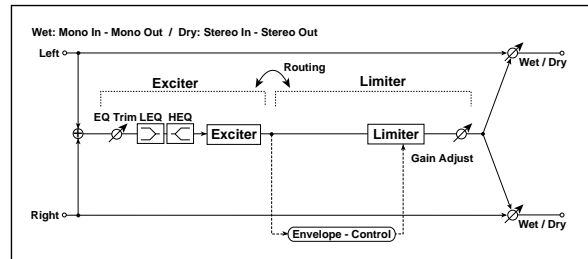


a	[XTC] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx:11
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx:11
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[CMP] Sensitivity 感度	1...100 ☞Fx:02
f	Attack アタックの強さ	1...100 ☞Fx:02
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100 ☞Fx:02

g	[Routing] 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
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

75: Exct-Limiter (Exciter - Limiter)

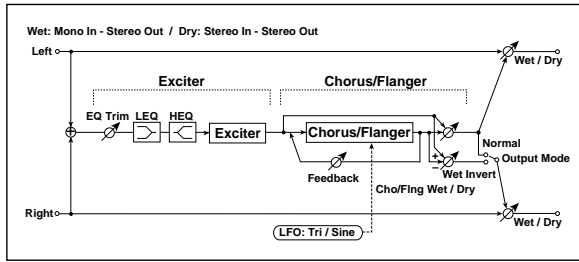
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞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	[LMT] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞Fx:03
f	Threshold (Threshold) 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB ☞Fx:03
g	G.Adj (Gain Adjust) リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB ☞Fx:03
	Attack アタック・タイム	1...100 ☞Fx:03
h	Release リリース・タイム	1...100 ☞Fx:03
	[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
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

76: Exct-Cho/Fl (Exciter - Chorus/Flanger)

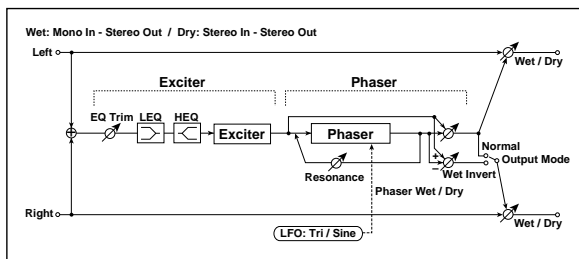
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx: 1 1
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx: 1 1
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: 2 0
g	C/F W/D (Cho/Flng 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: 6 0
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)

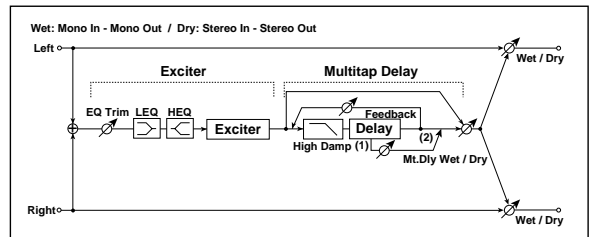
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx: 1 1
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx: 1 1
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: 2 3
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: 6 0
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。

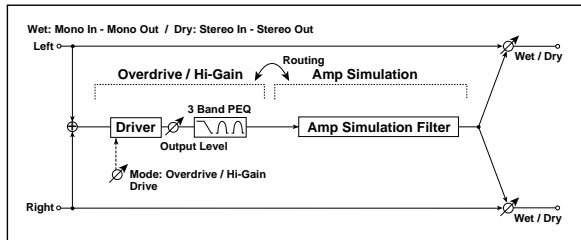


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 ☞Fx: 1 1
b	Emphatic Point 強調する周波数	0...70 ☞Fx: 1 1
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) タップ1のディレイ・タイム	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) タップ2のディレイ・タイム	0...680ms
	T1 Level (Tap1 Level) タップ1の出力レベル	0...100 ☞Fx: 4 5
f	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) 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% ☞Fx:43
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

79: OD/HG-AmpSim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

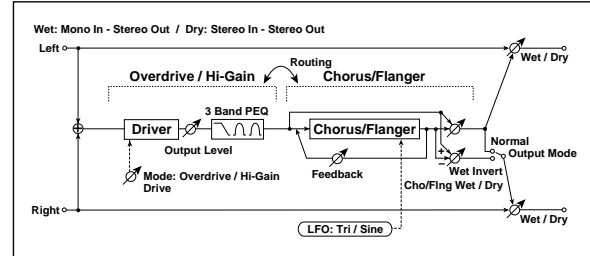
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[OD] Mode (Drive Mode) 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 ☞Fx:06
b	Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル	0...50 ☞Fx:06, D ^{mod}
	(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
c	(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
	Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
d	G (Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	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
e	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
f	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	G (Gain) 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	[AMP] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
h	[Routing] 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	OD AMP, AMP OD
	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

80: OD/HG-Cho/Fl (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

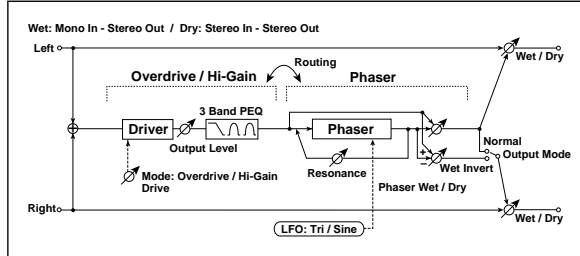
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[OD] Mode (Drive Mode) 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 ☞Fx:06
b	Level (Output Level) オーバードライブの出力レベル	0...50 ☞Fx:06, D ^{mod}
	(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
c	(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
	Lo (Low Cutoff) 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
d	G (Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	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
e	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
f	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	G (Gain) 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO波形	Tri, Sine
h	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFOスピード	0.02...20.00Hz
	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
i	Dep (Depth) LFO変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100...+100 ☞Fx:20
j	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) 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
k	[Routing] 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	OD CH/FL, CH/FL OD
	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}
l	(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

81: OD/HG-Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

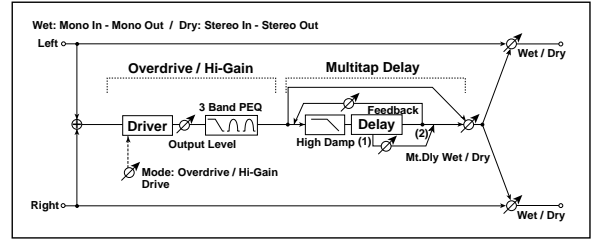
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



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, D^{mod}
	(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	[PHS] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
	フェイザーのLFO波形	
	F (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	フェイザーのLFOスピード	
g	Manu (Manual)	0...100
	効果のかかる周波数	
	Dep (Depth)	0...100
	Res (Resonance)	- 100... + 100
	レゾナンス量	☞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)	Normal, Wet Inv
	フェイザーの出力モード切り替え	☞Fx:67
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	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	

82: OD/HG- M.Dly (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

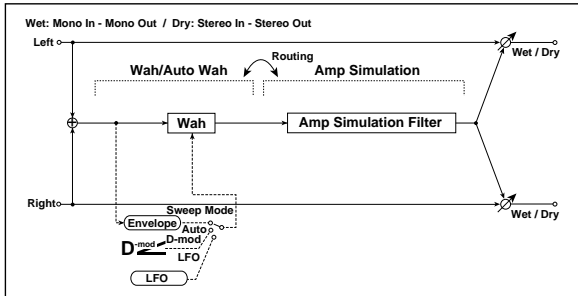
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



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, D^{mod}
	(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	[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680ms
	タップ1のディレイ・タイム	
	T2 (Tap2 Delay)	0...680ms
	タップ2のディレイ・タイム	
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
	タップ2のフィードバック量	
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%
	高域の減衰量	☞Fx:043
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	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	

83: Wah-AmpSim (Wah/Auto Wah - Amp Simulation)

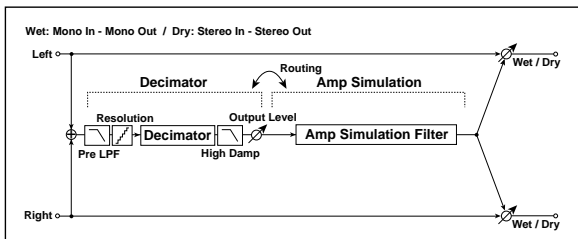
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[WAH] Freq Btm (Frequency Bottom)	0...100
	ワウの中心周波数の下限	$\text{EnvF} \times 0.9$
	Top (Frequency Top)	0...100
	ワウの中心周波数の上限	$\text{EnvF} \times 0.9$
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	$\text{EnvF} \times 0.9$, D-mod
	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	lfoF (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
	(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)

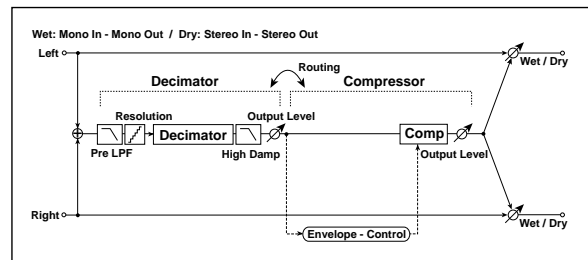
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



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
		$\text{EnvF} \times 1.4$
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
		$\text{EnvF} \times 1.4$
e	Level (Output Level) デシメーターの出力レベル	0...100
		$\text{EnvF} \times 1.4$
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
	(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)

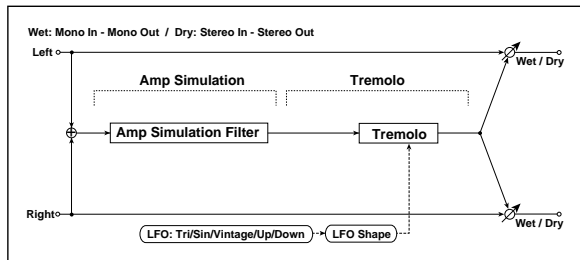
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



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
		$\text{EnvF} \times 1.4$
	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
		$\text{EnvF} \times 1.4$
d	Level (Output Level) デシメーターの出力レベル	0...100
		$\text{EnvF} \times 1.4$
e	[CMP] Sensitivity 感度	1...100
		$\text{EnvF} \times 0.2$
f	Attack アタックの強さ	1...100
		$\text{EnvF} \times 0.2$
	Level (Output Level) コンプレッサーの出力レベル	0...100
		$\text{EnvF} \times 0.2$
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
	(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)

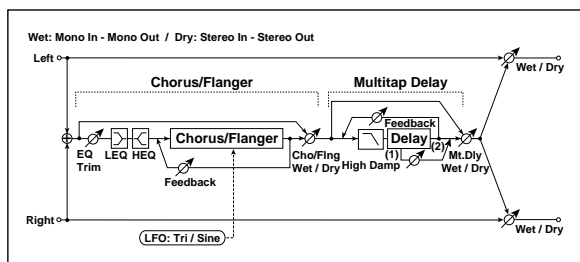
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



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 ☞Fx: 3/2
c	LFO Shape LFO 波形を変形させる割合	- 100... + 100 ☞Fx: 2/0
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 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

87: Cho/Fl-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。

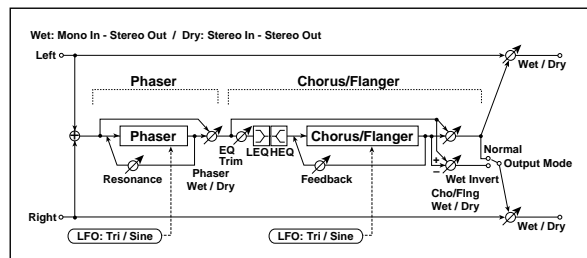


a	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) コーラス/フランジャーのLFO 波形	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) コーラス/フランジャーのLFO スピード	0.02...20.00Hz
b	Dly (Delay Time) ディレイ・タイム	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) LFO 変調の深さ	0...100
	Fb (Feedback) フィードバック量	- 100... + 100 ☞Fx: 2/0
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100

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/Flng Wet/Dry) 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
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: 4/5
	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% ☞Fx: 4/3
	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

88: Phasr-Cho/Fl (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 ☞Fx: 2/3
c	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
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: 2/0

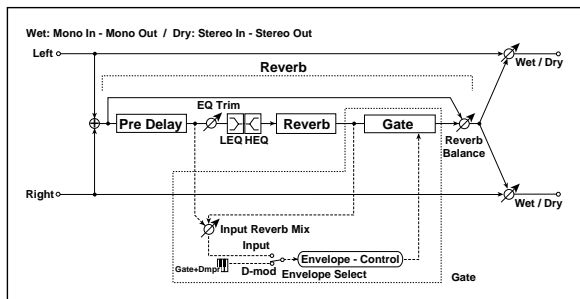
f	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
h	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	FX:10, 20
	Out (Output Mode) コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Inv FX:60
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

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

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”を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。通常は、“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。




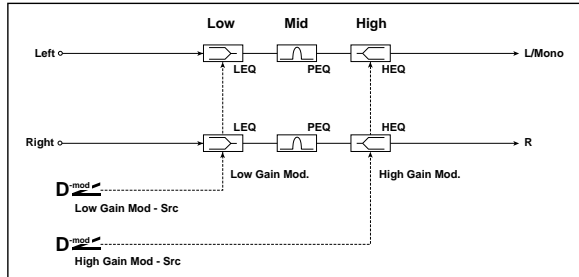
a	[REV] Reverb Time 残響時間	0.1...10.0sec
b	HiDamp (High Damp) 高域の減衰量	0...100%
	Pre Dly (Pre Delay) リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	0...200ms
c	Pre EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	Rev Balance (Reverb Balance) 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7.2: Ed - MasterFX MEQページ、Sequencerモードの7.2: 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(シェルピング・タイプ)のカットオフ周波数	
	Gain	- 18.0... + 18.0 (0.5step)dB
	Low EQのゲイン 	
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 (0.1 step)
	Mid EQの帯域幅 値が大きいほど帯域は狭くなる	
	Gain	- 18.0... + 18.0 (0.5step)dB
	Mid EQのゲイン	
c	High Cutoff	500...20.00KHz
	High EQ(シェルピングタイプ)のカットオフ周波数	
	Gain	- 18.0... + 18.0 (0.5step)dB
	High EQのゲイン 	
d	Low Gain Mod-Src	Off... Tempo
Low Gainのモジュレーション・ソース		
e	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]”(7.2 - 1c/d)とリンクしています。

d: Low Gain Mod-Src

Kb1#17などになると、[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(Program、Combination、Sequencerモード 2.2 - 1a)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などになると、[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(Program、Combination、Sequencerモード 2.2 - 1a)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。



8. 付 録

Alternate Modulation Source (AMS)

Alternate Modulation について

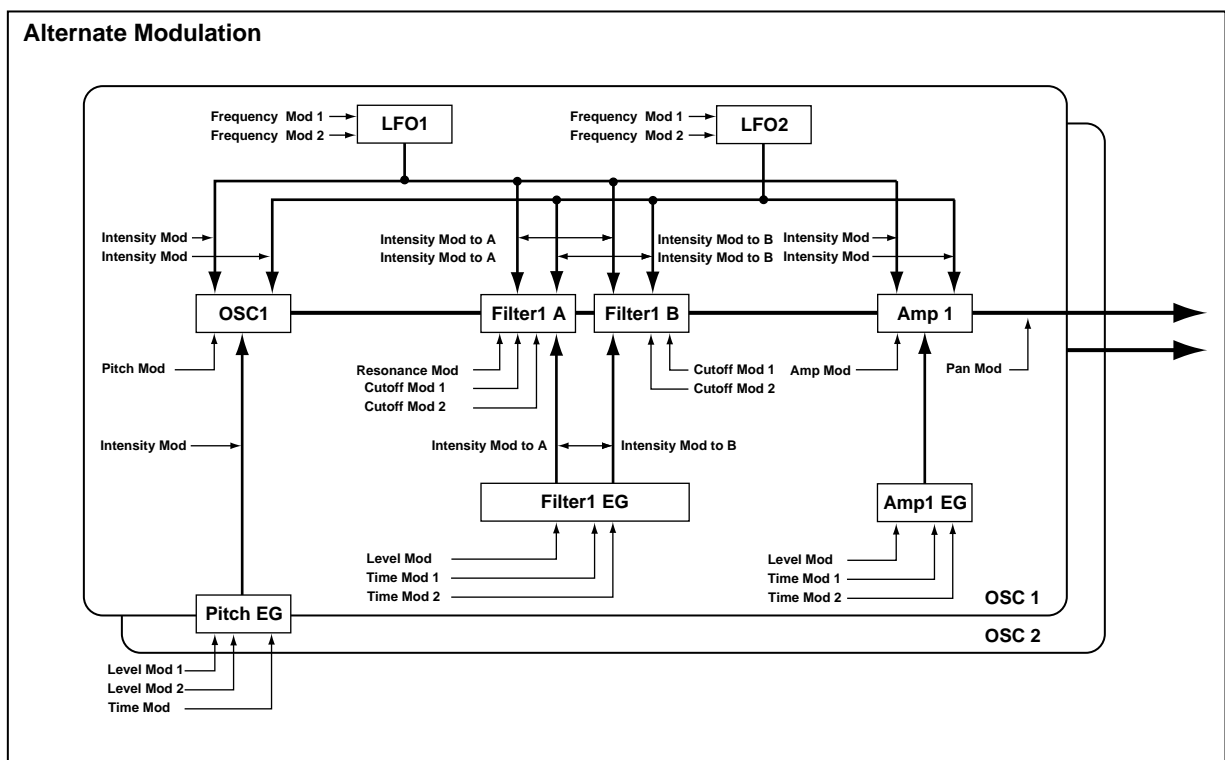
Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、下図のように 29 種 55 のオルタネート・モジュレーションが設定できます (Pitch EGは、OSC1、2 で共用)。これらは、個別にAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を選んで、モジュレーションをかけることができます。

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。

また、ジョイスティック(X)でピッチをコントロールするといった使用頻度の高い組み合わせは、Alternate Modulationで設定するまでもなく、専用のパラメータですでに確保されています。



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	同一オシレータ内のフィルターEG
(AEG) Amp EG	同一オシレータ内のアンプEG
(LFO) LFO 1	同一オシレータ内のLFO1
(LFO) LFO 2	同一オシレータ内のLFO2
(KT) Flt KT +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	同一オシレータ内のフィルター・キーボードトラック (※P.213)
(KT) Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレータ内のフィルター・キーボードトラック (※P.213)
(KT) Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	同一オシレータ内のフィルター・キーボードトラック (※P.213)
(KT) Flt KT +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	同一オシレータ内のフィルター・キーボードトラック (※P.213)
(KT) Amp KT +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	同一オシレータ内のアンプ・キーボードトラック (※P.213)
(KT) Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレータ内のアンプ・キーボードトラック (※P.213)
(KT) Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	同一オシレータ内のアンプ・キーボードトラック (※P.213)
(KT) Amp KT +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	同一オシレータ内のアンプ・キーボードトラック (※P.213)
(KT) Note No. (Note Number)	ノート・ナンバー
(EXT) Velocity	ベロシティ
(EXT) Poly After (Poly After Touch)	ポリ・アフタータッチ (本機からの送信はシーケンス・データのみ)
(EXT) AfterT (After Touch)	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
(EXT) JS X (Joy Stick X)	ジョイスティックX(横)方向
(EXT) JS+Y #01 (Joy Stick +Y: CC#01)	ジョイスティック+Y(縦上)方向 (CC#01)
(EXT) JS-Y #02 (Joy Stick -Y: CC#02)	ジョイスティック-Y(縦下)方向 (CC#02)
(EXT) JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	ジョイスティック+Y(縦上)方向およびアフタータッチ (※P.213)
(EXT) JS-Y&AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	ジョイスティック-Y(縦下)方向およびアフタータッチ (※P.213)
(EXT) Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)	アサインابل・フットペダル (CC#04) (※P.213)
(EXT) Ribbon #16 (Ribbon: CC#16)	MIDI #CC16: コントローラ (リボン・コントローラ*)
(EXT) Slider #18 (Value Slider: CC#18)	MIDI #CC18: コントローラ (バリュースライダー*)
(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.213)
(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.213)
(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.213)
(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.213)
(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.213)
(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.213)
(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.213)
(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.213)
(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)	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.213)
(EXT) SW 2 #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.213)
(EXT) FootSW#82 (Foot Switch: CC#82)	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (※P.213)
(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) (PROG 3.1 - 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/TRITONpro/TRITONproXでのコントローラまたはコントローラ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。

