

KORG

Pa 9000

professional arranger

ユーザー・マニュアル

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

WARNING:
TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT
EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



マークには次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△ 記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘ 記号は、禁止(してはいけないこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	● 記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性があります。



- 電源プラグは、必ず AC100V の電源コンセントに差し込む。
- 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。
感電やショートของ恐れがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにする。



- 次のような場合には、直ちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜く。
 - 電源コードやプラグが破損したとき
 - 異物が内部に入ったとき
 - 製品に異常や故障が生じたとき修理が必要なときは、コルグお客様相談窓口へ依頼してください。



- 本製品を分解したり改造したりしない。



- 修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれていること以外は絶対にしない。
- 電源コードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものをのせない。
電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。
大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



- 雨天時の野外のように、湿気の多い場所や水滴のかかる場所で、使用や保管はしない。
- 本製品の上に、花瓶のような液体が入ったものを置かない。
- 本製品に液体をこぼさない。



- 濡れた手で本製品を使用しない。

注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性
または物理的損害が発生する可能性があります。



- ・ 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ・ ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。

ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。

本製品の磁場によってテレビ等の故障の原因になることがあります。

- ・ 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- ・ 電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。
- ・ 長時間使用しないときは、電池の液漏れを防ぐために電池を抜く。
- ・ 電池は幼児の手の届かないところへ保管する。



- ・ 本製品を使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。

電源スイッチをオフにしても、製品は完全に電源から切断されていません。



- ・ 付属の電源コードは他の電気機器で使用しない。
付属の電源コードは本製品専用です。他の機器では使用できません。

- ・ 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。

本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

- ・ 電池を過度の熱源(日光、火など)にさらさない。
- ・ スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。
故障の原因になります。
- ・ 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーを使用しない。

- ・ 不安定な場所に置かない。
本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

- ・ 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

- ・ 本製品の隙間に指などを入れない。
お客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

- ・ 地震時は本製品に近づかない。

- ・ 本製品に前後方向から無理な力を加えない。

本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

- ・ LCD画面には、次のようなことを絶対にしない。

○ シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでLCD画面を強く押しついたりこすつたりする。

○ LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこする。

本製品が損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

LCDディスプレイについて

本製品のLCDディスプレイは、非常に高い技術で作られた精密機器であり、品質には十分に注意を払っておりますが、次の内容については、LCDディスプレイの特性から生じる状態であり、故障ではありません。あらかじめご了承ください。

- ・ 画面の一部に黒点(点灯しない点)や輝点(常に点灯する点)がある。
- ・ 表示内容によっては、画面の明るさにムラが生じる。
- ・ 表示内容によっては、横縞の陰が見える。
- ・ 表示内容によっては、ちらつきやモアレを生じる。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめ他のメディア等へセーブしておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

また、本製品の使用に伴い、メディアに書き込んだデータの消失、破損などの、お客様に対してなされた損害賠償請求に基づく損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

- ・ TC-Helicon は、TC-Helicon Vocal Technologies Ltd. の登録商標です。

- ・ すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

目次

安全上のご注意	ii
目次	iv

イントロダクション

はじめに	2
パッケージの確認	3
取扱説明書について	3
Pa900の最新情報について	3
データのバックアップについて	3
ファクトリー・データに戻す	3
オペレーティング・システムのロード	3
各部の名称と機能	4
フロント・パネル	4
リア・パネル	14
演奏を始める前に	16
AC電源コードの接続	16
電源のオン/オフ	16
音量調整	16
X-FADERを使用する	16
ヘッドホン	16
スピーカー	17
オーディオ出力	17
MIDI接続をする	17
ダンパー・ペダル	17
アサインابل・ペダル	17
譜面立て	17
用語の説明	18
サウンド (SOUND)	18
スタイル (Style)	18
パッド (Pad)	18
キーボード・トラック	18
パフォーマンス (PERFORMANCE)	19
シーケンサー (SEQUENCER)	19
プレーヤー	19
ロゴ・マーク	19
インターフェイスの基本	20
カラー・タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス	20
モード	22
反転表示のパラメーターや値	22
グレー表示 (無効) のパラメーター	22
ショートカット	22
イージー・モード	23
スタイル・プレイ・ページの表示内容	24
ソング・プレイ・ページの表示内容	25
歌詞ページの表示内容	26

クイック・ガイド

電源をオンにしましょう	28
電源をオンにして、メイン・ページを表示する	28
ダンパー・ペダルの接続とキャリブレーション (調整) について	29
ダンパー・ペダルの設定をする	29
デモ・ソングを聴いてみましょう	31
デモ・ソングを再生 / 停止する	31
サウンドの演奏	33
演奏するサウンドを選ぶ	33
同時に複数のサウンドで演奏する	35
右手と左手で異なったサウンドを演奏する	36
スプリット・ポイントを変更する	38
アッパー・トラックの音の高さの設定	39
パフォーマンスを選んで保存する	40
パフォーマンスを選ぶ	40
パフォーマンスを保存する	41
「My Setting」パフォーマンスの選択と保存	43
My Settingのパラメーターを保存時の状態に戻す	43
My Settingとしてパフォーマンスを保存する	43
ドローバー	44
ドローバー・プリセットを選択する	44
ドローバー・プリセットをエディットする	45
スタイルを選択して再生する	47
スタイルを選んで再生する	47
テンポ	49
イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディング	50
STS (シングル・タッチ・セッティング)	51
パッド (PAD) トラック	52
スタイル・トラックとキーボード・トラックの音量バランス	53
別々のトラックの音量を調節する	53
スタイル・トラックのオン/オフ (ミュート)	54
右手のメロディにハーモニーを加える (アンサンブル機能)	55
コード・シーケンサー	56
ソング・プレイ	58
再生するソングを選ぶ	58
ソングの再生	60
トラック音量の調節	61
ソング・トラックのオン/オフ (ミュート)	63
ソロ演奏	64
スタンダード MIDI ファイルからメロディ・トラックを、MP3 ファイルからリード・ボーカルをキャンセルする	64
2つのソングをミックスする	66
ソングブック	67
メイン・リストからエントリーを選ぶ	67
アーティスト、またはジャンルを表示する	68
エントリーの並びを変える	69
エントリーの検索	69
エントリーの追加	71
エントリーをエディットする	71
カスタム・リストの作成	73
カスタム・リストを選んで使う	75

マイクを使って歌う	76	Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	116
マイクを接続する	76	Pad/Switch: Pad	116
ボーカルのトーンを設定する	77	Pad/Switch: Switch	117
ボイス・プロセッサのプリセットを選択する	79	Style Controls: Drum/Fill	117
スタイルを演奏しながらボーカルにハーモニーを付ける	80	Style Controls: Keyboard Range On/Off /Wrap Around	117
ソングを演奏しながらボーカルにハーモニーを付ける	80	ページ・メニュー	118
ボーカルとエフェクト、トラックの音量バランスを調整する	81	Write Performance ダイアログ・ボックス	119
トーク機能を使う	81	Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス	119
新しいソングを録音する		Write Current Style Settings ダイアログ・ボックス	119
(スタンダード MIDI ファイル)	82	フェイバリット・バンク	120
スタイルやサウンドの準備をする	82	Style/Pad Record モード	121
Backing Sequence (Quick Record) モードに入る	82	スタイルやパッドをレコーディングする	121
録音パラメーターの設定	84	スタイルのインポートとエクスポート	123
録音開始	84	Style/Pad Record モードに入る	123
2 度目の録音をする (オーバーダビング)	85	エディット内容の保存と消去	123
ソングを保存する	86	エディット中のスタイルの試聴	123
新しいソングを録音する (MP3 ファイル)	87	記録されるイベントのリスト	124
ファイルとミュージカル・リソースの検索	89	メイン・ページ - Record 1	124
サーチ機能の使い方	89	メイン・ページ - Record 2/Cue	127
サーチ機能の使用上のご注意	91	メイン・ページ - Guitar Mode	128
リファレンス・ガイド		スタイル / パッド録音手順	131
各選択画面の操作方法	94	エディット・メニュー	133
スタイル選択ウィンドウ	94	エディット・ページの構造	133
サウンド選択ウィンドウ	95	Event Edit: イベント・エディット	134
パフォーマンス選択ウィンドウ	96	Event Edit: Filter	136
パッド選択ウィンドウ	96	Style/Pad Edit: Quantize	136
STS を選択する	97	Style/Pad Edit: Transpose	137
ソング選択ウィンドウ	97	Style/Pad Edit: Velocity	138
Style Play モード	100	Style/Pad Edit: Cut	139
スタート・アップ・セッティング	100	Style/Pad Edit: Delete	139
スタイル、バリエーション、パフォーマンス、STS、		Style/Pad Edit: Delete All	140
パフォーマンスの関連性	100	Style/Pad Edit: Copy from Style	140
スタイルとパッドについて	100	Style/Pad Edit: Copy from Pad	141
マスター・ボリュームとバランス・ノブ	100	Style Element Track Controls: Sound/Expression	142
ファクトリー、フェイバリット、ユーザー・スタイル	100	Style Element Track Controls: Keyboard Range	143
メイン・ページ	101	Style Element Track Controls: Noise/Guitar	143
STS ネーム・パネル	103	Pad Track Controls: Sound/Expression	143
ボリューム・パネル	103	Style Element/Pad Chord Table: Chord Table	144
パッド・パネル	105	Style Track Controls: Type/Trigger/Tension	145
スプリット・パネル	105	Import: Import Groove	145
サブスケール・パネル	105	Import: Import SMF	146
マイク・パネル	106	Export SMF	148
エディット・メニュー	106	ページ・メニュー	148
エディット・ページの構造	106	Write Style/Pad ダイアログ・ボックス	149
Mixer/Tuning: Volume/Pan	107	Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス	150
Mixer/Tuning: FX Send	107	Copy Sounds ダイアログ・ボックス	150
Mixer/Tuning: EQ Gain	108	Copy Expression ダイアログ・ボックス	150
Mixer/Tuning: EQ Control	108	Copy Key Range ダイアログ・ボックス	150
Mixer/Tuning: Tuning	109	Copy Chord Table ダイアログ・ボックス	151
Mixer/Tuning: Sub Scale	109	オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ	151
Effects: A/B FX Configuration	111	Song Play モード	153
Effects: Master 1, 2	111	トランスポート・コントロール (プレイヤーのコントロール)	153
Track Controls: Mode	112	MIDI クロック	153
Track Controls: Drum Edit	112	テンポ・ロック	153
Track Controls: Easy Edit	114	Master Volume, Balance, X-FADER	153
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	114	トラック・パラメーター	153
Keyboard/Ensemble: Ensemble	115	スタンダード MIDI ファイルとサウンド	154
		キーボード、パッド、およびプレイヤー・トラック	154
		メイン・ページ (通常の表示)	155
		STS ネーム・パネル	157

ボリューム・パネル	157	Sound モード	187
パッド・パネル	158	MIDI チャンネル	187
スプリット・パネル	158	オシレーターを選択方法	187
サブ・スケール・パネル	158	サウンド、ドラム・キット、デジタル・ドローバー	187
ジュークボックス・パネル	158	メイン・ページ	187
マイク・パネル	159	デジタル・ドローバー・ページ	189
エディット・メニュー	159	エディット・メニュー	190
エディット・ページの構造	159	エディット・ページの構成	190
Mixer/Tuning: Volume/Pan	159	Basic: Sound Basic	191
Mixer/Tuning: FX Send	159	Basic: OSC Basic	192
Mixer/Tuning: EQ Gain	160	Basic: Vel/Key Zone	194
Mixer/Tuning: EQ Control	160	Basic: Damper Mode	194
Mixer/Tuning: Tuning	160	Basic: Damper Trigger	195
Effects: A/B FX Configuration	161	Basic: EQ	196
Effects: Master 1、2	161	DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)	196
Track Controls: Mode	161	DrumKit: EQ (Drum Kits)	198
Track Controls: Drum Edit	161	DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits)	198
Track Controls: Easy Edit	162	Pitch: Pitch Mod	199
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	162	Pitch: Pitch EG	200
Keyboard/Ensemble: Ensemble	162	Filter: Filter Type	202
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	162	Filter: Filter Mod	203
Pad/Switch: Pad	162	Filter: Filter LFO	204
Pad/Switch: Assignable Switch	162	Filter: Filter EG	205
Jukebox Editor	162	Amp: Amp Level/Pan	206
ページ・メニュー	163	Amp: Amp Mod	207
		Amp: Amp EG	208
Sequencer モード	165	LFO: LFO1	209
トランスポート・コントロール (シーケンサーのコントロール)	165	LFO: LFO2	210
スタンダード MIDI ファイルと MP3	165	Effects: "B" FX Config	211
ソングでボイス・プロセッサのプリセットを使用する	165	Effects: Master 1 / Reverb	211
Sequencer Play - メイン・ページ	165	Effects: Master 2 / Chorus	211
録音モードに入る	167	ページ・メニュー	211
録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ	167	Write Sound ダイアログ・ボックス	212
録音モード: ステップ録音ページ	169	Copy Oscillator ダイアログ・ボックス	212
録音モード: バッキング・シーケンス (クイック録音) ページ	171	Copy Drum Kit ダイアログ・ボックス	212
録音モード: ステップ・バッキング・シーケンス・ページ	174	AMS (Alternate Modulation Source) リスト	213
エディット・メニュー	176		
エディット・ページの構造	176	Sampling モード	215
Mixer/Tuning: Volume/Pan	176	Sampling モードに入る / Sampling モードから抜ける	215
Mixer/Tuning: FX Send	177	サンプルからサウンドを新規作成する	215
Mixer/Tuning: EQ Gain	177	サンプルからドラムキットを新規作成する	216
Mixer/Tuning: EQ Control	177	オーディオ・グループからサウンドを新規作成する	216
Mixer/Tuning: Tuning	177	エディット・メニュー	217
Mixer/Tuning: Sub Scale	177	Sampling: Edit	217
Effects: A/B FX Configuration	178	Sampling: Loop Edit	218
Effects: Master 1、2	178	Sampling: Sampling Info	219
Track Controls: Mode	178	Time Slice	220
Track Controls: Drum Edit	178	タイム・スライスの手順	222
Track Controls: Easy Edit	178	Extend の手順	223
Event Edit: Event Edit	179	Multisample: Edit MS	224
Event Edit: Filter	180	Multisample: Key Assign	224
Song Edit: Quantize	181	ページ・メニュー	225
Song Edit: Transpose	181	Write Sample ダイアログ・ボックス	227
Song Edit: Velocity	182	Write Multisample ダイアログ・ボックス	227
Song Edit: Cut/Insert Measures	182	Write Slice ダイアログ・ボックス	227
Song Edit: Delete	183	Delete Sample ダイアログ・ボックス	228
Song Edit: Copy	183	Delete Multisample ダイアログ・ボックス	228
Song Edit: Move	184	Export Sample ページ	228
Song Edit: RX Convert	184	Export Multisample ページ	229
ページ・メニュー	184	様々なサンプルを 1 つにまとめる	229
ソング選択ウィンドウ	185		
ソング保存ウィンドウ	185		

Global モード	230	各種のソースからのサンプルの追加	273
Global モードの概略	230	ソングブック	274
メイン・ページ	230	Book	274
エディット・メニュー	230	Custom List	276
エディット・ページの構造	230	List Edit	277
General Controls: Basic	231	Book Edit 1	278
General Controls: Interface	232	Book Edit 2	279
General Controls: Lock	233	Book Edit 3	280
General Controls: Clock & Power	234	Info	281
Mode Preferences: Style	235	ページ・メニュー	281
Mode Preferences: Song & Sequencer	236	歌詞、楽譜、マーカー	283
Mode Preferences: Media	237	Selected Player	283
Controllers: Hand Controllers	238	歌詞ページ	283
Controllers: Foot Controllers	238	楽譜ページ	285
Tuning: Basic	239	マーカー・ページ	286
Tuning: Transpose Control	239	MIDI インターフェイス	287
Tuning: Scale	240	MIDI とは?	287
MIDI: General Controls	241	USB を経由して MIDI を使う	287
MIDI: MIDI In Control	242	スタンダード MIDI ファイル	288
MIDI: MIDI In Channels	243	General MIDI 規格	288
MIDI: MIDI Out Channels	243	グローバル・チャンネル	288
MIDI: Filters	244	コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル	288
Audio & Video: MP3 / Speakers	244	コントロール・チャンネル	288
Audio & Video: Limiter	244	MIDI Presets	288
Audio & Video: Master EQ	245	マスター・キーボードとの接続	289
Audio & Video: Video Out	246	MIDI アコーディオンとの接続	289
Audio & Video: Audio In	246	外部シーケンサーとの接続	289
Mic: Preset	247	本機から他の楽器をコントロール	290
Mic: Harmony	247	付 録	
Mic: Harmony Voices	248	ファクトリー・データ	294
Mic: Effects	249	スタイル (Styles)	294
Mic: Global Setup	250	スタイル・エレメント (Style Elements)	297
Mic: Global Dynamics/EQ	251	スタイルとプレーヤーのコントロール (Style and Player controls)	297
ハーモニー、およびボイス・プロセッサによる調整	252	シングル・タッチ・セッティング (STS)	297
タッチ・パネル・キャリブレーション	254	サウンド (Sound)	298
ページ・メニュー	255	DNC Sounds	311
Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス	255	ドラム・キット (Drum Kits)	313
Write Midi Preset ダイアログ・ボックス	255	マルチサンプル (Multisamples)	314
Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス	255	ドラム・サンプル (Drum Samples)	321
Write Master EQ Preset ダイアログ・ボックス	256	パッド (Pad)	328
Write Voice Processor Preset ダイアログ・ボックス	256	エフェクト (Effects)	331
Media モード	257	MIDI プリセット (MIDI Preset)	333
記憶デバイスと本体メモリー	257	アサイナブル・パラメーター	334
対応デバイス	257	フット・ペダルとフット・スイッチの機能リスト	334
ファイルの選択と解除	257	アサイナブル・ノブの機能リスト	335
ファイルを検索する	257	アサイナブル・スイッチの機能リスト	336
プリファレンス	257	スケール (音階)	336
ファイル・タイプ	257	エフェクト	337
メディア構造	258	ダイナミック・モジュレーション・ソース	337
メイン・ページ	259	Dynamics (Dynamic)	338
ページ構成	259	EQ and Filters (EQ/Filter)	341
ナビゲーション・ツール	259	Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic) ..	348
Load (ロード)	260	Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/Fln Phaser)	352
Save (セーブ)	263	Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)	359
Copy (コピー)	267	Delay	369
Delete	268	Reverb and Early Reflections (Reverb ER)	378
Format (フォーマット)	269		
Utility (ユーティリティ)	269		
USB	271		
ページ・メニュー	272		
大容量記憶デバイスに関する注意	273		

Mono - Mono Serial (Mono - Mono)	379
Double Size	396
コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール	405
本機をコンピューターに接続する	405
KORG USB-MIDI Driver のシステム要件	405
使用前のご注意	405
Windows : コルグ USB-MIDI ドライバーをインストールする	405
Mac OS X : コルグ USB-MIDI ドライバーをインストールする	406
MIDI データ	407
MIDI コントローラー	407
認識されるコード	408
内蔵時計バックアップ用電池の交換	410
注意事項	410
交換作業手順	410
microSD カードを使用する	412
注意事項	412
取り付け作業手順	412
microSD カードへアクセスする	413
microSD カードの取り外し	413
ショートカット	414
トラブル・シューティング	416
仕様	418
MIDI インプリメンテーション・チャート	420

インターネットタダ目

はじめに

コルグ・プロフェッショナル・アレンジャーPa900をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

Pa900は、パワフルなアレンジ機能が搭載され、プロフェッショナル用として、またご家庭用として、あらゆるシーンで十分ご満足いただける自動伴奏機能を装備したシンセサイザー・キーボードです。

おもな特長

- ペロシティ、アフタータッチ付きの61鍵セミウェイテッド鍵盤を搭載しています。
- ワイドで視認性の高い7インチTFTグラフィック・ディスプレイを搭載。画面に触れて操作できるタッチビュー・グラフィック・インターフェイスを採用し、さまざまなコントロールが可能です。
- 2ウェイ・アンプを内蔵した高品質オーディオ出力回路(D/Aコンバーター)を搭載しています。
- RXテクノロジー(Pa900のパワフルな機能を使うことができるように大型タッチ・ディスプレイによる使いやすい操作性、機能、サウンドをもつテクノロジー)を採用しています。
- アサインابل・スイッチ、アサインابل・ノブ、ジョイスティック、アサインابل・ペダルをコントローラーとして使用することによって、サウンドにさまざまな表情をつけることができます。

サウンドとエフェクト

- パワフルな音源システムによるクリアでリアルなサウンドが得られます。
- ダイナミック・ニュアンス・コントロール(DNC)機能によって、これまで以上にリアルでビビットなサウンドを実現しています。
- 192MBのユーザーPCMサンプル用メモリーを搭載。インポートしたサンプルをエディット可能なサンプリング機能を内蔵しています。
- 最大同時発音数128。
- ジェネラルMIDI2(GM2)に準拠したサウンドを内蔵。GM規格のソング・ファイルもさらに高品位なサウンドで再生が可能です。
- ステレオ・ピアノを含む1100以上のサウンドと77のドラムキットを内蔵しています。
- 320のパフォーマンス・ロケーションと、スタイルやソングブックの4つのシングル・タッチ・セッティング(STS)によって、キーボード・サウンドとエフェクトを瞬時に設定することができます。
- コルグ独自のREMS™(Resonant structure and Electronic circuit Modeling System)テクノロジーによるリアルなギター・エフェクト等をはじめ、125種類のエフェクト・タイプを内蔵した4基のマスター・エフェクトを使用することによって、さまざまな効果が得られる。
- マスタリング・リミッターと4バンド・パラメトリックEQを内蔵しています。

スタイルとソング

- 400種以上のファクトリー・スタイルを内蔵。各スタイルとも、4バリエーション、4フィルイン、ブレイクを内蔵。さらに12種類の「フェイバリット(お気に入り)」スタイルや3種類のユーザー・スタイル・バンクを用意し、膨大な量のスタイル・データやセッティング・データを格納することができます。
- スタイル・レコード機能やパッド・レコード機能には、さらに進化したギター・モード2を内蔵し、これまで以上にリアルなギター・パートのレコーディングが可能です。
- リアルタイムにコード進行をプログラムできる「コード・シーケンサー」機能を内蔵しています。
- Xフェーダー内蔵XDSダブル・プレーヤーを搭載。スタンダードMIDIファイルとMP3ファイルが再生可能です。ボーカル・キャンセラー機能も内蔵しています。
- フル機能の16トラック・シーケンサーを搭載。演奏したスタイルのクイック録音などが可能です。
- 歌詞や楽譜、マーカー表示機能を内蔵。多言語の拡張文字セットに対応。歌詞表示機能は+Gフォーマットに対応したスタンダードMIDIファイルやMP3ファイルに対応しています。
- 自在にエディット可能なソング・ブック・ミュージック・データベースを内蔵、瞬時に目的のソングの検索が可能です。

マイク・プリアンプ、ボーカル・エフェクト

- 高品位マイク・プリアンプを内蔵し、ダイナミック型のマイクを接続できます。
- 3声のハーモナイザーなど、プロ・クオリティのボーカル・エフェクトを作り出せる先進のTC-Heliconボイス・プロセッサーを内蔵しています。

その他の機能

- サウンドやファイルを瞬時に検索できるサーチ機能を内蔵しています。
- オペレーティング・システムのアップデートが可能。新機能の追加など、常にPa900を最新の状態に保つことができます。
- マイクロSDカード・スロットと大容量メモリーを搭載し、膨大な量のデータを保存することができます。
- USB 2.0ホスト・ポートを搭載。ハード・ディスク、CD-ROMドライブ、USBフラッシュ・メモリーなどの外部デバイスとの接続が可能です。
- PCとの接続用にUSB 2.0ポートを内蔵。これにより、ファイル転送やMIDI接続が可能(PC専用のMIDIインターフェイスは不要)。

パッケージの確認

Pa900をお買い上げになりましたら、最初に付属品等がすべて揃っているかどうかをお確かめください。万が一、何か足りないものがありましたら、速やかにお買い上げの楽器店等にお問い合わせください。

- Pa900
- 譜面台
- 電源ケーブル
- クイック・ガイド
- アクセサリー・ディスク (ビデオ・マニュアル, マニュアルPDF, USBドライバーなど)

取扱説明書について

本マニュアルは、Pa900のすべての情報を4つの章に分けて掲載しています：

- **イントロダクション**では、Pa900の概略とごく基本的な操作方法をご説明します。
- **クイック・ガイド**では、Pa900の操作方法をご説明します。
- **リファレンス・ガイド**では、Pa900の各ページやパラメーターなどの詳細をご説明します。
- **付録**では、Pa900に内蔵のデータ一覧や、Pa900をより深くご使用になる際に便利な情報を収録しています。

なお、付属アクセサリー・ディスクにはPa900の操作方法などを分かりやすくご説明している多言語版の**ビデオ・マニュアル**も収録されています。

Pa900の最新情報について

コルグでは、Pa900の情報を以下のサイトで提供しています。

<http://www.korg.co.jp/>

オペレーティング・システムの最新版やさまざまなシステム・ファイル(例えば、ファクトリー・データのバックアップなど)があるサイトです。

データのバックアップについて

バックアップをとる

エディットしたオリジナルのデータ(サウンド、パフォーマンス、スタイルなど)がある場合、定期的にデータのバックアップをとることをおすすめします。MediaモードのUtility [Backup Resource] コマンドを使用すると、すべてのデータのコピーをコンパクトなファイルにまとめることができます。

また、Mediaモードの[Save All]コマンドを使用すれば、データ別にファイルをセーブしたり、ロードすることも可能です。

バックアップ・ファイルを読み込む

バックアップ・ファイルの読み込みは、Mediaモードの[Restore Resource]コマンドで行います。

Mediaモードの[Save All]コマンドでセーブしたデータは、同じくMediaモードの[Load]コマンドでロードすることができます。

ファクトリー・データに戻す

工場出荷時のファクトリー・データに戻すには、Mediaモードの[Factory Restore]コマンドを使用します。

Warning: この操作を行うと、既存のファクトリー・データ、ローカル・データ、フェイバリット、ユーザー・データのすべてが上書きされます。

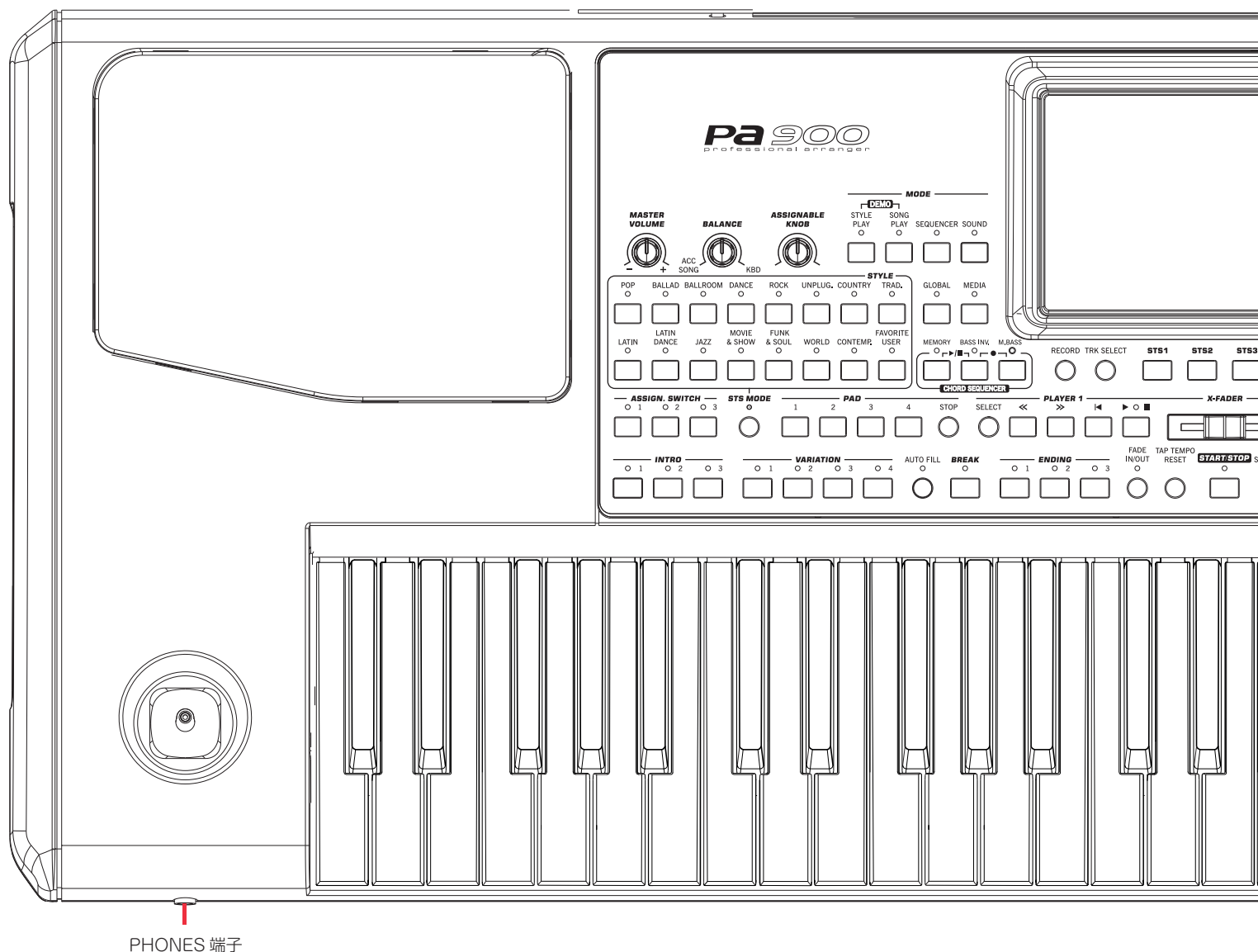
オペレーティング・システムのロード

コルグでは、Pa900のオペレーティング・システムを常にアップデートしていますので、お手持ちのオペレーティング・システムも最新版にアップデートできます。オペレーティング・システムは、www.korg.co.jp からダウンロードできます。オペレーティング・システムと一緒にダウンロードされる「Readme」ファイルを必ずお読みください。

Pa900のオペレーティング・システムのバージョンは、Mediaモードのユーティリティ・ページで確認することができます (271 ページの「OS Version Number」参照)。

Warning: コルグから供給される Pa900用のオペレーティング・システム以外はインストールしないでください。他の Pa シリーズ用に用意されているオペレーティング・システムをインストールすると Pa900 の故障、破損を招く恐れがあります。オペレーティング・システムの不正なインストールに起因する故障や破損については、コルグは一切の責任を負いません。

各部の名称と機能



PHONES 端子

フロント・パネル

スピーカー

Pa900のサウンドを忠実に再生するスピーカーを内蔵しています。このスピーカーは、PHONES出力端子にヘッドフォンを接続すると、自動的に出力がオフになります。また、スピーカー出力はGlobalモードAudio & Video : MP3/Speakerページの“Speakers On/Off”パラメーターでオン/オフが可能です。

ヘッドホン

PHONES端子

ヘッドフォンを接続する端子です。インピーダンスが16~200Ωのヘッドフォンを使用することができます(50Ω推奨)。

また、ヘッドフォン分配器(スプリッター)を使用すれば、複数のヘッドフォンを接続することができます。

ジャックにヘッドフォンを接続したときは、内蔵スピーカーから音が出られなくなりますが、AUDIO OUT端子からは出力されます。

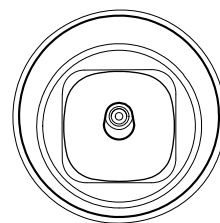
ジョイスティック・レバー

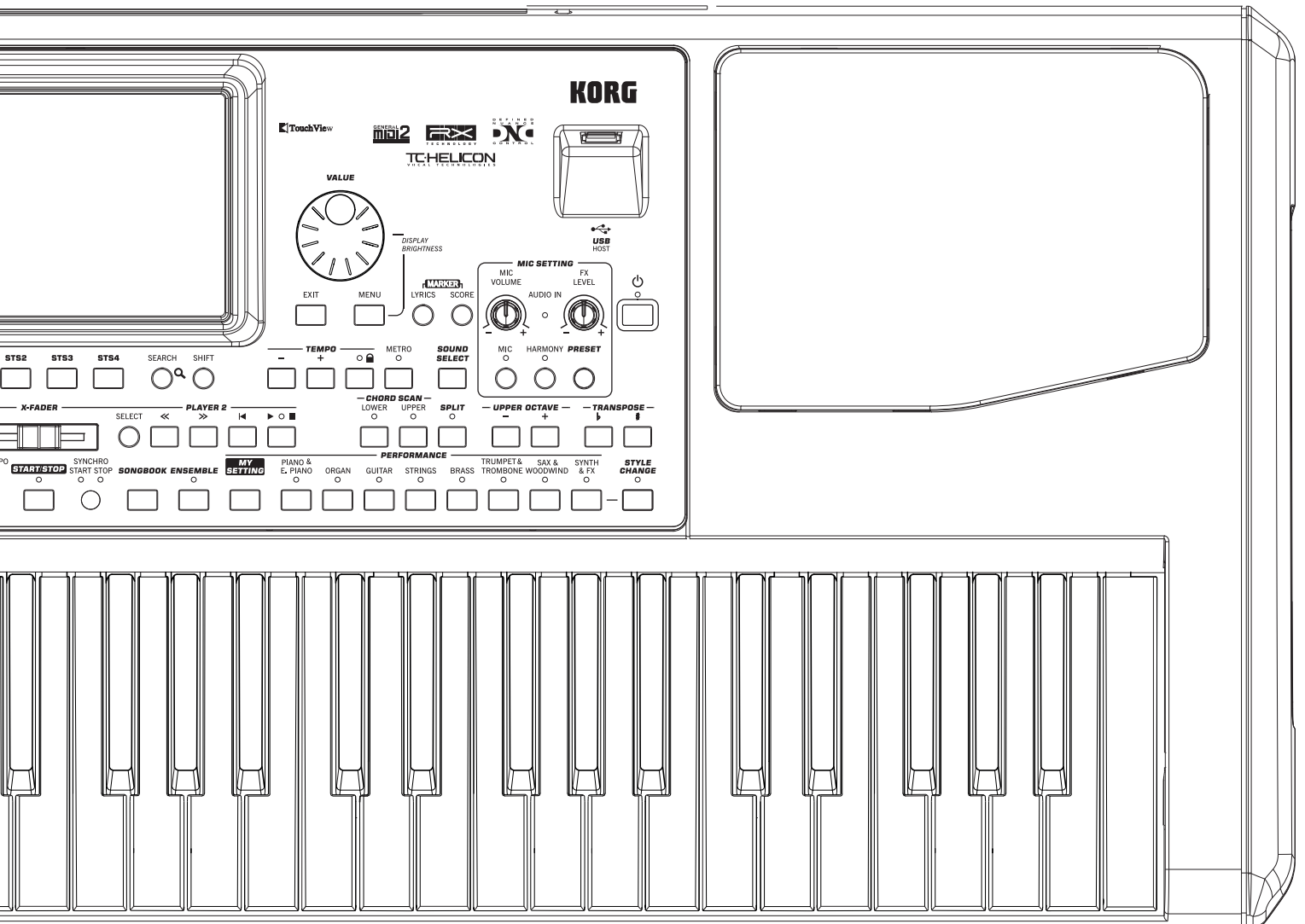
ジョイスティックはフロント・パネルの左側にあります。

ジョイスティック

操作する方向によりさまざまなパラメーターをコントロールします。

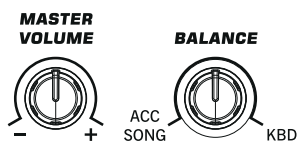
- X (+/-) ジョイスティックを左(-)に動かしてピッチを下げ、右(+)に動かしてピッチを上げます。ピッチ・バンドとも呼ばれます。
- Y+ ジョイスティックを向こう(奥)側に傾け、モジュレーション効果をかけます。
- Y- ジョイスティックを手前に傾け、Soundモードで割り当てられた機能をコントロールします。





ボリューム・コントロール

Pa900全体の音量や、リアルタイムに演奏するパート(キーボード・トラック)と伴奏パート(スタイルやソング)の音量バランスをこれらのノブで調整します。



MASTER VOLUMEノブ

Pa900の全体の音量を調整します。内蔵スピーカーとAUDIO OUT (LEFT, RIGHT)端子、ヘッドホン端子から出力される音量を調整します。また、AUDIO IN (LEFT, RIGHT)端子に入力される信号レベルも調整します。

BALANCEノブ

Style Playモード、Song Playモードのときに、リアルタイムに演奏するパート(キーボード・トラック)と、伴奏パート(スタイル・トラック)、ソング、パッド・パートの音量バランスを調整します。これは相対的な音量コントロールで、実質的な最大値はMASTER VOLUMEノブによって決まります。

より正確に設定したいときは、画面に表示された仮想スライダーを見ながら調整してください。

このバランス設定は、キーボード・トラックの音量を変化させずに、伴奏パート(アカンパニメント、ソング)の音量を調整することができます。

Note: この設定はSequencerモードとSoundモードでは無効です。

アサインブル・ノブ

ASSIGNABLE ノブ

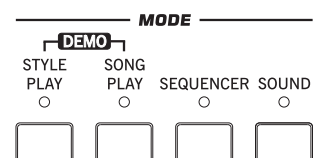
機能を割り当てできるノブです(機能の割り当て方法については、Globalモード Controllers Hand Controllerページで行います。

ASSIGNABLE KNOB



MODE セレクション

操作モードを選択します。選択すると、他のモードはすべて無効になります。



STYLE PLAYキー

Style Playモードに入ります。スタイル(自動伴奏の8つのトラック)の再生に合わせて、最大4パート(4サウンド)のキーボード・トラック(鍵盤)と4つのパッドを使用して演奏することができます。キーボード・トラックは、メイン・ページの画面右半分に表示されます。