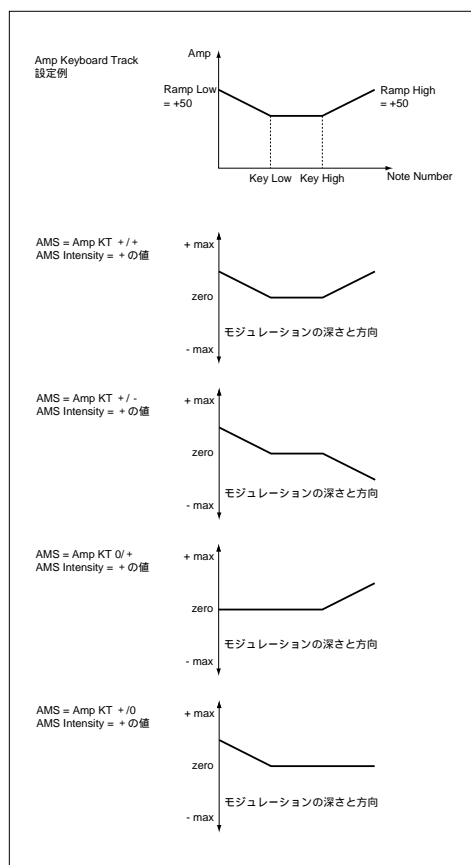
- Flt KT +/+ (Filter Keyboard Track +/+)**
- Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)**
- Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)**
- Flt KT +/0 (Filter Keyboard Track +/0)**
- Amp KT +/+ (Amp Keyboard Track +/+)**
- Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)**
- Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)**
- Amp KT +/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。



JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック +Y(縦上)方向および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)

ジョイスティック -Y(縦下)方向および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としてアサイナブル・フット・ペダルを使用するときは、“ Foot Pedal Assign ”(GLOBAL 1.1 - 3a)でFoot Pedal (CC#04)に設定しておきます(☞「Foot Pedal Assign」 P.223)。
ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラ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、ソングごとに、Controls ページ “ Knobs B Assign ”でそれぞれ “ Knob 1-B ”をKnob Mod.1 (CC#17)、“ Knob 2-B ”をKnob Mod.2 (CC#19)、“ Knob 3-B ”をKnob Mod.3 (CC#20)、“ Knob 4-B ”をKnob Mod.4 (CC#21)に設定しておきます(☞「Knob 1...4 B Assign」 P.221)。
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となります)。

- 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)**

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、ソングごとに、Controls ページ “ SW 1/2 Assign ”でそれぞれ “ SW 1 ”をSW1 Mod.(CC#80)、“ SW 2 ”をSW2 Mod.(CC#81)に設定しておきます(☞「SW 1/2 Assign」 P.220)。
[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としてアサイナブル・フット・スイッチを使用するときは、“ Foot SW Assign ”(GLOBAL 1.1 - 3a)でFoot SW (CC#82)に設定しておきます(☞「Foot Switch Assign」 P.222)。
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、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。
- アルペジエーターやシーケンサーのテンポにより、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, Poly After, AfterT, JS+Y #01, JS - Y #02, JS+Y&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増えると、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 5.3 - 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 3.1-1a)

ピッチを、フィルター/アンプEG、コントローラ、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 3.1-1b)

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、テンポなどによりコントロールできます。

- “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、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 3.1-2a, 3.1-4)

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、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時はビブラート効果がだんだん深くなり、低くなる時はビ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。
- “AMS (LFO1/2 AMS)”にSW1、2などのコントローラを設定し、必要ときのみ[SW1]、[SW2]キーをオンにしてピッチ・ビブラート効果をかけることができます。

Filter (Cutoff) Frequency (PROG 4.1-3a, 4.1-3b)

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、テンポなどでコントロールできます。Filter A、Bそれぞれに“AMS 1

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)

(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。

- “ 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) ”にそれぞれ別の値を設定すると、1つのコントローラの操作で2つのFilterのカットオフ周波数を同時にコントロールできます。

Resonance (PROG 4.1-1b)

“ 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、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・トラックが“ Low (KBDTrk Ramp Low) ”、“ 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・トラックにより音量が上がります、かつ、“ Reso.AMS ”によりレゾナンス・レベルが上がります。
- “ Reso.AMS (Resonance AMS) ”にコントローラを設定して、必要なときのみ、コントローラ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、レゾナンス・レベルをLFOでモジュレーションをかけることができます。

Filter EG Intensity (PROG 4.1-2b)

Filter EGのインテンシティをコントローラ、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。

- “ 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、接続したTRITONなどのリボン・コントローラ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 4.1-4a)

LFO1/2のフィルター・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラ、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。

- “ 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) ”、“ 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時はワウ効果がだんだん深くなり、低くなる時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) ”、“ 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。
- “ AMS (LFO1/2 AMS) ”にSW1、2などのコントローラを設定して、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。

Amp (PROG 5.1-2b)

音量をピッチ/フィルターEG、コントローラ、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(Amp EG、EXT(+)、EXT(SW))を“ AMS (Amp AMS) ”に選択、“ 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(Pitch EG、Filter EG、LFO、KT、EXT(+ -))を“ AMS (Amp AMS) ”に選択、“ 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 ”-側の变化で)変化させることができます。
- アンプEGによる、音量の時間的変化に加え、ピッチ/フィルターEGにも同期して音量を変化させることができます。“ AMS (Amp AMS) ”にPitchEG、FilterEGを選択して、“ Int (AMS Intensity) ”を調節してください。AmpEGの効果をなくして、ピッチ/フィルターEGで音量をコントロールする場合は、AmpEGの各Levelを+99に設定してください。

LFO1/2 - 99...0... + 99	KT(Fit KT, Amp KT) - 99...0... + 99	KT(Note No.) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6)...	JS X/Ribbon#16 - Max...0... + Max	EXT(+) *2 0...127	EXT(+ -) *3 - Max...0... + Max	EXT(Tempo) *4 (♩) = ...60...120...240...
専用パラメータ - -	- 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave] - 1...0... + 1[Octave]	専用パラメータ ... - 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 - 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 - 99...0... + 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... ... - 99...0... + 99... ... - 99...0... + 99...
専用パラメータ - - 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...)

Amp LFO1/2 Intensity (PROG 5.1-2b, 5.2)

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、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+の値に設定すると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-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “ AMS (LFO1/2 AMS) ”にSW1、2などのコントローラを設定して、必要などきのみ、[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。

Pan (PROG 5.1-1b)

オシレータのパンを、EG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラ、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 3.1-5b) - Filter EG (PROG 4.1-5b) - Amp EG (PROG 5.1-3b)

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、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 3.1-5c) - Filter EG (PROG 4.1-5c) - Amp EG (PROG 5.1-3c)

EGのタイムを、キーボード・トラックの設定、コントローラ、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。

- “ 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 5.3-1b)

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、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。

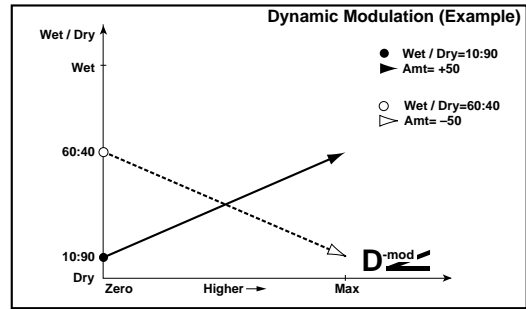
- “ AMS1/2 (Freq. AMS1/2) ”にJS +Y#01を選択、“ Int (AMS1/2 Intensity) ”を+16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大2倍までコントロールできます。“ Int (AMS1/2 Intensity) ”を-16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大1/2倍までコントロールできます。


Dynamic Modulation Source (Dmod)

特定のエフェクト・パラメータを、ジョイスティックや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、アフタータッチでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、ジョイスティックでワウを動かすなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮できます。


ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメータでは、“(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、パラメータの値と“(Amount)”の値を足した値が実際のパラメータの値になります。

例: “W/D(Wet/Dry)”10:90、“(Source)”AfterT、“(Amount)”+ 50
 この場合、普段エフェクト・バランスは10:90で、アフタータッチをかけるとエフェクト音の割合がだんだん大きくなっていき、アフタータッチが最大のときには、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・ソースを動かしたときに、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は、各エフェクトのパラメータ表の右側に  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.218)
G1+Dmp (Gate1+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン / オフ (P.218)
Gate2	ノート・オン / オフ (リトリガー) (P.218)
G2+Dmp (Gate2+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン / オフ (リトリガー) (P.218)
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)
JS X (Joy Stick X)	ジョイスティックX(横)方向
JS+Y#1 (Joy Stick +Y: CC#01)	ジョイスティック+Y(奥)方向 (CC#01)
JS-Y#2 (Joy Stick -Y: CC#02)	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.218)
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 (リボン・コントローラ*)
Slid#18 (Value Slider: CC#18)	MIDI CC#18: コントローラ (パリュースライダー*)
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.218)
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.218)
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.218)
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.218)
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.218)
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.218)
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.218)
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.218)
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.218)
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.218)
FSW#82 (Foot Switch: CC#82)	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (P.218)
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.218)

CC#: コントロール・チェンジ・ナンバーを示します。

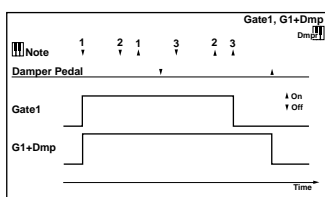
* : TRITON/TRITONpro/TRITONproXでのコントローラまたはコントローラで設定した機能を示しています。接続したMIDI機器の種類によってコントローラとそれに対応して送信されるMIDIメッセージは異なります。

MIDI Programモード、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)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。(Samplingモードではインサート・エフェクトのみ使用できます。)

Combination、Sequencer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FX、MFX1、MFX2の“Control Channel”で設定されているMIDIチャンネルで行います。

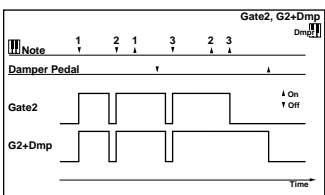
Gate1, G1+Dmp (Gate1+Damper)

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、2: St.Env.FlangerなどのEGや、27: St.VibratoなどのAUTOFADEのソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります(Gate1、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)。



Pdl#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可能なフット・ペダルを使用するときは、“Foot Pedal Assign”(GLOBAL 1.1 - 3a)でFoot Pedal(CC#04)に設定しておきます(「Foot Pedal Assign」P.223)。

ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラ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、ソング、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)ごとに2.2: Ed - Ctrl/Controllerページ(Samplingモードでは5.2: Controller/Controls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.221)

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)

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、ソング、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)ごとに2.2: Ed - Ctrl/Controllerページ(Samplingモードでは5.2: Controller/Controls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.220)。

[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可能なフット・スイッチを使用するときは、“Foot SW Assign”(GLOBAL 1.1 - 3a)をFoot SW(CC#82)に設定しておきます(「Foot Switch Assign」P.222)。

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。

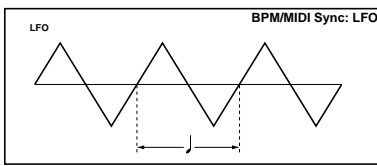
BPM/MIDI SYNC 機能について

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使用することができます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけばアルペジエーターやシーケンサーのテンポを変えても追従するのでライブ・パフォーマンスなどに便利です。BPM/MIDI SYNC機能があるパラメータには、各エフェクトのパラメータ表の右側に  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。

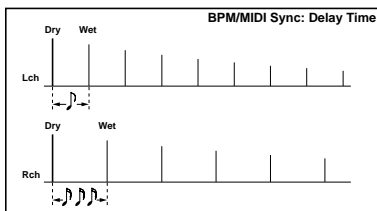


“ BPM ”を MIDI に設定するとアルペジエーターやシーケンサーのテンポ(または外部 MIDI クロック)に同期します。“ BPM ”が 40 ~ 240 の場合はここで設定した値が使われます。

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 に設定するとアルペジエーターやシーケンサーのテンポ(または外部 MIDI クロック)に同期します。“ BPM ”が 40 ~ 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)。

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、ソングでは、2.2: Ed - Ctrl/Controller ページ SW1/2 Assign (2.2 - 1b)で設定します。
- Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)では、5.2: Controller/Controls ページ SW1/2 Assign (5.2 - 1b)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、Sequencerモードではソングごとに、それぞれ設定できます。Samplingモードではモード単位で設定できます。

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。そのときは、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)。 (P.220)
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)。 (P.220)
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)。
JS X Lock	ジョイスティックX方向の効果をLockします。 (P.220)
JS+Y Lock	ジョイスティック+Y方向の効果をLockします。 (P.220)
JS-Y Lock	ジョイスティック-Y方向の効果をLockします。 (P.220)
Ribbon Lock :N/A	- - - (P.220)
JS X&Rbn Lock :N/A	- - - (P.220)
JS+Y&Rbn Lock :N/A	- - - (P.220)
JS-Y&Rbn Lock :N/A	- - - (P.220)
AfterT Lock	アフタータッチの効果をLockします。 (P.220)

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 2.1 - 1a)がSingleのときは“ Enable (Porta. Enable) ”(PROG 3.1 - 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で違う場合(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。

JS X Lock, JS+Y Lock, JS-Y Lock, AfterT Lock

選んだコントローラ(ジョイスティック、アフタータッチ)のLock/Unlock(LED点灯時はLock)が切り替わります。

ジョイスティック、アフタータッチの操作中にLockをオンすると、そのコントローラの位置での効果がロック(固定)します。

例えば、ここでJS+Y Lockを選び、ジョイスティックを向こう側に傾けて、Lockをオンすると、ジョイスティック(+Y)の動作は、傾けた状態でロック(ホールド)されるので、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック(-Y)を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることもできます。

MIDI ジョイスティック、アフタータッチをLockすると、該当するコントローラのMIDIの送信も止まりますが、受信は行われます。

Ribbon Lock :N/A, JS X&Rbn Lock :N/A, JS+Y&Rbn Lock :N/A, JS-Y&Rbn Lock :N/A

これらのバリューは設定できますが、実際の効果はありません。N/AはNot Available=無効を意味しています。

本機とTRITONシリーズ(TRITON/TRITONpro/TRITONproX/TRITON-Rack)では、共通な機能に関してデータの互換性が保たれています。TRITONシリーズで作成したプログラム、コンビネーション等は、本機にロードして使用できます。

互換性をとるために、本機ではこれらの無効なバリューが設定できるようになっています。

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。

- プログラム、コンビネーション、ソングでは、2.2: Ed-Ctrl/Controllerページ「Knob B Assign」(2.2 - 1a)で設定します。
- Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)では、5.2: Controller/Controlsページ「Knob B Assign」(5.2 - 1a)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、Sequencerモードではソングごとに、それぞれ設定します。Samplingモードではモード単位で設定します。

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・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々に設定した音量のバランスを保ちながら)調節します。
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)	Filter(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)	Filter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 (Filter1/2 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)	FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。
F/A Attack (CC#73)	Filter, 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)	Filter, AmplifierのEGディケイ・タイム、スロープ・タイムをコントロールします。同時にCC#75を出力します。
F/A Sus. (CC#70)	Filter, 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)	Filter, 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」、「Dmod Src」で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」、「Dmod Src」で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、その効果がかかります。

 REALTIME CONTROLS Aモード時の機能は固定です。

Knob1-A: LPF Cutoff (Filter LPF Cutoff: CC#74)

Filter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)

Filter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)

FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。


Knob4-A: EG-Release (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)

Filter, Amplifier EGのリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。

Foot Switch Assign

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したアサインブル・スイッチ(別売オプション・コルグ PS-1)の機能を設定します。

- GLOBAL 1.1: System Footページ Foot SW Assign (1.1 - 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 1.1: 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 1.1: 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 1.1: 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 1.1: 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。
Song Start/Stop	スイッチの操作でシーケンサーのスタート、ストップができます。また、同時にMIDIスタート、ストップ・メッセージを送信します。
Song Punch In/Out	“REC Setup”(SEQ 1.1 - 6a)がManual Punch Inのとき、スイッチの操作でシーケンサーのパンチ・イン、パンチ・アウトができます。
Cue Repeat Control	Cue Listの各Stepの“Rep (Cue Edit-Repeat)”(SEQ 2.1 - 1b)をFSにしたとき、有効です。そのStepがリピート(繰り返し)しているとき、ペダル・スイッチをオンすると次のStepへ進むトリガーとなります。Songの最後までいくと次のStep (Song)へ進みます。

Portamento SW (CC#65)

“ Mode (Oscillator Mode) ”(PROG 2.1 - 1a)がSingleのときは“ Enable (Porta. Enable) ”(PROG 3.1 - 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で違う場合(OSC1がEnable、OSC2がDisableまたはOSC1がDisable、OSC2がEnable)はオンでEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフでOSC1、2にポルタメントがかかりません。

Foot Pedal Assign

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したアサインブル・ペダル(別売オプション・コルグ XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。

- GLOBAL 1.1: System Foot ページ “Foot Pedal Assign” (1.1 - 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、Sequence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、Sequencer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、Sequencerのトラックのボリュームをコントロールします。エクスプレッションはボリュームの値との掛け算で音量が決まります。
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、Sequencer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、Sequencer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。


本機コントローラ操作時のMIDI送信

本機コントローラ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)の関係を表に示します。#は固定のもの、*はアサイン可能なものです。

本機コントローラを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。ジョイスティックをX(横)方向に動かした場合のみベンド・チェンジが送信されます。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 3.1 - 1a)の設定がEXTまたはEX2のとき、ティンバーのMIDIチャンネル(“MIDI Channel” COMBI 3.1 - 1a)でも送信します。

“Status”がINTで、“MIDI Channel”の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するティンバーは、本機コントローラを操作すると、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 4.1 ~ 4.4) 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。チェックをつける上記の動作がイネーブル(有効)となります。


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 7.1 - 1b, 7.2 - 1a, 7.2 - 1c)の設定が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。)


Sequencer モード

本機コントローラを操作すると、“Track Select”(SEQ 1.1 - 1c)で選択しているトラック1~16に対して効果がかかります。

“Track Select”で選択しているトラックの“Status”(SEQ 3.1 - 1a/2a)がEXT、EX2、BTHのとき、“MIDI Channel”(SEQ 3.1 - 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 (SEQ 4.1 ~ 4.4) によりトラックごとにコントロール・チェンジやコントローラのイネーブル(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のときの動作がイネーブル(有効)になります。“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックでは、ここでの設定に関わらずコントロール・チェンジを送信します。


エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX、MFX1/2、MEQでそれぞれ設定する“Control Ch (Control Channel)”(SEQ 7.1 - 1b, 7.2 - 1a, 7.2 - 1c)の設定が“Track Select”で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All 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、本機コントローラを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジがレコーディングされず。

Sampling モード

本体コントローラを操作すると、グローバルMIDIチャンネル(“MIDI Channel”GLOBAL 2.1 - 1a)で、コントロール・チェンジを送信します。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

 Samplingモードでは“AMS”の設定はできません。


* グローバルMIDIチャンネル:

GLOBAL 2.1: MIDI* MIDI Channel”(2.1 - 1a)

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
1 モジュレーション1	0...127	ジョイスティックの+Y(奥)方向の操作に相当	
2 モジュレーション2	0...127	ジョイスティックの-Y(手前)方向の操作に相当	
4 フット・コントローラ	0...127	アサインابل・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・エントリー(MSB)	0...127	RPN, NRPNのデータのMSB	*2
7 ボリューム	0...127	音量	*3
8 ポスト・インサート・エフェクト・パンポット	0...127	インサート・エフェクト通過後のパン	
10 パンポット	0...127	パン	
11 エクスプレッション	0...127	音量	*3
12 エフェクト・コントロール1	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースの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(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(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	*1
38 データー・エントリー(LSB)	0...127	RPN, NRPNのデータのLSB	*2
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	*4
71 フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	フィルターのレゾナンス・レベル	*5
ハイパス・フィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	ハイパス・フィルターのカットオフ・フリケンシー	*4
72 リリース・タイム	0...127	フィルター EG、アンプEGのリリース・タイム	*4
73 アタック・タイム	0...127	フィルター EG、アンプEGのアタック・タイム	*4
74 ローパスフィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	ローパス・フィルターのカットオフ・フリケンシー	*4
75 ディケイ・タイム	0...127	フィルター EG、アンプEGのディケイ・タイム / スロープ・タイム	*4
76 LFO1スピード	0...127	LFO1のスピード	*4
77 LFO1デプス	0...127	ピッチLFO1インテンシティ	*4
78 LFO1ディレイ	0...127	LFO1のディレイ	*4
79 フィルター EG インテンシティ	0...127	フィルター EG インテンシティ	*4
80 パネル・スイッチ 1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	SW1の機能をSW1 Mod.にしたときのオン / オフに相当	
81 パネル・スイッチ 2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	SW2の機能をSW2 Mod.にしたときのオン / オフに相当	
82 フット・スイッチ On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	アサインابل・フット・スイッチの機能をFoot SWにしてのオン / オフに相当	
83 コントローラ(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	*6
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	*6
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	*6
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	*7
	10	アルベジエーター・ゲート・コントロール・ノブに相当	*7
	11	アルベジエーター・ベロシティ・コントロール・ノブに相当	*7
99 NRPN(MSB)	0	NRPNのMSB	
100 RPN(LSB)	0	ピッチバンド・レンジを選択	*2
	1	ファイブ・チューンを選択	*2
	2	コース・チューンを選択	*2
101 RPN(MSB)	0	RPNのMSB	

 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。

*1 本機シーケンサーでは、バンク・セレクトは通常プログラム・チェンジ・イベントで設定(“Event Edit”SEQ 5.2 - 1b)しますが、外部機器のバンクを変えるときには対応しきれないことがあります。そのときは、CC#00とCC#32で設定してください。

外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については外部機器の取扱説明書をご覧ください。

*2 ピッチベンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定法は、通常のコントロール・チェンジと異なり、RPC(Registered Parameter Control)を使用します。Program、Combination、Sequenceの各モードでは、RPCを使用してプログラム、ティンパー(Combination)、トラック(Sequencer)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を選び、データ・エントリーでそのパラメータに値を入力します。パラメータの選択はCC#100(値は00 ~ 02)とCC#101(値は00)を使用し、データの入りはCC#06とCC#38を使用します。

パラメータ別の、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、Sequencer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[B0, 64, 02](64H=CC#100)、[B0, 65, 00](65H=CC#101)を本機に送信し、RPNのコース・チューンを選びます。次に、これを-12に設定するために、[B0, 06, 34](06H=CC#6, 34H=52(-12に相当))、[B0, 26, 00](26H=CC#38, 00H=0)を送信します。

*3 本機の音量は、ボリューム(CC#07)とエクスプレッション(CC#11)をかけあわせたものです。また、Sequencerモードでソングの演奏を止めてロケーションをトラックの先頭に戻すと、ボリュームはスタート時の設定値に、エクスプレッションは最大値(127)になります。

*4 バリュースが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(*4, *5)に示す本機プログラム・パラメータをコントロールします。


*5 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・フリケンシーをコントロールします。

*4, *5

CC#70 ~ 79は、以下に示す本機プログラム・パラメータに対応しています。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル(“MIDI Channel”GLOBAL 2.1 - 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・パラメータが一時的にエディットされた状態となります。“Write Program”(PROG 1.1 - 1c)でその状態を保存することができます(一部パラメータは除く)。“Write Program”を行うと対応するプログラム・パラメータの値が書き換わります。

Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)では、現在選ばれているマルチサンプルを鍵盤で演奏、再生時に、Programモード同様のコントロール・チェンジ受信やノブの操作で、それぞれ対応するプログラム・パラメータが一時的にエディットされた状態となります。“Convert MS to Program”(Sampling 1.1 - 3f)でその状態をプログラムに保存することができます(一部パラメータは除く)。

 Combination、Sequencerモードでは、MIDIチャンネルが一致するティンパー/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 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ、5.1/2: 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・フリケンシー

“Filter A Resonance”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Basicページ)に対応しています。

“Filter B Frequency”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Basicページ)に対応しています。

CC#72: リリース・タイム

“Filter/Amp EG Release Time”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ、5.1/2: 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 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ、5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Start Level”(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Attack Level”(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Level Modulation Start”(PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“Amp EG Time Modulation Attack”(PROG 5.1/2: 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 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ)に対応しています。

“ Filter B Frequency ”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, 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 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ, 5.1/2: Ed-Amp1/2, EGページ)に対応しています。

“ Filter/Amp EG Slope Time ”(PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EGページ, 5.1/2: 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 5.3: 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 3.1: Ed-Pitch, OSC1 LFOページ)に対応しています。

CC#78: LFO1・ディレイ

“ LFO1 Delay ”(PROG 5.3: 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 4.1/2: Ed-Filter1/2, Mod.1ページ)に対応しています。

*6 グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

*7 NRPN(ノン・レジスタード・パラメータ・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

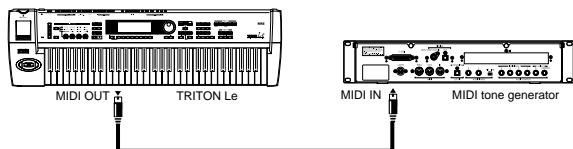
MIDI について

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピュータの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピュータとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

MIDI 機器 / コンピュータとの接続

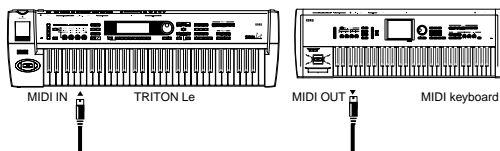
本機から外部MIDI音源をコントロール

本機の鍵盤やコントローラ、シーケンサーなどで、外部MIDI音源を鳴らしたりコントロールする場合、本機のMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



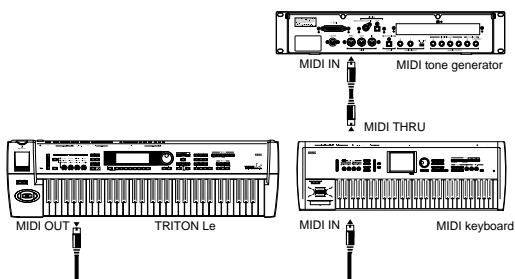
外部MIDI機器から本機の音源をコントロール

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、本機の音源を鳴らしたりコントロールする場合、外部MIDI機器のMIDI OUT端子と本機のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。

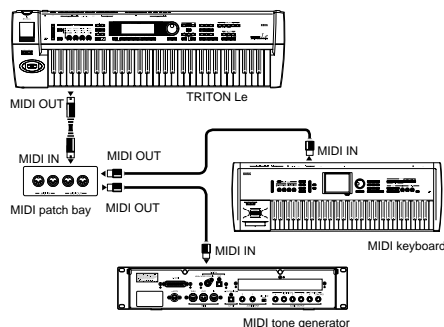


本機から複数の外部MIDI音源をコントロール

MIDI THRU端子を使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。(接続する機器は3台までにしてください。それ以上の台数を接続する場合は下記のMIDIパッチベイを使用した接続をおすすめします。)



MIDIパッチベイを使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。



“ Convert Position ” の設定

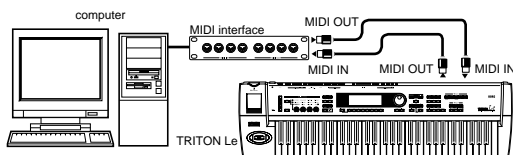
本機は、“ Key Transpose ”、“ Velocity Curve ”、“ AfterT Curve ” (GLOBAL 1.1 - 1a)で、それぞれ音程のトランスポーズ、ベロシティの効き具合、アフタータッチの効き具合を変更できます。(※ P.121 ~)

MIDI IN/OUTデータや内蔵シーケンサーに対して、これらがどのように影響するかを、“ Convert Position ”(GLOBAL 2.1 - 1a)で設定します。(※ P.128)

- 本機から外部MIDI音源をコントロールする場合、“ Convert Position ”をPreMIDIにしてください。送信するMIDIデータに各設定が反映されます。また内蔵シーケンサーへのレコーディングデータにも各設定が反映されます。受信したデータには、“ Key Transpose ”0、“ Velocity Curve ”4、“ AfterT Curve ”3で対応します。
- 外部MIDI機器から本機の音源をコントロールする場合、“ Convert Position ”をPostMIDIにしてください。受信するMIDIデータに各設定が反映されます。また内蔵シーケンサーからの再生データにも各設定が反映されます。送信するデータには“ Key Transpose ”0、“ Velocity Curve ”4、“ AfterT Curve ”3で対応します。

外部MIDIシーケンサーやコンピュータ等の接続

本機での鍵盤演奏を外部MIDIシーケンサー/コンピュータ(MIDIインターフェイスで接続)にレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバックに本機の音源を鳴らす場合、また本機を入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合に、本機と外部MIDIシーケンサー/コンピュータのMIDI OUT端子とMIDI IN端子を相互に接続します。



“ Local Control On ” の設定

上図のような接続の場合、外部MIDIシーケンサーやコンピュータのエコー・バックをオン(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する)にし、本機のローカル・コントロールをオフ(内部でキーボード部と音源部を切り離す)に設定します。

本機の鍵盤を弾くと、演奏データが外部MIDIシーケンサーやコンピュータに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音する

こととなります。つまり、本機のローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぎます。

アルペジエーター機能がオンになっている場合、鍵盤を弾いてもアルペジエーターは動作せず、鍵盤を弾いた演奏情報のみが送信されます。エコー・バックによりMIDI INで受信したノートに対してのみアルペジエーターは動作します。つまり、ローカル・コントロールをオフにすることで、アルペジエーターが二重にかかってしまうことを防ぎ、正常に発音します。

外部MIDIシーケンサーや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、エコー・バックによるノートでアルペジエーターを動作させるときに設定します。

note アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサー/コンピューターに取り込みたい場合は、オンにして演奏し、外部シーケンサー/コンピューターのエコー・バックをオフにしてください。

ローカル・コントロールをオフに設定するには、“Local Control On”(GLOBAL 2.1 - 1a)チェック・ボックスのチェックをはずします。(※P.128)

本機だけで使用する場合は、ローカル・コントロールをオンに設定します。(オフ時は、単体でキーボードを弾いても音が出ません。)

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。チャンネルの扱いは、各モードによって異なります。

Programモード、Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)

- 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 2.1 - 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 3.1 - 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 7.1 - 2b、7.2 - 1a、7.2 - 1c)を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラを操作すると、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“Status”(COMBI 3.1 - 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.36)

Sequencerモード

- エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。
- 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”で使用します。(SequencerモードはSEQ 3.1 - 1(2)a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)”(SEQ 7.1 - 3b、7.2 - 1a、7.2 - 1c)を使用します。
- 本機の鍵盤やコントローラを操作すると、“Track Select”(SEQ 1.1 - 1c)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、“Track Select”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。(“Track Select” MIDI ※P.51)
- シーケンサー・プレイ時は、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックの演奏データが、設定されているMIDIチャンネルで送信されます。
- “Status”がINT、BTHのトラックは、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.62)

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: ベロシティ)

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」※P.229))。

ただし、ノート・オフ時のベロシティを送受信する機種はほとんどなく、本機でも送受信はしません。

プログラム・チェンジ/バンク・セレクト

プログラム/バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル、pp: プログラム・ナンバーで128音色まで選択)

- バンクA、B、C、Dのプログラム000～127は、プログラム・チェンジ [Cn, 00]～[Cn, 7F]に対応します。
- バンクG、g(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 1.1 - 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.124)

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 1.1: 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 2.1: Ed - Basic ~ PROG 7.2: Ed - MasterFXでは受信しません。

Combination、Sequencer モード

- テンバー /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せん。
Sequencerモードで“Program Select”(SEQ 1.1 - 2(3)a)を設定したときや、ソングを選び直したとき、または小節の先頭に戻ったときに“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。(“Program Select”  P.54)
- Combination、Sequencerモードでは、テンバー /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.41、66)

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 1.1 - 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.124)
- COMBI 1.1: 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 2.1: Ed - Prog/Mixer ~ COMBI 7.2: 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 2.1 - 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 2.1 - 1b)のチェックをはずすと、COMBI 1.1: 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 2.1 - 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)

本機の鍵盤を押してから、さらに押し込むと、アフタータッチ効果がかかり、同時に、チャンネル・アフタータッチを送信します。受信すると、アフタータッチ効果がかかります。

- アフタータッチ全般のオン / オフは、“AfterT (After Touch)”(GLOBAL 2.1 - 1b)で設定します。
- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー、トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。(“After Touch”COMBI/SEQ 4.1 - 1(2)a  P.41、66)

ポリフォニック・キー・プレッシャー [An, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: 値)

アフタータッチには、もう1種類ポリフォニック・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーション・ソースとして使用できますが、本機の鍵盤からは送信しません。使用するためには、外部からこのメッセージを受信するか、シーケンサーにレコーディングしてください。


この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフタータッチのことをさします。

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)



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。(「ピッチバンドの可変範囲を変える」  P.235)

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。

(「コントローラ操作時のMIDI送信」  P.224、「コントロール・チェンジ送受信時の本機動作」  P.226)

- コントロール・チェンジ全般のオン / オフは、“Ctrl Change (Control Change)”(GLOBAL 2.1 - 1b)で設定します。
- Combination、Sequencerモードでは、COMBI/SEQ 4.1 ~ 4.4: Ed - MIDI Filter1 ~ 4で各種コントロール・チェンジに対して、テンバー /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([SW1]、[SW2]、REALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブ、Foot Pedal/Switch)のMIDIフィルターは、設定してあるコントロール・チェンジに対して有効です。“Other 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.43、68)

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/コンピネーション・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.230)

ジョイスティック操作でモジュレーションをかける

モジュレーション1・デプス(CC#01) [Bn, 01, vv]

本機のジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けると、モジュレーション1・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ピブラート効果(ピッチLFO)がかかります。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“JS+Y CC#01” COMBI/SEQ 4.2 - 1/2a)

モジュレーション2・デプス(CC#02) [Bn, 02, vv]

本機のジョイスティックを-Y(手前)方向に傾けると、モジュレーション2・デプスを送信します。受信すると、本機のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ワウ効果(フィルターLFO)がかかります。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“JS-Y CC#02” COMBI/SEQ 4.2 - 1/2a)

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、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

ポルタメント・スイッチ(CC#65) [Bn, 41, vv]

[SW1]、[SW2]やASSIGNABLE SWITCHの機能に上記CC#を設定して、本機を操作すると、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.220)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Portamento SW CC#65” COMBI 4.1 - 2a, SEQ 4.1 - 3(4)a)
- Sequencerモードでは、“Portamento”(SEQ 4.1 - 3(4)a)を設定したときや、ソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときに、“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.63)

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。また、Sequencerモードのときは、ソングの“Location”を001:01.000にするとリセットされます。

- Combinationモードで、コンピ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。
- Sequencerモードで、“Volume”(SEQ 1.1 - 4(5))を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また先頭に戻ったとき、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ボリュームが送信されます。

note ソングを選び直したとき、または先頭に戻ったときは、“Status”と関係なく、内部のボリュームの値はトラックの設定データ(スタート時の設定)に、エクスプレッションの値は最大値にリセットされます。

note 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(スタート時の設定)の音量にはボリューム・メッセージを使い、演奏データ(曲が進むにつれて変化する)には通常、エクスプレッション・メッセージを使います。

ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ボリュームを用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さずに全体の音量が調整できます。(「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」P.235)

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、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

- Sequencerモードでは“Pan”(SEQ 1.1 - 4(5))を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときなどに、“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.55)

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、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

- Program, Sampling(別売オプションEXB-SMPL搭載時)モードではグローバルMIDIチャンネルで、Combination、Sequencer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。
- Sequencerモードで“Pan(CC#8)”(SEQ 7.1 - 3a)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ポスト・インサート・エフェクト・パンポットが送信されます。(※P.84)

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、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、各種コントロール・チェンジを選択できますが、ダイナミック・モジュレーション専用のコントロール・チェンジは、エフェクト・コントロール1(CC#12)、2(CC#13)だけです。

エフェクト 1・デプス(センド 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]**エフェクト 3・デプス(センド 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]**

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME 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・デプス(センド2)、3・デプス(センド1)を送信し、マスター・エフェクト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、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

対応するMIDIチャンネルで、ティンバー/トラックの設定と、インサート・エフェクト通過後の設定を同時にコントロールします。

- Combination、Sequencerモードでは、プログラムごとに設定してあるオシレータごとのセンド1、2の設定値(PROG 7.1 - 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.26、“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”※P.45、84)
- Sequencerモードで“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”(SEQ 7.1 - 1(2)a)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、または小節の先頭に戻ったときなどに“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.84)

エフェクト 2・デプス(IFX オン/オフ) (CC#92) [Bn, 5C, vv]**エフェクト 4・デプス(MFX1 オン/オフ) (CC#94) [Bn, 5E, vv]****エフェクト 5・デプス(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 1.1 - 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ことと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。(“FX On/Off”※P.27、28)

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て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。

各種コントローラでのコントロール**フット・コントローラ (CC#04) [Bn, 04, vv]**

ASSIGNABLE PEDALの機能に上記CC#を設定して本機で操作すると送信します。

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“FootPedal/Switch” COMBI 4.4 - 2a, SEQ 4.4 - 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、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Realtime Control Knob1/2/3/4”COMBI/SEQ 4.3)

コントローラ (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]**

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。)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“SW1/2”COMBI 4.4 - 1a, SEQ 4.4 - 1(2)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、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(“Foot Pedal/Switch” COMBI 4.4 - 2a, SEQ 4.4 - 3(4)a)

「フット・コントローラ(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(別売オプション・コルグ DS-1H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、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(" Damper CC#64 " COMBI 4.1 - 2a, SEQ 4.1 - 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、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

接続したTRITON等のMIDI機器の各種コントローラでのコントロール

リボン・コントローラ (CC#16) [Bn, 10, vv]

TRITON等のMIDI機器のリボン・コントローラ、またはコントローラ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、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(" Ribbon CC#16 " COMBI 4.2 - 2a, SEQ 4.2 - 3(4)a)

コントローラ (CC#18) [Bn, 12, vv]

TRITON等のMIDI機器の[VALUE]スライダ、またはコントローラ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.226)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)

サスティーン・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。

これらを操作すると、対応するプログラム・パラメータ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・パラメータでの設定値となります)

- Combination、Sequencerモードでは、ティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(" Realtime Controls Knob1,2,3,4 " COMBI 4.3 - 1a, SEQ 4.3)

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エクスクループのプログラム・ライト・リクエスト)でその状態を保存することができます(1部パラメータは除く)。ライトを行うと対応するプログラム・パラメータ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(鍵盤を離したのと同じ)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をリセットするとき

リセット・オール・コントローラズ (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)とエクスクループがあります。)

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No. の上位と下位)でパラメータを選びます。

データ・エントリー・MSB(CC#6)[Bn, 06, mm]とデータ・エントリー・LSB(CC#38)[Bn, 26, vv](n: チャンネル、mm、vv: 値の上位と下位、両方で16384段階)で値を設定します。

データ・インクリメント(CC#96)[Bn, 60, 00]やデータ・デクリメント(CC#97)[Bn, 61, 00](n: チャンネル、値は00に固定)では、値を1つずつ増減することができます。

本機では、以下の項目(チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチベンドの可変範囲を変える)の3種類のRPNを受信します。

チューニングをする

RPN ファインチューン [Bn, 65, 00, 64, 01]

プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencerモード)ごとに、RPNでデチューンが調整できます。

手順は次の通りです。

- [Bn, 65, 00, 64, 01]:RPNパラメータ01を選びます。
- [Bn, 06, mm, 26, vv]:データ・エントリーで値を設定値が8192 [mm, vv=40, 00] のときはセンター、0 [mm, vv=00, 00] のときは-100セント、16383 [mm, vv=7F, 7F] のときは+99セントとなります。

note ユニバーサル・エクスクルーシブのファイン・チューンを用いると、“Master Tune”(GLOBAL 1.1 - 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(Sequencerモード)ごとに、RPNでトランスポーズが調整できます。

手順は次の通りです。

- [Bn, 65, 00, 64, 02]: RPNパラメータ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 1.1 - 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(Sequencerモード)ごとに、RPNでピッチベンド・レンジが調整できます。

手順は次の通りです。

- [Bn, 65, 00, 64, 00]: RPNパラメータ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かります。

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かります。

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
- 63: 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・インフォメーション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えます。