スタイル・プレイ・エディット・セクションの任意のページのとときにEXITキーを押すと、このメイン・ページが表示されます。別のモードを選択したときは、STYLE PLAYキーを押すとStyle Playモードに入ります。もし画面にキーボード・トラックが表示されていないときはTRACK SELECTキーを押します。

電源をオンにすると、このStyle Playモードで起動し、My Settingsに設定されたパフォーマンスが自動的に呼び出されます。

SONG PLAYキー

Song Playモードに入ります。スタンダードMIDIファイル(MIDまたはKAR)とMP3形式のファイルを再生できます。ソング・トラックの他に、最大4パート(4サウンド)のキーボード・トラック(鍵盤)と4つのパッドを使用して演奏することができます。キーボード・トラックは、メイン・ページの画面右半分に表示されます。

ソング・プレイ・エディット・セクションの任意のページのとときにEXITキーを押すと、このモードのメイン・ページが表示されます。別の操作モードを選択しているときは、SONG PLAYキーを押すとSong Playモードに入ります。TRACK SELECTキーを繰り返し押すことで、画面の表示をキーボード・トラックとソング・トラックに切り替えることができます。

SEQUENCERキー

Sequencerモードに入ります。ソング(スタンダードMIDIファイル・フォーマット)の録音と再生、エディットを行います。Backing Sequence(Quick Record)モードではキーボード・トラックやスタイル・トラックをベースにして新しいソングを録音したり、新規のスタンダードMIDIファイルとして保存できます。

Note: このモードではMP3ファイルは再生できません。

SOUNDキー

SOUNDモードに入ります。サウンドを演奏したり、エディットします。

専用のサンプルRAMメモリーにロードされているユーザーPCMサンプルを使用したユーザー・サウンドを作ることでもできます。

Note: 他のPaシリーズで作成した圧縮形式のユーザーPCMサンプルはロードできません。

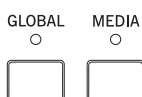
[SHIFT] SOUNDモード以外のモードにいるときに、SHIFTキーを押しながらSOUNDキーを押すと、SOUNDモードに入り、以前SOUNDモードにいたときに選択していたサウンドが呼び出されます。

DEMO

STYLE PLAYとSONG PLAYの2つのキーを同時に押してデモ・モードに入ります。このモードでは、Pa900が持つ音楽表現力を発揮したデモ・ソングを聴くことができます。デモ・モードを終了するときは、いずれかのMODEキーを押します。

その他のモード・キー

これらのモード・キーは、グローバル設定を呼び出したり、ファイルを管理するときに使用します。



GLOBALキー

Globalモードに入ります。本体に関するさまざまな設定を行います。Globalモードでのほとんどの設定は、変更すると同時に自動的に記憶されます。このGlobalモードは、動作中のモード画面の上にオーバーラップして表示されます。EXITキーを押すと、元のモード画面に戻ります。

MEDIAキー

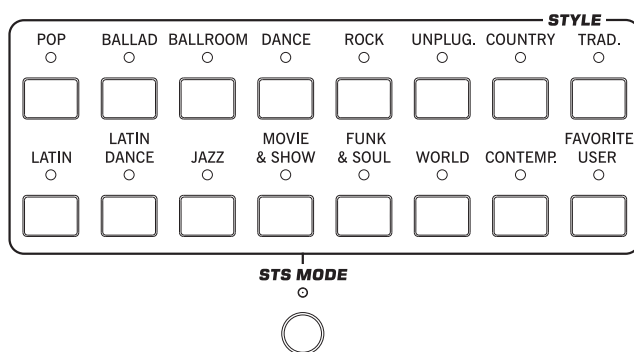
Mediaモードに入ります。ファイルや記憶デバイスのさまざまな操作(ロード、保存、フォーマットなど)を行います。このMediaモードは、動作中のモード画面の上にオーバーラップして表示します。EXITキーを押すと、元のモード画面に戻ります。

インターナル・メモリーには、内部データ・エリア(“SYS [KORG SYSTEM]” エリア)と、データ保存スペース(“DISK [KORG DISK]” エリア)があります。

リアパネルにある専用スロットにmicroSDカード(別売)を挿入すると、microSDカードのメモリー領域(“SD [KORG SD]”)にアクセスすることができます。microSDカードの使用方法などについては、412ページの「microSD カードを使用する」をご覧ください。

スタイル・セレクト・セクション

ここでスタイルを選択したり、STSの自動選択をオンにすることができます。



STYLEキー

STYLEキーを押すと、Style Selectウィンドウが表示され、スタイルを選択できます(94ページの「スタイル選択ウィンドウ」参照)。

FAVORITE/USERキーを使用すると、12種類のフェイバリット・スタイル・バンクや3種類のユーザー・スタイル・バンクを選択できます。ユーザー・スタイル・バンクは、新しいスタイルを外部デバイスから一時的にロードしたり、新規作成したスタイルやエディットしたスタイルを保存することができます。

フェイバリット・スタイル・バンクにも、新しいスタイルを外部デバイスからロードしたり、新規作成したスタイルやエディットしたスタイルを保存できます。さらに、これらのバンクではスタイル名を変更することもでき、自分だけのカスタム・スタイルを作成することができます(120ページの「フェイバリット・バンク」参照)。

スタイル・バンクの各キーには5つのページがあり、各ページには最大8種類のスタイルが記憶されています。STYLEキーを繰り返し押すと、ページが切り替わります。

[1] スタイル・バンク・キーを約1秒間押したままにすると“Write Current Style Settings”ダイアログが表示されます。

STS MODEキー

STS MODEキーを押すと、次の機能に順次切り替わります。

オン(LED点灯) スタイルを選択すると、STS 1が自動的に選択されます。この状態では、スタイルの選択に応じてそのサウンドやエフェクトが切り替わるのと同時に、

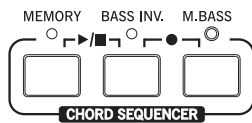
キーボード・トラックのサウンドやエフェクトも切り替わります。

LED 点滅 Variation/STS Link 機能がオンになります。この機能は、バリエーションを選択すると、各バリエーションに対応した STS が呼び出されます。例えば、バリエーション 2 を選択すると STS 2 が、バリエーション 3 を選択すると STS 3 が自動的に呼び出されます。

オフ (LED 消灯) この状態でスタイルを選択すると、スタイルのサウンドやエフェクトは切り替わりますが、キーボード・トラックのサウンドやエフェクトは元のままで切り替わりません。

Memory、Bass Inversion, Manual Bass、Chord Sequencer

メモリー機能、ベース・トラックの演奏方法を設定します。また、コード・シーケンサーの操作キーとしても使用します。



MEMORYキー

鍵盤から手を離してもそのままのコードで演奏できるロー・ノート / コード・トリガー機能のオン/オフ切替をします。

オン (LED 点灯) Global モードの "Memory Mode" の設定 (Global モード [Mode Preference: Style] 参照) によって、スプリット・ポイントより左側 (ロー) のサウンドや、コード検出による自動伴奏の演奏を、鍵盤から手を離してもそのまま続けます。

オフ (LED 消灯) 鍵盤から手を離すと、ローのサウンドや自動伴奏の演奏も同時に停止します。

Note: この機能は、より強く鍵盤を演奏することによって自動的にオンにすることもできます。[Velocity Control (ペロシティ・コントロール)] を参照してください。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら MEMORY キーを押すと、Global モード Mode Preferences の Style の画面へ移動することができます。

BASS INV. (Bass Inversion)キー

BASS INV. キーを押して、ベース転回機能のオン/オフを切り替えます。

オン (LED 点灯) キーボードでコードを押さえた時の最低音が常にベース (コードのルート音) になります。この方法を使えば、アレンジャーに Am7/G や F/C といった分数コードを認識させることができます。

オフ (LED 消灯) コードの最低音もそのコードの構成音と同列に扱われ、必ずしもコードのルート音になるとは限りません。

Note: この機能はキーボードを強く演奏することによって自動的にオンにすることができます。(235 ページの [Velocity Control (ペロシティ・コントロール)] 参照)

M. BASS (Manual Bass)キー

マニュアル・ベース機能をオン/オフします。

オン (LED 点灯) ドラムとパーカッション・トラックを除く自動伴奏の演奏が停止して、鍵盤のロー部分でベース・トラックを演奏できます。キーを押してマニュアル・ベース機能をオフにすると、自動伴奏が再スタートします。

オフ (LED 消灯) スタイルによるベース・トラックを自動的に演奏します。

Note: M.BASS キーを押してオンにすると、ベース・トラックの音量が自動的に最大になります。M.BASS キーを再び押してオフにすると、ベース・トラックの音量は元の設定に戻ります。

コード・シーケンサー (PLAY/STOP、RECORD キー)

スタイルの演奏時、これらのキーはコード・シーケンサーのコントロール・キーとして機能し、コード進行を記録することもできます。ここで記録したコード進行は、左手でコードを手動で指定する代わりにも使え、キーボードでソロ演奏をする時などに便利です。

RECORD (BASS INV. キーを押しながら M.BASS キーを押します): この操作により、コード・シーケンサーをレコーディング状態にします。実際のレコーディングはキー操作をした時点から次の小節の先頭から始まります。再びキー操作をするとレコーディング状態が解除されます。

PLAY/STOP (MEMORY キーを押しながら BASS INV. キーを押します): この操作により、コード・シーケンサーに記録したコード進行を再生させ、その進行に即した伴奏を演奏させることができます。実際の再生はキー操作をした時点から次の小節の先頭から始まります。再びキー操作をすると再生が停止します。

コード・シーケンサーに記録したコード進行は、次に新たなコード進行を記録するか、電源をオフにするまで保持されます。

Record、Track Select

RECORD、TRACK SELECT キーを使ってスタイルやソング、サウンドの作成やエディット、トラック・グループの選択が行えます。

RECORD TRK SELECT



RECORD キー

スタイルやソングを録音します (何を録音するかは、モードによって異なります)。

TRACK SELECT キー

このキーは、以下の各モードでそれぞれ異なる動作をします。

Style Play モード

キーボード・トラックとスタイル・トラックを交互に切り替えます。

Song Play モード

キーボード・トラック、ソング・トラック 1 ~ 8、9 ~ 16 をそれぞれ切り替えます。

Sequencer モード

ソング・トラック 1 ~ 8 と 9 ~ 16 を交互に切り替えます。

STS (Single Touch Settings) セクション

キーボード・トラックにサウンドやエフェクトの設定をアサインします。



STS 1~4 キー

各スタイルやソングブックのエントリーには 4 種類の STS (サウンドやエフェクトの設定) を記憶することができ、これらのキーでキーボード・トラックで使用するサウンドやエフェクトの設定を呼び出します。

[Touch] このキーを約 1 秒間押しただまにすると "Write Single Touch Setting" ダイアログが表示されます。

Note: ファクトリー・スタイル(工場出荷時にメモリーされているスタイル)に入っているSTSは通常、上書き保存ができないようにプロテクトがかかっています(プロテクトは、Global モード Mode Preferences:Mediaページの「Factory Style and Pad Protect」のチェックをはずすと解除できます)。

検索、ショートカット

SEARCH、SHIFT キーを使うことにより、メモリー内容の検索や各キーに割り当てられている第2の機能にアクセスすることができます。



SEARCHキー

このキーを押すとSearchウィンドウが表示され、ファイルや音楽リソースを検索することができます。Searchウィンドウの表示内容は、検索する内容によって多少変化します。

SHIFTキー

このキーを押しながら、別のキーを押すと、そのキーに割り当てられている第2の機能にアクセスできます(ショートカット)。

アサインابل・スイッチ

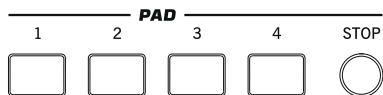
ASSIGNABLE SWITCH 1~2キー

アサインابل・スイッチには、様々な機能を割り当てる(アサインする)ことができます。設定は、Style PlayまたはSong PlayモードPad/Assignable Switch:Switchページで行います。



PAD

パッド・キーを押すことにより、単発のサウンドやループ・シーケンス(繰り返し演奏されるフレーズ等)を演奏することができます。



パッド1~4キー、STOPキー

各パッドに割り当てたサウンドやシーケンスを演奏します。パッド・キーを複数同時に押すことによって、最大4つのサウンドまたはシーケンスを演奏させることもできます。

- ・ 1つのパッド・キーを押すと、そのキーに対応したサウンドまたはシーケンス(フレーズなど)を演奏します。
- ・ 複数のパッド・キーを押すと、それぞれのキーに対応したサウンドまたはシーケンスを演奏します。

シーケンスは、Pad Recordモードの“Pad Type”パラメーターの設定(“One Shot”または“Loop”)に従って、最後まで演奏して停止、または繰り返し演奏します。

すべてのサウンドやシーケンスを一斉に停止させることもできますし、そのうちのいくつかだけを停止させることもできます:

- ・ PAD セクションにある STOP キーを押すと、すべてのシーケンスが停止します。
- ・ 各 PAD キーを押すと、そのキーに対応しているシーケンスが停止します。

パッドのテンポ同期について

Style Playモードでは、スタイルのテンポに同期します。

Song Playモードでは、最後に演奏したプレイヤーのテンポに同期します。例えば、プレイヤー2が演奏状態の場合、PADキーを押すと各パッドのシーケンスはプレイヤー2のテンポに同期して演奏します。

Note: MP3ファイルのテンポには同期しません。パッドのテンポは、最後に選択したスタンダードMIDIファイルのテンポと同期します。このため、プレイヤーにMP3ファイルを割り当てている場合、パッドのテンポはその直前に選択していたスタンダードMIDIファイルのテンポと同期して演奏します。

プレイヤーのPLAY操作とパッドについて: プレイヤーのPLAYキーを1つ押すと、対応するプレイヤーの演奏を開始し、パッドの演奏はすべて停止します。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、パッド・キーのいずれかを押すと、Style PlayモードのPad/Assignable Switchesページに移動することができます。

プレイヤー・コントロール

Pa900はプレイヤーを2基内蔵しています(プレイヤー1、プレイヤー2)。各プレイヤーに再生や停止などのコントロールがあります。また、プレイヤー1のコントロールはSequencerモードでも使用します。



SELECTキー

SELECT キーを押すとソングの選択画面が表示され、ソングを選択できます。画面内のソング名をタッチすることでも同じ操作を行えます。

<<,>>キー

巻き戻しや早送りを行います。ソングを再生中にこれらのキーを押すと、巻き戻しや早送りが行えます。

キーを1回押すと、その時再生していたソングの1小節前または後に移動します(スタンダードMIDIファイルを再生中の場合)。または1秒前または後に移動します(MP3ファイルを再生中の場合)。長押しをすると、キーを離すまで巻き戻しまたは早送りの動作を行います。

Sequencerモードでは、“Start from”小節(ソングの演奏を開始する小節)の設定が「1」以外になっている場合、<<キーを押すと“Start from”で設定した小節番号まで巻き戻します(166ページの「Start from(一時的な開始位置)」参照)。

[SHIFT] ジュークボックス・モード(プレイヤー1)では、SHIFT キーを押しながらこれらのキーを押すと、ジュークボックス・リストの1つ前または後のソングにスクロールします(162ページの「Jukebox Editor」参照)。

◀(HOME)キー

ソングの先頭に戻ります。

Sequencerモードでは、“Start from”の設定を「1」以外にしている場合、このキーを押すと設定している小節番号に戻ります(166ページの「Start from(一時的な開始位置)」参照)。

▶/■(PLAY/STOP)キー

ソングがその時の再生位置から再生を開始したり、その再生位置で停止します。

SHIFT Song Playモードでは、SHIFTキーを押しながらPLAY/STOPキーを押すと2つのプレイヤーが同時に再生を開始します。

X-FADER

Song Playモードでは、内蔵の2つのプレイヤーの音量バランスをこのフェーダーでコントロールできます。フェーダーを左いっぱいにした状態では、プレイヤー1の演奏のみが聞こえます。逆に右いっぱいの状態ではプレイヤー2のみが聞こえます。フェーダーをセンターにした場合、両方のプレイヤーの演奏が同じ音量で聞こえます。

また、このフェーダーはどちらかのプレイヤーの歌詞、スコアまたはマーカーを選択することもできます。

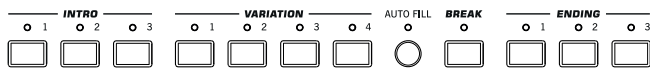
Note: このフェーダーはStyle Play、SequencerまたはSoundモードでは動作しません。

PLAYER2 TRANSPORT CONTROL

プレイヤー2のトランスポート・コントローラーです。各キーの詳細はプレイヤー1と同様です。

スタイル・エレメント

スタイルに内蔵されている各構成要素(イントロ、バリエーション等)をコントロールするセクションです。



INTRO 1~3キー

スタイル演奏で使用するイントロを選択します。1つを選択してスタイルをスタートさせると、選択したイントロでスタートします。LEDはイントロの終わりで消灯します。

イントロが終了すると、LEDが点滅しているバリエーションが選択されます。

キーを2回押すとLEDが点滅し、イントロをループ再生します。ループを終了するときは、もう一度キーを押すか、別のスタイル・エレメント(イントロ、バリエーションなど)を選びます。

Note: プリセット・スタイルでは、イントロ1はコード展開のあるシーケンスです、イントロ演奏中は演奏者はコードを変更する必要がありません。イントロ2はバリエーション1~4と同様に、コード展開の無いシーケンスとなっていて演奏したコードに応じて伴奏が変化します。イントロ3は通常1小節のリズムによるカウント・インになっています。

VARIATION1~4キー

現在選択しているスタイルのバリエーションを選択します。バリエーションの番号が大きいものほど、より複雑なアレンジになります。

SHIFT SHIFTキーを押しながら VARIATION キーのいずれかを押すと、Style PlayモードのDrum Mapページに移動できます。

AUTO FILLキー

オート・フィル機能のオン/オフを切り替えます。

オン (LED点灯) あるバリエーションから別のバリエーションを選択する時、最初に選んでいたバリエーションと同じ番号のフィルが自動的に選択されます。例えば、バリエーション2の状態からバリエーション3を選択した場合、バリエーション3に移る前にフィル2が自動的に演奏されます。

オフ (LED消灯) 異なるバリエーションを選択しても、フィルは自動的に選択されません。

BREAKキー

BREAKキーを押すとブレイクを演奏します。キーを2度押すとLEDが点滅になり、ブレイクを繰り返し演奏します。繰り返しの状態を解除するには、もう一度BREAKキーを押すか、その他のキー(INTRO、VARIATION、ENDINGのいずれか)を押します。

ENDING 1~3キー

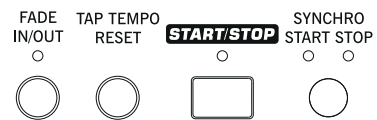
スタイル再生中、3つのキーのうちいずれかを押すと、エンディングを再生しスタイルが停止します。

キーを2回押すとLEDが点滅し、エンディングをループ再生します。ループを終了するときは、もう一度キーを押すか、別のスタイル形式(イントロ、バリエーションなど)を選びます。

Note: プリセット・スタイルでは、エンディング1はコード展開のあるシーケンスになっていて、エンディング演奏中は演奏者はコードを変更する必要がありません。エンディング2はバリエーション1~4と同様に、コード展開の無いシーケンスとなっていて演奏したコードに応じて伴奏が変化します。エンディング3は通常2小節前後の短いもので、押すと短いエンディングで停止するようになっています。

スタイル・コントロール

これらのキーで伴奏(アカンパニメント)の再生/停止、テンポなどを設定します。



FADE IN/OUTキー

スタイルやソングの停止中にFADE IN/OUTキーを押すと、音量がフェイドイン(無音の状態から徐々に音量が上がる)し、スタイルやソングの再生が始まります。

スタイルやソングの再生中にFADE IN/OUTキーを押すと、音量がフェイドアウト(徐々に無音の状態へ音量が下がる)し、スタイルやソングが停止します。

このときはスタイルやソングの再生をスタートさせたり停止させるためにSTART/STOPキーを押す必要はありません。

Note: この機能はSequencerモードでは使用できません。

SHIFT SHIFTキーを押しながら、FADE IN/OUTキーを押すと、GlobalモードのGeneral Controlsページを表示させることができます。

TAP TEMPO/RESETキー

このキーはスタイルの再生/停止の状態により機能が変わります。

Note: この機能はStyle Playモードでのみ使用できます。

TAP TEMPO: スタイルの停止中に、拍子(Meter)に合わせてキーを押してテンポを設定します。タップ・テンポは、演奏する曲の拍子と同じ数だけこのキーをタップします(4/4拍子の場合は4回、3/4拍子の場合は3回)。そして設定したテンポで自動的に伴奏がスタートします。

RESET: スタイルの再生中にこのキーを押すと、スタイルの伴奏が演奏中のスタイル・エレメントの先頭に戻ります。

START/STOPキー

スタイルの演奏を開始、停止します。

Note: この機能は鍵盤をより強く弾くことで演奏をスタートすることもできます(235ページの「Velocity Control(ベロシティ・コントロール)」)。

[SHIFT] Pa900またはMIDI OUT端子やUSB端子に接続された機器上で、出力音が止まらない、コントローラーをリセットするときに、このSTART/STOPキーとSHIFTキーとを同時に押します(パニック停止機能)。

SYNCHRO START / STOPキー

シンクロ・スタート、シンクロ・ストップ機能をオンまたはオフにします。スタイルを再生または停止するのにSTART/STOPキーを押す必要があるか、鍵盤を弾くだけでよいのかを決定することができます。

Note: このキーはStyle Playモードのときだけ機能します。

START オン、STOP オフ

この状態では、コード検知領域でコードを弾くと、スタイルを自動的に再生します。必要であれば、スタイルを再生する前に、いずれかのイントロをオンにできます。

START、STOP ともにオン

スタート、ストップ両方のLEDが点灯している場合、両手を鍵盤から離すとスタイルの演奏が一時的に停止します。その後、鍵盤でコードを演奏するとスタイルの演奏が再び始まります。

START オフ、STOP オン

この状態では、鍵盤から手を離すと、再生しているスタイルがストップします。

START オフ、STOP オフ

シンクロ機能がオフになります。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながらSYNCHRO START/STOPキーを押すと、GlobalモードのMIDI:General Controlページにジャンプできます。

ソングブック

SONGBOOK

ソングブックはソングのデータベースで、各ソングに適したスタイルやスタンダードMIDIファイル、またはmp3ファイルを自動的に選択することができます。



SONGBOOKキー

Style PlayまたはSong Playモードを使用している時にこのキーを押すと、ソングブックが開き、その中にあるミュージック・データベースをブラウズすることができます。

1" このキーを約1秒間押したままにすると、新しいソングブックのエントリーが作成され、その時のPa900の設定がデータベースに追加されます。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながらSONGBOOKキーを押すとSongBookのCustom Listページにジャンプできます。

アンサンブル機能

ENSEMBLE

アンサンブル機能は、右手で弾いたメロディに対して自動的にハーモニーを付ける機能です。



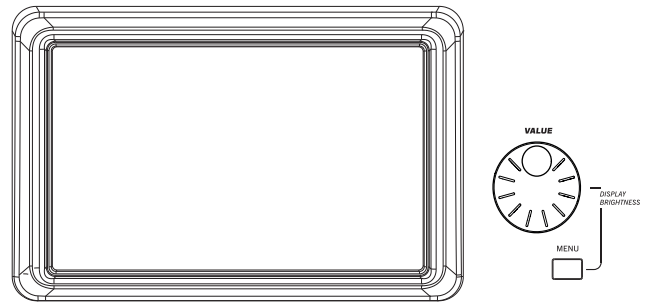
ENSEMBLEキー

このキーでアンサンブル機能のオン/オフを切り替えます。オンの場合、右手で弾いたメロディに、左手で押さえたコードに従ったハーモニーを付けることができます。

Note: アンサンブル機能は、キーボードがスプリット・モードの時のみ動作します。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながらENSEMBLEキーを押すと、Style PlayモードのKeyboard/Ensembleページにジャンプできます。

ディスプレイ、輝度調整

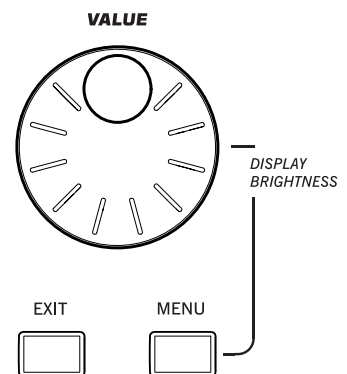


カラー・タッチビュー・グラフィカル・ディスプレイ

この画面上でPa900の操作を行います。画面の輝度調整は、MENUキーを押しながら、VALUEダイヤルを回します。ダイヤルを反時計回りに回すと輝度が下がり、時計回りに回すと輝度が上がります。

データ入力とナビゲーション

VALUEダイヤルは、画面上で選択したパラメーターの値を設定します。また、ソング選択、ソングブック、検索、Mediaモードのページで、ファイル・リストのスクロールなどで使用します。



VALUEダイヤル

時計回りに回すと、値やテンポを上げます。反時計回りに回すと、値やテンポを下げます。

[MENU] MENUキーを押しながらVALUEダイヤルを回すと、画面の輝度が調整できます。

EXITキー

このキーを使って、現在のページから移動します。

- エディット・メニュー・ページが、項目を選択することなく終了します。
- ページ・メニューの表示が、項目を選択することなく閉じます。
- 現在のモードのメイン・ページに戻ります。
- Globalモードやメディアのエディットから抜けて、現在のモードのページに戻ります。
- ソング・ブック・モードを終了します。
- 歌詞、スコア、マーカー・ページの画面を終了します。
- スタイル、パッド、パフォーマンス、サウンド選択ウィンドウを終了します。

MENUキー

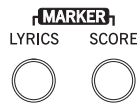
現在のモードでエディット・メニュー・ページを開きます。エディット・メニュー・ページを開いたら、画面上の対応するボタンを押して各エディット・セクションに移動します。

また、EXITキーを押して、現在の操作モードのメイン・ページ、または元のページに戻ります。

Lyrics、Score、Marker キー

歌詞、スコア、マーカー・ページを表示します。

プレイヤー1または2のどちらのページを表示するかをX-FADERでコントロールします。



LYRICSキー

ソングまたはスタイルの歌詞ページが表示されます。

SCOREキー

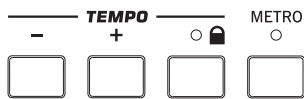
スコア・ページが表示されます (Song Playモード)。

MARKERキー

LYRICSキーとSCOREキーを同時に押すと、マーカー・ページが表示されます (Song Playモード)。

テンポ・セクション

テンポとメトロノームを設定します。



TEMPO +/-キー

スタイルまたはソングの演奏テンポを設定します。

TEMPO-キーは、演奏テンポを下げます (ゆっくりにする)。

TEMPO+キーは、演奏テンポを上げます (速くする)。

+/-キーを同時に押すと、スタイルやスタンダードMIDIファイルに保存されているテンポに戻ります。MP3ファイルの場合は、オリジナルの再生速度に戻ります (この時、値は「0」になります)。

TEMPO LOCK キー

テンポ・ロック機能をオン/オフにします。

オン (LED 点灯) 現在選択中のスタイルまたはパフォーマンスから、別のスタイルやパフォーマンスに切り替えたり、あるいは別のソングを選択しても、テンポは変化せず、手動によるテンポ変更も引き続き TEMPO+/- キー、または VALUE ダイアルで行えます。

オフ (LED 消灯) 異なるスタイルやパフォーマンスを選択、または異なるソングを選択すると、保存しているテンポを自動的に選択します。

Note: この機能は MP3 ファイルに対しては動作しません。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、TEMPO LOCKキーを押すと、GlobalモードGeneral Controlsのロック・ページに移動することができます。

METROキー

メトロノーム機能のオン/オフを行います。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、このキーを押すとGlobalモードGeneral ControlsのBasicページに移動することができます。

サウンドを選択する

SOUND SELECTキー

このキーを押すとSound Selectウィンドウが表示され、選択したトラックにサウンドを割り当てることができます。画面上のサウンド名をタッチすることで同様の操作を行えます。また、このキーを繰り返し押し続けるとサウンド・バンクのページが切り替わります。

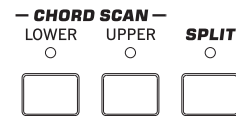
各サウンドはカテゴリーごとに複数のバンクにメモリーされています。バンクの選択は画面側面にあるタブ(サイド・タブ)をタッチして

行います。各サウンド・バンクには複数のページがあり、各ページに最大8種類のサウンドが入っています。各サウンドは画面下部のタブをタッチして選択できます。

ファクトリー(Factory)タイプのサウンドは通常、プロテクトがかかっています(プロテクトは、GlobalモードMode Preferences: Mediaページの「Factory Sound Protect」のチェックをはずすと解除できます)。レガシー(Legacy)タイプのサウンドは、これまでのPaシリーズに入っていたサウンドとの互換性を高めたサウンドです。GMタイプのサウンドは、General MIDI(GM)と互換のあるサウンドです。ユーザー(User)タイプのサウンドは、新たなサウンドを外部デバイスからロードしたり、新規作成またはエディットしたサウンドをメモリーしておくことができる場所です。また、User DKタイプは新たにロードしたドラムキット、新規作成またはエディットしたドラムキットを保存しておくことができる場所です。

コード・スキャンとキーボード・スプリット機能

コード認識方法や鍵盤のキーボード・トラックを設定します。



CHORD SCANキー

Style Play、Song PlayモードやSequencerモードのバックギンシーケンス・モードでのコード認識方法を設定します。

LOWER LED 点灯

スプリット・ポイントから低音域の鍵盤を演奏した時にコードが認識されます。コードとして認識させるのに必要なボイス数は「Chord Scan Mode」パラメーターで設定します (408 ページの「認識されるコード」参照)。

UPPER LED 点灯

スプリット・ポイントから高音域の鍵盤を演奏した時にコードが認識されます。この設定では、コードとして認識させるためには最低でも3ボイス以上のコードを演奏する必要があります。

両方のLEDが点灯 (FULL)

鍵盤の全域でコードが認識されます。この設定では、コードとして認識させるためには、最低でも3ボイス以上のコードを演奏する必要があります。このモードはスプリット機能を使用している場合でも使用できます。また、コード認識方法は自動的に「Fingered」に設定されます (408 ページの「認識されるコード」参照)。

オフ 両方のLED 消灯

鍵盤を演奏してもコードは認識されません。この状態でSTART/STOPキーを押すと、アカンパニメント・トラックのドラムとパーカッションのみが演奏されます。

SPLITキー


Style Playモード、Song Playモード、Sequencerのバックギンシーケンス・モードでのキーボード・トラックを設定します。また、アレンジャー機能(伴奏機能)がコードを認識するエリアを指定します。

Note: 伴奏付きの演奏をする場合は、CHORD SCANキーでコードの認識方法を設定する必要があります。

オン (LED 点灯) Lowerトラックがスプリット・ポイントより低音域を使用し、Upper 1、Upper 2、Upper 3トラックがスプリット・ポイントより高音域を使用します。これをスプリット・キーボード・モードといいます。

初期設定では、スプリット機能が自動的にオンになり、ローワーがコード認識エリアになります。この場合、スプリット・ポイントよりも低音域で押さえたコードのみがアレンジャーに認識されます。コードとして認識させるのに必要なボイス数は“Chord Recognition”パラメーターで設定できます（408ページの「認識されるコード」参照）。

オフ（LED 消灯）Upper 1、Upper 2、Upper 3トラックが鍵盤全体を使用します。Lowerトラックは使用しません。これをフル・キーボード・モードといいます。初期設定では、スプリット・モードをオフにするとコード認識モードが自動的にフル（キーボードの全域でコード・スキャンをするモード）になります。このモードでは、キーボードの全域でコードを認識させることができます。この時、コードとして認識させるには最低でも3ボイス以上のコードを演奏する必要があります（408ページの「認識されるコード」参照）。

 このキーを約1秒間押したままにすると、Split Pointウィンドウが表示され、新たにスプリット・ポイントを設定することができます。

トランスポーズ・セクション



これらのキーでトランスポーズを行います。

UPPER OCTAVEキー

Style Playモード、Song Playモード、Sequencerモードのバックキング・シーケンスの場合は、キーボード・トラックのアップパー側の3つのトラック（Upper 1～3）を同時に、1オクターブ単位（12半音、最大±3オクターブ）でトランスポーズします。オクターブのトランスポーズ値は、サウンド名の横、または各モードの Mixer/Tuning: Tuningページに常に（オクターブで）表示されています。



両方のキーを同時に押すと、画面内の「PS」と書かれた箇所を選択しているパフォーマンス、あるいはSTSのオクターブ設定に戻ります。

Sequencerモード（バックキング・シーケンス以外）、Style Recordモードの場合は、選択中のトラックが1オクターブ単位（12半音、最大±3オクターブ）でトランスポーズします。値は各モードの Mixer/Tuning: Tuningページに常に（オクターブで）表示されています。

SOUNDモードの場合は演奏したノートが1オクターブ単位（12半音、最大±3オクターブ）でトランスポーズします。

Note: Style Recordモードでは、録音済みのデータにはUPPER OCTAVEは機能しません。

オクターブ・トランスポーズ（各モードの「Octave Transpose」参照）は、表示上の値を変更した場合でも、トラックの“Type”（112ページ参照）がDrumに設定されたトラックのシーケンス・データには影響がありません（鍵盤で演奏する場合や、レコーディング時は有効）。

－ 1オクターブ下げます。

＋ 1オクターブ上げます。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、UPPER OCTAVEキーを押すと、Style PlayモードMixer/TuningのTuningページに移動することができます。

ヒント: Tuningページでは各トラックに対してトランスポーズをかけることができます。

TRANSCOPEキー

Pa900全体の音の高さを半音単位でトランスポーズします（マスター・トランスポーズ）。トランスポーズの値は、通常、ページのヘッダーに表示します。



両方のキーを同時に押すと、マスター・トランスポーズが0になります。

Note: MP3ファイルもトランスポーズできます。ただし、トランスポーズの量は-6～+5半音の範囲に制限されます。この範囲であれば、すべてのキーをカバーしながら、オーディオ品質が極端に劣化することはありません。これ以上トランスポーズを行っても効果はありません。このため、画面にトランスポーズ値として+7を表示している場合でも、MP3は+5半音に制限します。

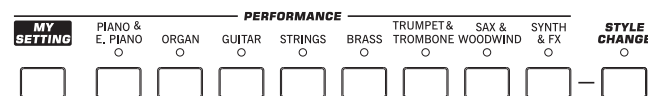
b マスター・トランスポーズを半音下げます。

マスター・トランスポーズを半音上げます。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながら、TRANSCOPEキーのどちらかを押すと、GlobalモードTuningのTranspose Controlページを表示させることができます。


パフォーマンスを選択する

パフォーマンスを選択するには、パフォーマンス・セクションにあるキーを使用します。パフォーマンスは、キーボード・トラックにアサインしたサウンドや、Pa900のパネル上のほとんどのセッティングとスタイルをまとめて記憶したものです。



マイ・セッティング

マイ・セッティングは、電源をオンにした時に自動的に呼び出されるパフォーマンスです。MY SETTINGキーを押すと、そのパフォーマンスがすぐに呼び出されます。


 このキーを約1秒間押したままにすると、その時のセッティングがマイ・セッティング・パフォーマンスとして保存されます。

PERFORMANCEキー

これらのキーを押すと、Performance Selectウィンドウが表示され、パフォーマンスを選択できます。

各パフォーマンス・バンクには5つのページがあり、各ページには最大8種類のパフォーマンスがメモリーされています。PERFORMANCEキーを繰り返し押すと、バンク内のページが切り替わります。

すべてのパフォーマンスは、Style Play、Song PlayモードでMENUキーを押し、エディット・ページに入り自由にエディットすることができます。

 これらのキーを約1秒間押したままにすると、Write Performance（パフォーマンスを保存する）ダイアログが表示されます。

STYLE CHANGEキー

このキーを使ってスタイル・チェンジ機能のオン/オフを切り替えます。

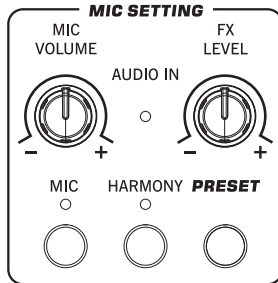
オン パフォーマンスを選択すると、パフォーマンスに記憶されているスタイルに切り替わります。

オフ パフォーマンスを選択しても、それまでのスタイルをそのままキープされ、キーボード・トラックの内

容（サウンドやエフェクトなど）のみが切り替わります。

MIC SETTING セクション

オーディオ入力レベルのチェック、マイク入力のボリュームやエフェクト設定、マイクやハーモニー・ボイス・エフェクトのオン/オフ切り替えを行います。



AUDIO IN LED

AUDIO IN 端子に入力されたオーディオ信号（マイクまたはライン）のレベルを表示します。表示は3色（緑、オレンジ、赤）で表示されます。常に緑で点灯し、オーディオ信号のピーク時にオレンジになるように入力レベル等の調節をします。決して赤で点灯しないようにしてください。

- オフ オーディオ信号が入力されていない状態です。
- 緑 小～中レベルのオーディオ信号が入力されている状態です。AUDIO IN 端子の LEFT にマイクを接続している状態で LED があまり点灯しない場合は、MIC GAIN ノブで入力レベルを上げます。ライン・レベルのオーディオ入力のレベル調節を行う場合は、ソース機器（Pa900 にオーディオ信号を送っている機器）のボリュームなどで調整します。
- オレンジ 入力されたオーディオ信号がわずかに歪んでいる状態です。ただし、オーディオ信号のピーク時にオレンジが点灯する場合は、適正状態です。
- 赤 オーディオ信号のレベルが大きすぎてオーディオ信号が全般的に歪んでいる状態です。MIC GAIN ノブやソース機器のボリュームなどで入力レベルを下げてください。

MIC VOLUME ノブ

マイク信号（ボイス・プロセッサ・エフェクトも含みます）の全体的な音量を調整します。これは、画面に表示される MIC/IN トラックの Volume で確認することができます。

FX LEVEL ノブ

ボイス・プロセッサのディレイ、リバース・セクションのボリュームを調整します。

MIC キー

マイク入力のオン/オフを切り替えます。オン/オフの状態はマイク・セクションにある LED に表示されます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、このキーを押すと、Global モード Mic: Global Setup ページが表示されます（250 ページの「Mic: Global Setup」参照）。

HARMONY キー

ボイス・ハーモニーのオン/オフ切り替えをします。オンにすると、マイク入力に対してハーモニーを付けることができます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら HARMONY キーを押すと、Global モード Mic: Harmony ページが表示されます（247 ページの「Mic: Harmony」参照）。

PRESET キー

マイク入力からの信号に対するボイス・プロセッサのプリセットを選択します。

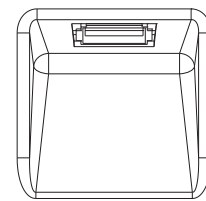
キーを押すと、Voice Processor Preset Select ウィンドウが表示されます。画面のプリセット名をタッチしてプリセットを選択します。

プリセットの各タイプには複数のプリセット・バンクがあり、各バンクは画面のサイド・タブをタッチして選択することができます。各プリセット・バンクには最大8種類のプリセットがメモリーされています。

[👉] このキーを約1秒間押しただまにすると、Write Voice Processor Preset ダイアログが表示されます。

USB ホスト端子

この端子に USB マス・ストレージ・デバイスを接続します。



USB
HOST

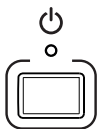
USB HOST (F) 端子

この端子は USB タイプ A（マスター/ホスト）で、USB 2.0（高速）に対応しています。この端子に USB メモリーや外付タイプの CD-ROM ドライブ、USB ハードディスクなどを接続できます。接続したデバイスにアクセスするには、Media エディット・モードに入ります（257 ページの「Media モード」参照）。

電源のオン / オフ

STANDBY キー

電源をオン/オフします。オン時は LED 点灯します。オフ時は LED が消灯しスタンバイ状態になります。



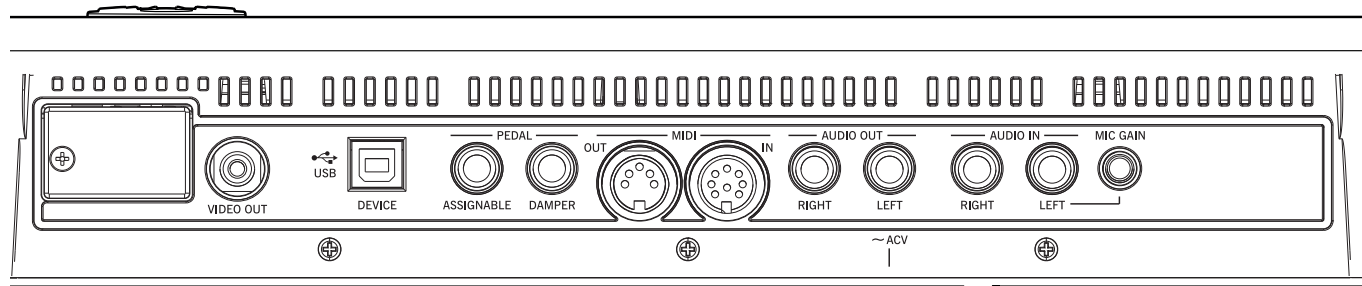
スタンバイ状態から STANDBY キーを押すと、Pa900 の電源がオンになり起動します。この時、ユーザー PCM サンプルを使用したユーザー・サウンドがメモリーされている場合、それらのロードに少し時間がかかることがあります。

電源オンの状態から STANDBY キーを約1秒間押しただまにすると、電源がオフになりスタンバイ状態になります。

Warning: Pa900 は電源オフ時のスタンバイ状態でも電源がつながっています。この状態で Pa900 の内部に触れることは非常に危険です。Pa900 の内部に触れる必要がある場合には、必ず電源ケーブルをコンセントから外した状態で行ってください。

Note: 節電のため、Pa900 ではまったく操作されない状態（演奏していなかったり、キーやタッチスクリーンを操作していない状態）が2時間続くと自動的に電源がオフになります。この時、保存されていないデータ（パフォーマンスやスタイル、ソングなど）がある場合、電源オフと同時に消去されてしまいますので、ご注意ください。この設定は、Global モードの Clock & Power ページで変更できます。

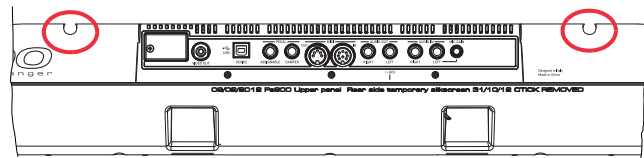
リア・パネル



譜面立て

譜面立て用穴

Pa900には、譜面立てが標準装備されています。譜面立ての足の部分をこの2つの譜面立て用穴に差し込んでください。



ビデオ機能

VIDEO OUT端子

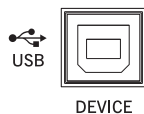
Pa900は、テレビやビデオ・モニターを接続できます。

Pa900は、NTSC、PAL、SECAM TVの各規格に対応しています。SECAM TV規格のテレビに接続する場合は、PALを選択します。但しこの場合、画像は白黒になります。

1. Pa900のVIDEO OUT端子にビデオ・ケーブルを接続します。テレビの仕様によって、接続に必要なケーブルの種類が変わりますので、お使いのテレビに合ったケーブルをご使用ください(テレビのビデオ入力端子がコンポジット型の場合はRCA-RCAケーブル、SCART端子を装備したテレビに接続する場合はRCA-SCARTケーブルが必要になります)。また、ビデオ・ケーブルはお近くの電器店等でお求めになれます。
2. Pa900の電源をオンにし、GLOBALキーを押してGlobalモードに入ります。次にAudio & Video : Video Outページに入り、ビデオ規格を選択します(NTSCまたはPAL)。
3. テレビの電源をオンにし、ビデオ入力端子にビデオ・ケーブルを接続し、ビデオ入力が映るように設定や調整をします。
4. 2. で開いた同じページにある“Color”パラメーターで歌詞の表示色と背景色を選択します。

USB 端子

USBデバイスやコンピューターを接続する際に使
用します。



DEVICE

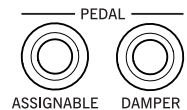
USBタイプB(スレーブ/デバイス)端子です。USB 2.0対応です。Pa900をコンピューターに接続し、内部デバイス(SSD)との間でデータ転送が可能です。USB接続をできるようにするには、MediaモードのUSBページでUSB接続をオンにします。

また、Pa900はUSB-MIDI機能に対応していますので、MIDI端子の代わりにUSB端子を使用することもできます。Pa900をコンピューター

ターに接続する場合、各種ドライバーが必要になることがあります。ドライバーはPa900に付属のアクセサリ・ディスクに収録されています。また、コルグ・ホームページからもダウンロードできます。

PEDAL 端子

様々なタイプのペダルを接続することができます。



ASSIGNABLE

この端子にはエクスペッション・ペダルなど、連続的に可変するタイプのペダル(コルグEXP-2、XVP-10(別売オプション))や、スイッチ・タイプのペダル(コルグPS-1、PS-3(別売オプション))を接続します。ペダルの設定やキャリブレーション(調整)はGlobalモードのFoot Controllerページで行います。

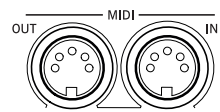
DAMPER

ダンパー・ペダルを接続します。コルグPS-1、PS-3、DS-1H(以上すべて別売オプション)などのタイプのペダルを接続できます。ペダルの極性やキャリブレーション(調整)はGlobalモードのFoot Controllerページで行います。

Note: DS-1Hダンパー・ペダルをPa900に接続すると、ピアノ・サウンドでハーフペダリング奏法を演奏することができます。

MIDI 端子

外部コントローラー(マスター・キーボード、MIDI ギター、ウィンド・コントローラー、MIDIアコーディオンなど)、外部音源、シーケンサーを起動させたコンピューターに接続します。MIDIインターフェイスの使用方法については、287ページの「MIDIインターフェイス」を参照してください。



OUT

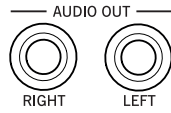
Pa900の鍵盤、コントローラー、内部シーケンサーで生成したMIDIデータを送信します。この端子を外部音源やコンピューターのMIDI IN端子に接続します。

IN

コンピューターやコントローラーからMIDIデータを受信します。この端子を外部コントローラーやコンピューターのMIDI OUT端子に接続します。

AUDIO OUT 端子

オーディオ信号(サウンド)をミキサー、PA システム、パワー・モニター、オーディオ・システムに送信するアンバランス型端子です。



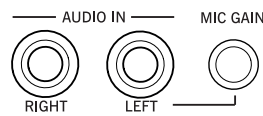
LEFT, RIGHT

メインのステレオ出力端子です。最終的なステレオ・ミックスを外部デバイスに出力します。信号をモノラルで出力するには、いずれかに接続します。出力レベルはMASTER VOLUMEノブで設定します。

これらのアウトプット端子には、2本のモノラル・ケーブルを接続します。お使いのミキサーやパワー・モニター(アンプ内蔵モニター・スピーカー)、オーディオ・アンプなどのライン入力やTAPE/AUX入力端子のステレオ入力端子またはモノラル・チャンネルにそれぞれ接続します。なお、オーディオ・アンプなどに接続する場合、PHONO端子には接続しないでください。

AUDIO IN 端子

ダイナミック・マイク、別のキーボード/シンセサイザー、ミュージック・プレーヤーなどのオーディオ信号を入力します。入力信号は直接最終段でミックスされます。



LEFT, RIGHT

CDプレーヤーやシンセサイザー、ダイナミック型のマイクライン・レベルのオーディオ信号や、ダイナミック型のマイクを接続します。入力端子のオーディオ信号のルーティングやインピーダンスの設定をGlobalモードAudio & Video:Audio Inページの“Input Routing”パラメーターで行います(246ページ参照)。

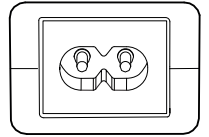
- “Input Routing”パラメーターが「Left In to Voice Processor」に設定されている場合、AUDIO IN LEFT端子にダイナミック・マイクを接続できます。マイクの入力レベルは、フロント・パネルにあるAUDIO IN LEDを見ながらMIC GAINノブで調整します。マイクで入力された信号の出力レベルの調整はMIC VOLUMEノブで行います(13ページの「MIC SETTING セクション」参照)。
- “Input Routing”パラメーターが「Audio Ins to Direct Out」に設定されている場合、オーディオ入力のLEFT、RIGHT端子にライン・レベルのオーディオ機器等を接続できます。入力レベルの調整は、フロント・パネルにあるAUDIO IN LEDを見ながらソース側の機器にあるボリューム等で行います。

MIC GAINノブ

オーディオ入力のLEFT端子にマイクを接続している場合、このノブで入力感度を調整できます(0~+40dB)。また、入力レベルはフロント・パネルにあるAUDIO IN LEDで確認できます(13ページの「MIC SETTING セクション」参照)。

電源端子

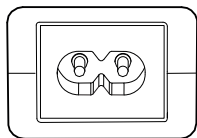
付属の電源コードを接続します。電源コードを接続するとPa900はスタンバイ状態になります。フロント・パネルにあるSTANDBYキーで電源をオンにします。



Warning: Pa900は、電源オフ時のスタンバイ状態のときも電源がつながったままの状態になっています。この状態のままPa900の内部に触れることは非常に危険です。内部に触れる必要がある場合は、必ず電源コードをコンセントから外した状態で行ってください。

演奏を始める前に

AC電源コードの接続



付属の電源コードをPa900リア・パネルの電源端子に接続します。電源コードのプラグをコンセントに差し込みます。Pa900はユニバーサル電源アダプターを搭載しているため、使用地域による電圧の違いに関係なく、ご利用いただけます。

1. 付属の電源コードをリア・パネルの電源端子に接続します。
電源コードを接続するとスタンバイ状態になります。

Note: 電源コードは必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用した場合、故障などの原因となります。

電源のオン/オフ

フロント・パネルにあるSTANDBYキーを押すと、電源がオンになります。起動時の画面が表示されます。



Note: 起動時にユーザー・サウンドで使われるユーザーPCMサンプルを自動的にロードします。ロードには多少の時間がかかることがあります。



電源をオフにするときは、フロント・パネルにあるSTANDBYキーを約1秒間押し続けます。

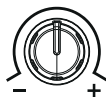
Warning: Pa900をスタンバイ状態にすると、RAMにあったデータ (Sequencerモードでレコーディングしたソングやエディット内容、コード・シーケンス、サンプルなどで保存をしていないもの) は消去されてしまいます。また、タイム・スライス機能で生成され、保存されていないMIDIグループも消去されてしまいます。

これとは別に、内蔵メモリーに保存されているデータ (ファクトリー・データ、ユーザー・サウンド、パフォーマンス、スタイル、マルチサンプル) は保存された状態を維持します。また、保存されているサンプルもそのまま保存された状態をキープします。

音量調整

マスター・ボリューム

MASTER
VOLUME



全体の音量を調節します。このノブは、内蔵スピーカー、AUDIO OUT 端子、PHONES 端子の音量を調節します。

Note: まず、中程度の音量から調節を始めてください。徐々にMASTER VOLUME ノブを上げます。

キーボード、スタイル、ソング・ボリューム

BALANCE ノブは、以下のようにキーボード・トラック (鍵盤) とスタイル (ACC) やソング、パッドの各トラックの音量バランスを調整します。



- Style Playモードのときは、キーボード・トラックとスタイル、パッド・トラックのバランスを調節します。
- Song Playモードのときは、キーボード・トラックとプレーヤー、パッド・トラックの音量バランスを調節します。

ここでの調整は相対的な音量のコントロールです。全体の音量はMASTER VOLUME ノブで調整します。

このノブを回すと、スライダーが画面に拡大表示され、より細かく調整できます。

また、このノブでキーボード・トラックの音量に影響を及ぼすことなく、スタイルやソングの音量のみを調整することもできます (Global モード Controllers: Hand Control ページの [Balance Control] 参照)。

Note: このノブによる調整は Style Play モード、Song Play モードでのみ有効で、Sequencer モードでは無効となります。

X-FADERを使用する

X-FADER は、プレーヤー1 と2の相対的な音量バランスをコントロールする際に使用します。



- フェーダーを左いっぱいになると、プレーヤー1の音量が最大になり、プレーヤー2の音量はゼロになります。
- フェーダーを右いっぱいになると、プレーヤー1の音量がゼロになり、プレーヤー2の音量は最大になります。
- フェーダーをセンターの位置にすると、プレーヤー1、2の音量が同じレベルになります。

また、X-FADER はどちらのプレーヤーのハーモニー・ソースや、歌詞、スコア、マーカーを選択する際にも使用します。

ヘッドホン

鍵盤の左側 (ジョイスティックの下) にある PHONES 出力端子にヘッドホンを接続します。16~200Ω (50Ω 推奨) のインピーダンスのヘッドホンが使えます。

Note: ヘッドホンを接続すると、スピーカーからの出力はキャンセルされます。

スピーカー

Pa900にはパワフルで高品位な4つのスピーカーとバスレス型エンクロージャーが搭載されています。アンプは20W+20Wの出力です。スピーカーの音量はMASTER VOLUMEノブで調整します。

スピーカーの出力オン/オフは、GlobalモードAudio& Video:MP3/Speakerページの“Speakers On/Off”パラメーターで設定します。

オーディオ出力

Pa900を外部アンプ・システムに接続することができます。詳しくは15ページの「AUDIO OUT端子」を参照してください。全体的な音量はMASTER VOLUMEノブでコントロールします。

MIDI接続をする

Pa900のサウンドをマスター・キーボードやMIDIギター、ウィンド・コントローラーやMIDIアコーディオン、デジタル・ピアノなどの外部コントローラーを使用して演奏することができます。

また、Pa900をその他のMIDIデバイスやコンピュータ、外部シーケンサーを使って演奏することもできます。

MIDI端子の代わりに、USBデバイス・ポートを使用してコンピュータを接続することができます。

MIDI接続に関する詳細は、287ページの「MIDIインター・フェイス」をご覧ください。

ダンパー・ペダル

リア・パネルのDAMPER端子に、ダンパー(サスティン)ペダルを接続します。コルグPS-1、PS-3、DS-1Hフット・スイッチ・ペダル、または同等のものをお使いください。ダンパーの極性の変更については、238ページの「Controllers: Foot Controllers」参照してください。

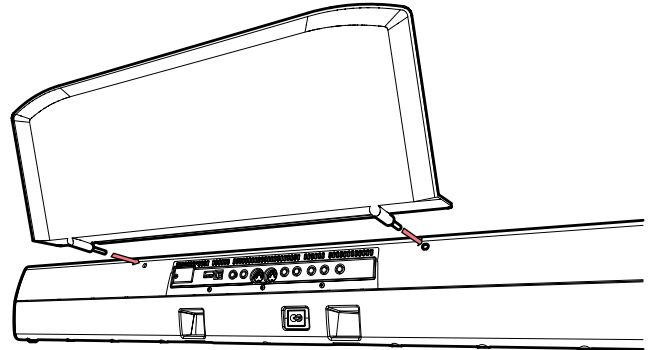
コルグDS-1Hを使用すれば、Pa900のグランド・ピアノ・サウンドでハーフペダリングのテクニックを使用した演奏が行えます。ダンパー・ペダルの極性切替やキャリブレーション(調整)は、GlobalモードのFoot Controllerページで行います。

アサインブル・ペダル

フットスイッチやエクスプレッション・ペダルを、リアパネルのASSIGNABLE端子に接続できます。コルグPS-1やPS-3フットスイッチやEXP-2エクスプレッション・ペダル、XVP-10ボリューム・ペダル(以上すべて別売オプション)に対応しています。ペダルのキャリブレーション(調整)はGlobalモードのFoot Controllerページで行います。

譜面立て

Pa900には、譜面立てが標準装備されています。図のように譜面立ての足の部分をリア・パネルの2つの譜面立て用穴に差し込んでください。



Note: 譜面立ての取り付けは、譜面立ての足をリア・パネルの譜面立て用穴に対して少し上方向に挿入し、譜面立ての足が本体に当たる場所まで押し込んでください。

用語の説明

Pa900のさまざまな機能を説明するために本書で使われる名称や用語を解説します。

ここでは、Pa900のおもな構成要素について概略を記述します。Pa900では、従来のシンセサイザーやワークステーションとは異なった用語を使います。ここで、それぞれの名称や機能を理解すると、Pa900の各部がどのような動作をしてリアルでパワフルな音楽表現を作り出しているのかを知る手助けになります。また、このクイック・ガイドの他の章を理解するためにも大いに役立ちます。

サウンド(SOUND)

サウンドはアレンジャー・キーボードの基本となるものです。サウンドとは演奏楽器の音色(ピアノ、ベース、サックス、ギターなど)のことで、エディット、保存、呼び出し、ロード、またそれらの設定を各トラックに割り当てる(アサイン)ことが可能です。個々のサウンドは、Soundモードで、自動伴奏(スタイル)機能を使わずに、普通のキーボードと同様に演奏することができます。Style Playモード、Song Playモード、Sequencerモードでは、シーケンサー・トラックやスタイル・トラック、キーボード・トラックに、サウンドを自由に割り当てることができます。

スタイル(Style)

自動伴奏(バックিং・パターン)を意味するスタイルは、Pa900アレンジャー・キーボードの真髄を成すものです。スタイルは、最大8つのパート、あるいはトラックで基本構成されています。

ドラム(Drum)

ドラム・トラックでは、標準ドラム・キットによるリズム・フレーズを繰り返し演奏します。

パーカッション(Percussion)

パーカッション・トラックでは、さまざまなパーカッション楽器(コンガ、シェーカー、カウベル、など)のパーカッション・リズム・フレーズを演奏します。

ベースとアカンパニメント (Bass & Accompaniment)

ベース・トラックと、それに加えた他のアカンパニメント(伴奏)・トラック(最大5トラック)が、ドラム・トラックとパーカッション・トラックに同期して、音楽的に関連したフレーズを再生します。これらのトラックで再生されるフレーズは、鍵盤で演奏したコード進行に従って変化します。

各スタイル・トラックには、自由にサウンドを割り当てることができます。

バリエーション(Variation)

各スタイルには4種類のバリエーションがあり、それぞれを曲のAメロやBメロ、サビのように使用できます。各バリエーションは、少しずつ違った形になっています。バリエーション1からバリエーション4になるに従ってアレンジが複雑になり、例えばパート(スタイル・トラック)が増えてきます。これにより、スタイルのオリジナルの「

フィーリング」を損なうことなく、よりダイナミックなアレンジの演奏ができます。

フィルインとブレイク(Fill-in & Break)

ドラマーが演奏中に、例えば曲中のバース(序奏)からコーラス(主題)に移るときに、ビートに強弱をつけて繰り返し調子になり過ぎないように、時々「フィル(おかず)」を入れることがあります。

Pa900には各スタイルにつき4種類のフィルインがプログラムされています。これらは、バリエーションを選択するとそれに応じたフィルインが自動的に呼び出されます(オート・フィル機能)。

フィルインはドラムだけだったり、ドラムとインストルメントだったり、さらには無音の「ブレイク(Break)」だったりします。

イントロとエンディング(Intro & Ending)

それぞれのスタイルには、演奏を完成させるイントロとエンディングが用意されています。ハーモニーを生かしコード・チェンジを含めた長短のイントロやエンディングとコードを固定したイントロとエンディングが用意されています。また、クイック・エンディング3のような「カウント・イン(Count-in)」スタイルのイントロも用意されています。

パッド(Pad)

パッドはシングル・サウンドやシングル・トラックのパターンのようなもので、専用パッド・キーを押して発音します。

パッドは単発のサウンドを発音させたり、演奏中のスタイルやスタンダードMIDIファイルの短いシーケンス(フレーズ)を繰り返しループ再生するのに使用します。シーケンスは、コード認識機能の結果に応じてフレーズの内容が変化します。

キーボード・トラック

自動伴奏(バックিং・パターン)を意味するスタイル・トラックに対してに、鍵盤で最大4つのパートをリアルタイムに演奏することができます。

各キーボード・トラックは、特定の鍵盤範囲、あるいはペロシティ範囲で演奏できるように設定できます。

通常は3つのパートをスプリット・ポイントの右側(アップパー)に、1つパートを左側(ロワー)に割り当てます。これにより、アップパーのサウンドを重ねて演奏することができます。

スプリット・ポイントは好きな位置に設定できます。

これらのキーボード・トラックは、スタイルに合わせて演奏する以外にも、プレーヤーと合わせて演奏することができます。

シングル・タッチ・セッティング(STS)

シングル・タッチ・セッティングは、キーボード・トラックに割り当てられるサウンド、音量、パン、エフェクトと言った設定情報のセットを意味します。

通常、スタイルを再生しながら、STSを使って手弾きパートを演奏します。STSはスタイルごとに関連付けられている点で、スタイルに属しているから見なせます。各スタイルごとに最大4個までSTSを記憶す

ること可能で、演奏中にSTSスイッチを切り替えることで、瞬時にキーボード・トラックの設定を切り替えることが可能です。

パフォーマンスと機能は似ていますが、パフォーマンスでは、一旦パフォーマンスを選択した後にSTSを選択すると、パフォーマンス設定はSTS設定に入れ替わってしまい、再びパフォーマンスを選択するには、画面上のパフォーマンス表示領域をタッチする、あるいはパネルのパフォーマンス選択スイッチを押した後、パフォーマンス選択一覧画面を経由してからでないと、パフォーマンスを選択することはできません。そういった意味でリアルタイム性に少し欠けます。

STSでもパフォーマンス同様、「マルチ・パッド」や「アンサンブル機能」の設定も個別に記憶させることが可能です(100ページの「スタイル、バリエーション、パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性」参照)。

アンサンブル(Ensemble)

アンサンブル機能をオンにしたときは、キーボード・トラックで単音を弾くと、そのコードに合わせて自動的にアンサンブル(和音)を付けます。例えば、指一本によるメロディー演奏に対して、自動的にハーモニーを付けて演奏することができます。

アンサンブル機能では、演奏中のコードから、どの音を追加するかを判断し、アンサンブルのパラメーターにより、単純な音のハーモニーからブラス・セクションのフル・ハーモニー、さらにはマリimbaのトリルまで、追加するタイプを選択することができます。

パフォーマンス(PERFORMANCE)

パフォーマンスには、さまざまな設定が入っています。1つの設定の中に、スタイル(推奨するサウンドを含む)、キーボード・トラック(推奨するサウンドを含む)、テンポ、トランスポーズ、エフェクト、その他の情報が含まれます。

パフォーマンスの設定は、パフォーマンス・バンク内に保存することができます。また、ソングブック機能を使って保存することもできます(100ページの「スタイル、バリエーション、パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性」)。

シーケンサー(SEQUENCER)

シーケンサーはレコーダーと同様に、演奏を録音、再生することができます。Pa900のシーケンサーは、録音前に選択するモードで機能が変わります。

バックিং・シーケンス・モードでは、スタイル・トラックと鍵盤演奏やパッド演奏を、それぞれを個別のトラックに同時に録音できます。スタイル・プレイでのリアルタイム演奏をそのまま録音するので、白紙の状態から音符情報を1つずつ記録していく方法に比べて、非常に速くシーケンサーへソングを録音することができます。

マルチトラック・シーケンサー・モードでは、個別に1トラックずつ録音する、通常の16トラック・シーケンサーとして使えます。

プレーヤー

スタンダードMIDIファイルやMP3ファイルは、プレーヤーで再生することができます。

ロゴ・マーク

Pa900のフロント・パネル上にはロゴ・マークが直列に並んでいますが、それぞれのロゴの内容を簡単に説明します。



ジェネラルMIDI(GM)は、音色配列やそのコントロール方法を報通しとし、異なるメーカー間のシンセサイザーや音源モジュールなどの機器を使用しても、同様のサウンドになるように策定された規格です。例えば、GM対応機器を前提に制作され、GMフォーマットで保存された曲データは、Pa900でも正しく再生できます。

ジェネラルMIDI2は、これまで128種類のサウンドと1種類のドラム・キットだったGMフォーマットを拡張し、256種類のサウンド、9種類のドラム・キットを内蔵しています。



Pa900のパワフルな仕様を使うことができるように、音、機能、使いやすさなどすべてが、RXテクノロジーというコンセプトに基づいて設計されています。



ディファインド・ニュアンス・コントロール(DNC)は、コルグ独自のパワフルな音源システムをより緻密にコントロールするテクノロジーです。鍵盤を弾く強さ(キーボード・ベロシティ)やその他のコントローラーを使用して、繊細なニュアンスも逃さず引き出した演奏ができます。



タッチビューは、マウスやボタンなどの物理的デバイスの代わりに、画面をタッチして操作ができる先進のテクノロジーです。サウンドやスタイル、パラメーターなどをコントロールするボタン類を探すことなく、画面でダイレクトに操作できる分りやすさが特長です。



Pa900には、リバーブ、ディレイ、コンプレッション、さらには3パートのボーカル・ハーモニーといった、プロフェッショナル用のさまざまなボーカル・エフェクトが搭載されています。リバーブを除いて、こうしたボーカル・エフェクトはすべて、ボーカル・プロセッシング・テクノロジーで有名なTC-Helicon™によるものです。

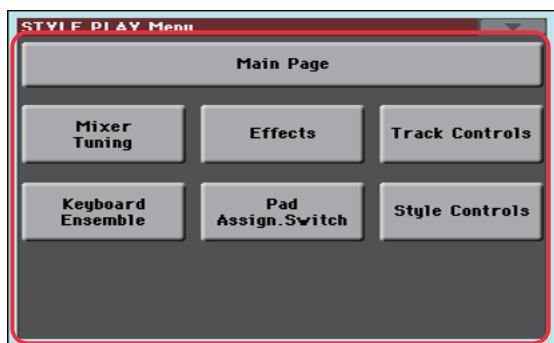
インターフェイスの基本

カラー・タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス

Pa900は、コルグ独自の使いやすいタッチビュー・グラフィカル・インターフェイスを採用しています。画面に表示されるメニューやボタンなどをタッチすることにより、ページやタブ、パラメーターを選択したり、パラメーターの設定などを変更することができます。ここでは、画面に表示される基本的なメニューやボタンなどのオブジェクトをご紹介します。

メニューとセクションについて

パラメーターなどが入っている各ページは、カテゴリーごとに分けられています。MENUキーを押すと、各ページのカテゴリーを選択できるエディット・メニューが表示されます。



ページ

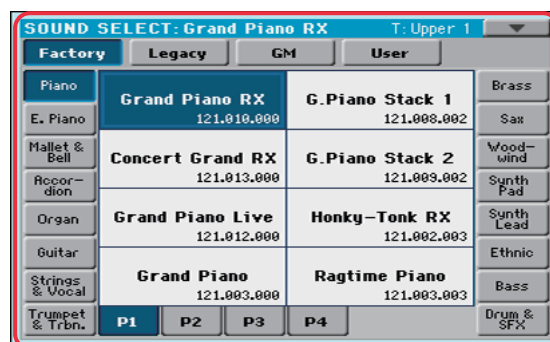
各パラメーターは、ページごとにグループ化されています。画面下部にあるタブをタッチすると、パラメーターで再分類された各タブ・ページが表示されます。



オーバーラップ・ウィンドウ

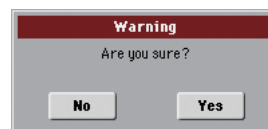
スタイル・セレクトまたはパッド・セレクトやグローバル、メディア、歌詞などの画面は、その時表示されている画面にオーバーラップして表示されます。

ウィンドウでアイテムを選択するか、EXITキーを押すと、現在のウィンドウが閉じて、隠れていた下のページが表示されます。(下図はサウンド・セレクト画面です。)



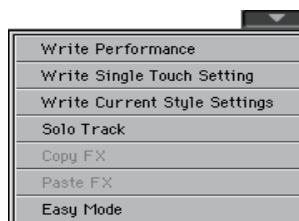
ダイアログ・ボックス

オーバーラップ・ウィンドウと同じように、現在のページの上にダイアログ・ボックスをオーバーラップして表示します。ダイアログ・ボックスの指示に従ってボタンをタッチすると、ダイアログ・ボックスは閉じます。



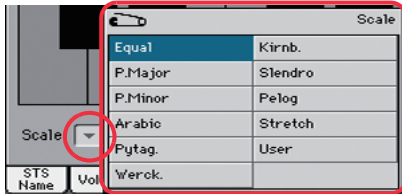
ページ・メニュー

各ページの右上隅にあるボタンをタッチすると、現在のページに関するページ・メニュー・コマンドが表示されます。そこからコマンドを選択する(タッチする)と、ページ・メニュー・コマンドが閉じます。また、画面の他の部分(例えば、ページ・メニュー・コマンドの外側)をタッチしても、ページ・メニュー・コマンドは閉じます。



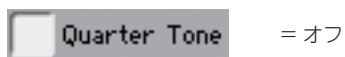
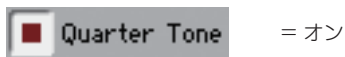
ポップアップ・メニュー

パラメーター名の横に三角が表示されたときは、それをタッチすると、ポップアップ・メニューが表示されます。そこからパラメーターを選択する(タッチする)と、ポップアップ・メニューが閉じます。また、画面の他の部分(例えば、ポップアップ・メニューの外側)をタッチしても、ポップアップ・メニューは閉じます。



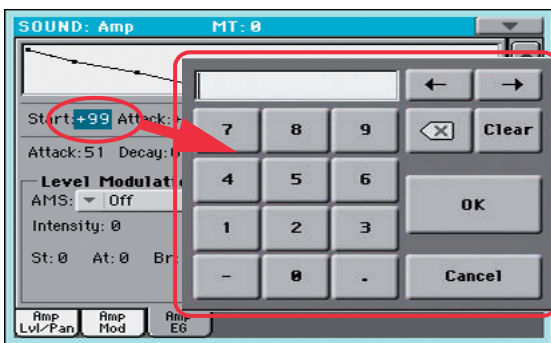
チェック・ボックス

これは、オンとオフのボタンです。このボックスをタッチしてチェックを付けるとオン、チェックを外すとオフです。



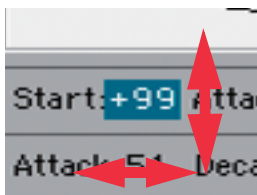
数値フィールド

数値に下線が表示されているときは、選択(反転表示)した後、それをもう一度タッチすると、数字入力パッドが表示されます。



バーチャル・テンキー画面は、コンピューターのテンキーと同様に動作します。

または、数値フィールドをタッチし続けます。この状態で指を上下(または左右)に移動(ドラッグ)することで、値を増減することもできます。



Style Playモード、Song Playモード、Sequencerモードのメイン・ページでテンポを変えるときも同様に使用できます。

テキスト・エディット・ボタン

名前の横に、**T**(テキスト・エディット)ボタンがあるときは、それをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示させ、名前を入力したり変更したりします。



バーチャル・キーボード画面が、コンピューターのキーボードと同様に動作します。文字以外の記号は、その時入力する文字フィールドのタイプによって使用できる記号が変化します。

リストとスクロール・バー

ディスクのファイルやその他のデータは、リストで表示します。スクロール・バーを使ってスクロールし、リストの内容を確認することができます。また、VALUEダイヤルでもスクロールすることができます。



リスト

スクロールバー

リストからアイテムを選択する時に、SHIFTキーを押しながらスクロールバーの上下にある矢印ボタンをタッチすると、表示されているリストの前後の頭文字が含まれるアイテムのリストが表示されます。これは、同じ頭文字のアイテムが多く続く場合に、その前後の頭文字のアイテムを探す時に便利です。

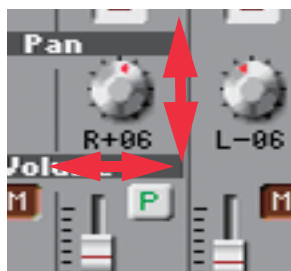
バーチャル・スライダー

値を変更するバーチャル・スライダーをタッチして選択(反転表示)し、VALUEダイアルを使って値を変更します。また、スライダーをタッチしたまま上下に移動(ドラッグ)することで、値を変えることもできます。



バーチャル・ノブ

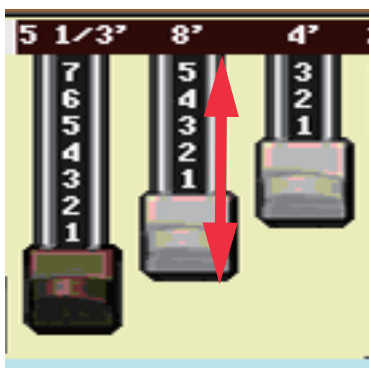
バーチャル・ノブをエディットするには、エディットしたいノブを選択し、VALUEダイアルを回します。あるいは、エディットしたいノブをタッチしたまま、指を画面上の上(または右)になぞるとノブが時計回りに、指を画面上の下(または左)になぞるとノブが反時計回りに回ります。



バーチャル・ドロワー

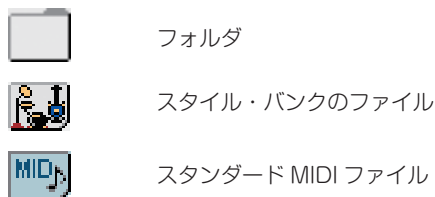
バーチャル・ドロワーの設定を変更するには、変更したいドロワーをタッチして上下にスライドさせます。

または、設定を変更したいドロワーをタッチし、VALUEダイアルを回して変更することもできます。



アイコン

ファイル、ソング、フォルダの認識用に、いろいろなアイコンが用意されています。例えば、



モード

Pa900のページは、機能によっていろいろなモードに分類されています。Style Play、Song Play、Sequencer、Soundの各モードに入るときは、パネルのMODEセクションで対応するキーを押します。

操作モードごとにカラー・コードが異なり、一目でどのモードかわかるようになっています。

GlobalモードとMediaモードの2つは特別です。他のモードを選択していても、それらのモードが有効のまま、上記の2つのモードを選択し、エディットすることができます。

RecordモードはStyle Playモード、Sequencerモードに入っている時に使用でき、新たにスタイルやソングを作成することができます。Recordモードは、Soundモードからもアクセスでき、サンプルのエディットを行うことができます。

反転表示のパラメーターや値

パラメーターや値に対し、何かの操作や変更をする場合、まずは対象とするパラメーターや値などを選択し、反転表示にします



グレー表示(無効)のパラメーター

パラメーターやコマンドが無効になっている場合は、グレー表示になっています。このパラメーターやコマンドは選択できない(エディットできない)ことを意味します。設定によって関係しないパラメーターがあるときにも、このようなグレー表示に変わります



ショートカット

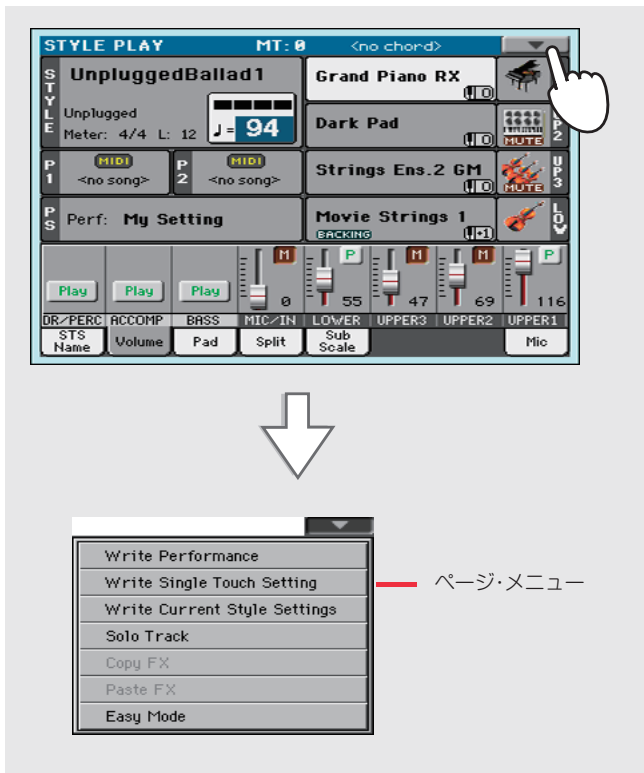
パネルのSHIFTキーと他のキーを押しながら、画面のボタンを同時にタッチすることで、それぞれに関するページをダイレクトに表示させることができます。ショートカットの内容の一覧表は、リファレンス・ガイド 414ページの「ショートカット」を参照してください。