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 TRITON Le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]

Sequencer モードで受信すると、GM 用に初期化されます。

マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて 16384 段階)

ASSIGNABLE PEDALやREALTIME 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、コントローラ操作時と同様な効果がかかります。

マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて 16384 段階、8192 で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)

受信すると、ティンバー/トラックの相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

マスター・ファイン・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が 8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、4096 [mm, vv = 20, 00] のときは - 50 セント、12288 [mm, vv = 60, 00] のときは + 50 セントとなります。)

受信すると“ Master Tune ”(GLOBAL 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 1.1 - 1a)が設定されます。

音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング、シーケンサーの各データは、MIDI エクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDI エクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

データ・ダンプを行なうと、外部機器に音色や各種設定データを記憶させたり、もう1台の本機の音色や設定を変えたりすることができます。

データ・ダンプには次の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 2.1 - 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.129、P.130)
- “Exclusive”(GLOBAL 2.1 - 1b)にチェックがついているときに、COMBI 1.1: 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 1.1: 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・バッファー上のデータです。本機で受信すると、エディット・バッファーにデータが書き込まれるので、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」☞BG P.41)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 2.1 - 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・チェンジを使用すると、次のようにパラメータを個別にエディットできます。

パラメータ・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をエディットできます。

ドラムキット・パラメータ・チェンジ/ユーザーアルペジオ・パターン・パラメータ・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・パターンのエディットができます。

その他グローバル・パラメータ、Sequencer モードのデータのエディットは行なえないので、これらはデータ・ダンプで行ないます。Sampling モードのデータのデータ・ダンプは対応していません。

これらの送受信は、グローバル MIDI チャンネルが使用されます。

まず、“ Enable Exclusive ”(GLOBAL 2.1 - 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・パラメータや1コンビネーション・パラメータが送信されます。さらに、個々のパラメータをエディットすると、パラメータ・チェンジやドラムキット・パラメータ・チェンジ、ユーザーアルペジオ・パターン・パラメータ・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・コンプリートを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで(または十分な時間が経過するまで)次のメッセージを送信してはいけません。

プログラムやコンビネーションを変えたときや、パラメータ・チェンジによるエディットは、エディット・バッファー上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリーに記憶されず、プログラムやコンビネーションを選び直すと消えてしまいます。ライトは、本機でのライト操作(「データの保存」☞BG P.41)または、MIDI エクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

ソングはライトの必要はありませんが、電源をオフするとバック・アップされません。必要なデータは電源をオフする前に外部メディア等に保存(セーブ)してください。(「外部メディアへのセーブ」☞BG P.45)

音が消えないとき

何らかのトラブルで、発音した音が止まらないときは、通常、モードを切り替えたりして音を止めます。また、MIDIで鳴っている音が止まらないときは、MIDIケーブルを抜くという方法もあります。

MIDIでは、アクティブ・センシング [FE] というメッセージが定期的に送信され、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、ソングを発音させます(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・メッセージによるソングの切り替えで行ないます。("MIDI Clock": GLOBAL 2.1 - 1aがExternalのときソング・セレクト・メッセージを受信します。)
- 外部機器からのクロックを使用してソングの演奏データを再生させます("MIDI Clock"をExternalにして本機のシーケンサーを動作させます)。アルペジエーターやシーケンサーの同期演奏を行なう。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクトによるソングの切り替えで行ないます。

アルペジエーターやシーケンサーの同期演奏を行なう

本機をマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、"MIDI Clock"(GLOBAL 2.1 - 1a)で設定します。

本機をマスター、外部MIDI機器をスレーブとするとき

本機のMIDI OUT端子と外部MIDI機器のMIDI IN端子を接続します。(P.229)

- "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: 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、Sequencer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。

シーケンサー: 演奏データは、本機で演奏しコントロールできます。同時にシーケンサー演奏は、"Status"がBTH、EXT、EX2のトラックからMIDIで送信されます。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。

ただし、エクスクルーシブ・データは、本機のシーケンサーにレコーディングできないので、スレーブ機器が本機の場合は、ユーティリティ・メニュー・コマンド"Dump Sequencer"(GLOBAL 2.1 - 1c)を併用します。またそれ以外の機種がスレーブのときは、本機のMediaモード データ・ファイラー機能("Receive and Save MIDI Exclusive Data"、"Load and Transmit MIDI Exclusive Data")を利用するとよいでしょう。(P.144、150)

外部MIDI機器をマスター、本機をスレーブとするとき

本機のMIDI IN端子と外部MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します。(P.229)

- "MIDI Clock"をExternalにするとスレーブになります。

アルペジエーター: 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。(BG P.107)

また、"MIDI Clock"がExternal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、Sequencer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。)

シーケンサー: 本機で演奏データのコントロールができなくなり、MIDI INに接続した外部機器でコントロールします。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDIタイミング・クロックで本機のシーケンサーを同時に演奏させるときは、あらかじめ、双方の拍子やスタートの小節位置を合わせておく必要があります。

また、"MIDI Clock"がExternalで外部からコントロールされる状態でも"Status"がBTH、EXT、EX2のトラックからは、演奏データが送信されます。

外部機器からの演奏データをレコーディングする

外部のシーケンサーを演奏させ、そのMIDIメッセージをレコーディングする方法には2種類があります。

- "MIDI Clock"(GLOBAL 2.1 - 1a)をInternalにして、レコーディングを開始してから外部シーケンサーをスタートさせると、非同期でそのMIDIメッセージがレコーディングできます。MIDIで送られてくる演奏データを単にレコーディングするだけなので、演奏は忠実に再現できますが、小節の管理等はなく、エディットには不向きです。
- "MIDI Clock"をExternalにすると、レコーディングの開始やテンポ等はすべて外部シーケンサーに依存してレコーディングされます。同期してレコーディングされるため、小節の管理等が行なえませんが(ただし、レコーディング前に拍子の設定が必要です)。しかし、演奏途中のテンポの変化はレコーディングされないため、後でテンポ・チェンジの挿入が必要です。通常のマルチトラック・レコーディング等では、この方法を用います。("マルチ(マルチ・トラック・レコーディング)" BG P.80)

本機のコントローラ、アルペジエーター、内蔵シーケンサーのMIDI出力を外部シーケンサー/コンピュータにレコーディングする

本機のコントローラ、アルペジエーター、内蔵シーケンサー/RPPR機能のMIDI出力を外部シーケンサーやコンピュータ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 2.1 - 1a)、外部シーケンサー/コンピュータのエコー・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、アルペジエーター、内蔵シーケンサーが音源に対して二重にかかってしまうことを防ぎます。

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。

アルペジエーターまたはRPPR機能の演奏を外部MIDIシーケンサー/コンピュータ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 2.1 - 1a)によって下記のようにコントロールされます。

Sequencerモードで、RPPR機能がオンになっているときは、鍵盤を弾くとRPPRが動作します。また同様に“ Track Select ”(SEQ 1.1 - 1c)で選択したトラックのMIDIチャンネルで受信したノートに対してRPPR機能が動作します。MIDI OUTからRPPR機能によるノートの送信は、ローカル・コントロールの設定(“ Local Control On ”)によって下記のようにコントロールされます。

ローカル・コントロール・オン: MIDI OUTからアルペジエーターやRPPR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やRPPRによるノートを送信しません。アルペジエーターやRPPRによる発音のみとなります。

設定例 1

外部MIDIシーケンサー/コンピュータに、アルペジエーターやRPPR機能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やRPPR機能をオンにします。本機をローカル・コントロール・オンにします。

外部シーケンサー/コンピュータをエコー・バック・オフにします。エコー・バックをオフにすることで、アルペジエーターやRPPR機能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やRPPR機能をオフにします。

設定例 2

外部MIDIシーケンサー/コンピュータにアルペジエーターやRPPR機能をトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に本機のアルペジエーターやRPPR機能を動作させる

本機のアルペジエーターやRPPR機能をオンにします。本機をローカル・コントロール・オフにします。アルペジエーターやRPPR機能によるノート情報等が出力されません。外部MIDIシーケンサー/コンピュータのエコー・バック・オンにします。これでアルペジエーターやRPPR機能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、g(d)にメモリーされています。(g(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、Sequencerモードでのみ対応します。(“ GM Initialize ” SEQ 1.1 - 1d)

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。Sequencer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 1.1 - 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、g(d)のバンク/プログラム配列へ自動的に変換します。
- Mediaモードで、SMFをソングにロードする際も同様に変換されます。

 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

- Sequencer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g(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。
- Mediaモードで、SMFをソングにロードする際は、パート・モードでDrum、MDrm1 ~ 4に設定されているトラックに含まれるバンク・セレクト・メッセージは、無視されロードされません。

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上の異なったプログラム間や、異なるメーカーや機種間で、時間情報を含むMIDIデータを交換するためのものです。1曲(1ソング)が1ファイルになります。本機は、すべてのMIDIデータが1トラックにまとめられているフォーマット0(タイプ0)と、トラックごとにデータがわかれているフォーマット1(タイプ1)に対応しています。

SMFをMediaモードでソングにロードするときに、“Bank Map”(GLOBAL 1.1 - 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を再生/ロードするときは、“Bank Map”をGMに設定してください。

Sequencerモード

MediaモードでソングをスタンダードMIDIファイルに変換して保存するときに、フォーマット0または1を選ぶことができます。

- 本機のソング・データをフォーマット1でSMFにセーブしたデータを、他機種でロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあります。これは、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めただけで、演奏そのものには影響はありません。
- 他機種のフォーマット1でセーブしたデータを、本機でソングとしてロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがありますが、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めているので、演奏そのものには影響はありません。

TRITON Le同士でシーケンス・データのやり取りを行なう場合は、通常の本機のフォーマットでセーブ(“Save SEQ”)することをお勧めします。

通常の本機のフォーマットでセーブすることにより、スタンダードMIDIファイルとしてセーブ(“Save to Std MIDI File”)するより、本機独自のさまざまな設定やパターンをセーブすることができます。

GMシステム・オン・メッセージを受信した場合、GM用に初期化されません。(「GM Initialize」P.54)

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[F8](" OK ")キー、実行しないときは[F7](" Cancel ")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。

Can't open pattern

内 容: レコーディングやエディットを終えるときに、トラック上にブットされているパターンをオープンするための空きメモリーが確保できません。(自動的にオープンが必要な場合です。) [F8] (" OK ")キーを押すとパターンのデータは消去されレコーディングやエディットの内容が保存されます。[F 7] (" Cancel ")キーを押すとレコーディングやエディットの内容が無効になります。

Continue ?

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。

D

Destination and source are identical

内 容: コピーやバウンス時に、ソースとディスティネーションに同一のキュー・リスト、ソング、トラック、パターンを選択しています。
対 策: ソースとディスティネーションを異なるキュー・リスト、ソング、トラック、パターンにしてください。

Destination from-measure within the limits of source

内 容: オール・トラック、または同一トラックへのムーブ・メジャー時で、ソースの範囲内にディスティネーションの小節を指定しています。
対 策: ソースの範囲外にディスティネーションの小節を指定してください。

Destination is empty

内 容: エディット時、ディスティネーションに指定したトラックやパターンに演奏データがありません。
対 策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Destination measure is empty

内 容: ディスティネーションに指定した小節にデータが存在していません。
対 策: ディスティネーションにデータの入っている小節を指定してください。

Destination multisample already exists

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のマルチサンプルがすでに存在しています。
対 策: ディスティネーション(セーブ先)のマルチサンプルをデリートするか、セーブ先のマルチサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination multisample and source multisample are identical

内 容: ソースとディスティネーションに同一のマルチサンプルを選択しています。
対 策: ソースとディスティネーションに異なるマルチサンプルを選択してください。

Destination sample already exists

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルがすでに存在しています。
対 策: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルをデリートするか、セーブ先のサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination sample data used in source sample

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルのサンプル・データがソースのサンプルでも使われているためOverwriteすることができません。
対 策: Overwriteを使用せず、ディスティネーション(セーブ先)に別のサンプルを指定してください。

Destination sample is empty

内 容: エディットするサンプルが空です。

Destination song is empty

内 容: コピー先またはバウンス先に指定したソングが存在しません。
対 策: コピーまたはバウンスをする前に、新しいソングを選択したときに表示されるダイアログで、クリエイト・ニュー・ソングを実行してください。

Directory is not empty. Cleanup directory Are you sure?

内 容: ディレクトリのデリート時、ディレクトリ内にファイルまたはディレクトリが存在しています。[F8](" OK ")キーを押すとディレクトリ内のファイルまたはディレクトリを含めすべて消去されます。実行しない場合は[F7](" Cancel ")キーを押してください。

E

Error in formatting medium

内 容: メディアを物理フォーマット(フル・フォーマット)、論理フォーマット(クイック・フォーマット)している最中にエラーが発生しました。
対 策: 他のメディアを使用してください。

Error in reading from medium

内 容: メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。
対 策: 再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生した場合、メディア内のデータが壊れている可能性があります。

Error in writing to medium

内 容: メディアヘデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。(ベリファイ・エラー等)

対 策: メディアが物理的に壊れている可能性がありますので、他のメディアを使用してください。そして、エラーの発生したメディアはなるべく使用しないようにしてください。

F

File already exists

内 容: クリエイト・ディレクトリまたはファイルのリネームの実行時、同じ名前のディレクトリまたはファイルが、メディア内に存在しています。

内 容: Mediaモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy ”で、ワイルド・カードを使用しないでコピーを実行しようとしたとき、コピー先にコピー元と同じ名前のファイルが存在していました。

内 容: MediaモードUtilityの“ Save Sampling Data ”で、All、All Multisamples、All Samples、またはOne Multisampleを実行したとき、本体で作成しようとしたディレクトリと同じ名前のディレクトリが、メディア内に存在していました。

対 策: 存在しているディレクトリまたはファイルをデリートするか、指定する名前を変えてください。

File contains unsupported data

内 容: AIFFファイル等で、本機ではサポートしていないフォーマットのデータをロードしようとしたとき。

対 策: 可能であれば、パソコン等で本機でサポートしているフォーマットのデータに変換し、ロードしてください。

File is read-only protected

内 容: ファイルへの書き込みおよびデリートを実行しようとしたとき、そのファイルの属性が読み込み専用でした。

内 容: すでにメディア上にある読み出し専用のファイルと同じ名前前でファイルをセーブしようとしたとき。

対 策: 別の名前をつけてセーブしてください。

File unavailable

内 容: ファイル・フォーマットが正しくないファイルをロード、オープンしようとしたとき。

File/path not found

内 容: Mediaモードでサンプル・ファイルのロード時、別階層のディレクトリまたは別メディアを選択するダイアログで選択された場所に目的のファイル名が存在しませんでした。

内 容: Mediaモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Delete ”実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。

内 容: Mediaモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy ”実行時に、コピー・ファイル名にワイルド・カードを指定してコピーを実行しようとしたとき、指定されたファイルが見つかりませんでした。または、コピー元のパスの長さが76を超えています。

内 容: Mediaモードで、[F6] (“ Open ”)キーでディレクトリを開こうとしたとき、選択されたディレクトリ名を含むパスの長さが76を超えています。

対 策: ファイルまたはディレクトリを確認してください。

Front sample data used in rear sample Can't overwrite

内 容: SamplingモードSample Editの“ Link ”実行時に、フロント・サンプルのサンプル・データがリア・サンプルでも使われているため“ Overwrite ”することができません。

対 策: “ Overwrite ”を使用せず、セーブ先に別のサンプルを指定してください。

I

Illegal file description

内 容: ファイルのセーブ用ネームおよびディレクトリ作成時の指定ファイル名に、無効なファイル名が使用されました。

対 策: 指定ファイル名を変えてください。MS-DOS で使用不可のファイル名は、指定ファイル名として使えません。

Illegal SMF data

内 容: スタンダードMIDIファイルでないファイルをロードしようとしたとき。

Illegal SMF division

内 容: タイムコード・ベースになっているスタンダードMIDIファイルをロードしようとしたとき。

Illegal SMF format

内 容: フォーマット0または1以外のスタンダードMIDIファイルをロードしようとしたとき。

M

Master Track can't be recorded alone

内 容: シングル・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、カレント・トラックをマスター・トラックにしてレコーディングを開始しようとしたとき。

対 策: レコーディングするトラックを1~16にしてレコーディングを開始してください。

Measure size over limit

内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、1小節のイベント数が最大容量(約10000イベント)を超えています。

内 容: エディットを実行すると、1小節のイベント数が最大容量(約10000イベント)を超えてしまいます。

対 策: 必要ないデータをイベント・エディット等で消去してください。

Measure number over limit

内 容: エディットを実行するとトラックの長さが999小節を超えてしまいます。

対 策: 必要ない小節を消去してください。

Media not formatted

内 容: メディアを論理フォーマット(クイック・フォーマット)しようとしたとき、物理フォーマットがされていませんでした。

対 策: Mediaモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Format ”で物理フォーマット(フル・フォーマット)を実行してください。

Medium changed

内 容: Mediaモード・ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy ”実行時に、メディアが交換または排出されてしまいました。別メディア間でのコピーは実行できません。

Medium write protected

内 容: セーブ先のメディアにライト・プロテクトがかかっています。
対 策: メディアのライト・プロテクトを解除して、再度コマンドを実行してください。

Memory full

内 容: Sequencerモードのソング、トラック、パターン等のエディット時に、全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリの容量を使い切ってしまう、エディットすることができない。
対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。
内 容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディングの途中で、レコーディン・データを格納する空きメモリーがなくなり、レコーディングを強制終了しました。
対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。
内 容: Mediaモードで、スタンダードMIDIファイルのロード時、シーケンス・メモリーがいっぱいになりました。
対 策: ソング・データを消去(必要ならばそのデータをセーブしてから消去)してください。

Memory overflow

内 容: Mediaモード“ Save Exclusive ”でエクスクルーシブ・データを受信中、シーケンス・メモリーの残り容量を超えてしまいました。
対 策: 複数のエクスクルーシブ・データを受信する場合は、いくつかに分けて本体に送信してください。
内 容: Mediaモードでサンプル波形データ用のメモリの残り容量を超えてロードしようとしたとき。
対 策: Samplingモードで、Delete Sampleを実行し、サンプル波形データ用のメモリに空容量を確保してから、ロードし直してください。

Memory protected

内 容: 本体内のプログラム、コンピネーション、ソング、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。

Multisample L and R are identical

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のLとRのマルチサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。
対 策: ディスティネーション(セーブ先)のLとRに異なるマルチサンプル・ナンバーを選択してください。

N

No data

内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、ファイルのイベントがありません。
内 容: “ Export Samples as AIFF/WAVE ”で、Samples in One Multisampleを実行したとき、サンプルがありませんでした。
対 策: サンプルデータを作成してください。

No medium

内 容: Mediaモードでコマンド実行時、実行先のメディアが挿入されていません。
対 策: メディアを入れてください。

No recording track specified

内 容: マルチトラックのリアルタイム・レコーディング時に、RECになっているトラックがない状態でレコーディングを開始しようとしたとき。
対 策: レコーディングするトラックをRECに設定してください。

No Sampling Upgrade Installed

内 容: 別売オプションEXB-SMPLを搭載していない本機で[SAMPLING]キーを押した場合に表示されます。
[F8](“ OK ”)キーを押すと、メッセージを消すことができます。

No space available on medium

内 容: ファイルのセーブまたはディレクトリを作成しようとしたとき、メディア内に空容量がありませんでした。
対 策: すでに存在しているファイルをデリートするか、十分な空容量があるメディアに交換してください。

Not enough memory

内 容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリー(レコーディング開始ロケーションまでのBARイベント分のメモリーなど)を確保できていません。
対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。
内 容: Mediaモードで“ Save Exclusive ”を行なう際、シーケンス・メモリーの残り容量がありません。または、“ Load Exclusive ”を行なう際、必要な空きシーケンス・メモリーが確保できていません。
対 策: ソング・データを(必要ならばそのデータをセーブした後で)消去してください。

Not enough memory to load

内 容: Mediaモードで.SNGファイルをロードしようとしたとき、メモリーに空容量がありませんでした。
対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to open pattern

内 容: パターンをオープンするとシーケンス・メモリーが足りず、エディットすることができません。
対 策: 必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去するか、パターンをオープンしないでください。

Not enough multisample memory

内 容: マルチサンプルのメモリーが足りません。(MSの数が最大値1000をオーバーします。)

対 策: マルチサンプルを削除し、空きメモリを増やしてください。

Not enough relative parameter memory

内 容: リラティブ・パラメータのメモリが足りません。
(Sample in MSの数が最大値4000をオーバーします。)
対 策: マルチサンプルやマルチサンプルのインデックスを削除して
空きメモリを増やしてください。

Not enough sample memory

内 容: サンプルのメモリ(Sampleパラメータまたはサンプル波形
データ)が足りません。
対 策: サンプルを削除し、空きメモリを増やしてください。

Not enough sample/multisample locations available

内 容: マルチサンプル、サンプルの追加可能な残り数を超えてロー
ドしようとした。
対 策: Samplingモードで“ Delete Multisample ”、“ Delete
Sample ”を実行し、追加可能な数 に収まるように、ロードし
直してください。

Not enough song memory

内 容: Samplingモード“ Time Slice ”の“ Save ”実行時に全ソ
ングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリの容量を使い
切ってしまう、セーブすることができません。
対 策: 他のソング・データなどを削除し、空メモリを増やしてくだ
さい。

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, Global Setting, Drum Kits, Arpeggio Patternsのライト(アップデート)時
- MediaモードでのProgram, Combination, Global Setting, Drum Kit, Arpeggio Patternのロード時
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kit, Arpeggio PatternのMIDIダンブ・データ受信時
- Samplingモード(別売オプションEXB-SMPL搭載時)のユーティリティ・メニュー・コマンド(“ Move Sample ”、“ Move MS ”、“ Conv.To Prog ”、“ Time Slice ”等)でProgramやDrum Kitを同時に変更する場合
- 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。

O

Oscillator Mode conflicts (check PROG P2.1)

内 容: Samplingモード“ Conv. To Program ”で、Use Destination Program Parametersをチェックして実行したときに、コンパート先のプログラムの“ Mode(Oscillator Mode) ”の設定が合っていません。
対 策: Programモードでコンパート先のプログラムの“ Mode(Oscillator Mode) ”を設定します。モノラル・マルチサンプルをコンパートするときは、Singleに設定します。ステレオ・マルチサンプルをコンパートするときは、Doubleに設定してください。

P

Pattern conflicts with events

内 容: バウンス時に、一方のトラックがパターンを含んでおり、もう一方のトラックの同じ小節にイベントまたはパターンが含まれているためバウンスできません。
対 策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

内 容: メジャー(小節)を移動させるとき、ディスティネーションの
エンド・メジャーまたはソースのスタート・メジャーにパターンが
ブットされていて、パターンをオープンしていないため、エ
ディットできません。
対 策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists in destination or source track

Open pattern ?

内容: エディット時、ディスティネーションまたはソースとして指定したトラックにパターンがブットされています。パターンをオープンして実行する場合(パターンのイベントをコピーして実行します)は[F8] (“ OK ”)キーを、パターンをオープンしないで実行する場合は[F7] (“ Cancel ”)キーを押してください。

Pattern used in song

Continue ?

内 容: エディット時、指定したパターンがトラックにブットされているか、RPPRで使用されています。実行を続ける場合は[F8] (“ OK ”)キーを、実行しない場合は[F7] (“ Cancel ”)キーを押してください。

R

Rear sample is empty

内 容: SamplingモードSample, Editページの“ Link ”実行時に、リア・サンプルで設定したサンプルが空です。
対 策: リア・サンプルにデータのあるサンプルを設定して実行してください。

Root directory is full

内 容: メディアのルート階層にファイルおよびディレクトリを作成しようとしたとき、そのメディアのルート・ディレクトリ・エントリ数を超過してしまいました。
対 策: 存在しているファイルまたはディレクトリをデリートするか、他のメディアに交換してください。

S

Sample data used in other sample(s) Continue ?

内 容: エディットするサンプルと同じサンプル・データを使っているサンプルがあります。エディットを続行するときは、[F8] (“ OK ”)キーを押します。

Sample L and R are identical

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のLとRのサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。
対 策: ディスティネーション(セーブ先)のLとRに異なるサンプル・ナンバーを選択してください。

Sample length is shorter than minimum

内 容: サンプル・データの長さが 8 sample 以下になるようなエディットを実行しようとした。

対 策: サンプル・データの長さが 8 sample 以上になるようにエディット範囲等を指定してください。

Sample used in other multisample(s) Continue ?

内 容: エディットするサンプルが他のマルチサンプルでも使用されています。エディットを続行するときは、[F8] (“ OK ”) キーを押します。

Selected file/path is not correct

内 容: 複数のメディアに分割セーブされた KSF ファイルのロード時、ロードしようとしたファイルの順番が違っていました。

対 策: 正しい順番の KSF ファイルをロードしてください。セーブ時に分割された KSF ファイルの順番はユーティリティ “ Translation ” をチェックするとファイルの番号が確認できます。(1 番目の KSF ファイルはサンプル名と番号が表示されます。)

Slice point over limit Can't divide

内 容: Sampling モード “ Time Slice ”、“ Time Stretch ” の Slice でサンプルを分割した数が最大数 (1 0 0 0 個) を超えてしまうため “ Divide ” を実行できません。

対 策: 分割する必要のない “ Index ” を “ Link ” によって繋げてから “ Divide ” を実行してください。

Source is empty

内 容: ソースに指定したトラックやパターンにデータが存在していません。

対 策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Source sample is empty

内 容: Insert、Mix、Paste 実行時に、ソースのサンプルが空です。

対 策: Copy を実行してから、Insert、Mix、Paste を実行してください。

T

There is no readable data

内 容: ファイル・サイズが 0 または、ロードやオープン操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

U

Unable to create directory

内 容: 階層の上限 (フルパスで 7 6 文字以内) を超えて、ディレクトリを作成しようとした。

Unable to save file

内 容: Media モード・ユーティリティ・メニュー・コマンド “ Copy ” 実行時に、コピー先のパスが 7 6 を超えてしまいました。

内 容: Media モードでファイルのセーブ時に、セーブ先のパスが 7 6 を超えてしまいました。

Y

You can't undo last operation Are you sure ?

内 容: イベント・エディットに入ると、(実際にはイベントのエディットを実行せず終了した場合でも) 1 つ前のエディットのコンペアが実行できなくなります。イベント・エディットに入る場合は [F8] (“ OK ”) キーを、入らない場合は [F7] (“ Cancel ”) キーを押してください。

You can't undo this operation Are you sure ?


内 容: Sequencer モードでレコーディングやイベント・エディットを終えるとき、アンドゥ (コンペア機能) するための空きメモリーが確保できません。直前にレコーディングやエディットしたデータを残すときは [F8] (“ OK ”) キーを、以前のデータに戻す (直前にレコーディングやエディットしたデータを消す) ときは [F7] (“ Cancel ”) キーを押してください。


内 容: Sequencer モードでのエディット時、アンドゥ (コンペア機能) するための空きメモリーが確保できません。エディットを実行する場合は [F8] (“ OK ”) キーを押します。(エディット前の状態には戻せません。) エディットを実行しない場合は [F7] (“ Cancel ”) キーを押してください。


対策: アンドゥ (コンペア機能) が実行できる空きメモリーを確保するために、必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去してください。実行する前にメディアにデータを保存しておくことをおすすめします。

データ互換性

本機では、TRITON 鍵盤モデル(TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX)およびTRITON-Rackの.PCG/.SNGファイルを変換しながらロードすることができます。ただし、以下の制限及び注意事項があります。

 プログラム、コンビネーションのカテゴリーが不適切になる場合があります。

 TRITON 鍵盤モデルおよびTRITON-Rackの.KSC、.KMP、.KSF、.MID、.EXL、.AIF、.WAVファイルは完全なデータ互換性が確保されています。外部メディアを介してのロード/セーブが可能です。

 KARMA Music Workstationの.PCG/.SNGファイルの変換ロードは対応していません。ただし、TRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rack同様に.MID、.EXLファイルは完全なデータの互換性が確保されています。

TRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rackでは有効、本機では無効となるパラメータ

1. インサート・エフェクト(IFX)

本機では1つのインサート・エフェクト(IFX)が使用できます。5つのインサート・エフェクトが使用できるTRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rackの.PCG/.SNGファイルをロードした場合、各データ*のIFX2、3、4、5に関する各種パラメータは読み込まれません。IFX1に関するパラメータはIFXのパラメータとしてロードされます。

2. “BUS Select”パラメータ

本機は、(MAIN)L/MONO、Rおよび(INDIVIDUAL)1、2の4つのAUDIO OUTPUTが使用できます。これに加え(INDIVIDUAL)3、4のAUDIO OUTPUTが使用できるTRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rackの.PCG/.SNGファイルをロードした場合、各データ*の“BUS Select”のパラメータでの設定は、次のように変換されてロードされます。

IFX1	IFX	3	1
IFX2	L/R	4	2
IFX3	L/R	3/4	1/2
IFX4	L/R		
IFX5	L/R		

* : .PCG、.SNGファイル内のプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ソング(TRITON 鍵盤モデル)、マルチ(TRITON-Rack)のデータ。

3. プログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターンのバンク/ナンバーの構成

TRITON 鍵盤モデルおよびTRITON-Rackと本機のプログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターンのバンク/ナンバーの構成を以下に示します。

本機に対応するバンク/ナンバーがないTRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rackの.PCG/.SNGファイルをロードした場合、各データのバンク/ナンバーの設定は、表に示すバンク/ナンバーに変換されてロードされます。TRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rackのファイルのロードには注意が必要です。

コンビネーション

TRITON 鍵盤モデル	TRITON-RACK	TRITON Le
A	INT-A	A
B	INT-B	B
C	INT-C	C
D*	INT-D*	-
-	INT-E*	-
-	EXB-A*	-
-	EXB-B*	-
-	EXB-C*	-
-	EXB-D*	-
-	EXB-E*	-
-	EXB-F*	-
-	EXB-G*	-
-	EXB-H*	-

* : 本機に、対応するバンクがないバンク

プログラム

TRITON 鍵盤モデル	TRITON-RACK	TRITON Le
A	INT-A	A
B	INT-B	B
C	INT-C	C
D	INT-D	D
E*	INT-E*	A [#]
F*	INT-F*	A [#]
G	G	G
g(1)-g(9)*	g(1)-g(9)*	G [#]
g(d)	g(d)	g(d)
-	EXB-A*	A [#]
-	EXB-B*	B [#]
-	EXB-C*	C [#]
-	EXB-D*	D [#]
-	EXB-E*	A [#]
-	EXB-F*	B [#]
-	EXB-G*	C [#]
-	EXB-H*	D [#]

* : 本機に、対応するバンク/ナンバーがなく、変換されてロードされるTRITON鍵盤モデルおよびTRITON-Rackのバンク/ナンバー

: *に対して変換ロード後の本機の対応バンク/ナンバー

ドラムキット

TRITON 鍵盤モデル	TRITON-RACK	TRITON Le
00-15(A/B)	00-15(I-A/B)	00-15(INT)
16-23(C)	16-23(E-A)	16-23(User)
24-31(C)*	25-31(E-A)*	16-23(User) [#]
32-39(D)*	32-39(E-B)*	16-23(User) [#]
40-47(D)*	40-47(E-B)*	16-23(User) [#]
48-55(User)*	48-55(E-C)*	16-23(User) [#]
56-63(User)*	56-63(E-C)*	6-23(User) [#]
-	64-79(E-E)*	全て32(GM) [#]
-	80-95(E-D)*	全て32(GM) [#]
-	96-111(E-F)*	全て32(GM) [#]
-	112-127(E-G)*	全て32(GM) [#]
-	128-143(E-H)*	全て32(GM) [#]
64-72(GM)	144-152(GM)	24-32(GM)

* : 本機に、対応するバンク/ナンバーがなく、変換されてロードされる TRITON 鍵盤モデルおよび TRITON-Rack のバンク/ナンバー

: * に対して変換ロード後の本機の対応バンク/ナンバー

アルペジオ・パターン

TRITON 鍵盤モデル	TRITON-RACK	TRITON Le
P0-4	P0-4	P0-4
U000-199(A/B)	U00-199(I-A/B)	U000-199(INT)
U200-215(C)	U200-215(E-A)	U200-215(User)
U216-231(D)*	U216-231(E-B)*	U200-215(User) [#]
-	U232-247(E-C)*	U200-215(User) [#]
-	U248-263(E-D)*	U200-215(User) [#]
-	U264-279(E-E)*	U200-215(User) [#]
-	U280-295(E-F)*	U200-215(User) [#]
-	U296-311(E-G)*	U200-215(User) [#]
-	U312-327(E-H)*	U200-215(User) [#]

* : 本機に、対応するバンク/ナンバーがなく、変換されてロードされる TRITON 鍵盤モデルおよび TRITON-Rack のバンク/ナンバー

: * に対して変換ロード後の本機の対応バンク/ナンバー

TRITON 鍵盤モデルでは有効、本機では無効となるパラメータ

1. TRITON 鍵盤モデルの Global モード・パラメータ

- ・“ PC I/F Baud Rate ”、“ Beep ”は、内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。
- ・“ MIDI Clock ”は、External PCI/PC に設定されている場合、External として動作します。

TRITON-Rack では有効、本機では無効となるパラメータ

1. TRITON-Rack の Global モード・パラメータ

- ・“ System Clock ”は、内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。

TRITON-Rack では無効、本機では有効となるパラメータ

1. TRITON-Rack の Combination、Multi、Global モード・パラメータ

以下のパラメータは TRITON-Rack では無効ですが、内部データとして保存され、セーブ時にはロード時の値または初期値が出力されます。したがって TRITON-Rack の .PCG ファイルをロードした場合、設定が変更される場合があります。

Combination、Multi モード:

MIDI Filter “ Enable Foot Pedal/Switch ”

Global モード:

“ Convert Position ”

“ Foot Switch Assign ”

“ Foot Pedal Assign ”

“ Damper Polarity ”

“ Foot Switch Polarity ”

Media モード資料

対応チャンクについて

ロード時

AIFF ファイル

本機でロード時に参照するチャンクはコモン・チャンク(Common Chunk)、サウンド・データ・チャンク(Sound Data Chunk)、マーカー・チャンク(Marker Chunk)、インストゥルメント・チャンク(Instrument Chunk)の4個で、これ以外のチャンクは無視します。以下に、それぞれのチャンク内パラメータの制限事項に関して示します。

Common Chunk

チャンネル数は1(モノ)あるいは2(ステレオ)のみに対応します。サンプル・サイズは1~16ビットに対応します。8ビット以下の場合、下位側8ビットを常に0とした16ビット・データとしてロードします。

Sound Data Chunk

オフセット、ブロックサイズは無視します(Block-Aligning Sound Dataには対応しない)。

Marker Chunk

マーカー数は8個までに対応します。9番目以降のマーカーは無視します。

Instrument Chunk

ループ・プレイ・モードがForwardBackwordLoopingの場合、ForwardLoopingとして扱います。
baseNote、detune、lowNote、highNote、lowVelocity、highVelocity、gain、releaseLoopは無視します。

WAVE ファイル

本機では、ロード時にフォーマット・チャンク(Format Chunk)、サンプル・チャンク(Sample Chunk)、およびウェーブ・データ(Wave Data)を参照します。以下に制限事項に関して述べます。

Format Chunk

フォーマット・カテゴリは標準PCMフォーマットのみに対応します。チャンネル数は1(モノ)あるいは2(ステレオ)に対応します。サンプル・サイズは1~16ビットに対応します。8ビット以下の場合、下位側8ビットを常に0とした16ビット・データとしてロードします。

Sample Chunk

ループ情報のみを参照します。ループ情報が複数存在する場合は、ループ再生回数(PlayCount)が最大であるループを採用します。タイプ(Type)がAlternatingやBackwordの場合もForward Loopとして扱います。

Wave Data

ウェーブ・リスト・チャンクには対応していません。

エクスポート時

AIFF ファイル

本機では、エクスポート時にコモン・チャンク(Common Chunk)、サウンド・データ・チャンク(Sound Data Chunk)、マーカー・チャンク(MarkerChunk)、およびインストゥルメント・チャンク(Instrument Chunk)を使用します。

以下に、それぞれのチャンク内パラメータの制限事項に関して示します。

Common Chunk

チャンネル数は1(モノ)に固定です。
サンプル・サイズは16ビットに固定です。

Marker Chunk

2つのマーカーを、それぞれループ・スタート・アドレス、エンド・アドレスとして使用します。

Instrument Chunk

ループ・プレイ・モードはForwardLoopingに固定です。
マルチサンプルが持っているZone情報はエクスポートされません。

WAVE ファイル

本機では、エクスポート時にフォーマット・チャンク(Format Chunk)、サンプル・チャンク(Sample Chunk)、およびウェーブ・データ(WaveData)を使用します。以下に制限事項に関して述べます。

Format Chunk

フォーマット・カテゴリは標準PCMフォーマットに固定です。
チャンネル数は1(モノ)に固定です。
サンプル・サイズは16ビットに固定です。

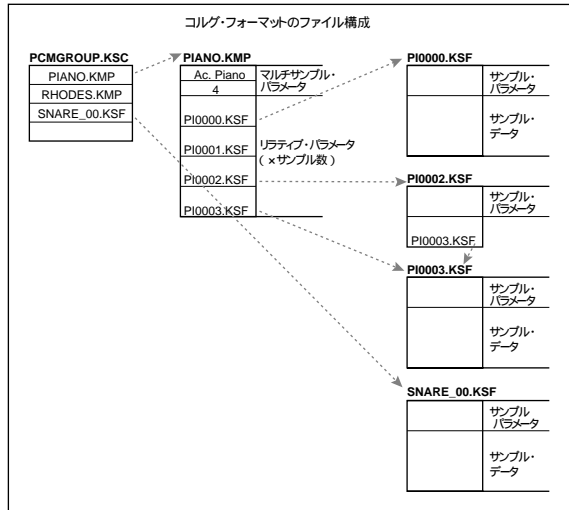
Sample Chunk

タイプ(Type)はForward Loopに固定です。
マルチサンプルが持っているZone情報はエクスポートされません。

コルグ・フォーマットのファイルについて

コルグ・フォーマットのファイル構成

マルチサンプル用の.KMPファイル、サンプル用の.KSFファイル、および、これらをまとめて扱うための.KSCファイルから成ります。
.KMP/.KSFファイルはAIFFフォーマットにならない、チャンクにより構成します。



以下、コメントなき場合はすべてBig Endianとします。

本機でセーブしたコルグフォーマットのファイルをTrinityでロードする場合、

ゾーンごとのパラメータのうち、以下のパラメータは無視されます(カッコ内はパラメータが含まれているチャンク)。

- フィルター・カットオフ (RLP1チャンク)
- トランスポーズ (RLP2チャンク)
- レゾナンス (RLP2チャンク)
- アタック (RLP2チャンク)
- ディケイ (RLP2チャンク)

サンプルごとのパラメータのうち、リバース再生、ループ・オフの設定(SMD1チャンク、属性パラメータに含まれている)が無視され、それぞれフォワード再生、ループオンとして扱われます。また、サンプリング周波数はTrinityで対応している12種類の周波数のみが正しくロードされ、対応していない周波数の場合、切り下げにより最も近い周波数が選択されます。
分割サンプルファイルはロードできません。

Trinityでセーブしたコルグフォーマットのファイルを本機でロードする場合、

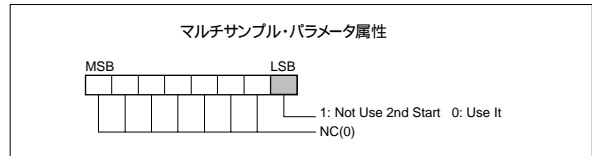
圧縮サンプルファイルはロードできません。
Trinity内蔵サンプルを使用したマルチサンプルには同一番号のRAMサンプルがアサインされます。

KMP (Korg Multisample Parameter) ファイル

以下のチャンクで構成されます。

マルチサンプル・パラメータ・チャンク	
チャンクID('MSP1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(18 固定)	[4 バイト]
マルチサンプル名	[16 バイト]
マルチサンプルを構成するサンプル数	[1 バイト]
属性	[1 バイト]