イージー・モード

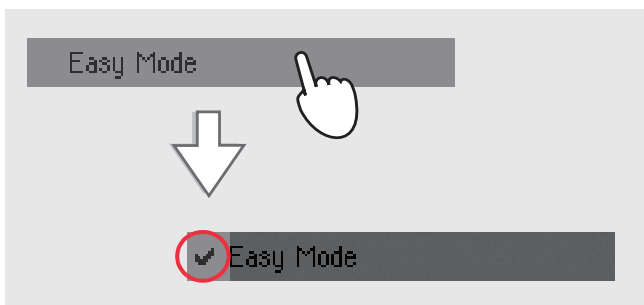
これまでアレンジャー(自動伴奏)キーボードをお使いになったことがない場合には、イージー・モードに切り替えることをおすすめします。イージー・モードでは、シンプルな操作で、スタイル演奏やソング演奏をすることができます。

イージー・モードに入る

画面の右上隅の小さな四角形をタッチして、ページ・メニューを開きます。



ページ・メニューの“Easy Mode”を選択(タッチしてチェックを付ける)してください。



これでイージー・モードに入り、画面にはイージー・モードで有効なパラメーターだけを表示します。



イージー・モードを終了する

このモードを終了するときは、モードに入るときと同じようにして、ページ・メニューの“EasyMode”を無効(タッチしてチェックを外す)にしてください。

スタイル・プレイ・ページの表示内容

このページ画面は、STYLE PLAYキーを押すと表示されます。

スタイル名とスタイル情報
スタイル名をタッチすると、スタイル選択ウィンドウが表示され、異なるスタイルを選択することができます。

テンポ
TEMPO +/- キーで変更します。

**アカンパニメント・パターンの長さ
と現在の拍子。**

パフォーマンス名またはSTS
ここをタッチすると、パフォーマンス
選択ウィンドウが表示され、異なるパ
フォーマンスを選択することができ
ます。鍵盤を弾いたときのサウンドが
変わります。

ボイス・プロセッサのプリセット
ここをタッチしてプリセットを選
択します。

右手(UP1、2、3)と左手(Low)に割り当てられたサウンド名
表示サウンド名をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択することができます。

サウンド・アイコンと状態
MUTE アイコンを表示しているときは、サウンドはミュート状態になり、音は出ません。アイコンを表示していないときは、サウンドはプレイ状態になり、音が出ます(35 ページ参照)。

スプリット・ポイント
ここをタッチして、鍵盤のスプリット・ポイントを変更します(38ページ参照)。

マイク・トーク・ボタン
ここをタッチすると音楽の音量が下がり、マイクを使ってトークができます。

シングル・タッチ・セッティング(STS)
画面のSTSの表示部分をタッチするか、パネルのSINGLE TOUCH SETTING 1~4のキーを押してSTSを切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

Note:

- ・ サウンド(音色)は右手用に3つ(アッパー1、2、3)、左手用に1つ(ロー)になります。それらの名前は、画面の右側に省略形でUP1、UP2、UP3、LOWと表示します。
- ・ 右手用(アッパー)サウンドと左手用の(ロー)サウンドはスプリット・ポイントで設定します。
- ・ パフォーマンスとシングル・タッチ・セッティング(STS)は、サウンドの組み合わせです。スタイルが変更されると同時に、鍵盤のサウンドもすべて切り替わります。
- ・ スタイルを選んで、アカンパニメント・パターンの音楽のスタイルを変えてください。

ソング・プレイ・ページの表示内容

このページ画面は、SONG PLAYキーを押すと表示されます。

プレーヤー1に割り当てられているソング名

ここをタッチすると、ソング選択ウィンドウが開き、ソングを選ぶことができます。

テンポ

TEMPO+/-キーで変更します。

拍子記号と現在のビート

プレーヤー2に割り当てられているソング名

ここをタッチすると、ソング選択ウィンドウが開き、ソングを選ぶことができます。

パフォーマンス名またはSTS

ここをタッチすると、パフォーマンス選択ウィンドウが表示され、異なるパフォーマンスを選択することができます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

ボイス・プロセッサ・プリセット

ここをタッチしてプリセットを選択します。

右手(UP1,2,3)と左手(LOW)に割り当てられたサウンド名

表示サウンド名をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択することができます。

サウンド・アイコンと状態

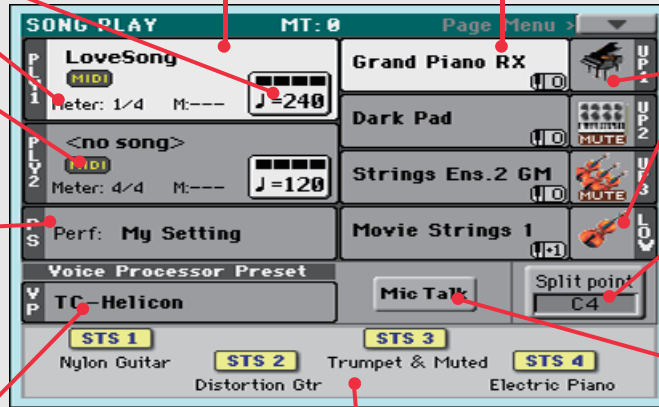
MUTE アイコンを表示しているときは、サウンドはミュート状態になり、音は出ません。アイコンを表示していないときは、サウンドはプレイ状態になり、音が出ます(35ページ参照)。

スプリット・ポイント

ここをタッチして、鍵盤のスプリット・ポイントを変更します(38ページ参照)。

マイク・トーク・ボタン

ここをタッチすると、音楽の音量が下がり、マイクを使ってトークができます。



シングル・タッチ・セッティング (STS)

画面のSTSの表示部分をタッチするか、パネルのSTS1~4のキーを押してSTSを切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

Notes:

- サウンド(音色)は右手用に3つ(アッパー1,2,3)、左手用に1つ(ロワー)になります。それらの名前は、画面の右側に省略形でUP1、UP2、UP3、LOWと表示します。
- 右手用(アッパー)サウンドと左手用の(ロワー)サウンドはスプリット・ポイントで設定します。
- パフォーマンスとシングル・タッチ・セッティング(STS)は、サウンドの組み合わせです。選ぶだけで鍵盤のサウンドがすべて切り替わります。
- 現在選ばれているスタイルまたはソング・ブックに登録されているシングル・タッチ・セッティング(STS)が使用可能になります。
- Pa900は2基のプレイヤーを内蔵し、2つのソングを同時に再生することができます。2つのソングのミックスはX-FADERを使って調整します。
- 画面上のソング名をタッチすると、ソングを選ぶ画面が表示されます。これは、パネル上のSELECTキーを押しても同じ操作が行えます。また、各プレイヤーにはそれぞれ独立したSELECTキーやトランスポート・コントロール(再生や停止などのコントロール)が装備されています。

歌詞ページの表示内容

このページ画面は、Song PlayモードやStyleモードでLYRICキーを押すと表示されます。

The screenshot shows the lyrics page interface with the following elements and labels:

- 演奏中のソング名** (Song name): Next Dance
- マスター・トランスポーズ** (Master transposition): M: 0
- 現在の拍子と小節番号** (Current tempo and measure number): J=130, M: 3
- 現在のコード(ソングに含んでいる場合)** (Current chord): <no chord>
- 歌詞表示** (Lyrics display): If music be the food of love, play on Give me excess of it, that, surfeiting, The appetite may sicken.
- Chord** button: Chord
- ABC** button: ABC
- CDG** button: CDG
- Player 1** and **Player 2** tabs: Player 1, Player 2
- シングル・タッチ・セッティング (STS)** (Single touch setting): 1 Nylon Guitar, 2 Distortion Gtr, 3 Trumpet & M, 4 Electric Piano

Additional text on the right side of the image:

- これらのタブを選んで、プレイヤー1、プレイヤー2またはスタイルに割り当てられたソングの歌詞を表示します (160ページ参照)
- このボタンで歌詞の表示形式 (テキストまたはCDGフォーマット) を切り替えます。
- このボタンでフォント・サイズを選択します (CDGファイルのフォント・サイズは変更できません)。
- このボタンを押すとコードを表示します (コード情報が含まれているソングのみ)。

Additional text on the left side of the image:

シングル・タッチ・セッティング (STS)
画面のSTSの表示部分にタッチするか、パネルのSINGLE TOUCH SETTING 1~4キーを押してSTSを切り替えます。(7ページ参照)

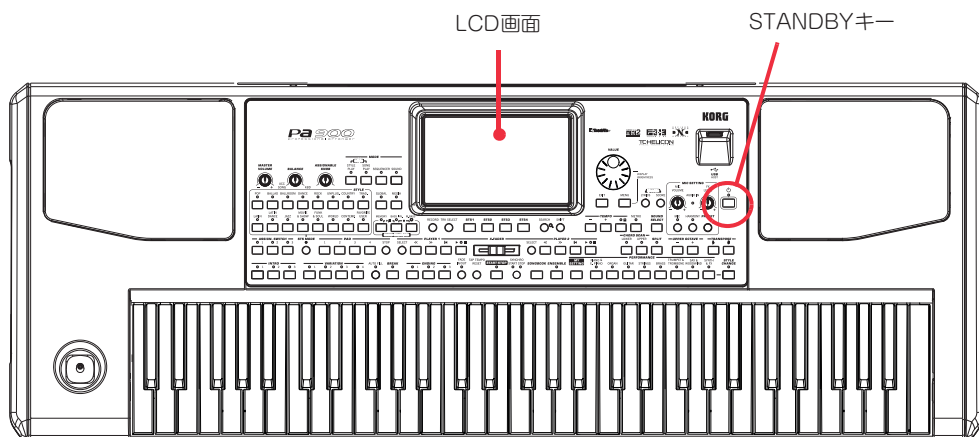
Note:

- ・元のページに戻るときは、パネルのEXITキーを押します。
- ・プレイヤー1と2をX-FADERで切り替えると、表示している歌詞もそれに合わせて切り替えることができます。

クイック・ガイド

電源をオンにしましょう

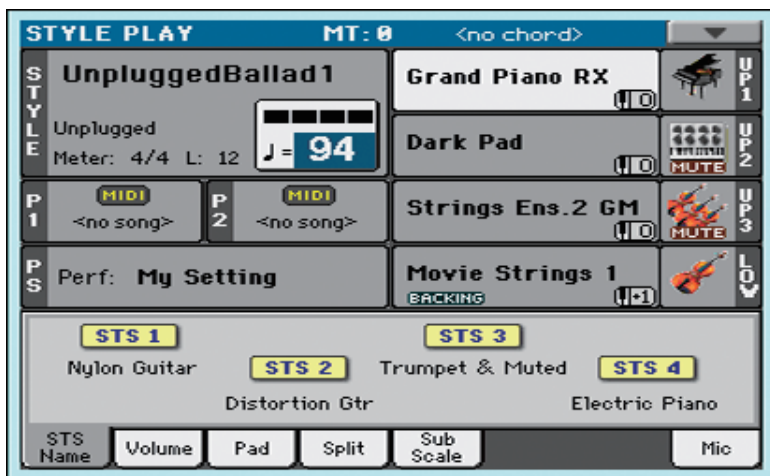
Pa900の電源をオンにしてみましょう。LCD画面にメイン・ページが表示されます。



電源をオンにして、メイン・ページを表示する

- 1 フロント・パネルにあるSTANDBYキーを押して、Pa900の電源をオンにします。

電源をオンにすると初期画面が数秒間表示され、Style Playモードのメイン・ページが表示されます。



- 2 電源をオフにする場合は、STANDBYキーを約1秒間押したままにします。そして、画面が暗くなったらキーを離します。

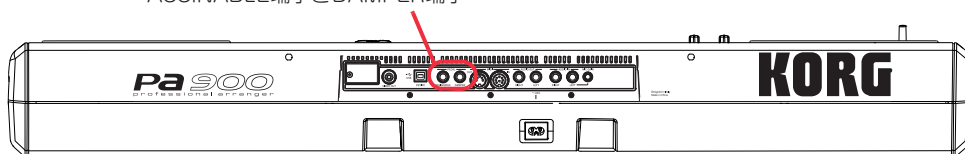
STANDBYキー約1秒間を押すと画面が暗くなります。この時点で電源をオフにする処理が始まります。この処理は少し時間がかかる場合があります。この間に電源コードをPa900やコンセントから絶対に外さないでください。

ダンパー・ペダルの接続とキャリブレーション (調整) について

ピアノ・サウンドの演奏には、ダンパー・ペダルは欠かせません。Pa900のリアパネルのDAMPER端子にコルグPS-1、PS-3、またはDS-1Hを接続します。

DS-1Hはペダルを徐々に踏んだり離したりすることで効果が変わるハーフ・ペダルに対応しています。Pa900のサウンド「Grand Piano RX」でその違いを確認することができます。

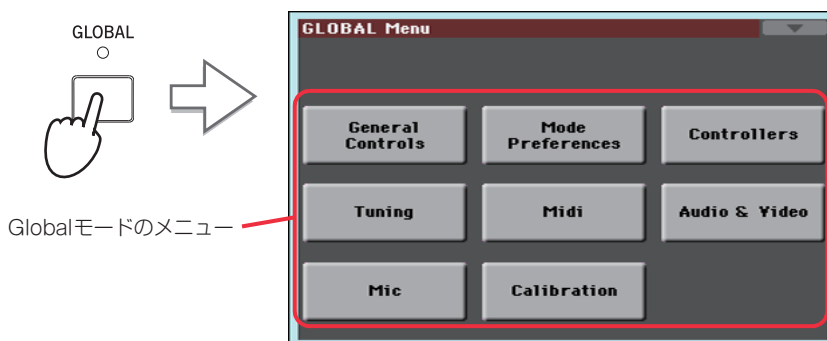
ASSIGNABLE端子とDAMPER端子



ダンパー・ペダルの設定をする

ダンパー・ペダルのキャリブレーション (調整) を行うことで、ペダルの機構的特性をフルに活用することができます。コルグ以外のブランド製のダンパー・ペダルは、必ずしも同じ特性で設計されているわけではありません。キャリブレーションや極性を設定する必要があります。また、ペダルの極性が会っていないと、通常とは逆の動作、つまりペダルを踏むとサスティンが止まり、ペダルから足を離すとサスティンがかかる状態になってしまいます。

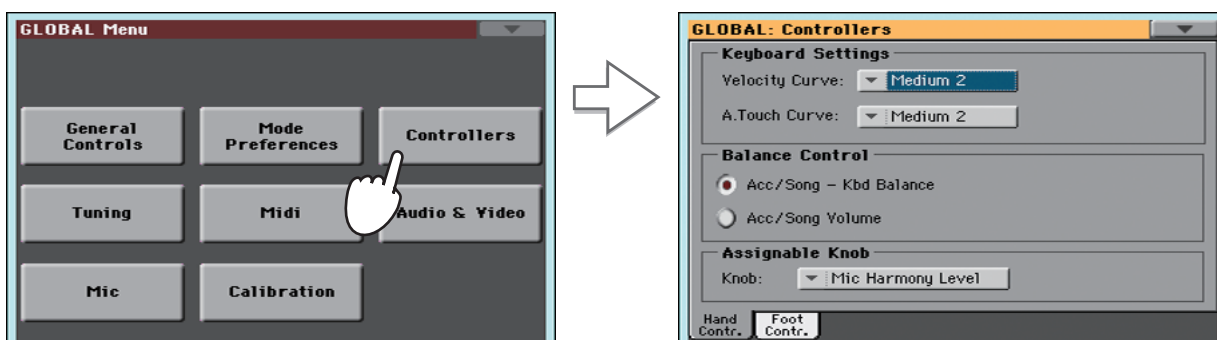
- 1 ダンパー・ペダルをPa900のリアパネルのDAMPER端子に接続します。
- 2 GLOBALキーを押してGlobalモードに入ります。



Globalモードでは、ダンパー・ペダルの設定パラメーターの他に、マスター・チューニング、日付や時刻といった設定も行えます。このモードは他のモードとは異なりページ間の関連はなく、各ページとも独立した項目を設定します。

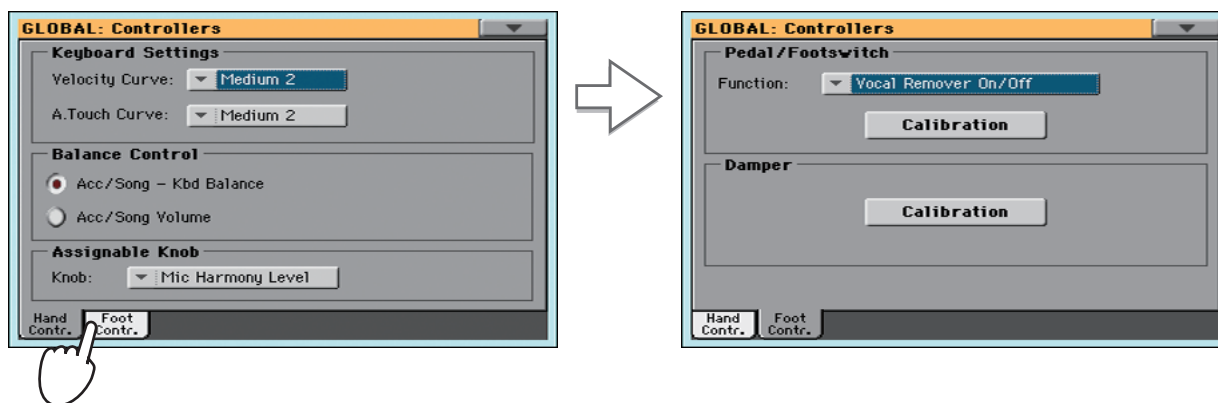
- 3 Controllersボタンをタッチして、Globalモードのコントローラー・セクションに入ります。

コントローラー・セクションに入って何も操作をしていない場合は、このセクションの先頭ページであるHand Controllerページが表示されます。

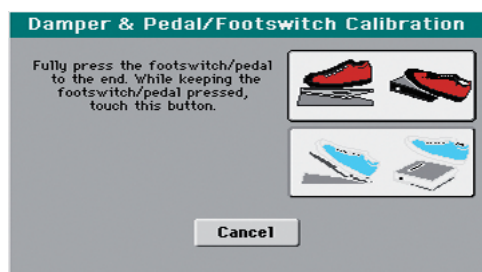


4 Foot Contr.タブをタッチしてFoot Controllerページを開きます。

Foot Controllerページでダンパー・ペダルやアサイナブル・ペダル、フットスイッチの設定を行います。

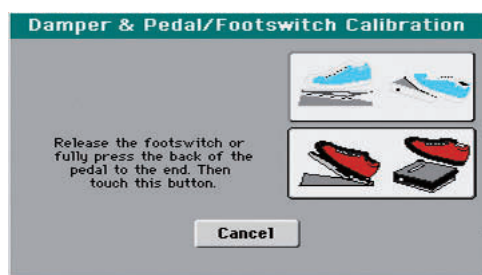


5 CalibrationボタンをタッチしてDamper & Pedal/Footswitch Calibrationダイアログを表示します。



6 ダンパー・ペダルを完全に踏み込んだまま、Pushボタンをタッチしてペダルを踏み込んだ状態（ペダルの踏み込み幅の最大値）を記憶させます。

7 ダイアログが表示されましたら、ペダルから足を離します。



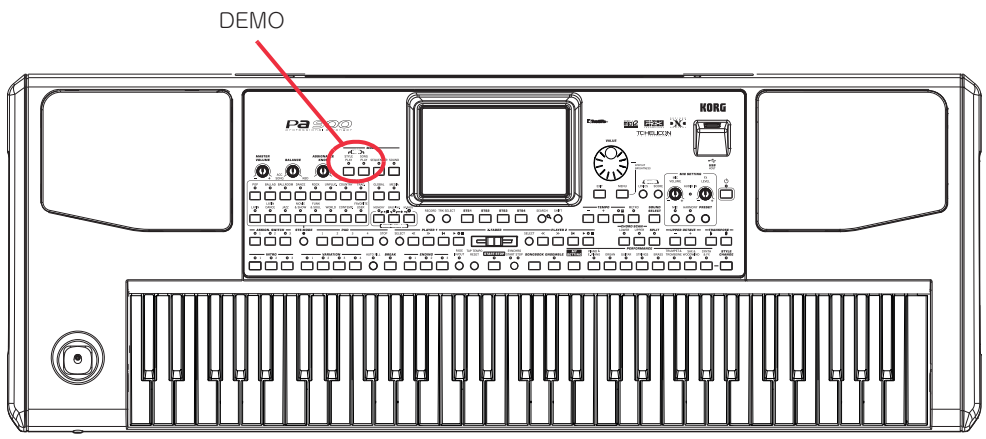
8 Pushボタンをタッチして、ペダルから足が離れている状態（ペダルの踏み込み幅の最小値）を記憶させます。

ここでペダルが正しく動作しているかどうかを確認めます。正しく動作していない場合は、この手順をもう一度行います。

9 EXITキーを押して元のモードに戻ります。

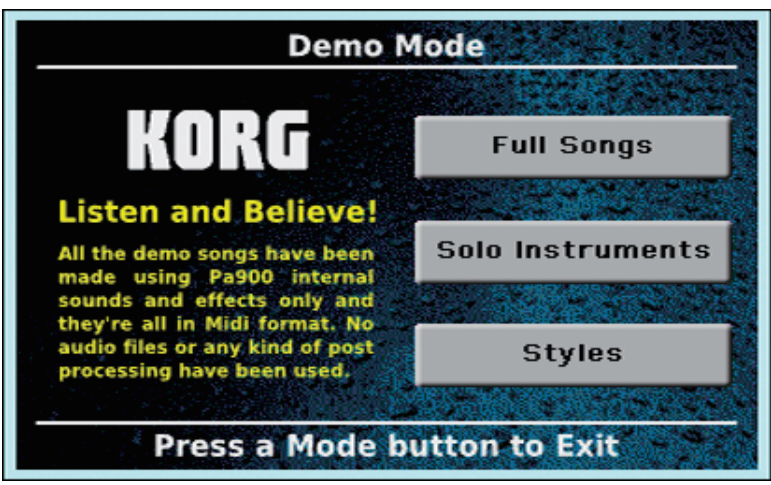
デモ・ソングを聴いてみましょう

Pa900の特長を活かした内蔵デモ・ソングを聴いてみましょう。デモ・ソングは数曲入っています。



デモ・ソングを再生/停止する

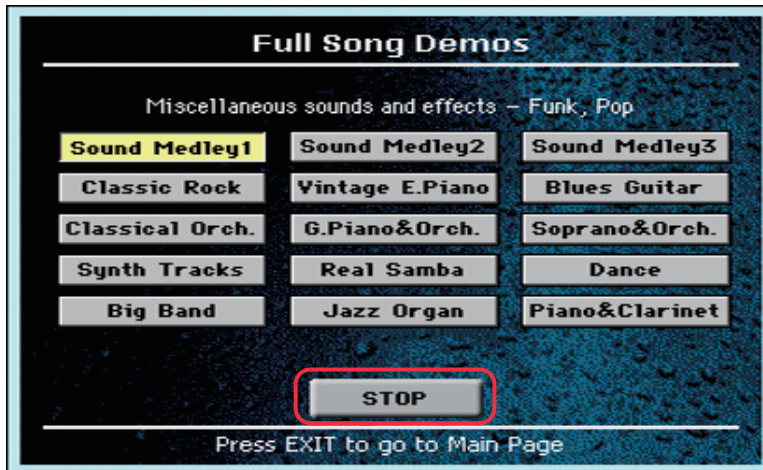
- 1 **STYLE PLAY**キーと**SONG PLAY**キーを同時に押します。
 それぞれのキーのLEDが点滅し、デモ・モードに入ります。



デモ・モードに入ってから、何もキー操作をしないと、すべてのデモ・ソングを再生します。

- 2 特定のデモ・ソングを聴きたい場合は、画面上で聴きたいデモ・ソングを選択します (Full Songs、Solo Instruments、Stylesのいずれか)。

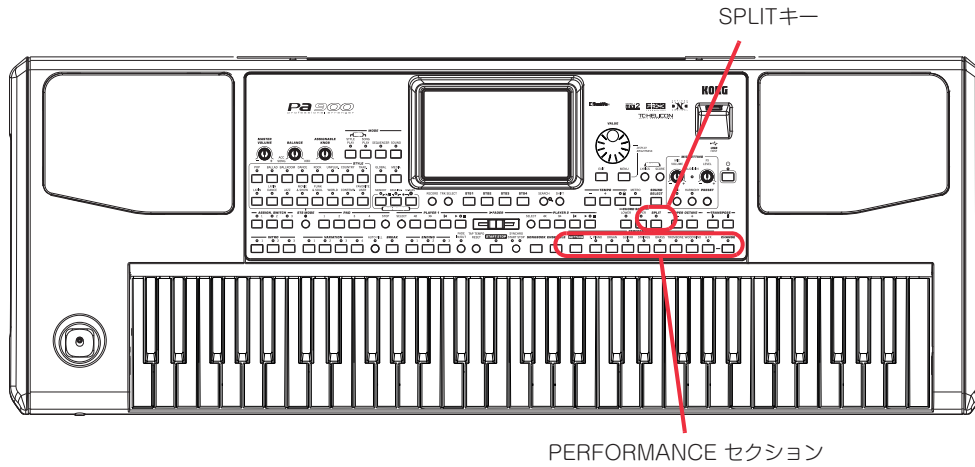
- 3 デモ・ソングを停止するには、画面にあるSTOPボタンをタッチします。



- 4 モード・キーのいずれかを押すと、デモ・モードが終了します。

サウンドの演奏

Pa900は最大3つのサウンドを重ねて演奏することができます。また、スプリット設定を使用すると、右手で最大3つのサウンド(アッパー1、2、3)、左手で1つのサウンド(ロワー)を演奏することができます。



演奏するサウンドを選ぶ

1 STYLE PLAYキーを押して、Style Playモードに入ります。

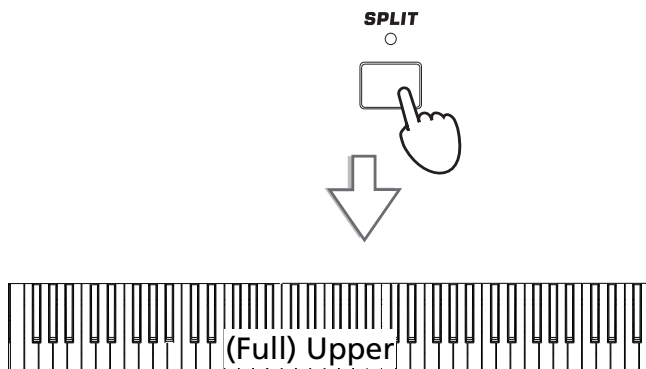


現在選ばれているトラックは、白い背景で表示します。この図では、アッパー1のトラックが有効になっています。もし、選ばれていないときは、画面のUP1のトラックを一度タッチして有効にします。

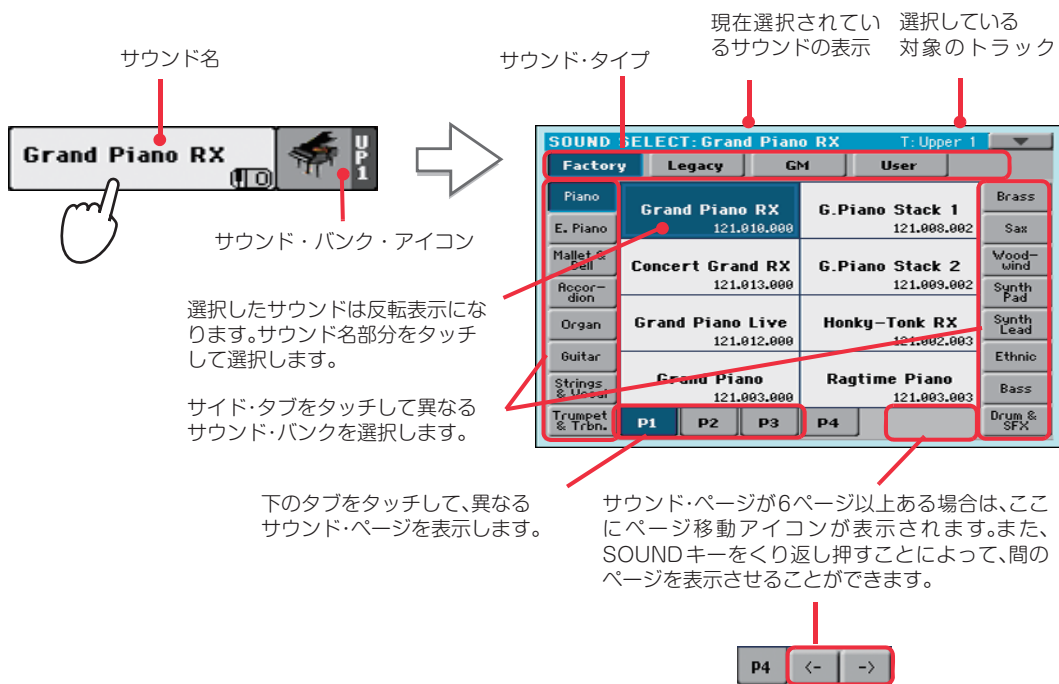
バンク・アイコンの上に **MUTE** アイコンが表示されていなければ、アッパー1のトラックは演奏できる状態です。ミュートに設定している場合は、バンク・アイコンを押して、演奏できる状態にします。

Note: アッパー2とアッパー3トラックがミュートになっていることを確認してください。複数のサウンドを出力するときや、トラックの音を消す方法については、35ページも参照してください。

2 鍵盤の全音域を使って演奏する場合は、フル・アッパー・モードになっていることを確認します(SPLIT LEDが消灯)。鍵盤のモードがスプリット・モード(2つのパート)になっているときは、コントロール・パネルのSPLITキーを押してSPLIT LEDを消灯させます。

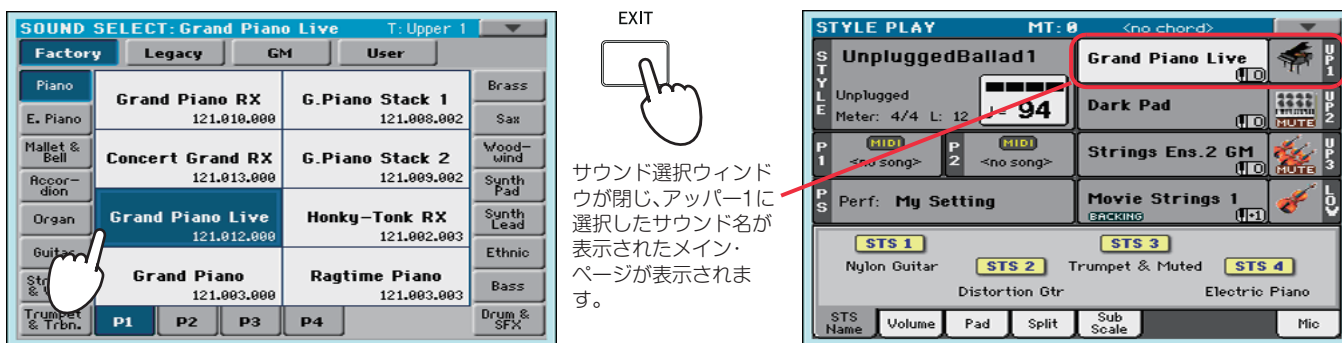


3 下図のように画面のアップー1トラック表示をタッチして、サウンド選択ウィンドウを開きます。

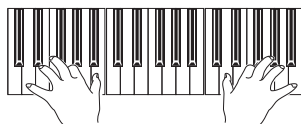


Note: 新しいサウンドを割り当てるトラックをタッチし、SELECTION セクションにある SOUND キーを押して、サウンド・セレクト画面を開くこともできます。

4 サウンド選択ウィンドウでサウンドを選択(反転表示)したら、EXIT キーを押してウィンドウを閉じます。



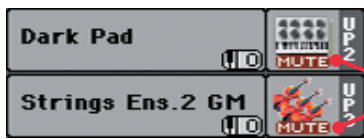
5 鍵盤を弾いて演奏します。



Note: セレクション画面は選択が終わると自動的に閉じるようにすることもできます。Globalモード内のInterfaceページにある“Display Hold”チェックボックスのチェックを外します。

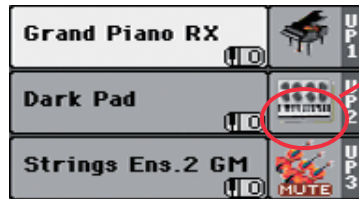
同時に複数のサウンドで演奏する

異なる3つのサウンドをアップパー・トラックに重ねて演奏することができます。



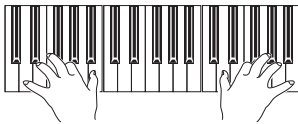
アップパー2、アップパー3のバンク・アイコン表示に **MUTE** アイコンを表示している場合は、消音されているので、これらのトラックのサウンドは聞こえません。

- 1 アップパー2トラックの **MUTE** アイコンをタッチしてミュート(消音)を解除し、演奏時にアップパー2トラックのサウンドを出力します。



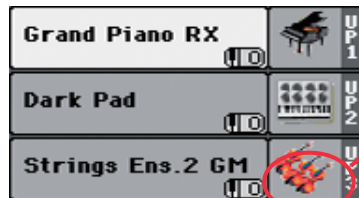
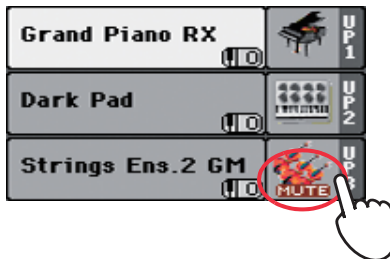
この部分をタッチして、**MUTE** アイコンを消し、ミュートを解除した後で演奏すると、アップパー2トラックのサウンドを聴くことができます。

- 2 鍵盤を弾いて演奏します。



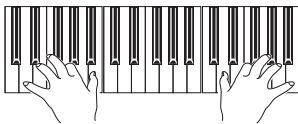
“Dark Pad” (アップパー2トラックに割り当て)と“Grand Piano RX” (アップパー1トラックに割り当て)が重なったサウンドを演奏します。

- 3 アップパー3トラックの **MUTE** アイコンをタッチしてミュート(消音)を解除し、演奏時にアップパー3トラックのサウンドを出力します。



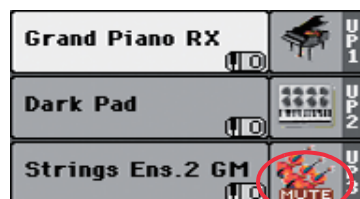
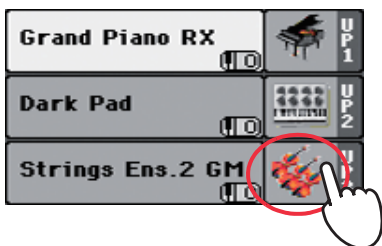
この部分をタッチして、**MUTE** アイコンを消し、ミュートを解除した後で演奏すると、アップパー3トラックのサウンドを聴くことができます。

- 4 鍵盤を弾いて演奏します。



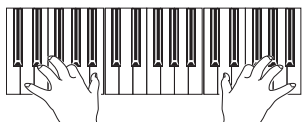
“String Ens.2 GM” (アップパー3トラックに割り当て)、“Dark Pad” (アップパー2トラックに割り当て)と“Grand Piano RX” (アップパー1トラックに割り当て)が重なったサウンドを演奏します。

- 5 アップパー3をタッチして、再度アップパー3トラックをミュート(消音)に設定します。



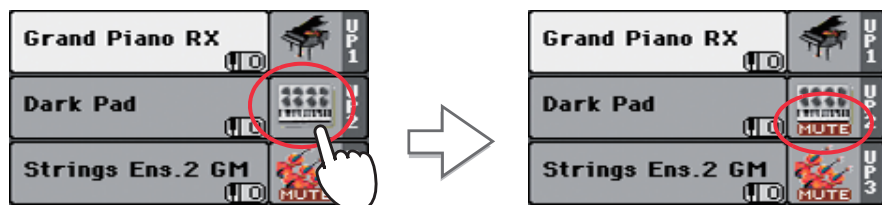
36 サウンドの演奏 右手と左手で異なったサウンドを演奏する

6 鍵盤を弾いて演奏します。

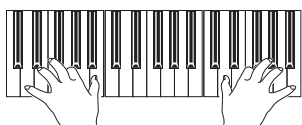


“String Ens.2 GM” (アッパー3トラックに割り当て)はミュートされサウンドが聞こえなくなります。再び、アッパー1とアッパー2のサウンドのみの演奏になります。

7 アッパー2をタッチして、再度アッパー2トラックをミュート(消音)に設定します。



8 鍵盤を弾いて演奏します。

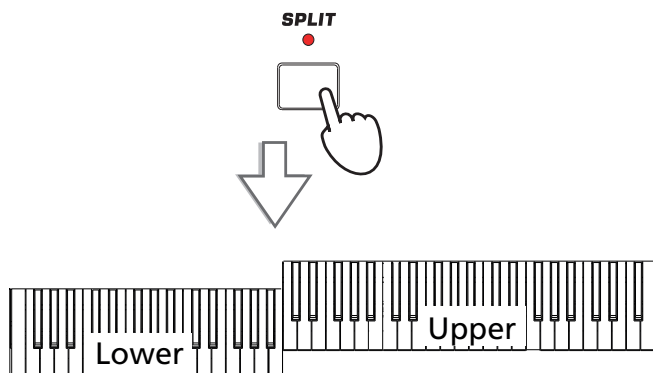


“Dark Pad” (アッパー2トラックに割り当て)はミュートされサウンドが聞こえなくなります。再び、アッパー1のサウンドだけの演奏になります。

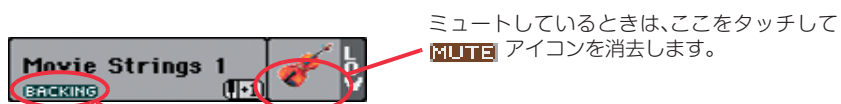
右手と左手で異なったサウンドを演奏する

Pa900では、右手で最大3つのサウンド、左手で1つのサウンドを演奏することができます。

1 SPLITキーを押してLED点灯させ、鍵盤をロー(左手)とアッパー(右手)のパートに分けます。

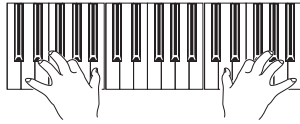


2 ロー・トラックを演奏できる状態に設定します。

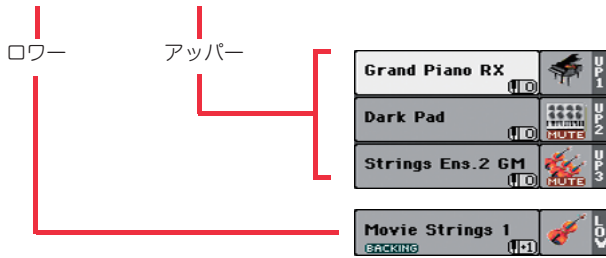


ベース&ロー・バック機能オンになっているときは、スタイルは再生されません。ロー・トラックはつねに演奏できる状態です

3 鍵盤を弾いて演奏します。



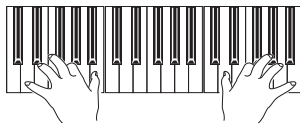
鍵盤が2つのパートに分割され、それぞれで異なるサウンドで演奏できます。



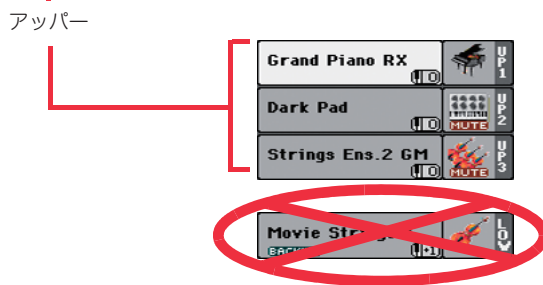
4 SPLITキーを押してLED消灯させ、鍵盤をアッパー・トラックのみの設定(フル・アッパー・モード)に戻します。



5 鍵盤を弾いて演奏します。



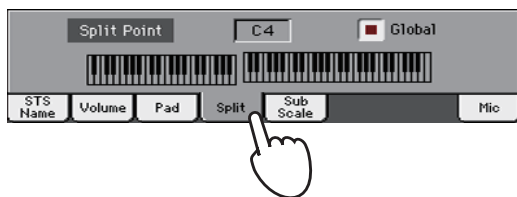
鍵盤のどこを弾いても、アッパー・トラックのサウンドで演奏できるようになります。



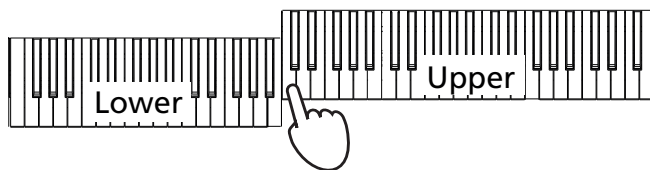
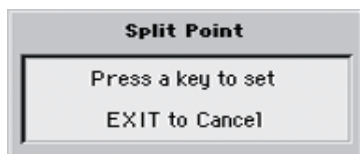
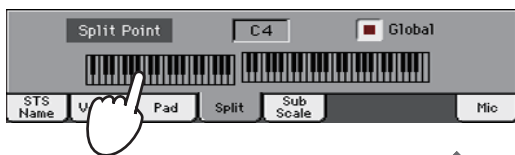
スプリット・ポイントを変更する

選択したスプリット・ポイントを任意の位置に設定することができます。

- 1 画面のSplitタブをタッチしてスプリット・ポイント・パネルを表示させます。

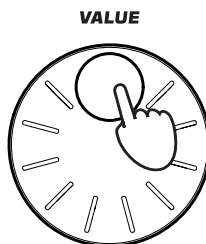
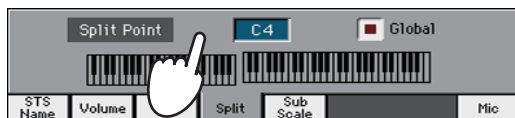


- 2 画面上のキーボードをタッチし、アッパー・セクションの最低音にしたいノート(音)を鍵盤上で指定します。



i ヒント: SHIFT キーを押しながら SPLIT キーを押してスプリット・ポイント・ダイアログ画面を表示させることもできます。

- 3 画面上の“Split Point”パラメーターをタッチして選択し、VALUEダイアルで新しくスプリット・ポイントを設定する方法もあります。



スプリット・ポイントを変更すると、画面上の“Global”チェックボックスのチェックが自動的に外れます。これは、スプリット・ポイントを変更したことにより、その設定はPa900で全体的に適用されるグローバルの設定とは異なる一時的なもの(「ローカル」とも呼びます)になっているためです。

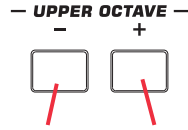
グローバルの設定そのものを変更するには、GlobalモードMode Preferences:Styleページにある“Split Point”パラメーターで変更できます。

ローカル(グローバルとは異なる設定)のスプリット・ポイントは、パフォーマンスの一部として保存できます。手順は41ページの「パフォーマンスを保存する」をご覧ください。

アッパー・トラックの音の高さの設定

アッパー・トラックの音の高さが高すぎる、または低すぎる場合は、音の高さをオクターブ単位ですばやく上下することができます。

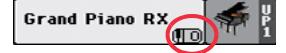
- 1 フロント・パネルのUPPER OCTAVEキー(+、-)を使って、すべてのアッパー・トラックの音の高さを同時に変更します。



このキーを押すたびに、音の高さが1オクターブ下がります。

このキーを押すたびに、音の高さが1オクターブ上がります。

i Note: 各トラックの音の高さの値は、サウンド名の右下に表示します



- 2 UPPER OCTAVEキーの両方を同時に押し、オクターブの設定値を現在選択しているパフォーマンスに保存されている設定に戻します。

パフォーマンスを選んで保存する

パフォーマンスはPa900の音楽的な中核となるものです。パフォーマンスを選択すると、同時に複数のパートにサウンドが呼び出され、それらのエフェクトやトランスポーズ、その他演奏される音楽に必要なたくさんの設定を(アサインابل・スイッチのように)瞬時に呼び出すことができます。このようにパフォーマンスは、現在の設定のスナップショットのようなものと考えることができます。

呼び出されたこれらの設定をパフォーマンスとして保存することができます。Pa900にはファクトリー・プリセットとして多数のパフォーマンスが用意されています。これらを好みに合わせてエディットして保存することもできます。

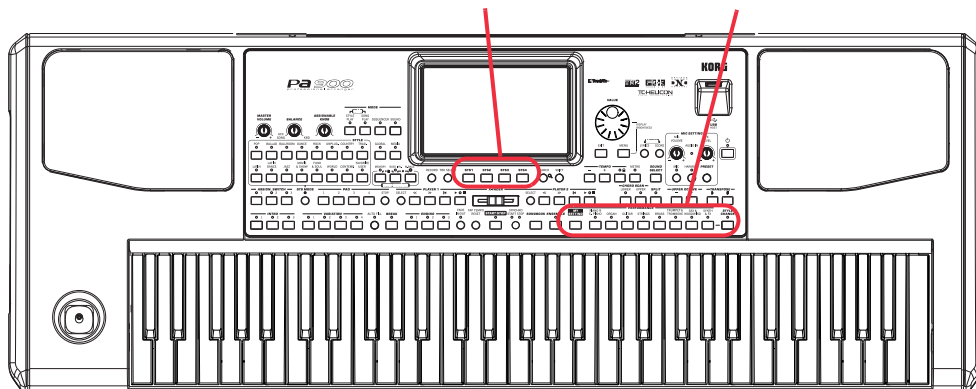
また、パフォーマンスのように、キーボード・トラックのすべての設定をSTS(シングル・タッチ・セッティング)として保存することもできます。各スタイルやソングブックには最大4つのSTS設定を持つことができ、画面下の4つの専用キーで瞬時にそれらを選ぶことができます。

スタイル・トラックについては、スタイル・パフォーマンスという別の形で設定を保存することができます。Pa900の電源をオンにしたときは、パフォーマンス・バンクの「My Setting」に保存した設定が自動的に呼び出されます。電源をオンにしてすぐに使用したい設定は「My Setting」に保存することをおすすめします。(詳しくは以下を参照してください)。

i Note: スタイル・トラックの設定は、Style Settingsに保存されます。

STS(シングル・タッチ・セッティング)セクション

PERFORMANCEセクション



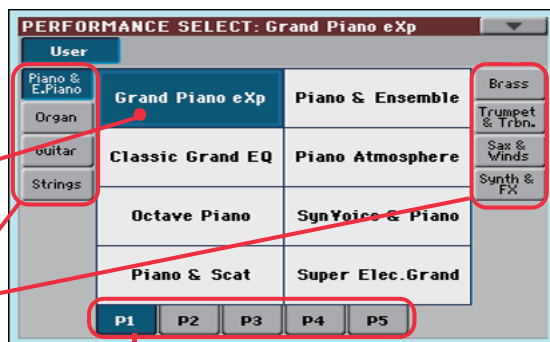
パフォーマンスを選ぶ

- 1 画面左中頃のPS(パフォーマンス)欄をタッチして、パフォーマンス選択ウィンドウを開きます。



選択したパフォーマンスは反転表示になります。パフォーマンス名部分をタッチして選択します。

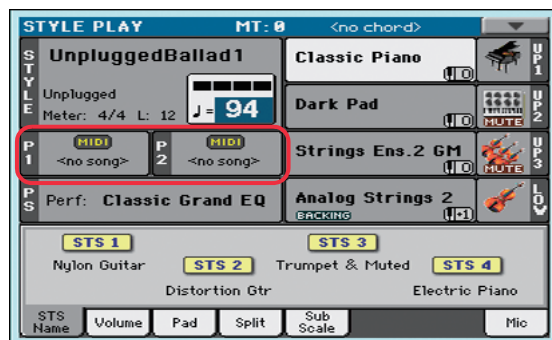
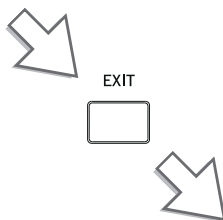
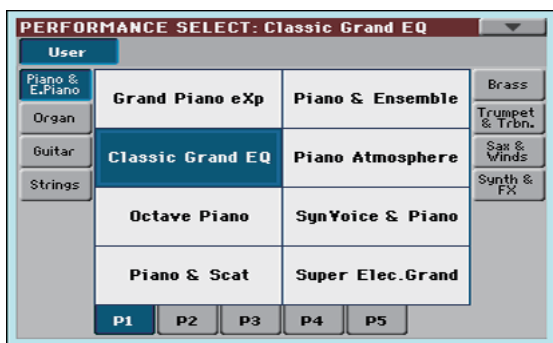
サイド・タブをタッチして異なるパフォーマンス・バンクを選択します。



下のタブをタッチして、異なるパフォーマンス・ページを表示します。

i ヒント: PERFORMANCE セクションのキーを押して、パフォーマンス選択ウィンドウを開くこともできます。この方法では、任意のパフォーマンス・バンクに直接移動できます。

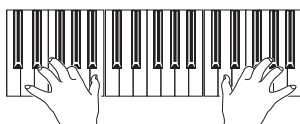
- 2 パフォーマンス選択ウィンドウでパフォーマンスを選択(反転表示)します。そして、パネルのEXITキーを押してウィンドウ閉じます。



EXITキーを押すと、パフォーマンス選択ウィンドウが閉じ、メイン・ページを再度表示します。サウンド、エフェクト、その他の設定は、選択されたパフォーマンスに保存している設定に変更されます。

Note: セレクト画面は選択が終わると自動的に閉じるようにすることもできます。これは、Globalモード内のInterfaceページにある“Display Hold”チェックボックスのチェックを外すことで行えます。この場合、セレクト画面で何も選択せずに画面を閉じるには、EXITキーを押します。

- 3 鍵盤を弾いて演奏します。



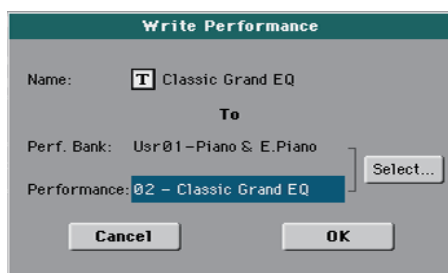
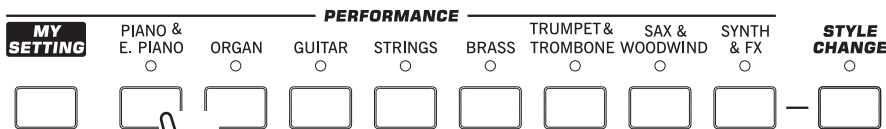
選択されたパフォーマンスに保存しているサウンド、エフェクト、その他の設定が呼び出されています。

Note: STYLE CHANGE キーのLEDが点灯している場合、パフォーマンスを選択することで別のスタイルとその設定(スタイル・トラックのサウンドやそのエフェクトなど)を自動的に選択することもできます。

パフォーマンスを保存する

キーボード・トラックに割り当てたサウンドやエフェクト、Style PlayモードやSong PlayモードでMENUキーを押してアクセスできるパラメーターの設定をひとつにまとめて、パフォーマンスとして保存することができます。そして、後で簡単に呼び出すことができます。

- 1 PERFORMANCE キーを約 1 秒間押したままにしてページ・メニュー・ボタンをタッチして、Write Performanceダイアログを開きます。

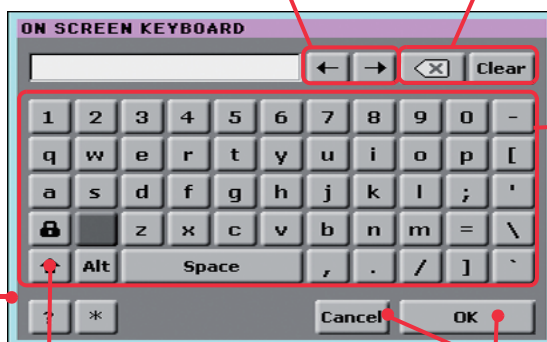
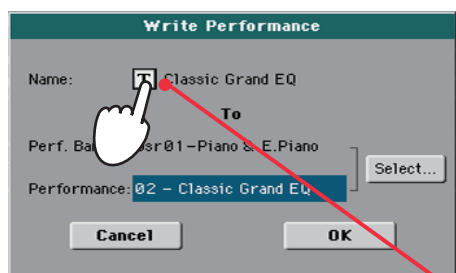


ヒント: “Write Performance” ダイアログは、ページ・メニューから “Write Performance” コマンドを選択して開くこともできます。

2 必要に応じて、保存するパフォーマンスに新しい名前を付けます。

←、→ボタンまたは VALUE
ダイヤルを使ってカーソル
を左右に移動します。

“バック・スペース”をタッチすると1
文字削除されます。“Clear”をタッチ
すると文字列全部が削除されます。



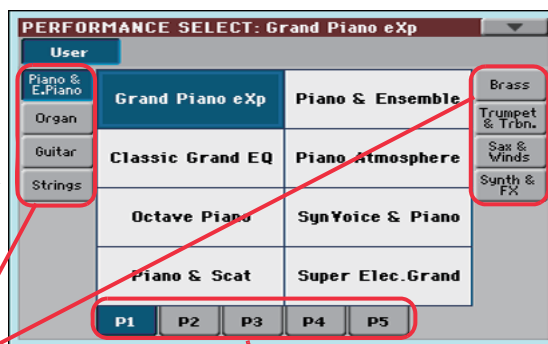
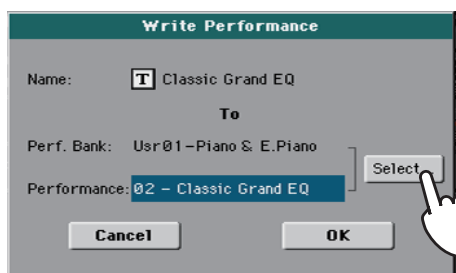
アルファベット文
字でテキストを入
力します。

T テキスト・エディット・ボタンをタッチ
してテキスト・エディット・ダイアログを開
きます。

SHIFT ボタンをタッチし
て大文字、小文字を切り
替えます。

OK ボタンをタッチして新しい名前
を確認するか、Cancel ボタンを
タッチして変更を中止します。

3 パフォーマンスを保存する本体メモリー上のバンク、パフォーマンスを指定します。

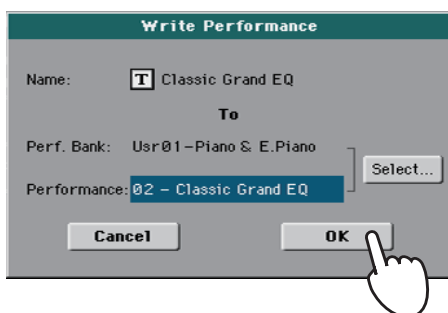


選択されたパフォー
マンスは反転表示に
なります。パフォー
マンス名部分をタッチ
して選択します。

サイド・タブをタッチして異なる
パフォーマンス・バンクを選択し
ます。

下のタブをタッチして、異なるパ
フォーマンス・ページを表示しま
す。

4 保存するパフォーマンスに新しい名前を付け、保存先を指定します。そして、OK ボタンをタッチしてメモリーに保存します。保存を中止するときはCancel ボタンをタッチします。



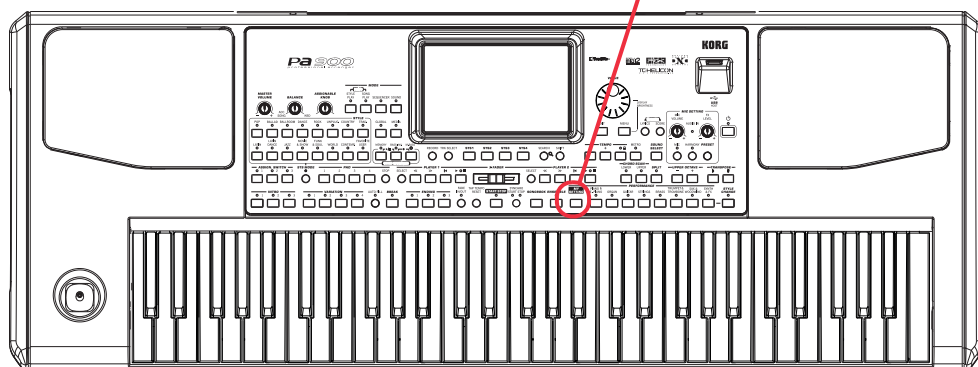
Warning: すでにパ
フォーマンスが保存されて
いるところへ新たにパ
フォーマンスを保存する
と、前に保存されていた
データを上書き保存しま
す。残しておきたいデー
タがあるときは、バック
アップを取っておくこと
をおすすめします。

「My Setting」パフォーマンスの選択と保存

パフォーマンスの中には、キーボード・トラックのサウンドやそのエフェクト、トランスポーズやアサインブル・スイッチなどの設定をまとめて保存しておく特別なパフォーマンスがあります。

それは、電源をオンにしたときに自動的に呼び出される、「My Setting」(マイ・セッティング)と呼ばれるパフォーマンスです。

「My Setting」パフォーマンス



My Settingのパラメーターを保存時の状態に戻す

My Settingのサウンドやトランスポーズ、その他のパラメーターをエディットした後で、保存時の状態(電源をオンにした時の状態)に戻したいときは、MY SETTINGキーを押します。

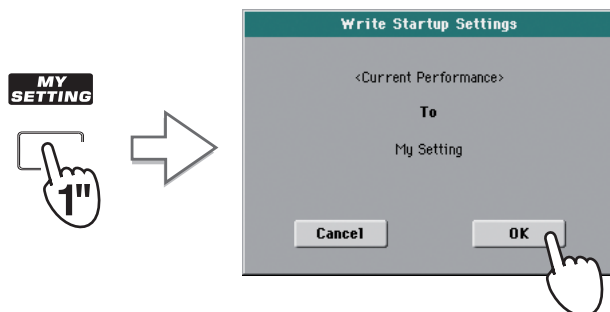
- MY SETTINGキーを押すと、電源オン時の状態に戻ります。



My Settingとしてパフォーマンスを保存する

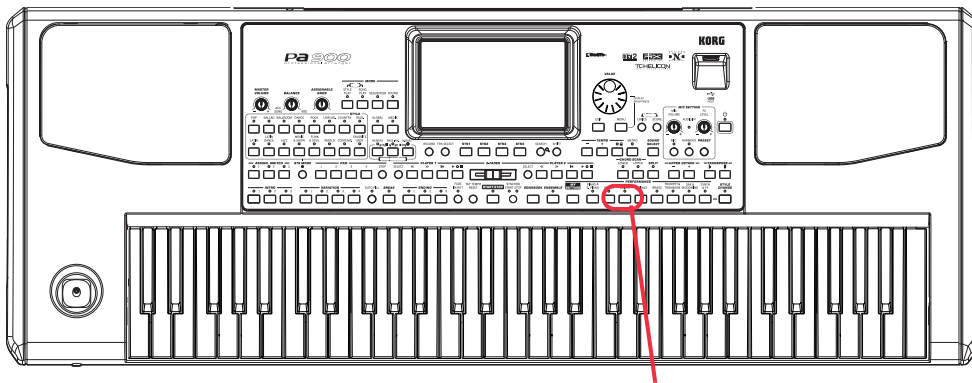
現在選択しているパフォーマンス(サウンドとコントロール・パネルを含むその他の設定)をMy Settingとして保存します。

- MY SETTINGキーを約1秒間押したままにすると、「Write Startup Settings」ダイアログが表示されます。OKボタンをタッチするとMy Settingとして保存されます。



ドローバー

Pa900のサウンドの中でも特別なものがドローバーによるオルガン・サウンドです。このサウンドはトーンホイール式オルガンをシミュレートしたもので、画面に表示されたバーチャル・ドローバーを操作して音色を作ることができ、パフォーマンスに保存することができます。保存した音色は、オルガン・プリセットと同様に選択して演奏することができます。



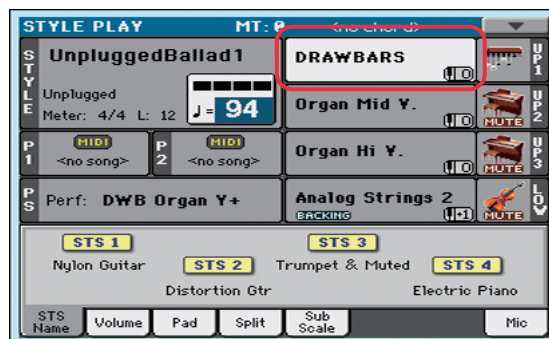
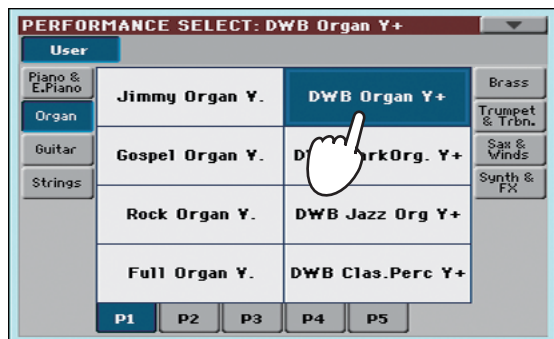
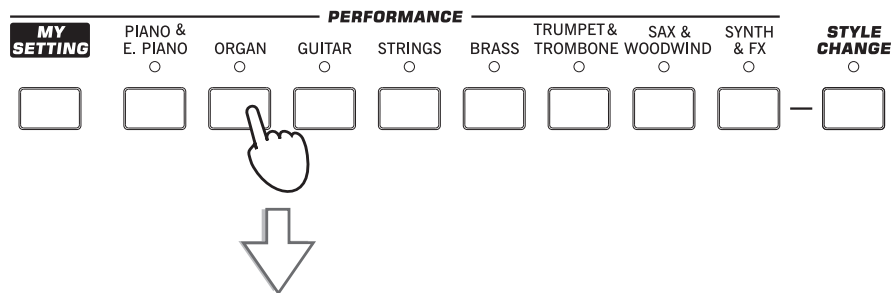
オルガン・パフォーマンス・バンク

ドローバー・プリセットを選択する

手順は次の通りです。

- 1 PERFORMANCEセクションにあるORGANキーを押し、Performance Selectウィンドウを開き、“DWB Organ Y+”を選択します。

ドローバー・サウンドをアッパー・トラック(スプリット・ポイントより高音域)にアサインすることもできますし、パフォーマンスを選択することでドローバーのすべてのプリセットを選択することもできます。



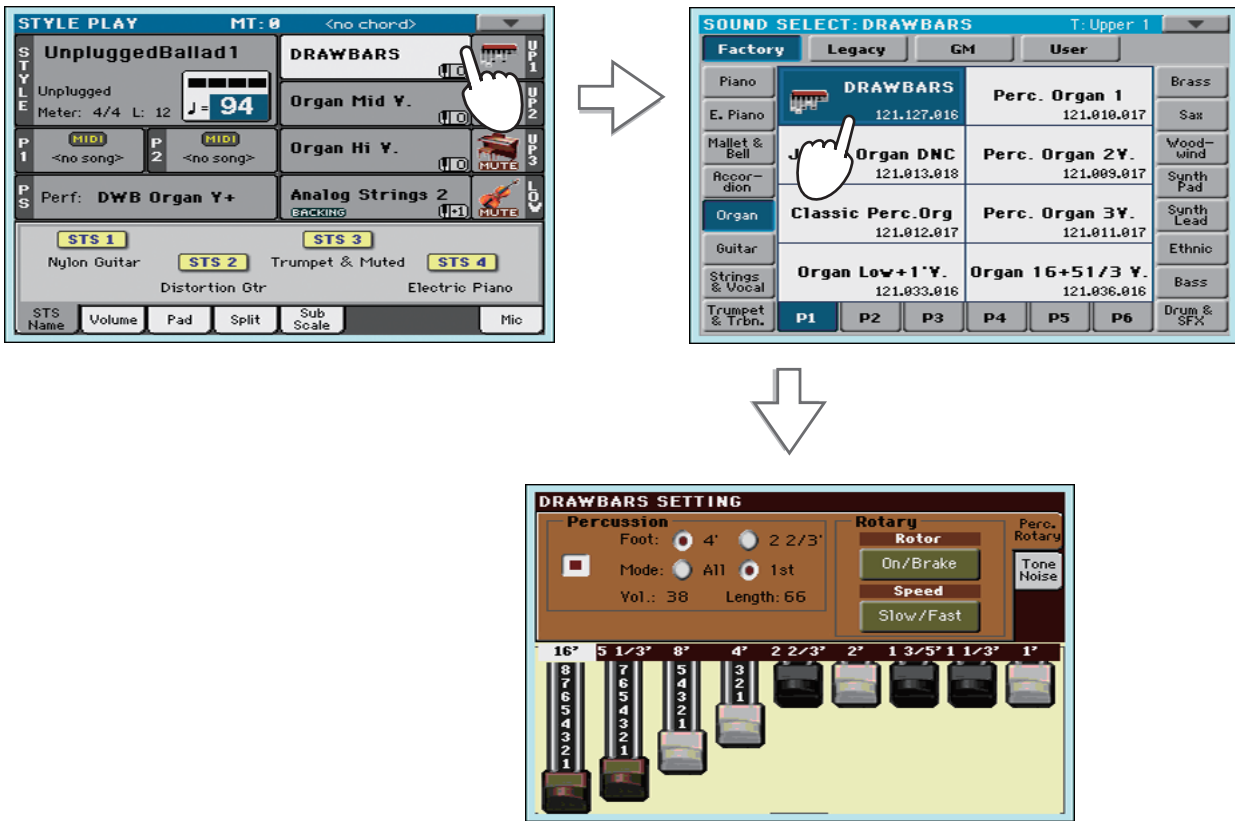
- 2 キーボードを演奏して、リアルなトーンホイール式オルガンのサウンドをお楽しみいただけます。

パフォーマンスによって別のドローバーのセッティング(音色)がメモリーされていますので、別のパフォーマンスを選択することで別のオルガン・サウンドを演奏することができます。

ドローバー・プリセットをエディットする

パフォーマンスにメモリーされているドローバーのセッティング(音色)をエディットし、同じパフォーマンスに、または別の新規パフォーマンスに保存することができます。

- 1 メイン画面にあるDRAWBARSをタッチしてSound Selectウィンドウを開きます。次にDRAWBARSをタッチしてDrawbars Settingページを開きます。

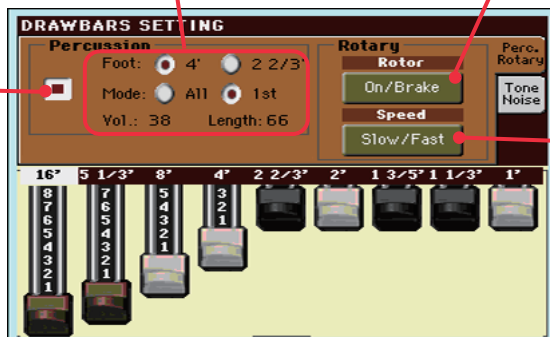


- 2 画面に表示されているバーチャル・ドローバーをドラッグして音色を作ります。また、このページに表示されているバーチャル・ドローバー以外のパラメーターも音色に関係のあるものですので、ひと通り操作してみて音色の変化を確認してみましょう。

このチェックボックスにチェックを入れると、パーカッションがオンになります。パーカッションはオルガン・サウンドのアタック部分に変化を付けて、よりアグレッシブなサウンドにすることができます。

パーカッションのセッティングをここで変更できます。

ロータリー・エフェクトのオン/オフなどをここでコントロールします。サウンドの変化を確認してみましょう。



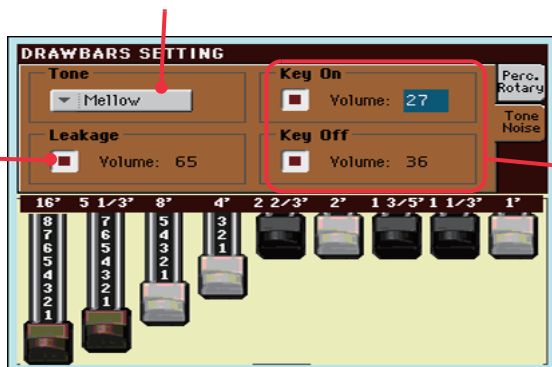
ロータリー・エフェクトのスピードをここでコントロールします。

① ヒント: バーチャル・ドローバーをドラッグする以外にも、バーチャル・ドローバーをタッチしてからVALUEダイヤルを回してエディットすることもできます。

3 Tone/Noiseタブをタッチして、その他のパラメーターもチェックしてみましょう。

トーンホイールの音色を選択します。

リーケージはトーンホイールからの信号漏れ(クロストーク)の量を調整します。リーケージがあることでよりリッチでリアルなオルガン・サウンドになります。



鍵盤を弾いた瞬間と離れた瞬間のノイズの音量を設定します。

4 お気に入りのサウンドが完成したら、PERFORMANCE ORGANキーのいずれかを押したままにしてWrite Performanceウィンドウを開き、オルガン・サウンドをパフォーマンスに保存します。

5 EXITキーを押してメイン画面に戻ります。

スタイルを選択して再生する

Pa900は、自動伴奏したり、アレンジ機能でその伴奏スタイル(パターン)をエディットすることができる優れた楽器です。この自動伴奏をスタイル(Style)と呼びます。

スタイルには、曲のいろいろな部分に対応した、いくつかのスタイル・エレメント(イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディングなどの要素)があります。スタイル・エレメントを選択することで演奏に変化を付け、より音楽的なものにすることができます。

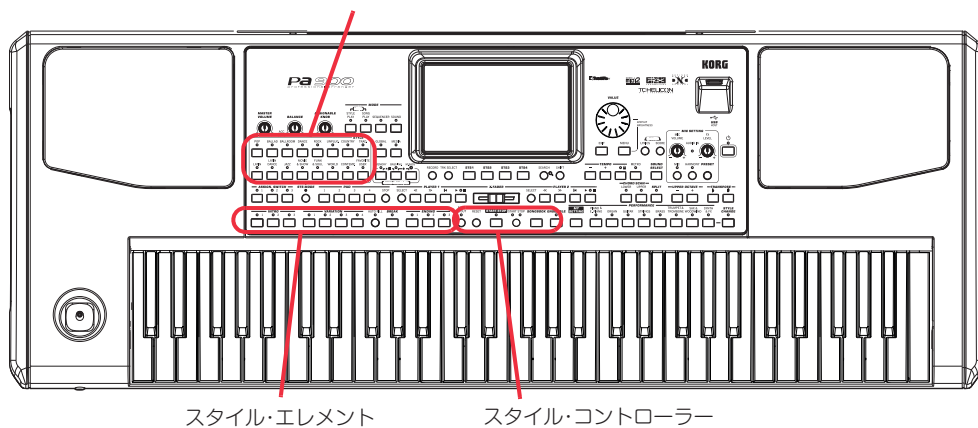
スタイルを選択すると、スタイル・トラックで使用するサウンドやそのエフェクト、その他の設定が同時に呼び出されます。これらの設定をまとめてスタイル・セッティングと呼びます。

また、スタイルを選択すると4つのパッドの設定も同時に呼び出されます。パッドには、単発のサウンドや1トラック分のパターン(短いフレーズ)を割り当てることができ、PADキーを押すことによってサウンドやパターンを発音します。

STSモードのLEDが点灯しているときは、スタイルを選択すると、そのスタイルに設定している4つのSTS(シングル・タッチ・セッティング)のうち、最初のSTS1の設定が呼び出され、キーボード・トラック、エフェクト、その他のパラメーターが自動的に設定されます。

スタイルの再生/停止などの操作は、スタイル・コントローラーで行います。

スタイルSELECTIONセクション

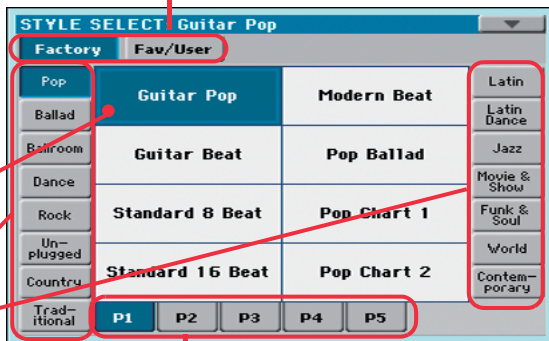


スタイルを選んで再生する

- 1 画面のスタイル(STYLE)の名前をタッチしてスタイル選択ウィンドウを開きます。



スタイルのタイプ



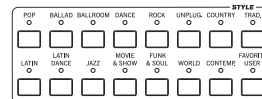
選択されたスタイルは反転表示になります。スタイルの名前をタッチして選択します。

サイド・タブをタッチして異なるスタイル・バンクを選択します。

下のタブをタッチして、異なるスタイル・ページを表示します。

i ヒント:

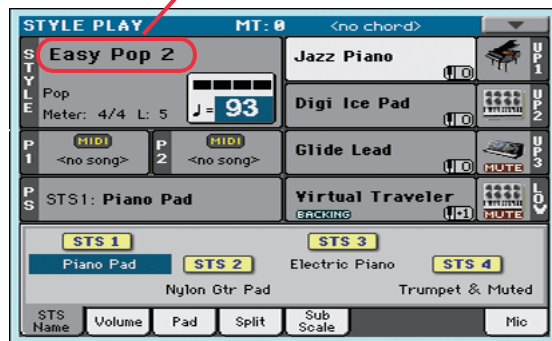
STYLEセクションのいずれかのキーを押して、スタイル選択ウィンドウを開くこともできます。目的のスタイル・バンクに直接移動することができます。



2 スタイル選択画面からスタイルを選択します。



EXITキーを押すと、スタイル選択ウィンドウが閉じ、選択したスタイルが表示されたメイン・ページが表示されます。



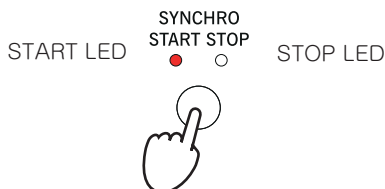
3 コード・スキャン・モードが選ばれていることを確認します。

— CHORD SCAN —
LOWER UPPER

コード・スキャン機能をオンにするときは、どちらかまたは両方のLEDが点灯した状態にします。**Lower:** スプリット・ポイントの左側で和音を認識します。
Upper: スプリット・ポイントの右側で和音を認識します。
Full (両方のLEDが点灯): 鍵盤の全音域で和音を認識します。
Off: ドラム・トラックだけを演奏します。

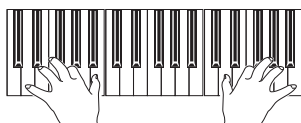
4 SYNCHRO-START/STOPキーを押し、STARTのLEDをオン(点灯)にします。

シンクロ・スタート機能がオンになり、鍵盤を弾くと同時にスタイルがスタートします。



Note: スタイルの再生は、START/STOPキーを押すと始まりますが、シンクロ・スタート機能を使うと、鍵盤での演奏に合わせてスタイルをスタートさせることができます。

5 鍵盤を弾いて演奏します。



シンクロ・スタート機能をオンにしたときは、鍵盤のコード認識音域で単音、またはコードを弾くと、それと同時にスタイルがスタートします。スタイルに合わせて、左手でコードを、右手でメロディを弾くと、アレンジャー機能によって自動的に演奏に追従します。