・属性



リラティブ・パラメータ・チャンク 1

チャンクID('RLP1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(18 x マルチサンプルを構成するサンプル数)	[4 バイト]
オリジナル・キー	[1 バイト]
MSB 1: Non Transpose 0: Transpose	
bit6 ~ 0 オリジナル・キー	
トップ・キー(0 ~ 127)	[1 バイト]
チューン(- 99 ~ + 99 セント)	[1 バイト]
レベル(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]
パン(0 ~ 127 現在未使用)	[1 バイト]
フィルター・カットオフ(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]
KSFファイル名(ピリオド及び拡張子も含む)	[12 バイト] x マルチサンプルを構成するサンプル数

.KSFファイル名が* SKIPPEDSAMPL 'の場合、ロード時にスキップされたサンプルとして扱います。

.KSFファイル名が* INTERNALnnnn 'の場合、内蔵サンプルを使用します。

リラティブ・パラメータ・チャンク 2

チャンクID('RLP2')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(4)	[4 バイト]
トランスポーズ(- 64 ~ + 63)	[1 バイト]
レゾナンス(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]
アタック(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]
ディケイ(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]

マルチサンプル・ナンバー・チャンク

チャンクID('MNO1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(4)	[4 バイト]
マルチサンプル・ナンバー(0 ~)	[4 バイト]

KSF (Korg Sample File) ファイル

KSFファイルの構成には4種類あります。1つはサンプル・パラメータ・チャンク、サンプル・データ・チャンク、サンプル・ナンバー・チャンクで構成されたもの(SMP1 + SMD1 + SNO1)、もう1つはサンプル・パラメータ・チャンク、サンプル・データ・チャンク、サンプル・ファイル名チャンク、サンプル・ナンバー・チャンク(SMP1 + SMD1 + SMF1 + SNO1)で構成されたものです。後者は、サンプル・データ・チャンクのサンプル・データが空の場合の構成で、サンプル・ファイル名チャンクで指定された.KSFファイルのサンプル・データを使用します(サンプルデータの共有)。

また、スマート・メディアへのセーブ等で、1枚のメディアに収まりきらない場合、ファイルを自動的に分割してセーブを進めることが可能です。

この方法により作成された.KSFファイルは、1つめのファイルがサンプル・パラメータ・チャンク、サンプル・ナンバー・チャンク、分割サンプル・パラメータ・チャンク、分割サンプル・データ・チャンク(SMP1+SNO1+SPD1+SDD1)で構成され、2つめ以降のファイルが分割サンプル・データ・チャンク(SDD1)で構成されます。

サンプル・パラメータ・チャンク

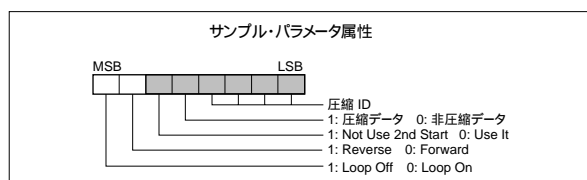
チャンクID('SMP1')	[4バイト]
チャンク・サイズ(32)	[4バイト]
サンプル名	[16バイト]
デフォルト・バンク(0 ~ 3)	[1バイト]
スタート・アドレス	[3バイト]
2ndスタート・アドレス	[4バイト]
ループ・スタート・アドレス	[4バイト]
ループ・エンド・アドレス	[4バイト]

サンプル・データ・チャンク

チャンクID('SMD1')	[4バイト]
チャンク・サイズ(12 + サンプル・データバイト数)	[4バイト]
サンプリング周波数	[4バイト]
本機で対応している周波数は、48000/47619/44100/ 32000/31746/31250/29400/24000/23810/ 22254/22050/21333/21164/20833/19600/ 16000/15873/15625/14836/14700/14222/ 14109/13889/13067/12000/11905/11127/ 11025/10667/10582/10417/9891/9800/9481/ 9406/9259/8711/8000/7937/7813/7418/7350/ 7111/7055/6945/6534/6000/5953/5564/5513/ 5333/5291/5208/4945/4900/4741/4703/4630/ 4356/4000/3968/3906/3709/3675/3556/3527/ 3472/3267/3000/2976/2782/2756/2667/2646/ 2604/2473/2450/2370/2352/2315/2178/2000/ 1984/1855/1838(Hz)です。	

属性	[1バイト]
ループ・チューン(- 99 ~ + 99セント)	[1バイト]
チャンネル数(1)	[1バイト]
サンプル・サイズ(8/16)	[1バイト]
サンプル数	[4バイト]
サンプル・データ	可変長

・属性



サンプル・ナンバー・チャンク

チャンクID('SNO1')	[4バイト]
チャンク・サイズ(4)	[4バイト]
サンプル・ナンバー(0 ~)	[4バイト]

サンプル・ファイル名チャンク

チャンクID('SMF1')	[4バイト]
チャンク・サイズ(12)	[4バイト]
KSFファイル名	[12バイト]

.KSFファイル名が* SKIPPEDSAMPL の場合、ロード時にスキップされたサンプルとして扱います。
.KSFファイル名が* INTERNALnnnn の場合、内蔵サンプルを使用します。

分割サンプル・パラメータ・チャンク

チャンクID('SPD1')	[4バイト]
チャンク・サイズ(12)	[4バイト]

以下、サンプル・サイズまではSMD1チャンク内のものと同等
サンプリング周波数 [4バイト]
属性 [1バイト]
ループ・チューン [1バイト]
チャンネル数 [1バイト]
サンプル・サイズ [1バイト]
サンプル数 [4バイト]
分割されている全ファイルの総サンプル数

分割サンプル・データ・チャンク

チャンクID('SDD1')	[4バイト]
----------------	---------

KSC (Korg SScript) ファイル

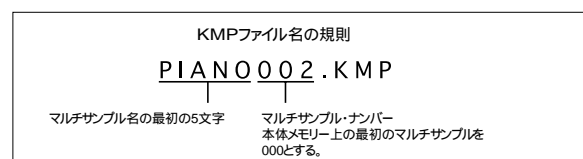
KSCファイルは、かたまりとして扱いたい.KMP/.KSFファイル名を羅列したテキスト・ファイルです。

#で始まる行は、コメント行とみなし無視します。

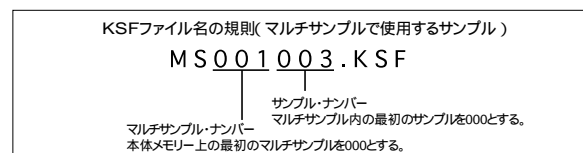
ファイルの1行目は必ず「#KORG Script Version 1.0」で始め、以下、コメント行以外はファイル名のみを記述とします。拡張子KMP/KSFのファイルのみが処理の対象となります。

ファイル名の規則について

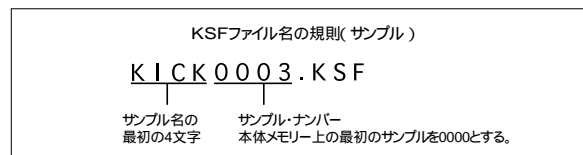
“ Save All ”、“ Save All Multisamples ”での.KMPファイル名



本体から“ Save All ”、“ Save All Multisamples ”、“ Save One Multisample ”を行なう際、マルチサンプルで使用する(.KMPファイル)個々の.KSFファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。



同様に、本体から“ Save All ”、“ Save All Samples ”を行なう際、個々の.KSFファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。



TRITON Le - MUSIC WORKSTATION MIDI IMPLEMENTATION

27. Apr., 2001

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status [Hex]	Second [H]	Third [D]	Description (Transmitted by ...)	[H] : Hex, [D] : Decimal	ENVA
Bn	8k	(kk)	Note Off	(Key Off)	*1 A
Bn	8k	(kk)	Note On	(Key On)	*1 A
Bn	8k	(kk)	Note On	(Key On) data	A, O
Bn	00	(00)	Bank Select (MSB)	(BANK keys, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	01	(01)	Modulation1	(JOY Stick +Y)	C
Bn	02	(02)	Modulation2	(JOY Stick -Y)	C
Bn	04	(04)	Foot Pedal	(A.Pdl = Foot Pedal)	C
Bn	05	(05)	Portamento Time	(A.Pdl/Knob-B = Porta.Time, S Chg)	C
Bn	06	(06)	Data Entry (MSB)	(ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY) *3	C
Bn	07	(07)	VolumeFX Panpot	(A.Pdl/Knob-B = Volume, S/C Chg)	C
Bn	08	(08)	Parport	(A.Pdl/Knob-B = Par, S Chg)	C
Bn	0A	(10)	Expression	(A.Pdl/Knob-B = Expression)	C
Bn	0B	(11)	Effect Control 1	(A.Pdl/Knob-B = FX Control1)	C
Bn	0C	(12)	Effect Control 2	(A.Pdl/Knob-B = FX Control2)	C
Bn	10	(16)	Multi Purpose Ctr11	(Knob-B = MIDI CCH16)	C
Bn	11	(17)	Multi Purpose Ctr12	(Knob-B = Knob Mod1)	C
Bn	12	(18)	Multi Purpose Ctr13	(Knob-B = MIDI CCH18)	C
Bn	13	(19)	Multi Purpose Ctr14	(Knob-B = Knob Mod2)	C
Bn	14	(20)	Bank Select (LSB)	(Knob-B = Knob Mod3)	C
Bn	15	(21)	Hold1	(Knob-B = Knob Mod4)	C
Bn	20	(32)	Hold1	(BANK keys, Prog/Combi change) *2	PB
Bn	40	(64)	Portamento Off/On	(Damp)	C
Bn	41	(65)	Sostenuto Off/On	(SW1/SW2/A, SW = Porta, SW, S Chg)	C
Bn	42	(66)	Soft Pedal	(A, SW = Sostenuto)	C
Bn	43	(67)	Sound Controller 1	(A, SW = Soft)	C
Bn	44	(68)	Sound Controller 2	(Knob-2A = Sustain)	C
Bn	47	(71)	Sound Controller 3	(Knob-2A = Knob-B = Resonance/RPF)	C
Bn	48	(72)	Sound Controller 4	(Knob-4A, Knob-B = F/A Release)	C
Bn	49	(73)	Sound Controller 5	(Knob-B = F/A Attack)	C
Bn	4A	(74)	Sound Controller 6	(Knob-1A, Knob-B = LFP Cutoff)	C
Bn	4B	(75)	Sound Controller 7	(Knob-B = F/A Decay)	C
Bn	4C	(76)	Sound Controller 8	(Knob-B = Pitch LF01 Spd)	C
Bn	4D	(77)	Sound Controller 9	(Knob-B = Pitch LF01 Dep)	C
Bn	4E	(78)	Sound Controller 10	(Knob-B = Filter)	C
Bn	4F	(79)	Sound Controller 11	(Knob-3A, Knob-B = Filter EG Int)	C
Bn	50	(80)	Multi Purpose Ctr15	(SW1/Knob-B = SW1 Mod.)	C
Bn	51	(81)	Multi Purpose Ctr16	(SW2/Knob-B = SW2 Mod.)	C
Bn	52	(82)	Multi Purpose Ctr17	(A, SW/Knob-B = Foot SW)	C
Bn	53	(83)	Multi Purpose Ctr18	(Knob-B = MIDI CCH83)	C
Bn	5B	(91)	Effect 1 Depth	(A.Pdl/Knob-B = MF2 Send2, S Chg)	C
Bn	5C	(92)	Effect 2 Depth	(A.Pdl/Knob-B = MF2 Send2, S Chg)	C
Bn	5D	(93)	Effect 3 Depth	(A.Pdl/Knob-B = MF2 Send2, S Chg)	C
Bn	5E	(94)	Effect 4 Depth	(Master FX1 Off/On)	C
Bn	5F	(95)	Effect 5 Depth	(Master FX2 Off/On)	C
Bn	62	(98)	Control (cc)=0-95	(Knob-B = MIDI CCH00-95)	C
Bn	63	(99)	NRPN Param No. (LSB)	(ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY) *3	C
Bn	64	(100)	NRPN Param No. (MSB)	(ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY) *3	C
Bn	cc	(cc)	Control (cc)=0-101	(Sequencer data)	C
Bn	pp	(pp)	Program Change	(A.Fx/Combi change)	P
Bn	bb	(bb)	Bank Change	(Joy Stick X)	T
Bn	bb	(bb)	Bender Change	(Joy Stick X)	C

A.Pdl : Assignable Pedal
 A.SW : Assignable Switch
 S Chg : Transmitted when change a Song No. (Seq. mode). (Status = EXT, EX2, BTH)
 C/S Chg : Transmitted when change a Combination or Song No. (Seq. mode). (Status = EXT, EX2 or BTH)
 n : MIDI Channel No. (0 - 15) ***** Usually Global Channel
 s : Always Global Channel No. (0 - 15)

ENVA = A : Always Enabled.
 C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked.
 P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked.
 PB : Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is checked.
 T : Enabled when Enable After Touch in Global mode is checked.
 Q : Enabled when Sequencer is playing (transmit), recording (receive)

*1: kk = 24 - 108 : Keyboard (61keys + Transpose)
 = 00 - 127 : Keyboard (76keys + Transpose)
 = 00 - 127 : Sequencer and Arpeggiator

*2: Program Combination MIDI Out [Hex] (Bank Map is KORG) (Bank Map is GM)
 Bank A 000 - 127 : mm,bb,pp = 00,00,00 - 7F
 Bank B 000 - 127 : B 000 - 127 : 00,01,00 - 7F
 C 000 - 127 : C 000 - 127 : 00,02,00 - 7F
 D 000 - 127 : 00,03,00 - 7F
 GM 000 - 127 : 00,04,00 - 7F
 S(d) 001 - 128 : 78,00,00 - 7F

*3: ARPEGGIATOR ON/OFF : [Bn,63,00,Bn,62,02,Bn,06,mm] mm = 00(OFF), 7F(On)
 ARPEGGIATOR GATE Knob : [Bn,63,00,Bn,62,0A,Bn,06,mm] mm = 00-7F
 ARPEGGIATOR VELOCITY Knob : [Bn,63,00,Bn,62,0B,Bn,06,mm] mm = 00-7F

When in Program/Combination mode, Global channel.
 When in Sequencer mode, current selected track's channel.

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status [Hex]	Second [H]	Third [D]	Description (Transmitted when)	[H] : Hex, [D] : Decimal
F2	ss	(ss)	Song Position Pointer ss : Least significant [LSB] tt : Most significant [MSB] Song Select (Song or Cue List is selected) ss : Song (0-127)/Cue List (0-19) No.	*4
F3	ss	(ss)	Song Select (Song or Cue List is selected) ss : Song (0-127)/Cue List (0-19) No.	*4

Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer mode. (Internal Clock)
 Transmits Song Select message when in Sequencer mode. (Internal Clock)

*4: For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt,ss = 00,10 means one measure.

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status [Hex]	Description (Transmitted when ...)
P8	Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seq mode) *
FA	Start (START in Seq mode) *
FB	Continue (Continue START in Seq mode) *
FC	Stop (STOP in Seq 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)
 2rd byte 9 : Global Channel
 3rd byte 4 : Global Channel
 7th byte 63 : TRITON Le - Music Workstation ID
 9th byte mm : TRITON Le - Music Workstation Member Code
 TRITON Le 61 mm = 01
 TRITON Le 76 mm = 0A
 11th byte nn : System No. (01 -)
 13th byte vv : System Version (01 -)

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

Master Volume [F0,7F,09,04,01,01,00,mm,F7]
 2rd byte 9 : Global Channel
 3rd byte 4 : Global Channel
 7th byte mm : Value (MSB)
 mm, vv = 00,00 - 7F, 7F : Min - Max

2.RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

[H]: Hex, [D]: Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Use)	ENA
8n	kk (kk)	xx (xx)	Note Off	A
9n	kk (kk)	00 (00)	Note Off	A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127	A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (as AMS)	T,Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select(MSB) (for Prog/Combi change)	*1 P
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (as Joy Stick +Y)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 (as Joy Stick -Y)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (as AMS & FX Dmod Src = 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 P
Bn	26 (38)	vv (vv)	Data Entry (LSB) (for RPC edit)	C
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 (as Damper)	C
Bn	41 (65)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	Portamento Off/On	C
Bn	42 (66)	≤3F/≥40 (≤63/≥64)	Sostenuto Off/On	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (for Sustain Level control)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (for Resonance/HPF Cutoff ctrl)	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 LFP Cutoff control)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (for Decay Time control)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (for LFO1 Speed control)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (for LFO1 Pitch Depth control)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (for LFO1 Delay control)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (for Filter EG Intensity ctrl)	C
Bn	50 (80)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl15 (as AMS & FX Dmod Src = SW 1)	C
Bn	51 (81)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl16 (as AMS & FX Dmod Src = SW 2)	C
Bn	52 (82)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl17 (as AMS & FX Dmod Src = Foot SW)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl18 (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/≠00 (00/≠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/≠00 (00/≠000)	Effect 4 Depth (for Master FX1 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/≠00 (00/≠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	cc (cc)	vv (vv)	Control data (for Seq. recording (cc)=0-101)	C,Q
Bn	78 (120)	00 (00)	All Sound Off	C
Bn	79 (121)	00 (00)	Reset All Controllers	C
Bn	7A (122)	00/7F (00/127)	Local Control Off/On	A
Bn	7B (123)	00 (00)	All Notes Off	A
Bn	7C (124)	00 (00)	Omni Mode Off (as All Notes Off)	A
Bn	7D (125)	00 (00)	Omni Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7E (126)	≤10 (≤16)	Mono Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7F (127)	00 (00)	Poly mode On (as All Notes Off)	A
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change (for Prog/Combi change)	*1 P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (as After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change	C

AMS : Alternate Modulation Source
 FX Dmod Src : Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
 When in Combination/Sequencer mode, each timbre's/track's channel.(Status is INT or BTH)
 g : Always Global Channel No. (0 - 15)
 x : Random
 ENA : Same as Transmitted data

*1 : When Bank Map in Global mode is KORGI

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
 79,00, 00 - 7F : G 001 - 128
 78,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128

When Bank Map in Global mode is GM;

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
 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.

*2: When in Program/Sampling mode, Global channel.
 When in Combination/Sequencer mode, IFX's channel.

*3: tt,ss = 00,02 : Arpeggiator Off/On
 = 00,0A : Arpeggiator Gate control
 = 00,0B : Arpeggiator Velocity control

When in Program/Combination mode, Global channel message is valid.
 When in Sequencer mode, current selected 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.

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status [Hex]	Second [H]	Third [D]	Fourth [D]	Description (Use for)
F2	ss (ss)	tt	(tt)	Song Position Pointer (Location) ss : Least significant (LSB) tt : Most significant (MSB)
F3	ss (ss)			Song Select (Song or Cue List select) ss : Song(0-127)/Cue List(0-19) No.

Receive when in Sequencer mode. (External Clock)
When in the Cue List page (Sequencer mode F2.1), respond to Location and No. of Cue List.

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status [Hex]	Description (Use for.....)
F8	Timing Clock (Tempo, AMS & FX Dmod Src) *
FA	Start (Seq Start & Arpeggiator Control) *
FB	Continue (Seq Continue start & Arpeggiator Control) *
FC	Stop (Seq Stop & Arpeggiator Control) *
FE	Active Sensing (MIDI Connect check)

* Receive when MIDI Clock in Global mode is External.