6 START/STOPキーを押してスタイルを停止します。



Note: コードを認識する音域はSPLITモードの状態(LEDの状態)と、コード認識の関連パラメーター(Globalモード)の設定によって変化します。

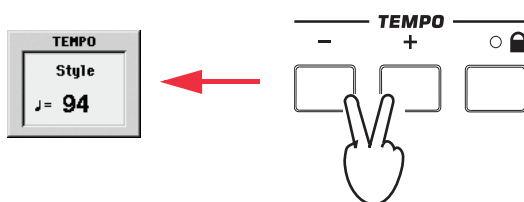
テンポ

テンポ設定は、各スタイルや各パフォーマンスに保存されていますが、自由に変更することができます。設定は次の2つの方法があります。

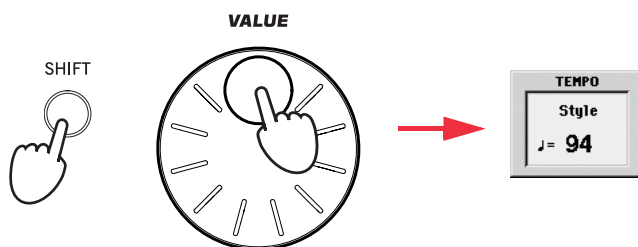
- **TEMPO + または - キーを押してテンポを変更します。**



- **TEMPO+キーと-キーを同時に押すと保存されているテンポ設定に戻ります。**

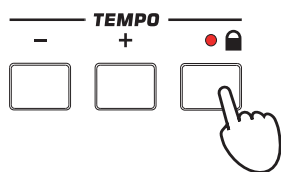


- **テンポ・パラメーターを選択していないときは、SHIFT キーを押しながら VALUE ダイヤルを回して、値を変更します。設定されたテンポは画面中央の小さなウィンドウに表示します。**



- **現在のテンポから変更したくないときは、TEMPO LOCK () キーを押します (テンポ・ロック機能: オンになるとLEDが点灯します)。**

テンポ・ロック機能がオンになると、別のスタイル(またはSong Playモードでの別のソング)を選んでもテンポは変更せずに演奏します。



i ヒント: テンポ・パラメーターを選択 (反転表示) しているときに、TEMPO キーを使用しなくても画面のテンポ・パラメーターをタッチ (反転表示) したまま、上下 (または左右) に移動 (ドラッグ) して、値を変更することができます (VALUE ダイヤルでも変更できます)。

イントロ、バリエーション、フィル、ブレイク、エンディング

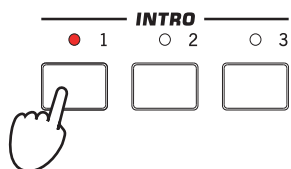
スタイルを演奏する時、楽曲の構成要素に相当する「スタイル・エレメント」を選択できます。1つのスタイルには3種類のイントロ(または2種類のイントロとカウント)、最大4種類のバリエーション、4種類のフィルイン、1種類のブレイクと3種類のエンディングが含まれています。

- 1 SYNCHRO-START キーのLED が点滅していることを確認します(消灯していたらキーを押して点滅させます)。

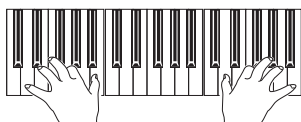


シンクロ・スタート機能をオンにするのは必須ではありませんが、便利な機能です。

- 2 INTROキーのどれかを押して、イントロを再生するように設定します。



- 3 鍵盤を弾いて演奏します。



選択したイントロで、スタイルがスタートします。イントロが終わると基本パターン(選択したバリエーション)を再生します。

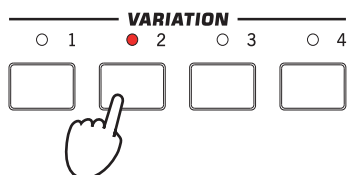
- 4 AUTO FILLキーのLEDがオンになっていることを確認します。

オート・フィル機能オン時は、別のバリエーションを選択すると自動的にフィルインが演奏されます。



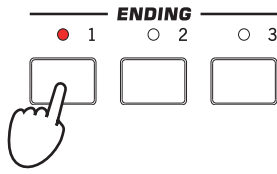
- 5 演奏中に、別のVARIATIONキーを押し、基本パターンの異なるバリエーションを選択します。

最初にオート・フィル機能をオンにしておくと、バリエーションの出だしでフィルインが入ります。



フィルインが終わると、選択したバリエーションがスタートします。

- 6 スタイルを停止するとき、ENDING キーのどれかを押すと、選択したエンディングを再生した後にスタイルが停止します。



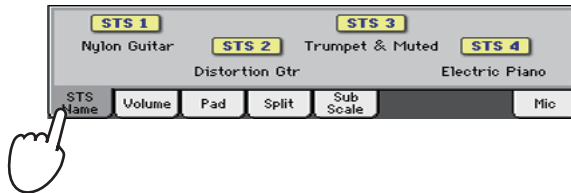
エンディングが終わると、スタイルは自動的に停止します。

STS(シングル・タッチ・セッティング)

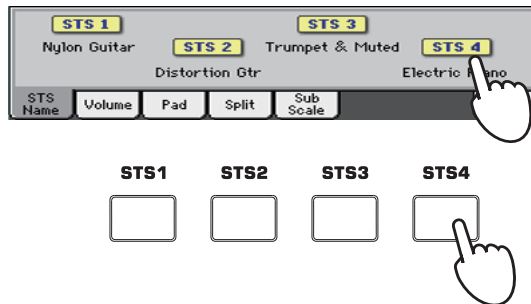
各スタイルやソングブックには、最大で4つのSTS(シングル・タッチ・セッティング)と呼ばれるキーボード・トラック設定があります。STSとパフォーマンスは機能的によく似ていますが、STSはスタイルやソングブックにより特化したものです。

STSモードのLEDがオンの時、スタイルを選択するとSTS #1が自動的に呼び出されます。STS #1はソングブックのエントリーを選択した時にも呼び出されます。

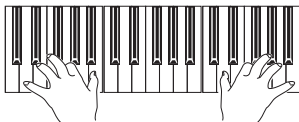
- 1 STS名が表示されない場合は、画面上のSTS Nameタブをタッチします。



- 2 STS1~STS4キーのいずれかを押してSTSを選択します。または、画面上のSTS名をタッチして選択します。



- 3 鍵盤を弾いて演奏します。



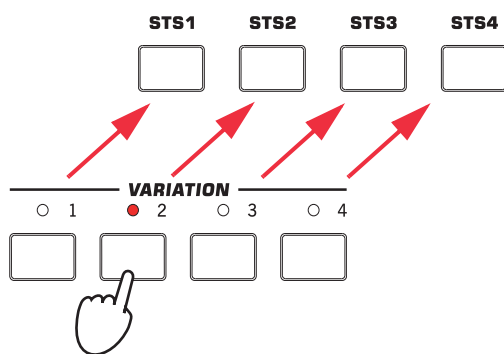
選択したSTSに記憶されているサウンド、エフェクト、その他の設定が呼び出されます。

- 4 他のSTSを選択して、設定がどのように変わるかを確認してみましょう。

- 5 STSとバリエーションをリンクさせることもできます。まず、STS MODEキーを押してLEDを点滅させます。



- 6 リンクさせたいVARIATIONキーを押して、そのバリエーションとSTSをリンクします。

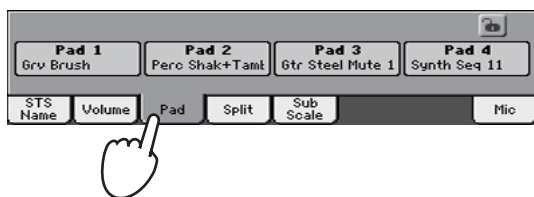


- 7 STS MODEキーを押して、LEDを点灯(または消灯)させます。

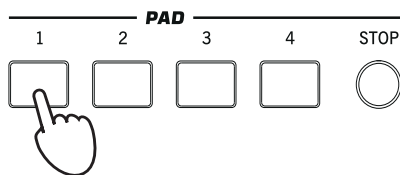
パッド(PAD)トラック

各スタイルやソングブックでは、4つのパッドにサウンドやパターンをアサインすることができます。それらのサウンドやパターンは、キーボード・トラックやスタイル・トラックと一緒に演奏することができます。

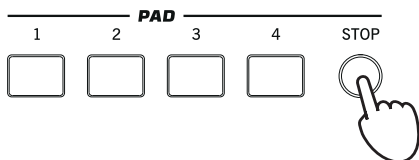
- 1 現在選択しているスタイルで、パッドに割り当てられているサウンドやパターンを確認するには、画面上のPadタブをタッチします。



- 2 PAD1~4キーのいずれかを押すと、サウンドやパターンを発音します。



- 3 サウンドやパターンの発音が止まらない場合は(例:拍手やギター・アルペジオ)、STOP キーを押します。
- 4 異なるスタイルを選び、各PADキーに割り当てられたサウンドやパターンを確認してみましょう。
- 5 PADキーを複数押すと、複数のサウンドまたはパターンが同時に発音します。
- 6 STOPキーを押すと、すべてのパッドの発音が同時に停止します。

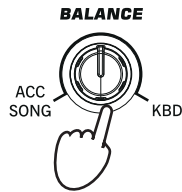


i ヒント：SHIFTキーを押しながら、どれか1つのPAD キーを押すことで、パッド選択ウィンドウを表示して、サウンドやパターンを割り当て直すことができます。

スタイル・トラックとキーボード・トラックの音量バランス

キーボード・トラックとスタイル・トラックの音量バランスを調整します。両方の音量を少しずつフェードするように調節すると効果的な場合があります。

- スタイルの再生中に、パネルのMASTER VOLUMEノブの横にあるBALANCEノブを使って、キーボード・トラック(KBD)とスタイル(ACC SONG)の音量バランスを調節します。

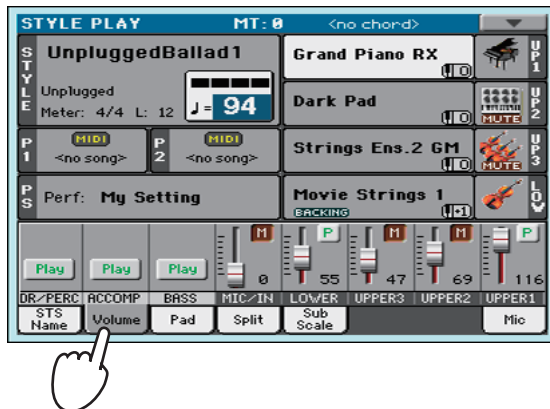


このノブでキーボード・トラックとパッド・トラックの音量のバランスを調整することもできます。また、Song Playモードではキーボード・トラックとソング・トラックの音量バランス調整することもできます。

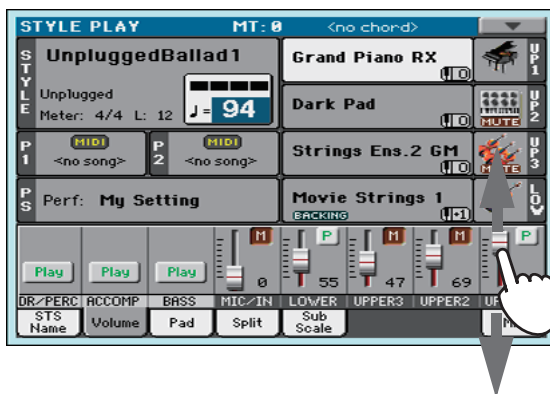
別々のトラックの音量を調節する

スタイルとキーボード・トラックの各トラックの音量を調節します。例えば、ベースを少し弱めたり、キーボード・トラックのソロを強調したりすることができます。

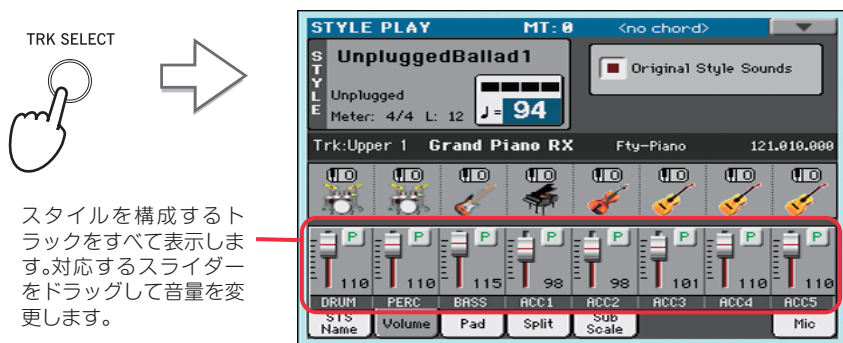
- 1 Volumeタブをタッチして、ボリューム・パネルを開きます。



- 2 バーチャル・スライダーをドラッグして、各キーボード・トラックのボリュームを調整します。



- 3 スタイル・トラックを個別に調整するときは、パネルのTRACK SELECTキーを押してトラック表示を切り替えます。



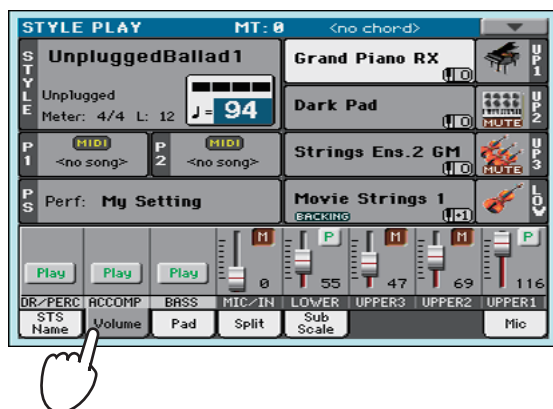
i ヒント：各トラックの音量調整は、そのトラックのバーチャル・スライダーをタッチしてからVALUEダイアルで変更する方法もあります。

- 4 キーボード・トラック表示に戻るときは、TRACK SELECTキーをもう一度押します。

スタイル・トラックのオン/オフ(ミュート)

再生中に、スタイル・トラックのオン/オフを切り替えることができます。以下の例は、ドラムとベースは再生させて、他のすべての伴奏トラックをミュート(消音)する場合です。

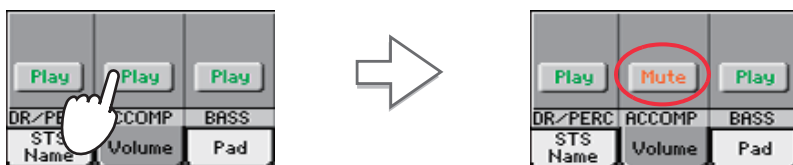
- 1 ボリューム・パネルが開いていることを確認します。開いていない場合は、Volumeタブをタッチします。



i Note: Style Playモードのノーマル表示では、スタイル・トラックは3つのトラックにグループ化されています。それぞれのスタイル・トラックを個別のトラックとして見るときは、パネルのTRACK SELECTキーを押します。



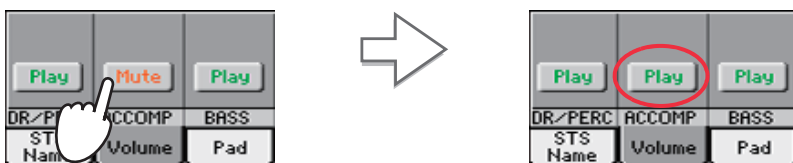
- 2 スタイルの再生中に、Playボタンをタッチしてトラックをミュートします。



伴奏トラックをミュートします。ドラム、パーカッション、ベースを除く伴奏が聴こえなくなります。



- 3 トラックを元の再生状態に戻すときは、トラックのミュート・アイコンをタッチします。



伴奏トラックを再生にします。すべての伴奏トラックが元の音量に戻ります。

- 4 スタイルを構成する各トラックのオン/オフ(プレイ/ミュート)を設定する場合は、TRACK SELECTキーを押してスタイル・トラック画面を開き、上記の手順を繰り返します。
- 5 パネルのTRACK SELECTキーをもう一度押して表示を戻します。

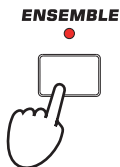
右手のメロディにハーモニーを加える(アンサンブル機能)

左手で弾いて入力したコードにもとに、右手で弾いたメロディに対して自動的にハーモニー演奏を加えます。

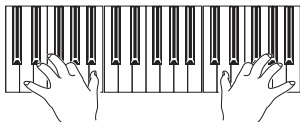
- 1 SPLITキーを押してLED点灯させ、スプリット・モードに入ります。
 アンサンブル機能は、スプリット・モードのときのみ有効です。



- 2 ENSEMBLEキーを押してLEDが点灯させます。アンサンブル機能がオンになります。



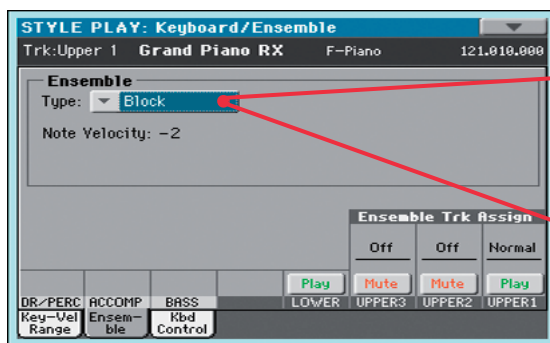
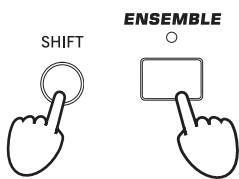
- 3 左手でコードを、右手では1音ずつ演奏してみます。



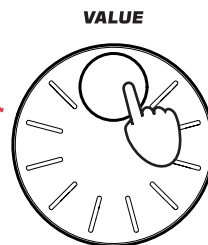
左手で弾いたコードに従って、右手で弾いた音に自動的にハーモニーが追加されます。

- 4 別のハーモニー・タイプを選ぶときは、SHIFTキーを押しながらENSEMBLEキーを押して、アンサンブル・ページを開きます。

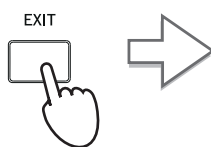
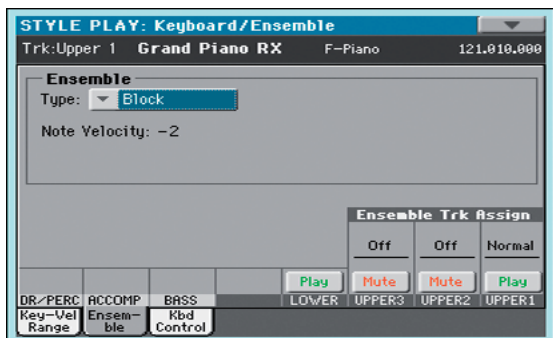
この方法は、このページを表示するためのショートカットです。別の方法として、MENUキーを押して、画面のKeyboard Ensembleボタンをタッチし、Ensembleタブをタッチします。



アンサンブルのパラメーターを選び(反転表示)、VALUEダイヤルを使ってハーモニーのタイプを選択します。



5 ハーモニー・タイプを選択したら、EXITキーを押してメイン・ページに戻ります。



エディット・ページから入ったときは、EXITキーを押して現在のモードのメイン・ページに戻ります。



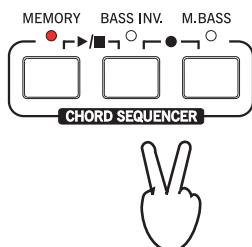
6 ENSEMBLEキーをもう一度押してLEDが消灯させます。アンサンブル機能がオフになります。



コード・シーケンサー

スタイルの演奏中に両手を使ってソロを弾きたいときなどに、コード・シーケンサーを使用してコード進行を録音し、自動でコード演奏をさせることができます。

- 1 START/STOPキーを押して、スタイルを再生します。
- 2 BASS INV.キーとM.BASS (RECORD)キーを同時に押して録音を開始します。



- 3 コード・シーケンサーの録音は次の小節の先頭から始まります。

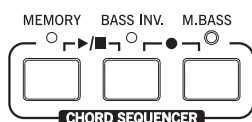
録音中は赤く点滅したアイコンが画面に表示されます。



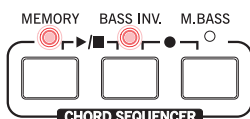
- 4 コード・スキャン・エリア(コード認識エリア)でコードを演奏します。

SPLITキーのLEDがオン(点灯)になっている(スプリット・モードがオンになっている)場合、スプリット・ポイントから低音域がコード・スキャン・エリアです。また、SPLITキーのLEDがオフ(消灯)の場合は、鍵盤の全域がコード・スキャン・エリアになります。また、コード・スキャン・エリアはGlobalモードのChord Recognitionパラメーターの設定により変化します(Globalモード「Chord Recognition」参照)。

5 BASS INV.キーとM. BASS (RECORD)キーを同時に押し、録音を終了します。



6 MEMORYキーとBASS INV.(PLAY/STOP)キーを押して、コード・シーケンサーを再生します。

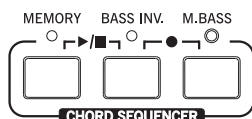


2つのキーのLEDが点滅します。この時、コード・シーケンサーは次の小節からループ再生をスタートします。録音したコード進行に従ってスタイルが演奏されます。

7 コード・シーケンサーの再生中にソロ演奏をします。

コード・シーケンサーがループ再生中は、左手でコードを演奏している場合と同様に、フィルインやバリエーションを自由に選択できます。

8 MEMORYキーとBASS INV.キー(PLAY/STOP)を同時に押し、コード・シーケンサーを停止します。



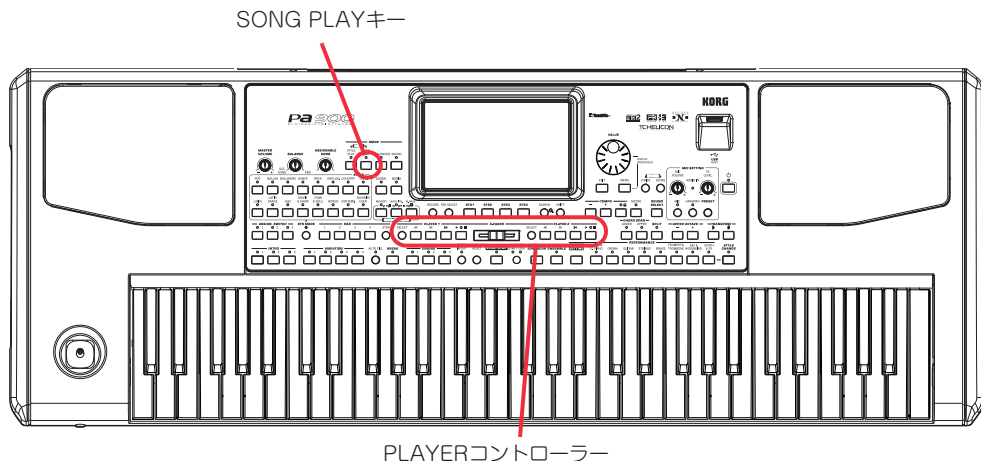
コード・シーケンサーに録音したコード進行は、次に録音をするか、またはPa900の電源をオフにするまで記憶されています。

ソング・プレイ

Pa900は、2台のミュージック・プレーヤーを搭載しています。異なるソングを同時に再生してミックスすることなどが可能です。スタンダードMIDIファイル(MIDファイル)、カラオケ・ファイル(KARファイル)、MP3ファイルに対応しています。

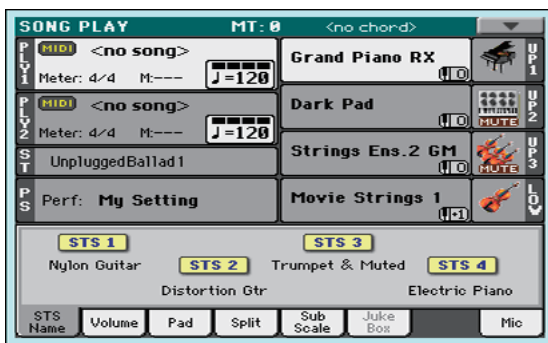
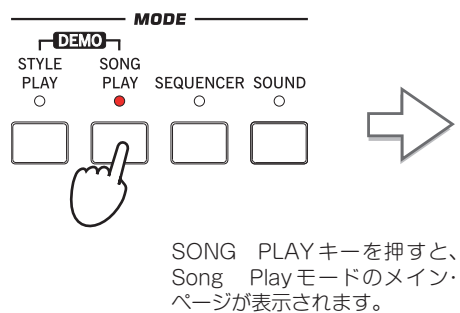
また、スタンダードMIDIファイルやMP3ファイルに歌詞とコード情報が含まれていて、それらをディスプレイで見ることができるといことは、歌手やギター・プレーヤー達にとってとても興味があることでしょう。歌詞は外部ビデオモニタ上でも見ることができ、「MP 3+G」フォーマットもサポートされています。

スタンダードMIDIファイルやカラオケ・ファイルの場合は、歌詞やコード情報の他に、楽譜を表示させることや、楽曲中の各セクションに瞬時にジャンプできるマーカー情報を利用することもできます。

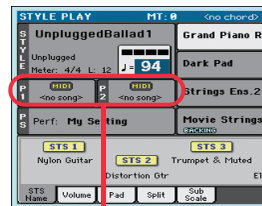


再生するソングを選ぶ

1 SONG PLAYキーを押してSong Playモードに入ります。



i ヒント: Style Playモードでも、プレーヤーに割り当てるソングを選ぶことができます。この場合、Song Playモードに切り替えると、すぐにソングの再生を開始することができます。



Style Playモードのメイン・ページに表示されるソング名

2 画面のプレーヤー1 (PLAY1) の範囲をタッチして、ソング選択ウィンドウを開きます。

この画面は MEDIA モードの Load 画面とよく似ていますが、この画面ではソング・ファイルのみが表示されます。



i ヒント: 別の方法として、パネルのPLAYER 1 セクションのSELECTキーを押して、ソング選択ウィンドウを開くこともできます。

3 リストをスクロールして、再生するソングを選択します。

選択しているソングは反転表示になります。別のソングを選択するときは、ソングの名前部分をタッチします。



スクロールバーまたはVALUEダイヤルを使ってリスト内のすべてのソングを確認できます。また、SHIFTキーを押しながら上下の矢印ボタンをタッチすると、現在表示されている部分から前または次のアルファベット順の名前が付いたソングにジャンプできます。

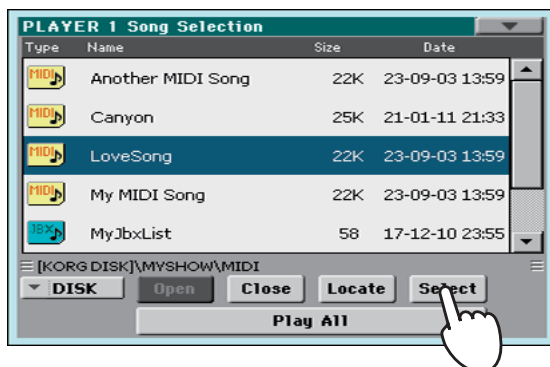
Selectボタンをタッチして反転表示のソングを選択確定し、プレーヤーに割り当てます。

デバイス・ポップアップ・メニューを使って、ストレージ・デバイスを選択します。

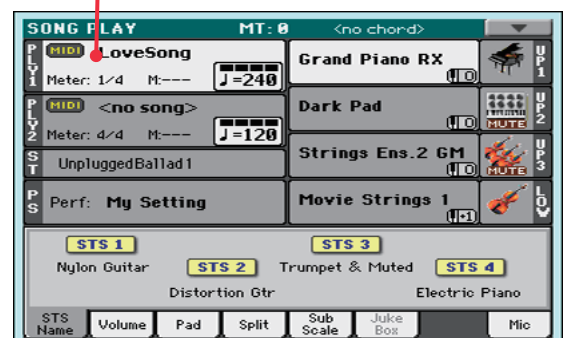
Open, Close ボタンを使って、フォルダ内を閲覧できます。

Locate ボタンを使えば、選択したソングが含まれるフォルダに戻り、検索することができます。

4 ソングを選択したら、画面の Select ボタンをタッチして確定します。ソング選択ウィンドウが自動的に閉じます。



選択されたソング



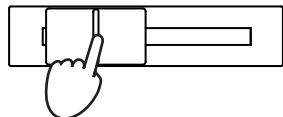
画面のSELECTボタンをタッチすると、Song Play モードのメイン・ページに戻ります。

ソングの再生

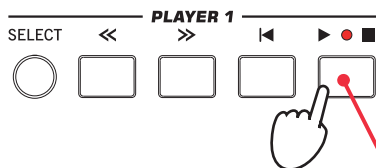
ソングを選んだら、プレーヤーで再生します。

1 X-FADERが左側(PLAYER 1側)にあることを確認します

X-FADER



2 PLAYER1セクションの▶/■ (再生/停止)キーを押してソングの再生をスタートさせます。



▶/■ (再生/停止)キーを押すとキーのLEDが点灯し、小節カウンターに現在の小節番号が表示されます。

3 PLAYER1セクションのキーを使って、ソング再生をコントロールします。



SELECT キーを押すと、ソング選択ウィンドウが開きます。

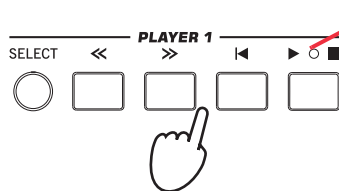
早戻しキーを一度押すと戻ります。キーを押し続けると、さらに戻ります。

早送りキーを押すと進みます。キーを押し続けるとさらに進みます。

ホーム・キーを押すと、ソングの先頭に戻ります。

再生/停止キーを押すと、ソングを現在位置で一時停止します。もう一度押すと、ソングの再生を再開します。

4 ソング再生を停止してソングの先頭に戻るときは◀◀ (ホーム)キーを押します。



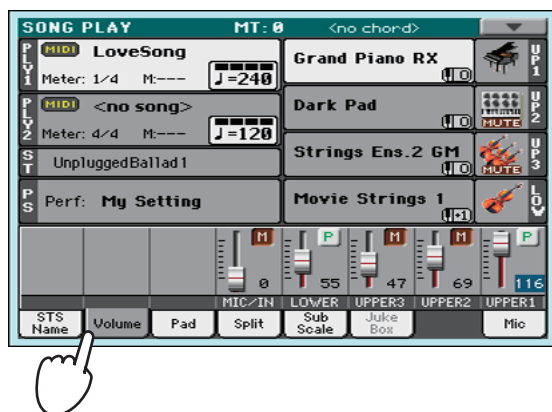
ソング再生を停止すると、再生/停止キーのLEDが消灯します。

i Note: プレーヤーは、ソングの最後まで再生すると、自動的に停止します。

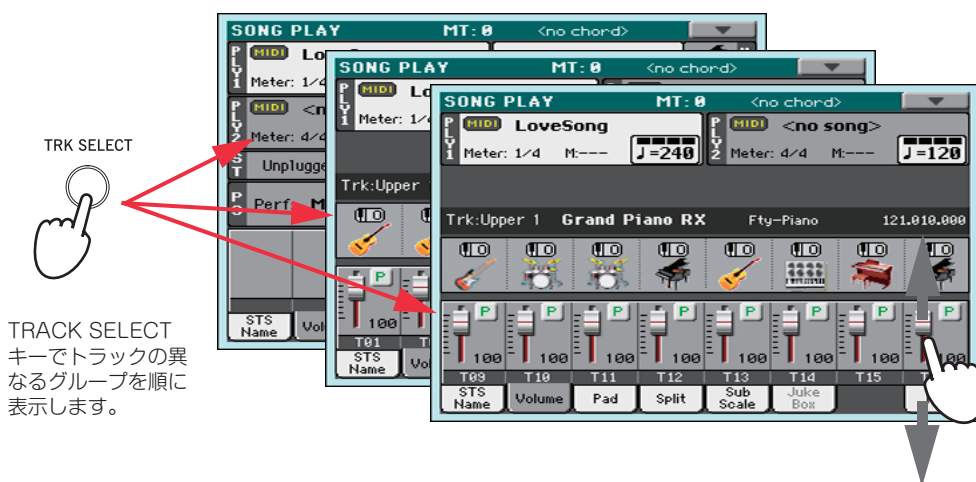
トラック音量の調節

スタンダードMIDIファイルの再生中に、ソングの各トラックの音量を調節してリアルタイムでミックスを作り上げます。

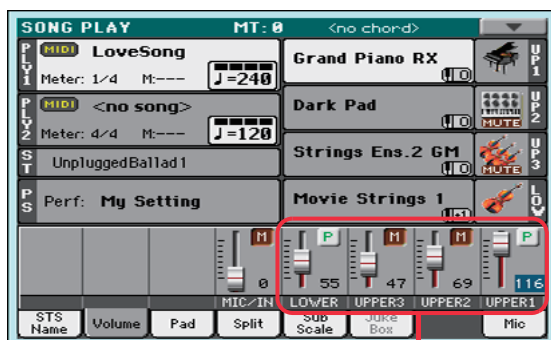
- 1 ボリューム・パネルが表示されていることを確認します。開いていない場合は、Volume タブをタッチして開きます。



- 2 Style Playモードのボリューム・パネルと同様に、バーチャル・スライダをドラッグして各トラックの音量を調節します。トラック・グループを切り替えるときは、TRACK SELECTキーを押します。



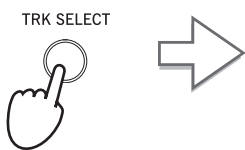
- 3 ノーマル表示では、各キーボード・トラックの音量を調整できます。



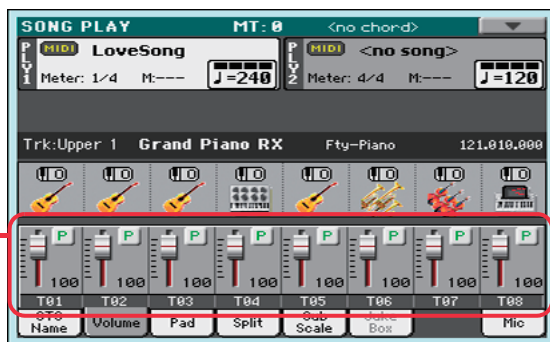
キーボード・トラック

① ヒント: 各トラックの音量調整は、そのトラックのバーチャル・スライダをタッチしてからVALUEダイアルで変更する方法もあります。

4 TRACK SELECTキーを押して、トラック1～8の設定画面を表示させます。

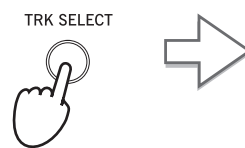


選択したソングの最初の1～8トラックの設定を表示します。

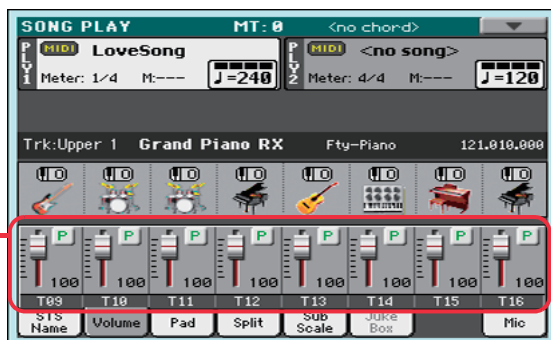


Note: ソング・トラックの音量設定は保存されず、◀ (ホーム) キーを押すたびにリセットします。また、異なるマーカーを選んだときもリセットします。設定を保存したいときは、Sequencer モードでソングをエディットします。

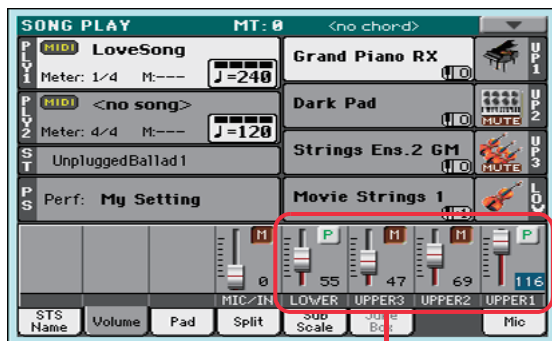
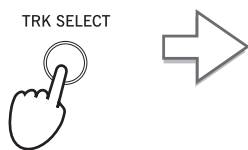
5 TRACK SELECTキーを押して、トラック9～16の設定画面を表示させます。



選択したソングの9～16トラックの設定を表示します。

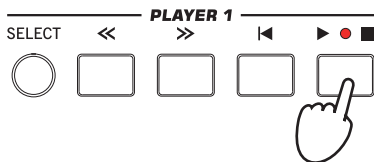


6 TRACK SELECTキーを押して、画面をノーマル表示(キーボード・トラック)に戻します。



キーボード・トラック

7 ▶/■ (再生/停止)キーを押して、ソングの再生をスタートします。



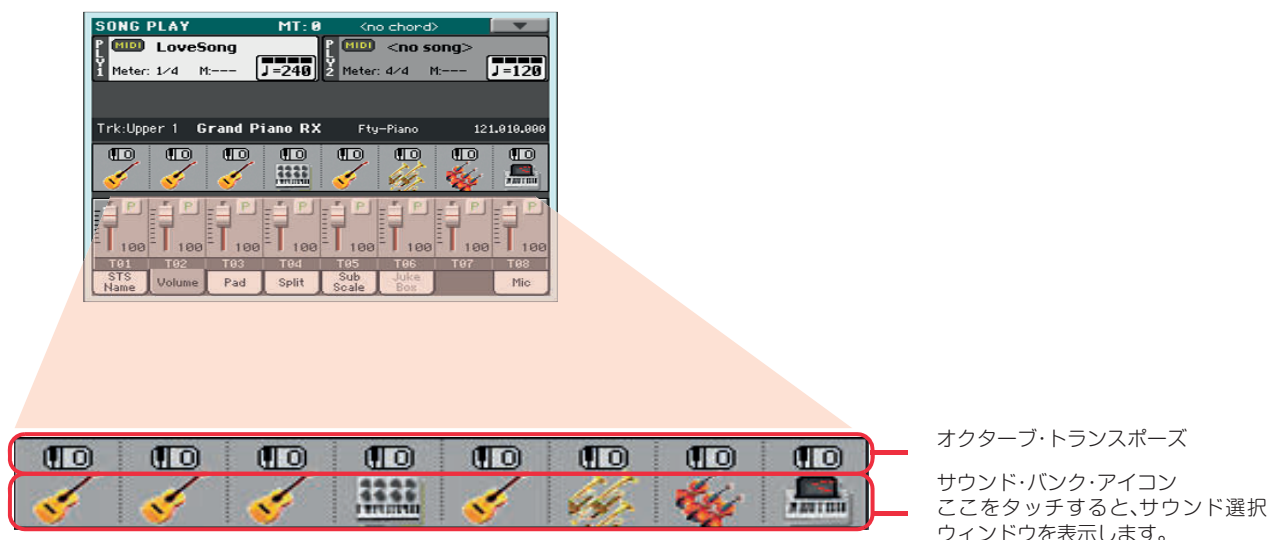
8 ソングを聴きながら、TRACK SELECTキーを押して、画面をノーマル表示、トラック1～8表示、トラック9～16表示と切り替えて、どのトラックを再生しているかを確認します。

トラックが再生されているかどうかを確認するには、その名前のラベルを見て、色が変わったかどうかを確認します。

- 画面の各トラックを選択(反転表示)すると、トラックの情報が、下記のように画面中央に表示します。



- また、トラック1~8表示、トラック9~16表示のときは、画面の各トラック・スライダーの上に割り当てられたサウンドのバンク・アイコンと、トランスポーズの情報を表示します。



ソング・トラックのオン/オフ(ミュート)

再生中のスタンダードMIDIファイルに合わせて歌ったり、インストルメンタルのパートの1つをキーボード・トラックで演奏したりするために、特定のトラックをオフ(ミュート)にすることができます。

ソングの各トラックのミュート・オン/オフの設定は、ボリューム・パネルのPlay/Muteアイコンをタッチします。

ソロ演奏

スタンダードMIDIファイルの1つのトラックだけを演奏させることができます。これをソロ機能といいます。

- 1 スタンダードMIDIファイルの再生中に、SHIFTキーを押しながら、ソロ演奏をさせたい画面のトラックをタッチしてください。
- 2 ソロ演奏を解除するときは、SHIFTキーを押しながら、もう一度そのトラックをタッチするとすべてのトラックが元の状態に戻ります。

ソロ機能はStyle PlayモードやSequencerモードでも使用できます。また、ページ・メニューから“Solo Track”を選択することもできます。

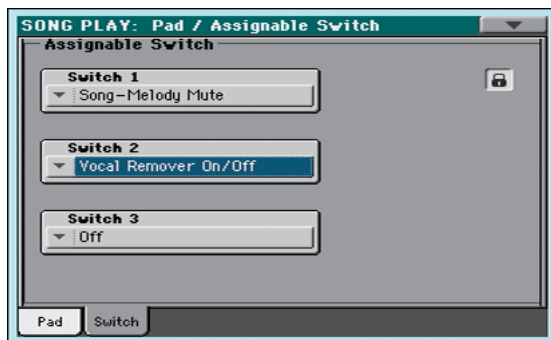
スタンダードMIDIファイルからメロディ・トラックを、MP3ファイルからリード・ボーカルをキャンセルする

ソング(スタンダードMIDIファイルやMP3ファイル)に合わせてボーカルを取りたいとき、ソングのメロディ・トラックやリード・ボーカルをキャンセルすることができます。但し、MP3ファイルからリード・ボーカルをキャンセルする場合、曲によってはうまくキャンセルできない場合もあります。

アサインナブル・スイッチの設定をする

- 1 アサインナブル・スイッチにSong-Melody Mute、Vocal Remover On/Offを割り当てます。

MENUキーを押し、“Pad/Assignable Switch”セクションを選択します。次にSwitchタブをタッチしてスイッチ・ページを開きます。このページでは、Song-Melody Mute(メロディ・トラックのミュート・オン/オフ)をアサインナブル・スイッチ1に、Vocal Remover(ボーカル・リムーバー機能のオン/オフ)をアサインナブル・スイッチ2にそれぞれ割り当てます。



- 2 EXITキーを押してSong Playモードのメイン・ページに戻ります。

ソングでアサインナブル・スイッチを使用する

- 1 ソング(スタンダードMIDIファイルまたはMP3ファイル)をプレーヤー1に割り当てます。
- 2 プレーヤー1を再生します。
- 3 (スタンダードMIDIファイルを再生する場合)アサインナブル・スイッチ1を押して、メロディ・トラックをミュートします。または、(MP3ファイルを再生する場合)アサインナブル・スイッチ2を押してボーカル・リムーバー機能をオンにし、リード・ボーカルをキャンセルします。

メロディ・トラックが正しくミュートされているかを確認します。正しくミュートされていない場合、後述の手順で別のメロディ・トラックを選択します。

リード・ボーカルがうまくキャンセルできているかどうか(ボーカルの声が小さくなっている、または完全に消えている)を確認します。

i ヒント: このページはSHIFTキーを押しながらアサインナブル・スイッチのいずれかを押し開くこともできます。

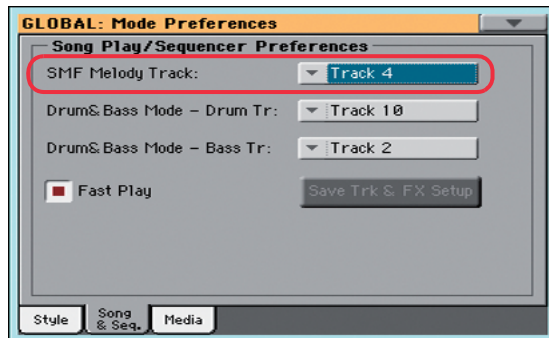
i Note: アサインナブル・スイッチの設定は、パフォーマンスやSTSに保存できます。

- 4 メロディ・トラックのミュートやリード・ボーカルのキャンセルがうまくできたら、アサインابل・スイッチ1をもう一度押して、メロディ・トラックをオンにします(スタンダードMIDIファイル再生の場合)。または、アサインابل・スイッチ2をもう一度押して、ボーカル・リムーバーをオフにし、リード・ボーカルの声をオンにしてみます(MP3ファイル再生の場合)。
- 5 プレーヤー1を停止します。

別のメロディ・トラックを選択する

スタンダードMIDIファイルでうまくメロディ・トラックをミュートできなかった場合、別のメロディ・トラックを選択することができます。

- 1 SHIFTキーを押しながらSONG PLAYキーを押して、GlobalモードのSong Play & Sequencerページを開きます。

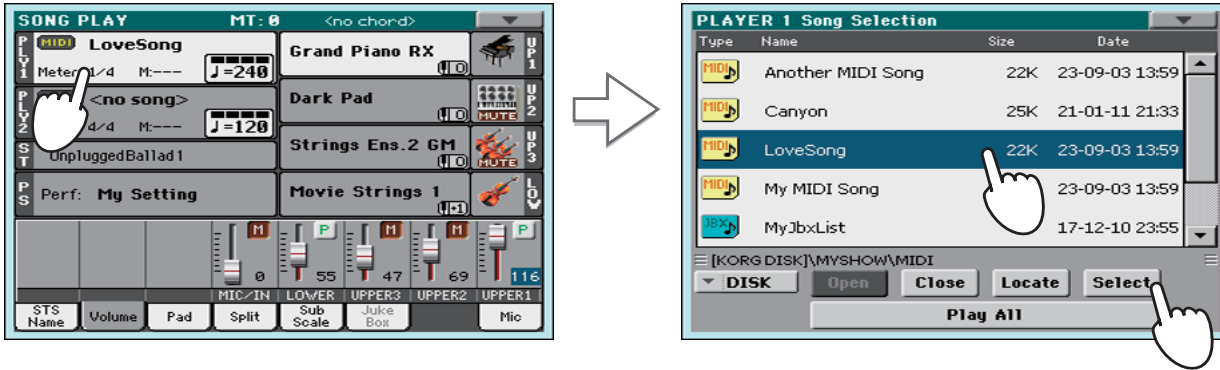


- 2 別のメロディ・トラックを選択します。
- 3 トラックを選択したら、EXITキーを押してメイン・ページに戻ります。

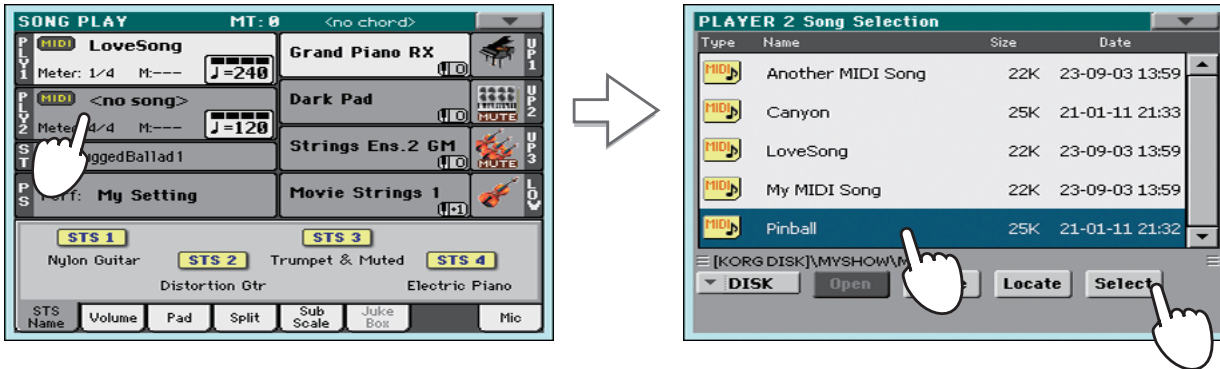
2つのソングをミックスする

2つのソングを同時に再生し、X-FADERを使ってミックスすることができます。

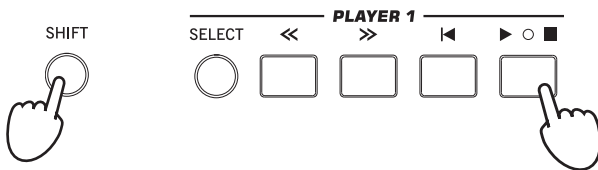
- 1 画面のプレイヤー1のエリアをタッチしてSong Selectウィンドウを開き、プレイヤー1で演奏するソングを選択し、“Select”をタッチして確定します。



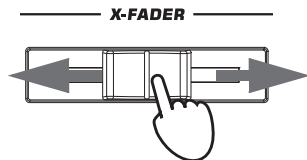
- 2 プレイヤー2のエリアをタッチしてSong Selectウィンドウを開き、プレイヤー2で演奏するソングを選択し、“Select”をタッチして確定します。



- 3 SHIFT キーを押しながらプレイヤー1または2の▶/■ (PLAY/STOP) キーを押すと、両方のプレイヤーが同時に再生を開始します。



- 4 ソングの演奏中にX-FADERを動かすと、2つのソングのミックスを行えます。



- 5 再生中に、それぞれのプレイヤー・セクションにあるコントロール・キーで各プレイヤーの演奏をコントロールすることができます。

- 6 それぞれのプレイヤーにある▶/■ (PLAY/STOP) キーを押してプレイヤーを停止します。

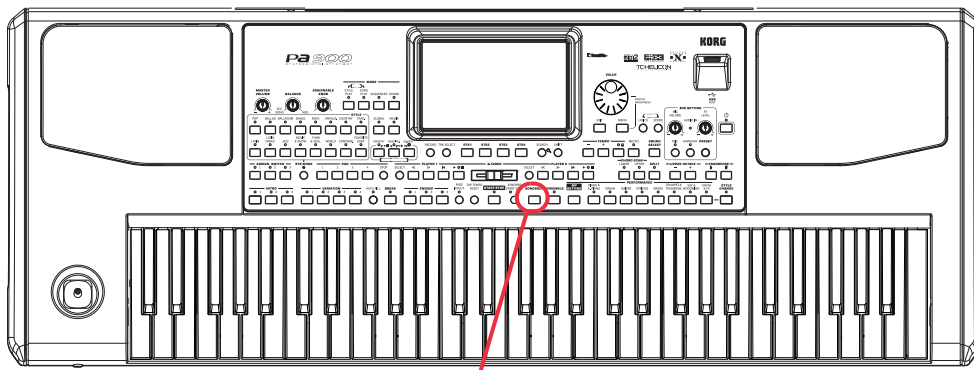
i Hint: 常に2つのプレイヤーのPLAY/STOPキーを同時に押す必要はありません。また、どちらか片方のプレイヤーだけでソングをスタートさせ、そのソングが終わりそうになった時点で、もう片方のプレイヤーで別のソングをスタートさせることもできます。この方法で、X-FADERを使えば、前のソングの音量を徐々に下げながら次のソングの音量を徐々に上げてソングをスムーズに切り替えることができます。

ソングブック

Pa900のパワフルな機能の1つにソングブック機能があります。ソングブックでは、ミュージカル・データベースを使って、スタイルやソング・ファイルの管理、検索、呼び出しが簡単にできます。ソングブックのエントリー(データベースとして登録したスタイルやソング・ファイル)にはアーティスト、タイトル、ジャンル、キー、テンポ、拍子(拍子記号)の情報を含めることができます。エントリーを選択すると、関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルを自動的に呼び出されます。ボイス・プロセッサのプリセットも呼び出されます。

ソングブックでは、ライブ演奏に便利な4つのパッドや4種類のSTSも、ソングブックの各エントリー(曲)別に設定することができます。また、スタンダードMIDIファイルやMP3ファイルに歌詞イベントが入っていない場合は、エントリーとテキスト・ファイルをリンクさせて歌詞イベントの代わりに利用することも可能です。また、スタイルをバックに演奏することも可能です。

ソングブックにはエントリーとして追加したり、既存のエントリーをエディットしたりすることができます。Pa900には数百のエントリーがすでに収録されていますが、ソングブックを使用して、演奏スタイルに合わせ、さまざまなソングブックのカスタム・リストを作ることができます。



SONGBOOK キー

メイン・リストからエントリーを選ぶ

Pa900に内蔵しているデータベースはカスタマイズすることができます。このデータベースはさまざまな方法で閲覧できます。

- 1 **Style Playモード**あるいは**Song Playモード**で、パネルの**SONGBOOK**キーを押してソングブック・ウィンドウを開きます。

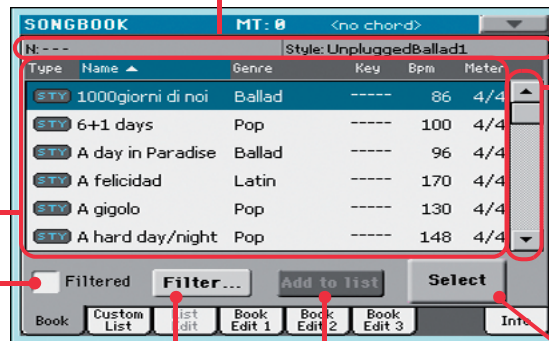
現在、アレンジャーやプレーヤーにアサインされているスタイル、スタンダードMIDIファイル、MP3ファイル。

SONGBOOK



ソング・ブック・メイン・リスト

ここにチェックを付けて、フィルター機能をオンにします。



スクロールバーまたはVALUEダイヤルを使ってリスト内のすべてのソングを確認できます。また、SHIFTキーを押しながら上下の矢印ボタンをタッチすると、現在表示されている部分から前または次のアルファベット順の名前が付いたソングにジャンプできます。

このボタンをタッチして、表示フィルターをエディットします。

カスタム・リストに選んだエントリーを追加します(71ページ参照)。

このボタンをタッチして、エントリー(スタイルやファイル)を選択し確定します。

2 エントリーを閲覧します。

Type 欄のアイコンでエントリーのタイプを示します。初期設定では Genre 欄を表示しますが、これを Artist 欄に切り替えることもできます (以下の「アーティスト、またはジャンルを表示する」を参照)。

3 選択するエントリーを画面に表示しているときは、それを選択して (反転表示) 画面の Select ボタンをタッチして確定します。

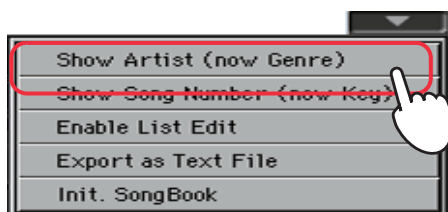
エントリーが選択確定されると、対応する MIDI ファイル、KAR ファイル、または MP3 ファイルが、それぞれの操作モード (Style Play または Song Play) で呼び出されます。最大 4 つの STS とパッドの設定も同時に呼び出すことが可能です。エントリーにリンクしたテキスト・ファイルは、歌詞ページで見ることができます。

選択されたスタイル、MIDI ファイル、KAR ファイル、または MP3 ファイルは画面の上部に表示します。

アーティスト、またはジャンルを表示する

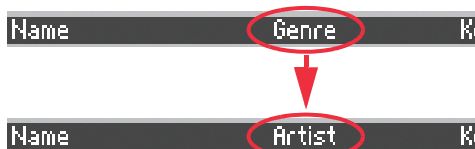
画面には、Genre 欄と Artist 欄のどちらか一方を表示します。両方を同時に表示することはできません。

1 ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを開きます。

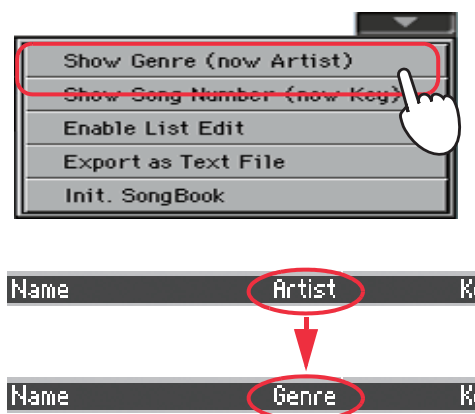


i Note: すでに表示している Artist と Key は、コマンドの右端のカッコ内に表示されます。

2 メニューから “Show Artist (now Genre)” を選んで、リスト表示の Genre を Artist に切り替えます。Artist 欄が表示されます。



3 その後ページ・メニューを再度開いて、“Show Genre (now Artist)” を選ぶと、Genre 欄を再表示します。

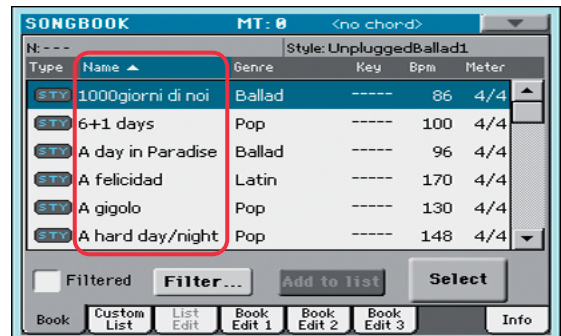
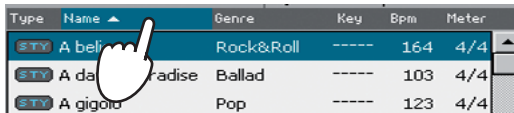


エントリーの並びを変える

画面に表示されるエントリーの並びを変えることができます。

- 1 リストのラベルの1つを選択することで、並び順の条件を変えることができます。

ネーム・ラベルをタッチしてください。



リストがネームのアルファベット順に並び変わります。ラベルをタッチするたびにリストの表示が昇順、降順に切り替わります。

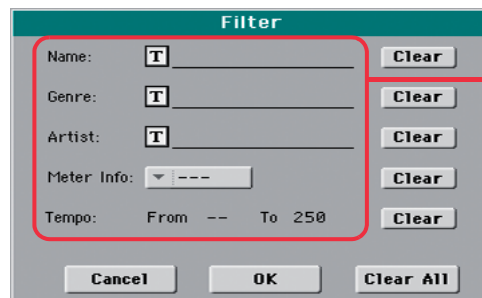
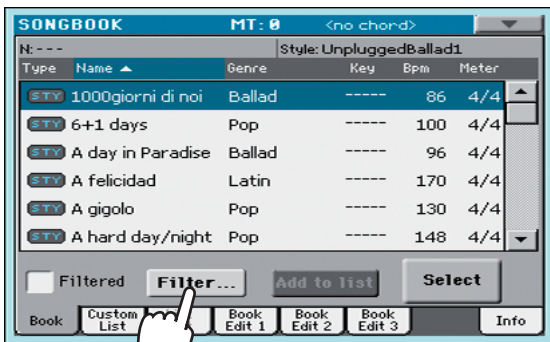
タイプ、ネーム、ジャンル、アーティスト、キー、番号、テンポ、または拍子のラベルをタッチすることによって、同じように並べ替えることができます。

- 2 それぞれのラベルをタッチするたびに、リストの表示が昇順、降順に切り替わります。

エントリーの検索

ソングブックのデータベースは膨大なため、すべてのエントリーを閲覧し検索するには時間がかかります。そこで、フィルター機能を使うと、特定のアーティストやソングのタイトルで、すばやく検索することができます。

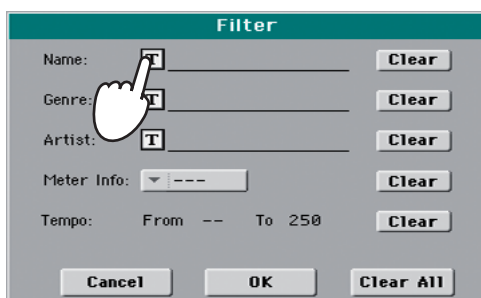
- 1 画面のFilterボタンをタッチして、Filterダイアログ・ボックスを開きます。



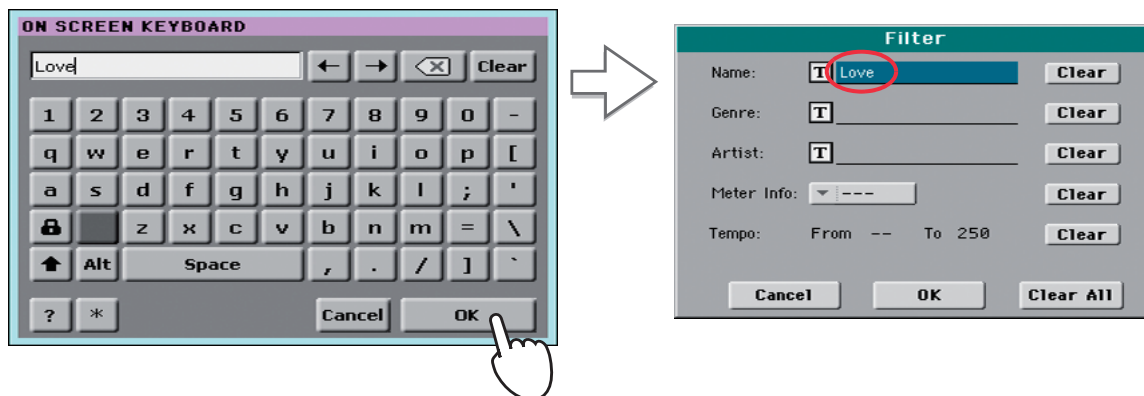
利用可能なフィルターの条件。“Genre”と“Artist”はリストに表示されていなくても、両方の条件を考慮します。

- 2 入力する検索条件(複数も可能)の **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチします。

例えば、タイトルに「Love」という言葉を含むすべてのソングを探すとします。そのときは、“Name”の条件を選択して「Love」という言葉を入力します。大文字/小文字は、検索には影響ありません。

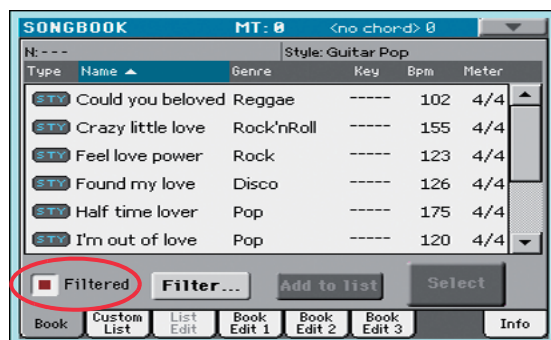


- 3 画面の OK ボタンをタッチして、テキスト・エディット・ウィンドウを閉じます。入力した文字が検索条件となります。



- 4 画面のOKボタンをタッチして、Filterダイアログ・ボックスを閉じ、ソングブック・ページに戻ります。

OKボタンをタッチしてFilterダイアログ・ボックスを閉じると、“Filtered”のチェック・ボックスには自動的にチェックが付き、フィルター機能が有効になったことを示します。メイン・リストには検索条件に合ったエントリーだけが表示されます。



- 5 再度ソングブックのデータベースすべてを見るときは、“Filtered”のチェック・ボックスをもう一度タッチしてチェックを外します。

エントリーの追加

ソングブックのデータベースに、独自のエントリーを追加できます。

- 1** ソングブックのデータベースに加えるエントリーの属性によって、Style PlayモードまたはSong Playモードを選択します。
- 2** ソングブックのデータベースに追加するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルを選択します。
ソングをプレイヤー1にアサインします(プレイヤー1にアサインしたソングのみがソングブックにエントリーを追加できます)。
- 3** 必要に応じて、異なるサウンドやエフェクトを選択したり、その他のパラメーターを変更したりして、キーボード・トラックやスタイル・トラックをエディットします。
スタンダードMIDIファイルのトラックへの変更は、ソングブックのデータとしては保存できません。使用しているスタンダードMIDIファイルに含まれるデータが常に対象となります。
- 4** ボイス・プロセッサのプリセットを選択します。
- 5** 準備ができたなら SONGBOOK キーを約 1 秒間押したままにし、現在のセッティングを新たなソングブックのエントリーとして作成します。



- 6** **T**(テキスト・エディット)ボタンをタッチして新たに作成したエントリーに名前を付け、OKをタッチしてソングブックのデータベースに保存します。

エントリーをエディットする

ソングブックのエントリーは自由にエディットすることができます。エディットが終了したら、そのまま書き保存するか、または新規エントリーとして保存することができます。

- 1** SONG BOOKキーを押してソングブック・ページを表示します。
- 2** Book Edit 1 タブをタッチしてブック・エディット1ページを開き、リンクされたミュージカル・リソースを確認します。
Book Edit 1 ページでは、そのエントリーで使用しているスタイルまたはソング名を確認でき、それらを入れ替えることもできます。

エントリーで使用している(リンクされている)スタイルまたはソング名です。

エントリー名

曲の選択番号(数字選択のためのID番号)

ここにチェックが入っている場合、その時のスタイル・トラックのセッティング、またはソング・ファイルのパス(ソング・ファイルが保存されているロケーション)がエントリーの一部として保存されます。チェックが入っていない場合は、その時のセッティングはそのまま何も変更されません。このパラメーターは、New Songボタンを押して新たにエントリーを作成する際に、自動的にチェックが入った状態になります。

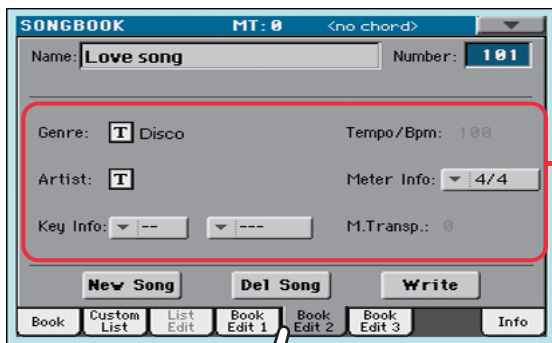
ここにチェックが入っている場合、その時に使用しているすべてのSTSをエントリーの一部として保存するか、またはその時のキーボード・トラックのセッティングに保存されているSTSのみを選択してエントリーの一部として保存することができます。

ここにチェックが入っている場合、その時のボイス・プロセッサのプリセットをエントリーの一部として保存することができます。また、チェックが入っていない場合は、その時のセッティングはそのまま何も変更されません。



ここにチェックが入っている場合、グローバルのボイス・プロセッサ・プリセットをエントリーの一部として保存していることを表示します。(これは表示用です。タッチしても何も反応しません。)

3 エディットしたら、Book Edit 2タブをタッチしてブック・エディット2ページを開き、さらに詳細な設定を行います。



データ・ベースに追加したエントリーのパラメーター

4 エディットする項目の [T] (テキスト・エディット) ボタンをタッチし、名前を入力します。その他のパラメーターを設定します。

音楽ジャンルやアーティスト名をここに入力できます。続いて曲のテンポ、拍子、キーを設定します。また、ここでマスター・トランスポーズを設定することもでき、そのエントリーを選択すると自動的にそのトランスポーズ設定を呼び出すこともできます。

i Note: ロックがかかっていると、マスター・トランスポーズの変更はできない場合があります (Globalモード「Locks」参照)。

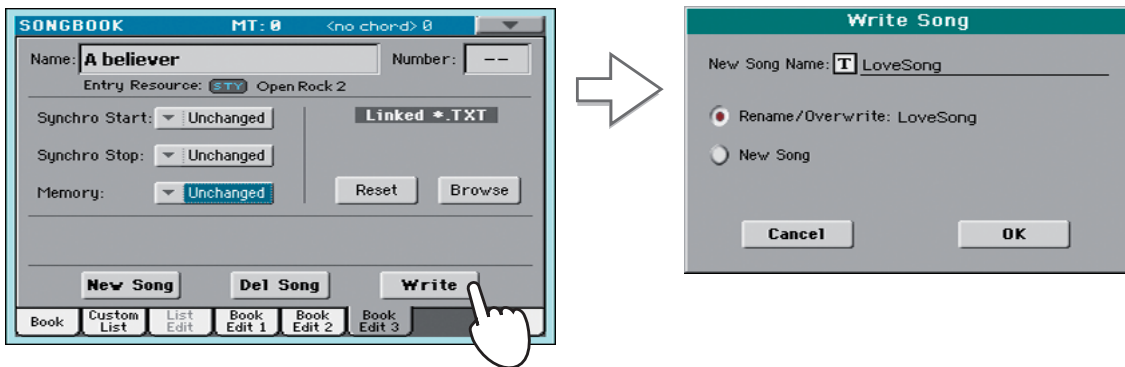
5 このページでの設定が終了したら、Book Edit 3タブをタッチしてブック・エディット3ページを開きます。ここでは、シンクロスタート/ストップやメモリーの設定、テキスト・ファイルへのリンクなどを設定します。

同期(スタイル)とメモリー(スタイルとソング)のオン/オフ設定。



テキスト・ファイル(.txtファイル)がエントリーにリンクされている場合、ここに表示されます。リンクされたテキスト・ファイルの内容は、歌詞表示としてPa900の画面または外部ビデオ・モニターに表示されます。

- 6 必要と思われるすべての項目を設定したら、画面のWriteボタンをタッチして、Write Songダイアログ・ボックスを表示します。



- 7 **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてエントリーに名前を付け、OKボタンをタッチして、ソングブックのデータベースに新規のエントリーを保存します。

エントリー名。初期設定では関連したMP3ファイルのスタンダードMIDIファイルと同じ名前です。名前の長さは16文字まで。

既存のエントリーを上書きするときは、「Rename/Overwrite」を選択します。**Warning:** 古いエントリーは削除します。

“New Song” を選択して、ソングブック・リストに新規のエントリーを追加します。新規のエントリーを作成(エディット1ページのNew Songボタンをタッチ)したときは、これを自動的に選択します。



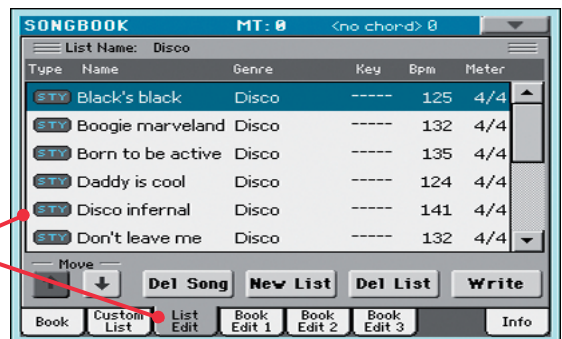
カスタム・リストの作成

ソングブックに、演奏スタイルに合わせた一連のエントリーを、カスタム・リストとして作ることができます。新規のカスタム・リストを作成する前に、ソングブックのデータベースに必要なすべてのエントリーが追加されていることを確認します(前述の「エントリーの追加」参照)。

- 1 SongBookモードで、ページ・メニューを開き、「Enable List Edit」にチェックを付けます。



“Enable List Edit” にチェックを付けると、リスト・エディット・ページが有効になります。



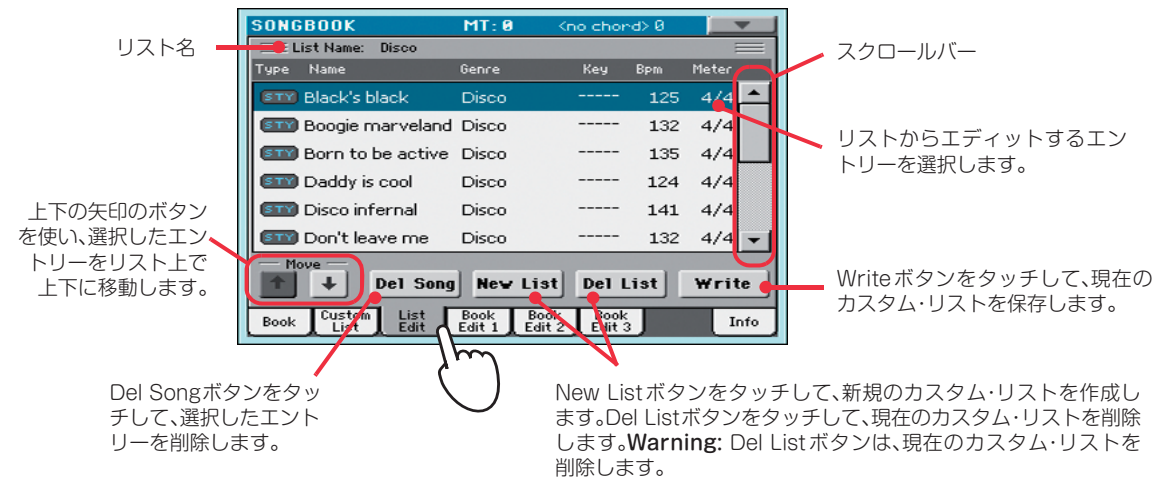
- 2 エディットするカスタム・リストを選択します。

既存のリストをエディットするときは、Custom Listタブをタッチしてカスタム・リスト・ページを開き、カスタム・リストを選択します。新規のリストを作成するときは、List Editタブをタッチしてリスト・エディット・ページを開き、New Listボタンをタッチして空のリストを作成します。

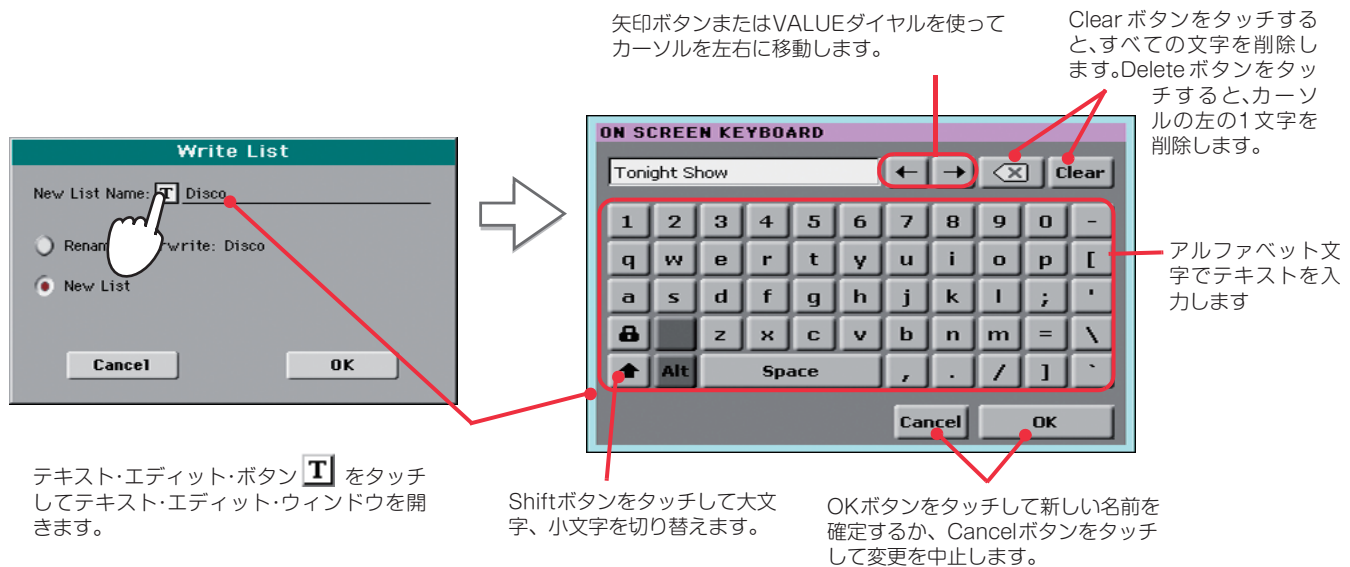
3 Book タブをタッチしてソングブック・ページを開きます。さまざまな並び替え、検索、フィルター条件 (前述参照) を使って、必要なエントリーを選びます。必要なエントリーを選んだら、Add to List ボタンをタッチします。



4 カスタム・リストにすべてのエントリーを追加したら、List Editタブをタッチしてリスト・エディット・ページを開き、さまざまなボタンを使ってリストをエディットします。



5 カスタム・リストが完成したら、画面の Write ボタンをタッチして保存します。必要に応じて、カスタム・リストに新規に名前を付けます。



6 カスタム・リストのエディットが終了したら、ページ・メニューを開き、“Enable List Edit”のチェックを外します。

カスタム・リストを選んで使う

カスタム・リストを作成したら、それを選んで再生することができます。

- 1 Custom Listタブをタッチして、カスタム・リスト・ページを選択します。
- 2 Listポップアップ・メニューを使って、カスタム・リストを選択します。