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE

2-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)
DEVICE INQUIRY (When received this message, transmits INQUIRY MESSAGE REPLY)
[F0, 7E, m, 06, 01, F7]
3rd byte mm : Channel = 0 - F : Global Channel
= 7F : Any Channel

GM System On (Receive when in Sequencer mode)
[F0, 7E, m, 09, 01, F7]
3rd byte mm : Channel = 0 - F : Global Channel
= 7F : Any Channel

2-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

Master Volume
[F0, 7F, 09, 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

Master Balance
[F0, 7F, 09, 04, 02, vv, mm, F7]
3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm, vv = 00, 00:Left, 40, 00:Center, 7F, 7F:Right

Master Fine Tune (Control Master Tune (cent) in Global)
[F0, 7F, 09, 04, 03, vv, mm, F7]
3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm, vv = 20, 00:-50, 40, 00:+00, 60, 00:+50




Master Coarse Tune (Control Transpose (chromatic step) in Global)
[F0, 7F, 09, 04, 04, vv, mm, F7]
3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm, vv = 34, 00:-12, 40, 00:+00, 4C, 00:+12

オプション EXB-SMPL







取り付け作業の前に、必ずこの内容をよくお読みください

安全上のご注意

警告

-  本製品の取り付け、修理、部品の交換などで、取扱説明書に記載されている以外のことは絶対にしないでください。
-  本製品の基板上の電子部品やコネクターには無理な力を加えたり、分解したりしないでください。感電、火災、故障の原因になります。
-  本製品を取り付ける前に、取り付ける機器の電源プラグと、周辺機器との接続コードを必ず抜いてください。感電や機器の破損の原因になります。

注意

-  本製品を液体でぬらしたり、異物をのせたりしないでください。故障の原因になります。
-  本製品を触る前に、取り付ける機器の金属部に触れ、静電気を取り除いてください。静電気により電子部品を破損する恐れがあります。
-  本製品を取り扱うときは、基板裏側のリード(電子部品の足部)に触れないように作業してください。けがをする恐れがあります。
-  本製品を取り付ける際は、接続と関係のない部品や基板には絶対に触れないでください。感電や故障の原因になります。
-  本製品を取り付ける際は、本製品や取り付ける機器の金具等で手を切らないように作業してください。
-  本製品を取り付ける際は、取り付ける機器の中にネジなどを落とさないように作業してください。

誤った使用や改造による故障、破損の保証はいたしません。また、データの消失、破損による損害についても、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

オプション・ボードと使用できるメモリーについて

サンプリング・アップグレード EXB-SMPL

TRITON Leは、サンプリング・アップグレードEXB-SMPLを取り付けることにより、以下の機能を拡張することができます。


TRITON Leにオーディオ入力(AUDIO INPUT)、Samplingモード(サンプリング機能)、外部 SCSI デバイス用 SCSI 端子が追加されます。

Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2端子に接続したマイクやオーディオ機器からのアナログ・オーディオ信号を、48kHz 16ビットでモノ/ステレオ・サンプリングします。

付属の16Mbyte DRAM SIMMを本体SIMM用スロットに装着し、モノラルで約2分54秒、ステレオで約1分27秒のサンプリングが可能です。

Samplingモード以外のモードでは、AUDIO INPUT端子に接続したマイクや楽器からのアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用でき、2イン4アウトのエフェクターとして使用することができます。

外部SCSIデバイス(ハードディスク、リムーバブル・メディア等)を接続することが可能になります。本機のプログラム、コンピネーション、ソング・データ、サンプル・データ等をスマートメディアにセーブ/ロードすると同じように、大容量の記憶メディア(ハードディスク、MOディスク、ZIPディスク、JAZディスク、ORBディスクなど)にセーブ/ロードできます。また、CD-ROMドライブからAKAI(S1000/3000)、KORG、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・ファイル等をロードすることもできます。

 512バイト/ブロック以外のメディア(640MB MO、1.3GB MOディスクなど)は使用できません。


読み込み可能なCD-ROMフォーマット

- AKAI(S1000/S3000)フォーマット
- ISO9660 Level1 フォーマット(マルチセッションは最初のセッションがISO9660フォーマットの場合のみ読み込み可能)
- TRINITYフォーマット(.KSC/.KMP/.KSFファイルのみロード可能)

使用できるメモリー

サンプル・データ用RAMメモリーとしてDRAM SIMMを使用します。

DRAM SIMM 購入時の注意

 市販のDRAM SIMMの中にはTRITON Leで使用できないものがあります。ご購入前に必ず以下の内容をご確認の上、お買い求めください。

使用できるDRAM SIMMの種類

- 72pin 16Mbyteまたは32Mbyte
- アクセス・タイム60ns以下
- アドレス入力 11bit (A0 ~ A10)
- 電源電圧 5V

上記の条件を満たすDRAM SIMMを使用できます。

使用できるDRAM SIMMの種類で不明な点がありましたら、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

TRITON Leでは、DRAM SIMMを合計2枚まで、最大64Mbyte(32Mbyteを2枚)まで増設できます。(※「3-3. DRAM SIMMの増設方法」)

また、EXB-SMPLを搭載せずDRAM SIMMのみを本体に増設すると、Mediaモードでマルチサンプル、サンプル等のデータがロード可能になります。

note DRAM SIMMは、メーカー・オプションではありません。コンピュータ用の市販のものをお使いください

note 最大64Mbyteで使用するには、EXB-SMPL搭載時に装着した16MbyteのDRAM SIMMを取り外して、32MbyteのDRAM SIMMを2枚使用する必要があります。

note 搭載するDRAM SIMMの容量とスロット位置によって、メモリバンクやサンプリング時間が異なります。(P.91)

オプション・ボード / メモリー 取り付け時の注意

- 静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。製品内部やオプション・ボードの部品に影響をおよぼすことがあります。
 - 各取り付け手順に従い、部品や、部品の向きを間違えないように正しく取り付けてください。
 - オプション・ボードの取り扱いには十分に注意してください。ボードを落としたり、強く押さえるなどの衝撃を与えると製品の故障や破壊の原因になることがあります。
 - 基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分に触れないようにしてください。
 - 外したネジ(とワッシャー)はすべて使用しますので、なくさないようにしてください。
 - オプション・ボードおよび本体に取り付けられているネジ以外は使用しないでください。形や長さの違うネジを使用すると、製品の故障や破壊の原因になることがあります。
 - 取り付けたネジは、確実に締めて固定してください。
 - オプション・ボードは確実にコネクターやスロットに取り付けてください。取り付け後も、必ず正しく取り付けられていることを確認してください。取り付けが不十分だと、接触不良や電源がショートをおこすなどの故障原因になることがあります。
 - 取り付けまたは取り外し時に、部品やオプション・ボードなどを本体内部へ落とさないようにしてください。
- 落としたネジや部品がとれない場合は最寄りのコルグ営業所、または営業技術課にお問い合わせください。

オプション・ボード / メモリーの取り付け方法

● 必ず前述の「オプション・ボード/メモリ取り付け時の注意」をお読みになってから取り付けをはじめてください。

1. 取り付け準備

● 作業時に、本体やオプション・ボード/メモリなどの金具で手を切らないように注意してください。

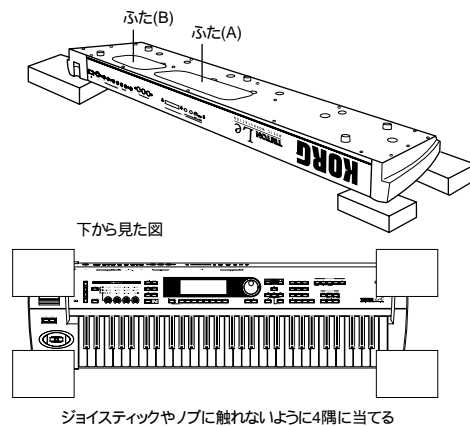
サンプリング・アップグレードEXB-SMPLには、以下のものが入っています。すべて揃っているかを確認してください。

- ・ EXB-SMPL(ボード) : 1枚
- ・ 16MByte DRAM SIMM : 1枚
- ・ ネジ 3mm x 8mm : 3本

お手持ちの+(プラス)ドライバーと、雑誌など(ジョイスティックやノブなどの破損を防ぐためのもの:下図参照)を用意してください。

本体の電源をオフにして、AC/ACパワー・サプライやその他の機器などの接続コードを抜きます。

下図のようにジョイスティックやノブなどの破損を防ぐために4隅に雑誌などを置き、その上に本体を裏返しにして乗せます。



● 本体を裏返すときに、バランスをくずして落とさないように、注意してください。

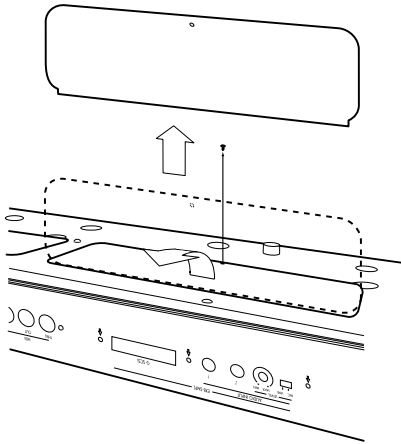
EXB-SMPL/メモリーを搭載するために、ふたを取り外します。

EXB-SMPLを取り付けるときは、ふた(A)を取り外します。DRAM SIMM(サンプル・データ用RAMメモリー)を取り付けるときは、ふた(B)を取り外します。

(ふたの取り外し方は、次の「2-1」または「2-2」で説明しています。)

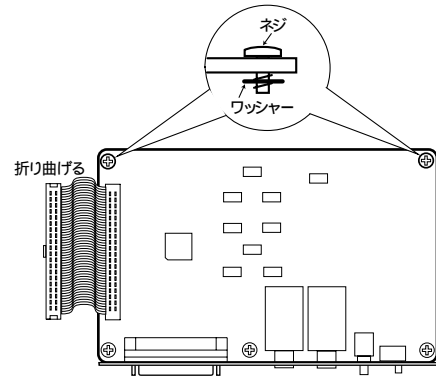
2 - 1. EXB-SMPL用のふた(A)の取り外し方

ふた(A)のネジ1本をドライバーで外します。裏返した本体のリア面側を手前にして、右側がふた(A)です。



ボードの2隅に、2本のワッシャー付ネジがついていることを確認してください。

フラット・ケーブルを下図のように軽く折り曲げます。

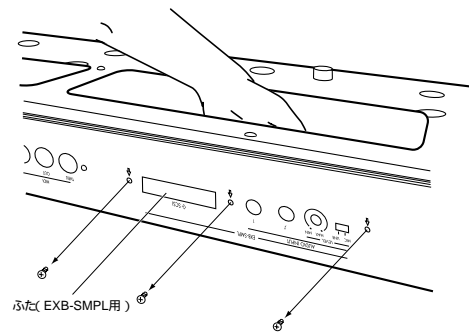
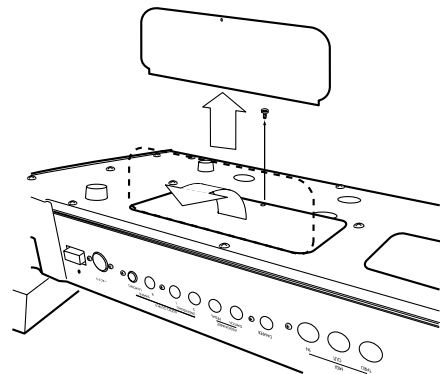


本体リア面のEXB-SMPLの取り付け口をふさいでいるふた(EXB-SMPL用)のネジを3本外し、ふた(EXB-SMPL用)を取り出します。

⚠ 外したふた(EXB-SMPL用)とネジ3本は使用しません。本体の中に残さないように取り出してください。

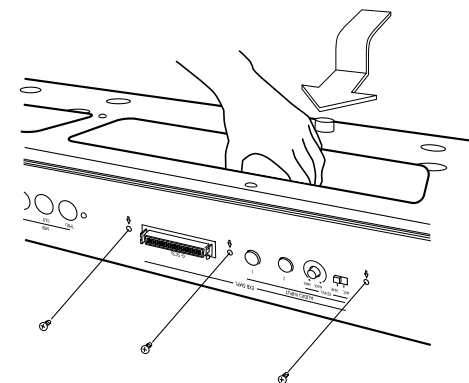
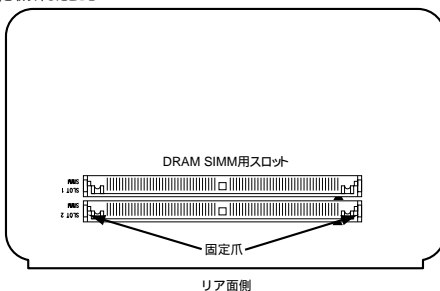
2 - 2. DRAM SIMM用のふた(B)の取り外し方

ふた(B)のネジ1本をドライバーで外します。裏返した本体のリア面側を手前にして、左側がふた(B)です。



EXB-SMPLのジャック、スイッチ、ボリューム、SCSIコネクタが本体リア面から出るように組み込み、片手でEXB-SMPLを支えながら、付属のネジ3本で本体リア面から固定します。

ふた(B)を取り外したところ



3 - 1. EXB-SMPLの取り付け方

⚠ ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリーの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC/ACパワー・サプライを抜いたままにしてください。

ふた(A)が取り外されていることを確認してください(※「1. 取り付け準備」、「2 - 1. EXB-SMPL用のふた(A)の取り外し方」参照)。

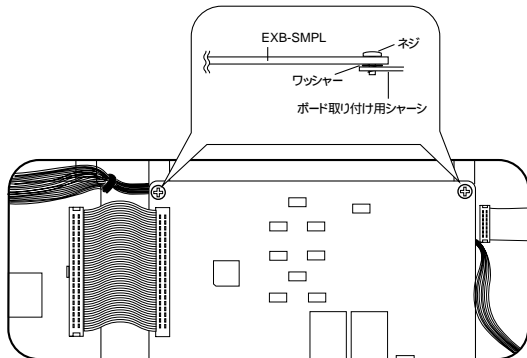
EXB-SMPLを袋から取り出します。

EXB-SMPLを本体内部の金具にワッシャー付きネジ2本で取り付けます。

⚠ ネジ止めする前、金具からEXB-SMPLが少し浮いた状態になります。このとき、EXB-SMPLを必要以上の力で押さえ付けると、ネジやワッシャーが外れる場合があるので注意してください。

フラット・ケーブルを図のように取り付けます。ケーブルは奥までしっかり押し込んでください。

⚠ フラット・ケーブルを接続する基板のコネクター部以外には触らないようにしてください。



ふた(A)を取り外したときと逆の手順で取り付けます。

3 - 2. DRAM SIMM(サンプル・データ用RAMメモリー)の取り付け方

EXB-SMPLに付属の16MbyteのDRAM SIMM(サンプル・データ用RAMメモリー)をスロットに取り付けます。

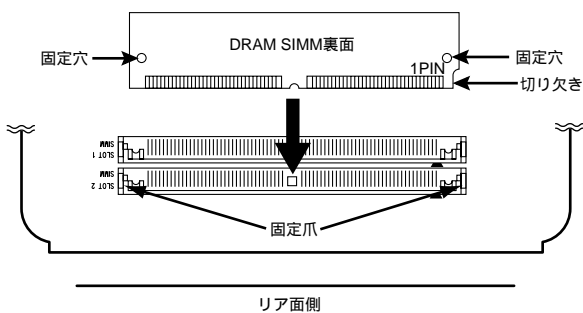
2つあるスロットのうち、どちらのスロットに取り付けても正常に動作します。取り付けやすさの点から、SIMM Slot2から取り付けるとよいでしょう。

⚠ ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリーの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC/ACパワー・サプライを抜いたままにしてください。

ふた(B)がはずされていることを確認してください(☞「1. 取り付け準備」、「2 - 2. DRAM SIMM用のふた(B)の取り外し方」参照)。

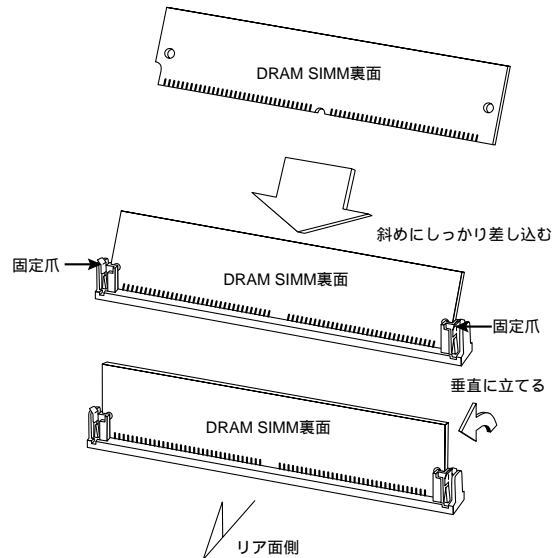
DRAM SIMMを袋から取り出します。

DRAM SIMMを取り付けるスロットの位置を確認してください。本体リア面から見て、手前のスロットがSIMM Slot2です。



DRAM SIMMの切り欠きがあるのが1PIN側です。スロットの1PINのマーク(▲)に、DRAM SIMMの1PIN側を合わせて取り付けます。

DRAM SIMMをスロットの奥まで斜めにしっかり差し込んでから、スロット側の固定爪がDRAM SIMMの固定穴にカチッと入るまで垂直に立てます。このとき、スロットの固定爪を左右に押し広げるとスムーズに入ります。



ふた(B)を取り外した逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら、電源をオンにしてEXB-SMPLとDRAM SIMMが正しく取り付けられていることを確認してください(☞「4. 取り付け後の確認」参照)。

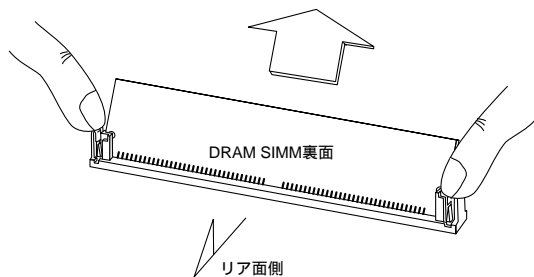
3 - 3. DRAM SIMMの増設方法

⚠ 取り付けるメモリーは最大2枚までです。32MbyteのDRAM SIMMを2枚使用するとき、EXB-SMPL搭載時に装着した16MbyteのDRAM SIMMを後述の に従って外してください。

ふた(B)を取り外します(☞「1. 取り付け準備」、「2 - 2. DRAM SIMM用のふた(B)の取り外し方」参照)。

一番手前のスロットには、16MbyteのDRAM SIMMが搭載されています。1枚だけ追加する場合は、もう一つのスロットに取り付けます。(☞「3 - 2. DRAM SIMM(サンプル・データ用RAMメモリー)の取り付け方」参照)。

2枚のDRAM SIMMを追加する場合は、搭載しているメモリーを外します。DRAM SIMMスロットの固定爪を左右に押し広げて(固定爪の押さえを外してから)DRAM SIMMを斜めに倒して引き抜いてください。




⚠ 固定爪を左右に押し広げると、DRAM SIMMが勢よく飛び出して、本体内部の奥に入り込む場合があるので注意してください。

「3 - 2. DRAM SIMM(サンプル・データ用RAMメモリー)の取り付け方」の 、 を参照して、2つのスロットにDRAM SIMMを取り付けます。

ふた(B)を取り付けます。

すべての作業が終わったら、電源をオンにしてDRAM SIMMが正しく取り付けられていることを確認してください(☞「4.取り付け後の確認」参照)。

4. 取り付け後の確認

 電源をオンしたときに現在搭載されているメモリー容量と“EXB-SMPL”をLCD画面に表示します。

オプション・ボードを取り付けた後、必ず電源をオンにして、取り付けられたオプション・ボード名とメモリーの容量がLCD画面に表示されることを確認してください。

表示されない場合は、取り付けの不備が考えられます。もう一度正しく取り付けられているかを確認し直してください。

取り付け等でご不明な点がありましたら、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。



- ・ EXB-SMPL: EXB-SMPLが搭載されています。
- ・ SIMM Slot1: SIMM用スロット1にSIMMが搭載されてる場合はSIMMの容量“(** MB)”が表示されます。
SIMMが搭載されていない場合は“ --- ”が表示されます。
- ・ SIMM Slot2: SIMM用スロット2にSIMMが搭載されてる場合はSIMMの容量“(** MB)”が表示されます。
SIMMが搭載されていない場合は“ --- ”が表示されます。

索引

記号

000: No Effect	45, 156, 159
10's Hold	
Combination	31
Program	2

A

ADC OVER!	92, 93
AIFFファイル	
7, 87, 139, 146, 150, 151, 247	
AIFFフォーマット	146
AKAI Program File (ファイル)	
133, 140, 145, 147	
AKAIフォーマット	133, 141, 147
Alternate Modulation	20
Amp Level	3
AMS (Alternate Modulation Source)	
Amp AMS	20
Filter AMS	15
Filter EG AMS	15
Freq. AMS	23
JS X/Bend as AMS	42, 67
Level Mod AMS	12, 17, 21
LFO AMS	11, 16, 20
Pan AMS	19
Pitch AMS	10
Pitch EG AMS	10
Resonance AMS	14
Time Mod. AMS	13, 17, 21
Arabic(アラビック)	5
Arpeggiator	
Combination	35, 43
Program	4, 24
Sequencer	81
Arpeggiator Run	
Combination	35, 43
Sequencer	81
Arpeggio Tone Mode	136
Arpeggio Type	136
Assign	
Arpeggiator Assign	
Combination	43
Sequencer	82
Foot Pedal Assign	125
Foot Switch Assign	125
Attack Level	12, 17, 20
Attack Time	4, 8, 12, 17, 20
AUDIO INPUT	93, 126

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)	156
Audition Riff	9
[AUDITION]キー	
9, 87, 89, 108, 109, 111, 113	
Auto	
Auto Loop On	93
Auto Punch In	56
Auto Arpeggiator	123

B

Bank	
Combination	31
Program	1
Bend Range	
Combination	37
Sequencer	63
Bounce	
Bounce Pattern	70
Bounce Track	76
BPM	
BPM/MIDI Sync機能	155, 219
Detune (BPM Adj.)	37, 63
Detune BPM Adjust	38, 63
Pitch BPM Adj.	117
BUS Select	156, 159, 160, 161
AUDIO INPUT	126
Global	135
Program	26
Sampling	93
Sequencer	57, 84, 85

C

Cat. HOLD (Category Hold)	2
Chain	28, 161
Change Multisample Type	97
Constant Pitch	117
Convert Multisample To Program ..	97
Convert Position	121, 122, 127
Convert to Song	
(Convert Cue List to Song)	60
COPY	59
Copy	
Copy Arpeggiator	25, 44, 82, 83
Copy Cue List	60
Copy Drum Kit	134
Copy From Combi	52
Copy From Song	52
Copy Insert Effect	26, 84, 119
Copy Key Setup	134
Copy Master Effect	29, 48, 86
Copy Measure	78
Copy Multisample	96

Copy Oscillator	6
Copy Pattern	70
Copy Scale	131
Copy Song	61
Copy To Track	71
Copy Track	76
Sampling	116
CREATE	116
Crossfade Loop	115
CUT	
Sampling	116
Sequencer	59
Cutoff	8, 133, 214, 221, 222

D

Decay Time	4, 12, 17, 20
Delete	
Delete Cue List	60
Delete Measure	76
Delete Multisample	95
Delete Song	52
Detune	185
Detune BPM Adjust	37, 63
DOSファイル	139
Double	5
DrumKit	7
Drums	3, 5, 13, 19, 26
Dynamic Modulation Source	
.....	155, 217

E

Equal Temperament(平均律)	5
Erase	
Erase Control Data	78
Erase Measure	76
Erase Note	80
Erase Pattern	70
Erase Track	76
Event Edit	70, 75
EXB-SMPL	6, 8, 49, 87, 91, 126,
139, 140, 144, 146, 150, 152,	
153, 242, 243, 253	
Exclusive	129
Exclusive Group	134
.EXLファイル	144, 150

F	Keyboard & Index 89, 98, 106, 116	MIDIチャンネル
Fade 23	Kirnberger(キルンベルガー) 5	Combination 33, 46, 47
FF/REW Speed 53	KMPファイル 248	Program 1
Fixed Note Mode 136	KSCファイル 249	Sequencer 51, 62, 85, 86
Fixed Note No. 136	KSFファイル 248	MIDIピッチ・バンド・メッセージ
Flam 138		Combination 42
Foot Switch Polarity 126	L	MIDIピッチバンド・メッセージ
Force OSC Mode	Latch 25, 35, 44, 136	Sequencer 67
Combination 37	Length 136	MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッ
Sequencer 62	Level	セージ 121
Free Number 118	AUDIO INPUT 126	MIDIリアルタイム・メッセージ 127
Free Sample Memory 118	Program 8	MS 88
Full Format 153	Sampling 93, 116	Multi REC 57
	メトロノーム 57, 93	Multisample 6, 88, 98, 106, 116
G	Level Adj. 103	N
Gate 24, 44, 137	LFO 5, 22	Normalize 103
Global Setting 143	Filter 16	O
GM Initialize Parameters 54	OSC 11, 22	Octave
GMシステム・オン・メッセージ 54, 239	Pitch 11	Arpeggiator 4, 24, 35, 44
GS 124, 238	Local Control On 128	Program 3, 4, 7
	Location 50, 58, 69	Ofs (Offset) 22
H	Set Location 54	Original Key 90, 116
Hold 5	Loop	Original Key Position 93, 117
Hold Balance 34	Auto Loop On 93	Other Ctrl Ch 68
	Loop Lock 107	Other Ctrl Change 43
I	Loop On 106	Over Write 56
IFX Balance 4	Loop Tune 106	Overwrite
Index 8, 116	LoopS 107, 108	Sampling 99, 100, 101, 102,
Media 140	M	103, 104, 105, 108, 113, 114, 115
Sampling 88, 98, 106	Master EQ 209	P
INSERT	Master EQ Gain[dB] 161	PAGE MENU 1, 31, 49, 121
Sampling 116	Memory Protect 125	Pan
Sequencer 59	[MENU]キー 1, 130	AUDIO INPUT 126
Insert Measure 77	MEQ (Master EQ) 29, 48, 86	Combination 34, 35, 46
Intensity	Meter 50, 58	DrumKit 135
AMS Intensity 10, 23	Metronome 57, 69	Program 19, 27
LFO Intensity 11, 16, 20	MFX 1, MFX 2 86	Sampling 93
Pitch EG 10	MFX Balance 4	Sequencer 55, 84
K	MIDI Filter	Pattern
Key 6	Combination 41, 42	Arpeggiator 135
DrumKit 132	Global 128	Program 4, 24
Key Sync 25, 35, 44, 136	Program 3	Sequencer 69
Key Zone	Sequencer 66, 67, 68	Pelog(ペロッグ) 5
Combination 39	MIDI RPNコースチューン・メッセージ 122	Performance Editor 3
Sequencer 64, 65	MIDI RPNファインチューン・メッセージ 122	Pitch
Keyboard 25, 35, 44, 136	MIDI/Tempo Sync 23	Combination 37
	MIDIクロック 32, 50, 127, 135	Constant Pitch 117
	MIDIコントロール・メッセージ 41, 67, 68	

Program	8	ROMマルチサンプル	6	Timbre assign	35
Sampling	117	RPNファイン・チューニング	60	Time Slice	108
Sequencer	63	RPPR(Realtime Pattern Play/ Recording)	69	Time Stretch	111
Pitch Offset	137	S		Tone	136
Pitch Shift Mod.	186	S.Ofs (High Start Offset)	7	Top Key	90, 116
Pitch Shifter	185	Sample	116	Top Key, Bottom Key	
Poly, Mono	5	Sampling	89, 98	Arpeggiator	
Portamento		Sample Mode	91	Combination	45
Combination	37	Sample Time	90	Program	25
Program	11	Scale. スケール も参照		Sequencer	83
Sequencer	63	Combi's Scale	38	Top Velocity, Bottom Velocity	
Position	93, 117	Copy Scale	131	Arpeggiator	
Pre Trigger REC	92	Song's Scale	64	Combination	45
Priority	5	Use All Notes Scale	6	Program	25
Program Select		Use Prog's Scale	38, 64	Sequencer	83
Combination	33, 35	User All Notes Scale	131	Track Edit	73
Program	2	User Octave Scale	6	Transpose	
Sequencer	54	User Scale	130	Combination	37
Pure Major(純正律長音階)	5	Scan Zone	25, 83	Program	7, 9
Pure Minor(純正律短音階)	5	Select		Sequencer	60, 63
		Arpeggio Select	135	Trinity	248
Q		Select by Category			
Quantize	79	IFX	27	U	
Reso (Realtime Quantize Resolution)	50	MFX	29	Use DKit Setting	19, 26
		Multisample	8	Use Zero	98, 107
		Program	2	User All Notes Scale	131
		Send	84	User Octave Scale	130
		AUDIO INPUT	126		
R		Set Song Length	81	V	
RAM Bank	90	Single Trigger		Velocity	
RAMマルチサンプル	6	DrumKit	134	Arpeggiator	
REALTIME CONTROLS	9, 24, 32, 36, 51, 61, 67, 81, 92, 117, 135, 209, 213, 217, 221, 222, 224, 226, 231, 232, 233, 235, 236, 238	Program	5	Combination	44
REC Mode		Slendro(スレンドロ)	5	Program	24
Sampling	91, 92	Sort	25, 35, 44, 136	Arpeggio	137
Recording Level	92	Start	107	Velocity Zone	
Release Time	12, 17, 21	Step No.	137	Combination	40
Rename		Step Recording	74	Program	9
Rename Multisample	96	Stretch	6		
Reso (Realtime Quantize Resolution) 50		Sub Oscillator	170	W	
Reso (Resonance)	133	Swap LFO 1&2	23	WAVEファイル	247
Resolution		Swap Master Effect	29, 48, 86		
Arpeggiator	4, 24	Swap Oscillator	6	X	
Combination	35, 44	Swing	25, 44	XG	124, 238
Program	24				
Arpeggio	136	T		Z	
Resonance	8, 14	Tempo	72, 82, 135	Zone Map	
Reverse	107	Arpeggiator	24, 25	Key Zone	39, 64, 65
REVERT	73	Sampling	92	Velocity Zone	40, 65, 66
		Threshold	92	Zone Range	
				Sampling	93, 117

ア

アサイン	9, 36, 61, 69, 72, 132
アタック・タイム	4, 8, 18, 133, 216, 234
Amp EG	20
Filter EG	17
Pitch EG	12
アタック・レベル	
Amp EG	20
Filter EG	17
Pitch EG	12
アフタータッチ	
MIDI Filter	
コンビネーション	41
シーケンサー	66
アフタータッチ・カーブ	122
適用する位置	127
アルペジエーター	
コンビネーション	35, 43
シーケンサー	81
プログラム	4, 24
アルペジオ・パターン	24, 135
アンブ・レベル	3

イ

イベント	
移動	75
イベント・エディット	75
コピー	75
削除	75
挿入	75
イレース・メジャー	76
インサート(挿入)	
INSERT	59
Insert Measure	77
インサート・エフェクト	4, 26, 34, 46, 55, 84, 126, 218, 233
インデックス	87, 88, 93, 98, 106, 109, 114, 116

オ

オーデション・リフ	9
オクターブ	
アルペジエーター	136
コンビネーション	37
サンプリング	117
シーケンサー	63
プログラム	3, 7, 24
オシレータ	34, 45
オリジナル・キー	90
オルタネート・モジュレーション	12, 13, 16, 17, 23, 50, 211, 214, 233, 234

音符、休符の削除	75
音符の入力	74
カ	
外部MIDIクロック	212, 218, 219
外部SCSIデバイス	139, 152, 153
外部SCSI機器	139
カットオフ周波数	8, 13, 14, 133
カテゴリー	2, 3, 8, 27, 29, 31, 32, 33, 34, 53, 54, 55, 131, 133, 134
カテゴリー名	132
カレント・ディレクトリ	140

キ

キー・スプリット	39
キー・ゾーン	147
キーボード・ディスプレイ	98
キーボード・トラック	14, 15, 19, 212, 214, 215, 216
基準キー	87, 89, 106
ギターのコードカッティング	138
キュー・リスト	49, 58
休符の入力	74

ク

クオンタイズ	79
クリエイト(作成)	
Create Ctrl (Create Control Data)	78
CREATE	116
Create Directory	152
Create New Multisample	88
Create Zone Preference	117
グローバルMIDIチャンネル	19, 26, 27, 28, 29, 33, 34, 36, 37, 47, 48, 86, 121, 127, 128, 130, 218, 224, 227, 228, 230, 231, 233, 236
クロスフェード・ループ	115

ケ

ゲート・タイム	24
ゲイン	
MEQ	28, 161, 209

コ

コピー . Copy も参照	
サンプル	94
マルチサンプル	96
コピー・パターン	70

コルグ・フォーマット	248
コルグ・マルチサンプル・パラメータ	140
コルグ・マルチサンプル・パラメータ・ファイル	139
コントロール・チェンジ・メッセージ	123, 124
コンバート	
Convert to Song (Convert Cue List to Song)	60
マルチサンプルをプログラムにコンバート	97

サ

削除	
Delete Cue List	60
Delete Song	52
イベント	75
音符、休符	75
サンプリング	100
サンプル	94
マルチサンプル	95
サンプリング・レート	104
サンプリングを開始する方法	91
サンプル・データの注意点	87
サンプル波形ディスプレイ	98, 107

シ

システム・エクスクルーシブ・メッセージ	127, 235
消去	
コントロール・データ	79
小節内の演奏データ	76
トラック	76
ノート・データ	80
小節	50, 53, 56, 57, 58
小節の途中で拍子を変更する	50
シングルトラック・レコーディング	55, 57

ス

ズーム	99, 107
スケール	121, 131
User All Notes Scale	131
User Octave Scale	130
コンビネーション	38
シーケンサー	64
プログラム	5
スタンダードMIDIファイル	139, 239
ステップ	137
ステップ・レコーディング	74
ステレオ・サンプル	89
ステレオのマルチサンプルをモノに	97

ステレオ・マルチサンプル	89	ドラムキット	5, 8, 45, 46, 85, 121, 123, 125, 129, 132, 133, 139, 141, 145, 148, 236	マルチサンプル	7
スマートメディア	49, 58, 60, 125, 139, 140, 148, 149, 151, 152	ドラムス・プログラム	5, 7, 45, 46, 60, 80, 85, 135	ロード	142
セ		トランスポーズ	3, 127	ヒ	
ゼロ・クロス	98	オーディション・リフ	9	ピッチ	
		プログラム	9	コンピネーション	37, 38
ソ				シーケンサー	49, 60, 63
ソロ		ノ		プログラム ...	6, 7, 8, 10, 11, 12, 22
SOLO On/Off	55	ノーマライズ	103	ピッチ・バンド	37, 63, 71, 78, 231
Solo Selected Timbre	32			ピッチ・バンド・チェンジ	231
Solo Selected Track	51	ハ		ピッチ・モジュレーション	10, 11, 214
ソロ機能		ハイパス・フィルター	13, 18, 42, 68, 221, 222, 226, 227, 234	拍子	70, 71, 74, 75, 77
コンピネーション	32	パターン		フ	
シーケンサー	51, 55	RPPR	72	フィルター	
ソング・セレクト・メッセージ	51, 58, 127, 237	アルペジオ・パターン	24, 43, 81, 82, 135, 236	Filter EG	15
ソング・データ		消去	70	Filter Modulation	15
.....	49, 123, 125, 128, 239	ソング	51, 60, 69	Frequency	14
ソングの長さ		エディット	70	Keyboard Track	14
Set Song Length	81	コピー	70	Mod. (Filter1 Modulation)	14
ソング・ポジション・ポインター・メッセージ		ステップ・レコーディング	70	Resonance	14
.....	50, 51, 58, 127	バウンス	70	Type (Filter1 Type)	13
タ		プリセット・パターン	53, 69	プログラム	13
ダイナミック・モジュレーション	28, 29, 41, 46, 47, 59, 66, 84, 85, 86, 155, 159, 217, 218, 224, 230, 233, 234	ユーザー・パターン	69	フォーマット	152, 153
タイの入力	74	レコーディング	69	プリセット・テンプレート・ソング	53
タイム・ストレッチ	111	パフォーマンス・エディター	3	プリセット・パターン	53, 69
タイム・スライス	108	バン		プログラム・カテゴリー	2
テ		AUDIO INPUT	126	プログラム・チェンジ・メッセージ	
データ・ダンプ	236	コンピネーション	34, 35	41, 66, 222	
ディケイ・タイム	4, 8, 13, 17, 18, 20	サンプリング	93	プログラムの選択	49, 50
ディレクトリ	139	シーケンサー	55, 84	プログラム・バンク	1
テンプレート・ソング	52, 125	ドラムキット	135		
テンポ		プログラム	18, 19, 26, 27	へ	
コンピネーション	32, 43	バンク		ベロシティ	
サンプリング	92	Change all bank references	124	Modify Velocity	80
シーケンサー	50, 51, 53, 57, 58, 69, 72, 77, 78, 82	RAMバンク	97	Velocity Curve	122
プログラム	2, 23, 25	コントロール・チェンジ・メッセージ	124	Velocity SW Lo Hi	
ト		コンピネーション	31	ドラムキット	132
トーン	137	バンク・セレクト・メッセージ	33	プログラム	6
トップ・キー	39, 64, 65, 147	サンプリング	91	Velocity Zone	
トップ・ベロシティ	40, 65, 66	メモリ・バンク	90	コンピネーション	40
トラック・エディット	73	シーケンサー		シーケンサー	65
		Bank(EX2) MSB, LSB	62	プログラム	8
		バンク・セレクト・メッセージ	51	コンピネーション	40, 43, 45
		プログラム・バンク	54	シーケンサー	
		セーブ	148	65, 66, 74, 80, 81, 83
		ダンプ	129	プログラム	
		ドラムキット	134	6, 7, 8, 9, 14, 15, 20, 24
		バンク・セレクト・メッセージ		ベロシティ・カーブ	122
		222, 226, 238	適用する位置	127
		プリロード	123	ベロシティ・クロスフェード	40
		プログラム	1	ベロシティ・スイッチ	40

ホ

ポジショナル・クロスフェード	39
ボトム・キー	39, 64, 65, 147
ボトム・ベロシティ	40, 65, 66
ポリフォニック/モノフォニック	5, 37
ポリリューム	
コンビネーション	34
シーケンサー	55
ポルタメント	10, 11, 37, 51, 62, 63, 66, 220, 222, 223, 226, 232

マ

マスターEQ	29, 209
マスター・エフェクト 4, 28, 47, 85, 126	
マスター・トラック	74, 75
マスター・ファインチューニング・メッセージ	121
マルチサンプル	5, 6, 7, 8, 38, 63, 88, 132, 139, 141, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 240, 242, 243, 244, 247, 248, 249
マルチ・トラック・レコーディング	55, 57, 82

メ

メディア	
種類	153
ポリリューム・ラベル	153
メディア・セレクト	140
容量	153
メトロノーム	
サンプリング	92
シーケンサー	56
メモリー・プロテクト	125
メモリ残容量	
サンプリング	118
シーケンサー・メモリー	51

モ

モジュレーション	214, 215, 216, 219, 220, 232
モノのサンプルをステレオに	95
モノのマルチサンプルをステレオに	97
モノフォニック	5

ユ

ユーザー・アルペジオ・パターン ...	24, 121, 123, 125, 135, 137, 236
ユーザー・オクターブ・スケール	130
ユーザー・スケール	121, 130

ユーザー・テンプレート・ソング	53
ユーザー・パターン	69
ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ	235

ラ

ライト	
Write Combination	32
Write Drum Kits	133
Write Global Setting	123
Write Program	2
ライト・プロテクト	153

リ

リアルタイム・レコーディング	224
リズム・ループ	38, 49, 63, 107, 108, 110, 111, 112, 117
リズム・ループ・サンプル	108
リネーム	
Rename Cue List	59
Rename Drum Kit	134
Rename Pattern	70
Rename Song	52
Rename Track	71
サンプル	95
マルチサンプル	96
リバース	107
Rev (High/Low Reverse)	7
Rev (Reverse)	133
サンプリング	104

ル

ルーティング	156, 159, 160
コンビネーション	47
シーケンサー	85
プログラム	27
ループ	

Loop All Tracks	56
Loop End Meas (Loop End Measure) 57	
Loop On	57
Loop Start Meas (Loop Start Measure)	57
Loop Start Meas-Loop End Meas	56
Step Rec (Loop)	70

レ

レイヤー	39, 40
レガート	5, 11
Fingered (Porta. Fingered)	11
Legato	5

レゾナンス	8, 13, 14, 42, 68, 133, 215, 221, 222, 226, 227, 234
-------------	---

レベル

Audio Input	
Level	126
Send	126
コンビネーション	
Level (Chain Level)	47
Rtn 1, 2 (Return 1, 2)	47
Send	45
Volume	34
サンプリング	93
シーケンサー	
Level (Chain Level)	86
Send	84
ドラムキット	
Level H/L (Level High/Low)	132
Send	135
プログラム	
Amp Level	3
Level (Chain Level)	28
Level (High/Low Level)	7
OSC Bal (OSC Balance)	3
Rtn 1, 2 (Return 1, 2)	28
Send	26
Trim	13
サンプル	8
メトロノーム	
シーケンサー	57, 69

ロ

ローカル・コントロール	128
ロード	
テンプレート・ソング	52
ローパス・フィルター	13, 18, 42, 68, 222, 226, 234
ロケーション	
シーケンサー	50, 54

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

KORG 株式会社コルグ

本社: 〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2

URL: <http://www.korg.co.jp/>