再生中のエントリーです。他のものを選択するときは、選択するエントリーを反転表示させ、画面のSelectボタンをタッチします。

Selectボタンをタッチして反転表示のエントリーを選択確定します(自動的に選ばれているものと違うものを再生する場合)。

このListポップアップ・メニューを使ってカスタム・リストを選択します。

Nextボタンをタッチして、リスト上の次のエントリーを選択します(この機能は、パネルのアサインابل・スイッチキーに割り当てることができます)。

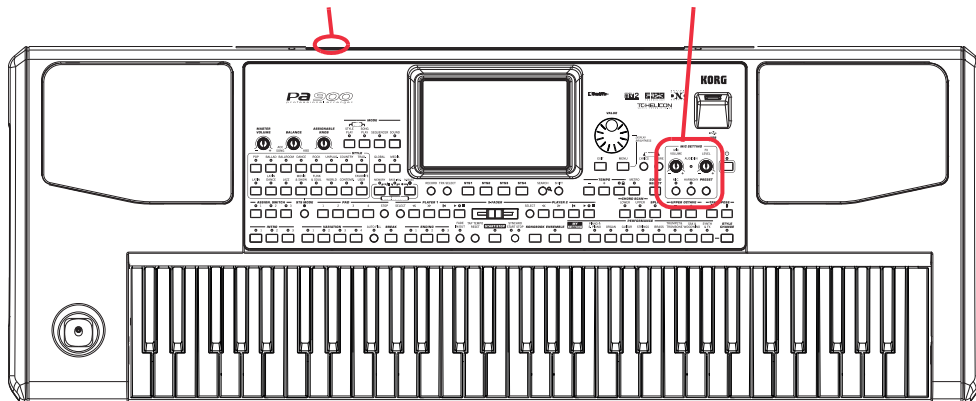
- 3 リストからエントリーを選択し(反転表示します)、画面のSelectボタンをタッチして選択を確定させます(この時、選択したエントリーが緑色に変化します)。次にPLAYキーを押すと選択したエントリーが再生されます。

マイクを使って歌う

Pa900は、ダイナミック・マイクに対応した高品質のマイク入力部を装備しています。また、TC Heliconが開発したパワフルなデジタル・ボイス・プロセッサを内蔵し、3声のハーモニーなど様々なエフェクトを作ることができます。

AUDIO IN LEFT端子(マイク)

MIC SETTING (マイク・コントロール)



マイクを接続する

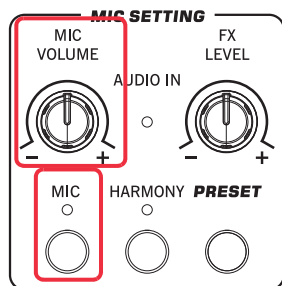
Pa900の演奏にボーカルをのせてプレイするには、まずダイナミック・マイクをPa900のAUDIO IN LEFT端子に接続します(この端子にはボイス・プロセッサが内部的に接続されています)。

- 1 GLOBALキーを押し、画面上のAudio & Videoボタンをタッチします。次にAudio InタブをタッチしてAudio Inページを開きます。

この時、“Input Routing”パラメーターが「Left In to Voice Processor」に設定されていることを確認します。



- 2 EXITキーを押してメイン画面に戻ります。
- 3 パネル上にあるMICキーで押してLEDを消灯させマイク入力をオフにし、MIC VOLUMEノブを左いっぱいに戻し切ります。

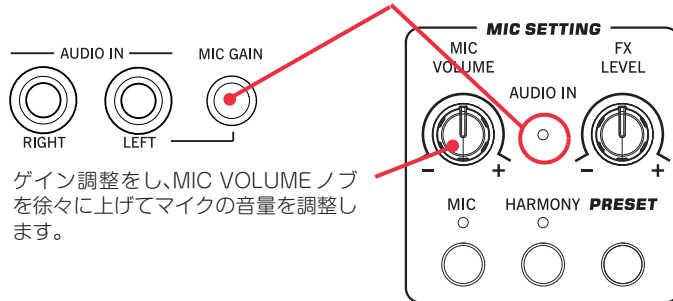


Note : マイクのレベルを低めに保つことで、マイクのハウリング(フィードバック)を防ぐことができます。このハウリングはPa900からの音をマイクが拾ってしまい、Pa900のオーディオ回路に入ってしまうことによって起こります。

4 マイクを接続します。

5 MICキーを押してLEDを点灯させマイク入力をオンにします。そしてMIC VOLUMEノブを少しずつ上げていきます。マイクに向かって歌いながら、レベルが適正になるまでMIC GAINノブで調整します。

マイクの入力レベルはLEFTオーディオ入力端子の隣にあるMIC GAINノブで調整します。マイクに向かって歌いながらパネル上のAUDIO IN LEDの表示を確認します。この表示がグリーンに点灯するように、またマイクに向かって歌ったときに声が歪んでいないように入力レベル調整をします。この表示がオレンジに点灯することが多い場合は、入力レベルを下げてください。AUDIO IN LED自体があまり点灯しない場合は入力レベルが低すぎる状態です。入力レベルを上げてください。



ゲイン調整をし、MIC VOLUME ノブを徐々に上げてマイクの音量を調整します。

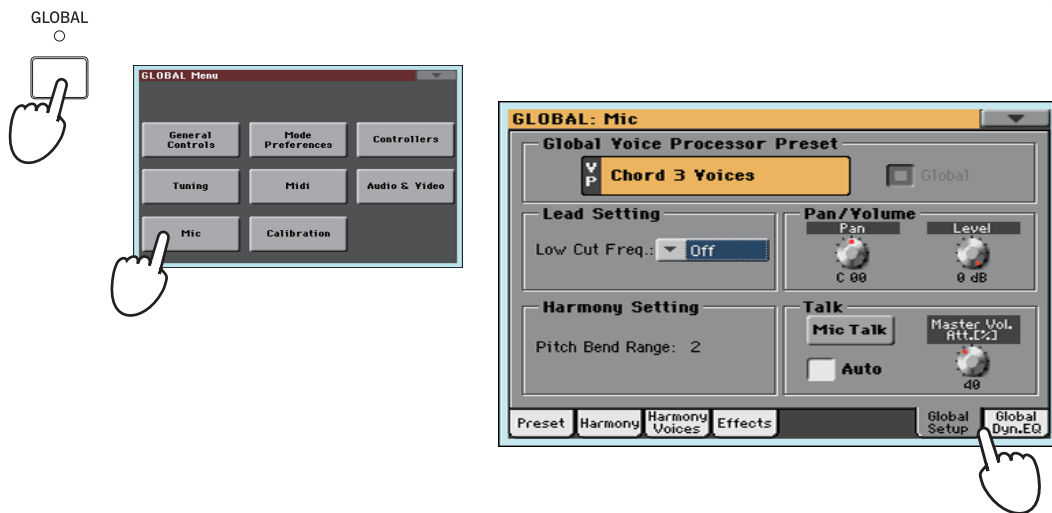
6 マイク入力レベルの調整が完了したら、MIC VOLUMEノブでマイクの音量とPa900の演奏のバランスを調整します。

ボカルのトーンを設定する

マイク入力には、イコライザーやコンプレッサー、ゲートを使用してボカルのトーンを調整したり、音量変化を一定に保つようにすることができます。これらを使用することで、ボカルが劇的に上手くなるということはありませんが、ライブなどの状況で起こりうる問題を解消できる助けになります。

1 ボカルのトーンが必要以上にコモって聴こえる場合(「ブーミー」な状態ともいいます)は、GlobalモードMic:Global Setupページに入ります。手順は、GLOBALキーを押し、画面上にあるMicボタンをタッチし、Global Setupタブをタッチします。

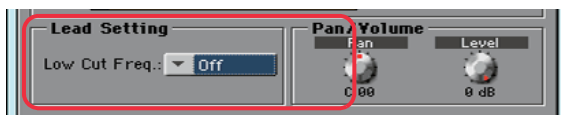
Global Setupページが画面に表示されます。



i ヒント: SHIFTキーを押しながらMICボタンを押すとGlobalモードのMic Setupページにジャンプできます。

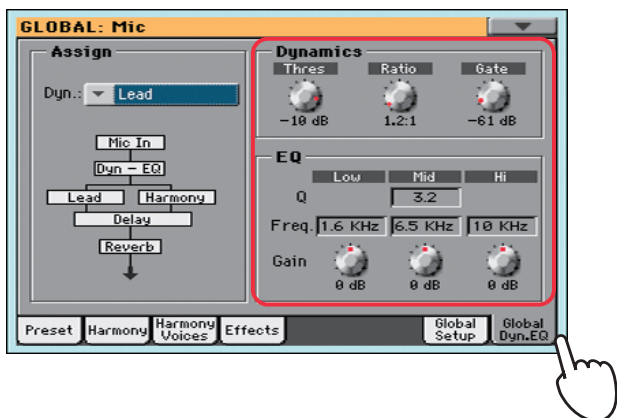
2 Low Cut Freq.”パラメーターで低音域をカットします。

低い周波数からスタートして、マイクの音質が改善するまで徐々に周波数を上げていきます。また、マイクから少し離れて歌うことで音質が改善することもあります。



3 Global Dyn./EQタブをタッチしてボーカルのトーンなどを調整します。

Global Dynamics/EQページが開きます。



4 コンプレッサーとゲートの設定を行います。

コンプレッサーのスレッシュホールド(“Thres”)とレシオ(“Ratio”)を調整することにより、ボーカルの声
がよりハッキリとした音質になります。ゲート(“Gate”)は、マイクから拾われる不要な雑音をカット
したいときに使用します。また、ゲートを使用することによりマイクのハウリングを防ぐこともできま
す。



5 イコライザーの調整をします。

ボーカルの音質そのものは、イコライザーで調整することができます。ハイを上げるとよりブライトな
音質になり、子音の発音も明瞭に聴こえやすくなります。ローを上げると、ボーカル・サウンドのいわば
ボディ部分とも言うべき芯の部分が持ち上がりますが、上げ過ぎるとマイクを口にピッタリと付けて
発声した時のような、こもった声になりますのでご注意ください。ミッドを上げるとより明瞭度の高い
ボーカル・トーンにすることができますが、上げ過ぎると耳障りの悪い音質になりますのでご注意くだ
さい。



i ヒント：
イコライザー (EQ) には、
メイン画面のマイク・パネ
ルからアクセスすることも
できます。

6 EXITキーを押してメイン画面に戻ります。

7 ダイナミクスやイコライザー(EQ)を使うことによりマイクのボリュームが変化することがあります
ので、MIC VOLUMEノブでもう一度マイクのボリュームを調整します。

ボイス・プロセッサのプリセットを選択する

ボイス・プロセッサのプリセットを使用してマイク入力にエフェクトをかけることができます。これらのプリセットはボイス・プロセッサのエフェクトに必要なすべてのセッティングをメモリーしたものです。プリセットはエディットすることもできます。

1 MIC SETTINGセクションにあるPRESETボタンを押し、VP Preset Selectウィンドウからプリセットを選択します。

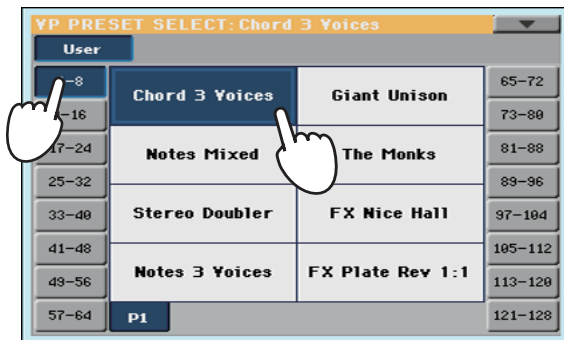
ボイス・プロセッサ・プリセット(VPプリセット)には、様々なボイス・プロセッサ・エフェクトのセッティングがあります。プリセットを選択することにより、様々なエフェクト・サウンドをお楽しみいただけます。

VPプリセットには、Pa900全体で使用するグローバルVPプリセットの他に、パフォーマンスやスタイル、ソングブックのエントリーごとに設定可能な「ローカル」VPプリセットもあります。これらのプリセットを選択すると、即座にボイス・プロセッサの設定がプリセットの内容に切り替わり、ボーカル・マイクに様々なエフェクトを追加します。VPプリセットは、メイン画面のMicタブから選択できます。

PRESETボタンを押すか、またはVPプリセット名をタッチしてVPプリセットを選択します。

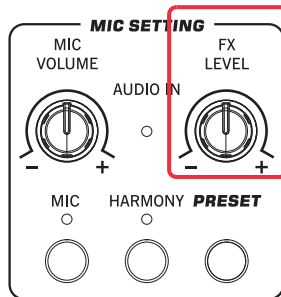


ここにチェックが入っている場合、選択しているVPプリセットがグローバルのVPプリセットであることを表示しています。



2 マイクに向かって歌いながらエフェクト音を確認します。

3 リバーブまたはディレイ・エフェクトの音量は、MIC SETTINGセクションにあるFX LEVELノブで調整できます。



4 別のプリセットを選択し、エフェクト音がどのように変化するかを確かめてみましょう。

スタイルを演奏しながらボーカルにハーモニーを付ける

Pa900では、ボーカル・マイクに自動的に最大で3声までのハーモニーを付けることができます。各VPプリセットにはそれぞれ異なるハーモニーのスタイル(例えば、ボイス数の違いやハーモニーのコントロール元(キーボードやスタイルまたはソング)などの違い)が内蔵されています。

ここでは、Style PlayモードでのVPプリセットの使用方法をご紹介します。

- 1 **STYLE PLAY**キーを押してStyle Playモードに入り、演奏したいスタイルを選択します。
- 2 VPプリセットの「Chord 3 Voice」を選択します。
このVPプリセットは、キーボード上のコード・スキャン・エリアで演奏されたコード情報を使ってハーモニー・パートを生成します(ハーモニー・モードは「Chord」になっています)。
- 3 **HARMONY**キーを押してLEDを点灯させます。ハーモニー機能がオンになります。
- 4 スタイルをスタートします。
- 5 コードを演奏してボイス・プロセッサにハーモニー・パートを生成するためのコード情報を送り、マイクに向かって歌います。
ボーカルにハーモニー・パートがプラスされます。
- 6 スタイルを停止します。
- 7 **HARMONY**キーを押してLEDを消灯させます。ハーモニー機能がオフになります。

i Note: このVPプリセットは、Song Playモードでも使用できます。この場合もStyle Playモードと同様、キーボード上のコード・スキャン・エリアで演奏したコードでボーカルにハーモニーを付けられます。

ソングを演奏しながらボーカルにハーモニーを付ける

ハーモニー・パートを生成するためのノート情報(音程情報)は、ソングのトラックから受け取ることもできます。ここでは、Song PlayモードでのVPプリセットの使用方法をご紹介します。

- 1 **SONG PLAY**キーを押してSong Playモードに入り、演奏したいソングを選択します。
- 2 VPプリセットの「Notes 3 Voices」を選択します。
このプリセットは、スタンダードMIDIファイルのトラック5に入っているMIDIデータからハーモニー・パートを生成するためのノート情報を受け取ります。別のトラックを選択するには、SHIFTキーを押しながら**HARMONY**キーを押してハーモニー・ページを開き、「Song Control」パラメーターで別のトラックを選択します。
- 3 **HARMONY**キーを押してLEDを点灯させます。ハーモニー機能がオンになります。
- 4 ソングをスタートさせます。
- 5 ソングに合わせて歌います。この時、ボイス・プロセッサはソングのトラックに入っているノート情報を基にハーモニー・パートを生成します。
- 6 ソングを停止させます。
- 7 **HARMONY**キーを押してLEDを消灯させます。ハーモニー機能がオフになります。

i Note: このプリセットはStyle Playモードでも使用できます。この場合、ハーモニー・パートを生成するためのノート情報は、キーボードの全域から指定できます。

ボーカルとエフェクト、トラックの音量バランスを調整する

ボイス・プロセッサのエフェクト設定が完了したら、次はボーカルとボーカル・エフェクト、そしてスタイルやソングの音量バランスを調整します。

- 1 必要に応じて、スタイルまたはソングをスタートさせます。
- 2 MIC VOLUMEノブでボーカルの最終的な音量を調整します。
MIC VOLUMEノブの設定は保存されませんので、スタイルやパフォーマンス、ソングやボイス・プロセッサのセッティングを切り替えてもそのままの設定になります。
- 3 ハーモニー機能がオンのときは、ハーモニー・ボイスの音量をマイク・パネルのメイン画面にある“Harmony Level”パラメーターで調整します(デフォルト設定では、このパラメーターはAssignableノブにアサインされています)。



- 4 ボイス・エフェクトの音量レベルをFX LEVELノブで調整します。

トーク機能を使う

ライブでは、客席に向かって話をしたりすることがあります。トーク機能を使うと、バックの音楽の音量が小さくなるので、声がよく伝わるようになります。

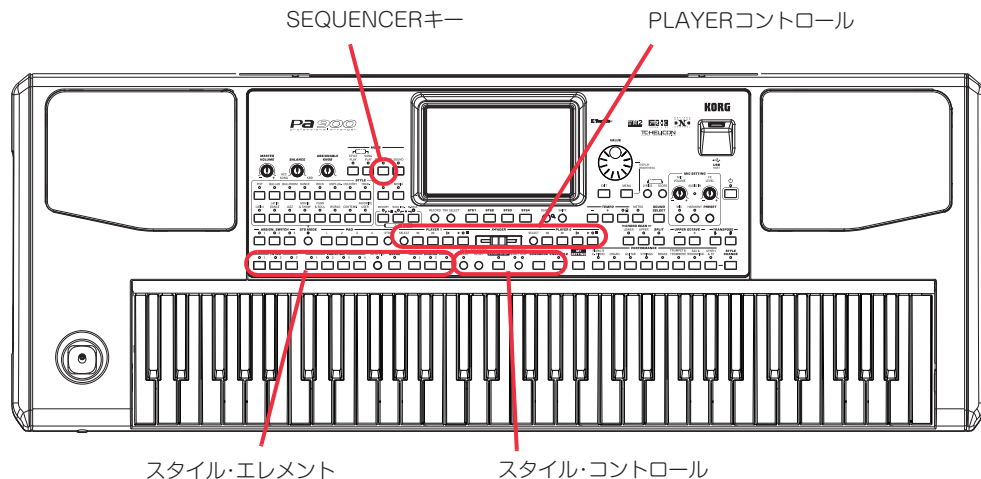
- 1 Style Playモード、またはSong Playモードのメイン・ページで、Micタブをタッチしてボイス・プロセッサの設定を表示します。
- 2 再生中に、Talkボタンをタッチしてトーク機能をオンにします。



- 3 マイクに向かって歌ったり話したりします。
バックの音楽が小さくなって、声が大きく聞こえます。
- 4 Talkボタンをタッチしてトーク機能をオフにします。
バックの音楽は元の音量に戻ります。

新しいソングを録音する (スタンダード MIDI ファイル)

Pa900では、いろいろな方法でソングを録音することができます。最も簡単な方法は、スタイル・プレイを使って、アレンジャー機能でアカンパニメント・トラックを再生しながら、鍵盤の演奏をリアルタイムに録音する方法です。



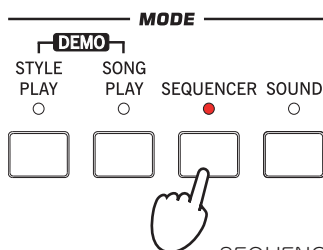
スタイルやサウンドの準備をする

Recordモードに入る前に、録音に使用するスタイルやサウンドの準備を事前に行っておくことをお勧めします。

- 1 録音したいスタイルを選択します。
- 2 パフォーマンスまたはSTSを選択して録音に使用するサウンドを準備します。
これで準備完了です。Recordモードに入る準備が整いました。

Backing Sequence(Quick Record)モードに入る

- 1 SEQUENCERキーを押して、Sequencerモードに切り替えます。



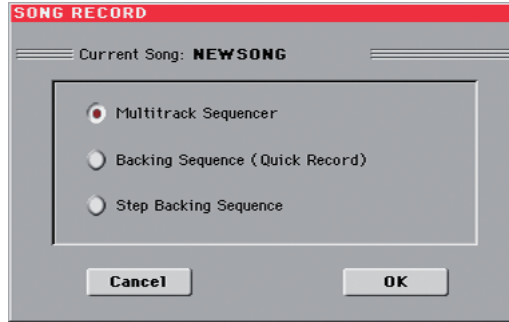
SEQUENCER キーを押すと、Sequencerモードのメイン・ページを表示します。



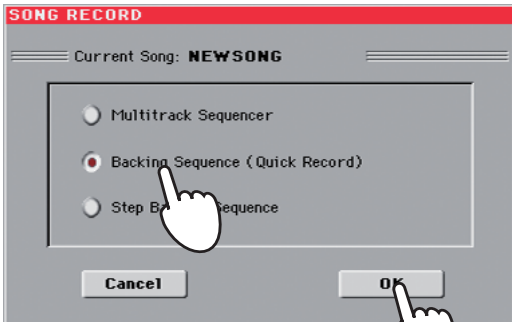
2 RECORDキーを押して、Song Recordモードのダイアログ・ボックスを表示します。



RECORDキーを押して、
 Song Recordモードのダイア
 ログ・ボックスを表示します。



3 “Backing Sequence(Quick Record)”を選択し、OKボタンをタッチしてBacking Sequence Recordモードに入ります。



“Backing Sequence(Quick
 Record)”を選択すると、バック
 キング・シーケンス録音ページ
 を表示します。

録音パラメーターの設定

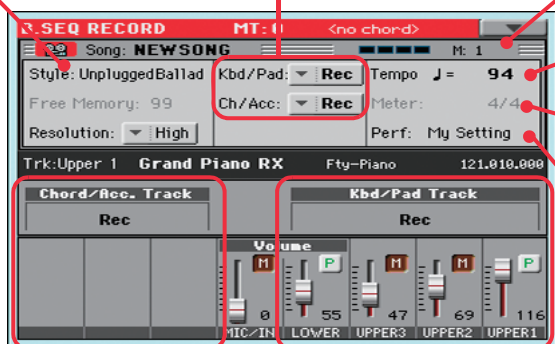
Backing Sequence Recordモードでは、モードに入る直前に使用していたスタイルやサウンドが選択されていて、すべてのトラックの録音準備ができています。スタイル・プレイと同じように演奏すれば、その演奏を録音できます。必要に応じて設定してください。

- 必要に応じて、画面のエディット可能なパラメーターを調整します。

Styleパラメーター(またはSTYLEキー)をタッチしてスタイル選択ウィンドウを開き、異なるスタイルを選択します。

トラックの状態。
Rec: 録音準備完了
Play: 録音済み、再生可能
Mute: 消音

小節カウンター。マイナスの数字(-1)はプリ・カウントで、この後に録音が始まります。



変更可能なスタイルのテンポ

スタイルのオリジナルの拍子(この録音では変更不可)

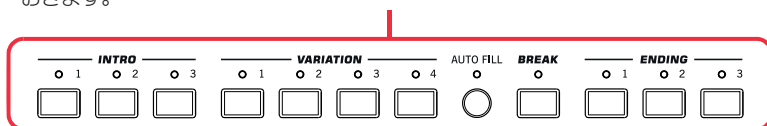
Perf/STSパラメーターをタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを開き、異なるパフォーマンスを選択します(40ページ参照)。別の方法として、PERFORMANCEキーまたはSTSキーを使用することもできます。

グループ化されたトラック。クイック録音中は、個別のソング・トラックを選択できません。録音の簡素化のために、Kbd/Pad (キーボード/パッド) と Chord/Acc. (コード/アカンパニメント) の2つのトラックのみになります。

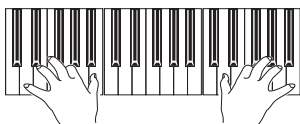
録音開始

- 1 録音を開始する前に、スタイル・エレメントを選択します。

一般的には、はじめにイントロを選択し、イントロを使って開始します。録音の前にイントロ終了後に演奏される最初のバリエーションを、あらかじめ選択しておきます。



- 2 START/STOPキーを押して、録音を開始します。



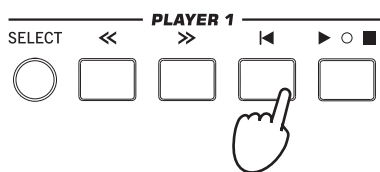
i Note: スタイルを再生しないでソングを開始するときは、PLAYER1セクションの ▶/■ (再生/停止) キーを押します。そして録音を開始し、その後でスタイルを開始させます。スタイルは次の小節から開始します。

- 3 演奏してください。

録音中は、スタイル・エレメント(イントロ、バリエーション、ブレイク、エンディング)を選択できます。START/STOPキーを押してスタイルを停止し、もう一度押してスタイルを再開させることもできます。

Backing Sequence Recordモードでは、SYNCHRO、TAP TEMPO/RESETキー、BALANCE VOLUMEコントロールは無効になるので注意してください。

- 4 ソングの録音が終了したら、PLAYERセクションの ▶/■ (再生/停止)キーを押して、Sequencerモードのメイン・ページに戻ります。



再生/停止キーを押すと、Sequencerモードのメイン・ページを表示します。



- 5 Sequencerモードのメイン・ページで、PLAYERセクションの ▶/■ (再生/停止)キーを押し、録音されたソングを聴きます。

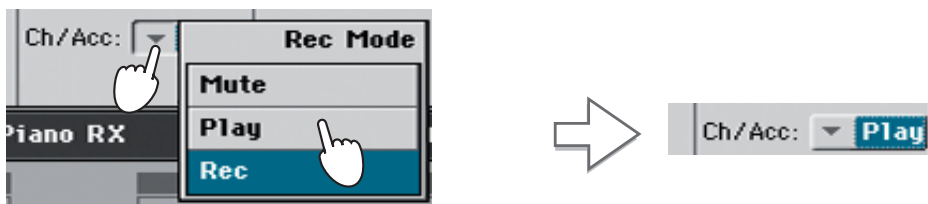
バックিং・シーケンスのソングは、通常のソング(スタンダードMIDIファイルまたは“.MID”フォーマット)に変換されます。これを保存(86ページ)してから、Song Playモードで改めて読み込んだり、外部シーケンサーで再生することもできます。

- 6 ソングをエディットするときは、パネルのMENUキーを押してEditモードに入ります。

2度目の録音をする(オーバーダビング)

録音をした結果、さらに追加のグルーピングされたトラックを録りたかったり、あるいはミスをしたトラックを差し替えたいと思われることがあるかも知れません。そんな場合、コード情報とスタイル・エレメントの切り替えを最初のテイクとして録音し、その後にキーボード・トラックやパッドの演奏を録音するのが良いかも知れません。

- 1 RECORDキーを押して、再度録音します。Song Recordモードのダイアログ・ボックスが表示されたら、“Backing Sequence(Quick Record)”を選択し、OKボタンをタッチしてBacking Sequence Recordモードに入ります。
- 2 トラックのどちらかが片方に録音する場合は、録音しないトラックの“Rec Mode”をPlayに設定します。



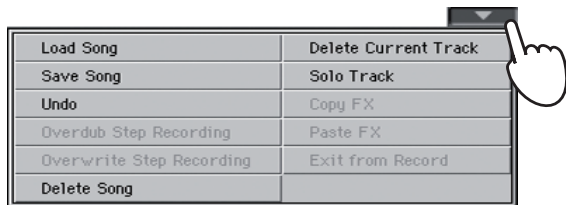
- 3 録音の手順を繰り返し、PLAYER1セクションの ▶/■ (再生/停止)キーを押して録音を停止し、Sequencerモードのメイン・ページに戻ります。
- 4 Sequencerモードのメイン・ページで、PLAYER1セクションの ▶/■ (再生/停止)キーを押し、録音されたソングを聴きます。

バックিং・シーケンスのソングは、再度、通常のソング形式(スタンダードMIDIファイル)に変換されます。

ソングを保存する

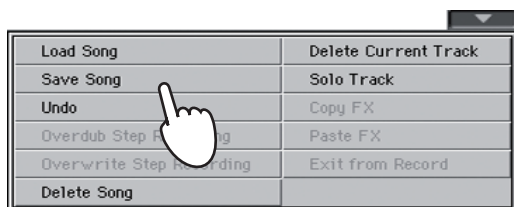
ソングを録音したら、Pa900をオフにして消えてしまわないように保存しましょう。

- 1 **Sequencer モードのメイン・ページで、ページ・メニュー・ボタンをタッチしてページ・メニューを開きます。**



- 2 **メニューから“Save song”を選んで、ソング保存ウィンドウを表示します。**

この画面は MEDIA モードの Save ページとよく似ていますが、このページではソング・ファイルのみが表示されます。



メニューから“Save song”を選んで、ソング保存ウィンドウを表示します。



- 3 **ソングを保存するデバイスとフォルダを選択します。**

ソングを選択 (反転表示) している場合、ソングの名前を変更しないで保存すると、そのソングに新しいソングを上書きします。ソングを選択していない場合、ソングを保存すると、デバイス上に新規のソング・ファイルを作ります。選択されたソングを解除するときは、ソング・リストの他の部分をタッチするか、同じ保存先デバイスを再度選択します。



スクロール・バーを使ってリスト内のすべてのソングを閲覧します。SHIFT キーを押しながら、上下のスクロール・アロー (▲、▼) をタッチすると、次か前のアルファベットがリストの先頭になります。VALUE ダイヤルを使って、ソングを閲覧することができます。

Save ボタンをタッチし、ソングを現在のフォルダに保存します。

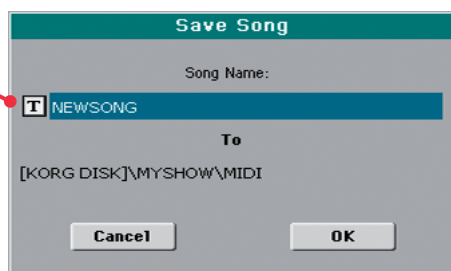
Deviceポップアップ・メニューを使って、デバイスを選択します。

Open、Close ボタンを使って、フォルダ内を閲覧できます。

EXIT
 ソングを保存しないで、元のページに戻るときは、EXIT キーを押します。

- 4 **画面の Save ボタンをタッチして、Save Song ダイアログ・ボックスを開きます。**

テキスト・エディット・ボタンをタッチして、ソングの名前をエディットします。



- 5 **画面の OK ボタンをタッチして保存します。Cancel ボタンをタッチしたときは保存の操作を中止します。**

新しいソングを録音する (MP3 ファイル)

Pa900での演奏をMP3ファイルとして録音することができます。この時、次のことにご注意ください:

- キーボードでの演奏やスタイル、プレイヤーで演奏したスタンダードMIDIファイルのすべてを録音できます。
- AUDIO IN端子から入力されたオーディオ信号もすべて録音できます (“Mic In to Voice Processor” オプションを選択した場合のマイク入力、“Audio In to Direct Out” オプションを選択した場合の左右のライン入力も含まれます。詳しくはユーザー・マニュアル263ページの「Audio & Video: Audio In」を参照してください)。また、ボイス・プロセッサで生成されたハーモニー・パートも録音できます。
- Pa900にロードしたMP3ファイルをMP3ファイルに録音することはできません。また、MP3ファイルの再生中にはMP3での録音をすることはできません。

i Note: Sequencer、MediaモードからはMP3 Recordに入ることはできません。

録音をした後のMP3ファイルは、Pa900のプレイヤーで再生できます。

録音

1 SHIFTキーを押しながらRECORDキーを押すと、MP3 Recordモードに入ります。

この時、MP3 Recordダイアログが画面に表示されます。



録音を開始していない場合、“Status”の欄は「Idle」と表示されます。

2 “Quality”のポップアップ・メニューを開き、録音するMP3の音質を設定します。

高音質に設定するほど、録音後のMP3ファイルの容量が大きくなります。

3 “Device”パラメーターで、録音されるMP3ファイルを一時的に保管しておく場所を設定します。

ここでの設定は、最終的にMP3ファイルを保存する場所を決めるものではなく、録音終了後に別の場所を指定することもできます。但し、ここで設定する際に、“Free space”パラメーターでMP3ファイルを保管する場所に十分な容量があるかどうかをご確認ください。

デフォルト設定では、録音可能なデバイスを自動的に選択していますが、必要に応じて“Device”のポップアップ・メニューで別のデバイスを選択できます。この時、Pa900の内蔵メモリー以外に、USBポートに録音可能なデバイスを接続している場合は、そのデバイスも選択できます。

i Note: MP3ファイルの音質設定時に低いクオリティを選択すると完成後のMP3ファイルの音質もあまり良くないものになります。録音後にMP3ファイルのクオリティを変更することはできませんのでご注意ください。

4 準備が完了したら、画面に表示されているRecボタンをタッチして録音を開始します。

Recボタンをタッチすると、ボタンの表示がStopボタンに変わりますので、録音を終えたらStopボタンをタッチします。また、録音が始まると、“Status”の表示が「Recording」になります。



5 演奏を始めます。

キーボードでの演奏やスタイル、ソングの演奏だけでなく、Pa900に接続したマイクから入力されたボーカルなども録音できます。言い換えれば、演奏のすべてを録音することができます。

6 EXITキーを押すと、画面からMP3 Recordダイアログが消え、録音を停止させずにStyle PlayやSong Playページに移動することができます。

7 再びダイアログを表示させて、ファイル・サイズの確認や録音を停止させるには、SHIFT キーを押しながらRECキーを押します。

録音を停止させずにEXITキーを押してダイアログの表示を消した場合は、画面に赤いレコーディング・アイコンが点滅表示されます。



MP3 Recordダイアログでは、録音中のMP3ファイルの長さやファイル容量、録音可能な残り時間が表示されます。なお、最大録音可能時間は、選択したデバイスによって変わります。

8 画面にあるStopボタンをタッチして録音を停止させます。

Stopボタンをタッチすると、録音が停止し、次のようなダイアログが表示されます。

A screenshot of the 'MP3 Record' dialog box. The title bar is red and says 'MP3 Record'. The main area is grey. It has a 'Name:' label followed by a text input field containing 'NEWSONG'. Below that is a 'Path: HD: [KHD_USER]' label followed by a 'Browse' button. At the bottom are 'Cancel' and 'OK' buttons.

9 **I** (テキスト・エディット) ボタンをタッチして、録音したMP3ファイルに名前を付けます。

10 Browseボタンをタッチして、録音したMP3ファイルを保存する場所を指定します。

11 SaveボタンをタッチしてMP3ファイルを保存します。

保存したらMP3ファイルは他のソングと同様にSong Playモードで再生することができます。

また、保存したMP3ファイルは、USBメモリーなどにコピーして、コンピューターに移動させることもできます。

ファイルとミュージカル・リソースの検索

Pa900ではファイルやミュージカル・リソースの検索をすることができます。

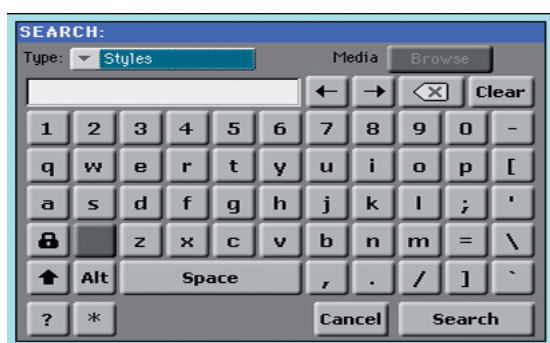
検索機能の使い方

各モードで検索機能を使うことによって、様々なタイプのデータを検索することができます。例えば、Mediaモードではファイルのみを検索でき、Style PlayモードやSong Playモードではスタイルやソング、歌詞などを検索できます。

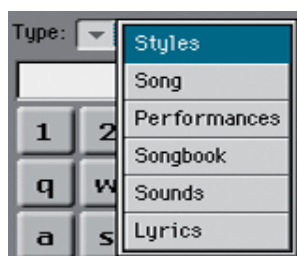
また、表示しているページによっては、検索する対象がないために検索機能が使用できないページもあります(例えば、Globalモードの各ページなど)。

検索機能の手順は、次のとおりです。

- 1 パネルにあるSEARCHキーを押して検索画面を表示します。



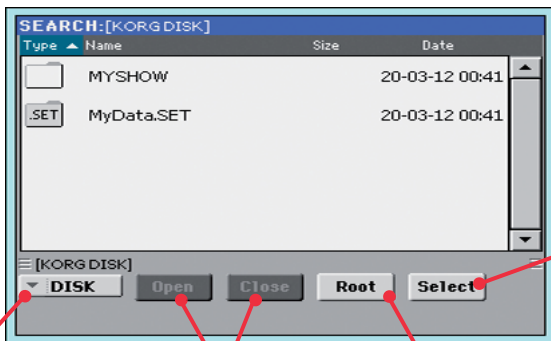
- 2 必要に応じて、Typeのポップアップ・メニューをタッチし、検索したいデータのタイプを選択します。



ファイルやソング、歌詞を検索する場合は、Browseボタンが使用でき、メディア内のファイルを検索できます。



3 メディア内のファイルを検索する場合は、Browseボタンをタッチして、メディア画面を表示します。



あなたが探しているファイルを含むフォルダが見つかったら、そのフォルダをタッチし、Selectボタンをタッチして、メディア画面を閉じます。選択したフォルダの名前が検索画面のタイトル・ウィンドウに表示されます。

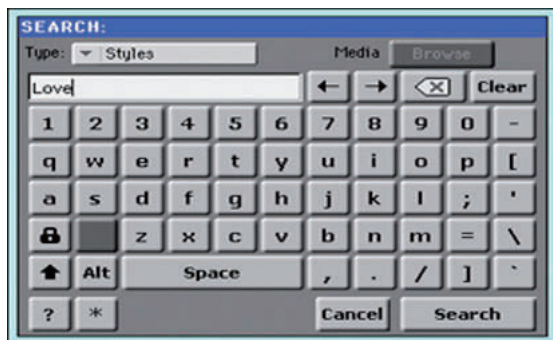
デバイス・ポップアップ・メニューを使って、デバイスを選択します。

Open、Closeボタンを使って、フォルダ内を閲覧できます。

ディレクトリを見失った場合は、“Root” ボタンをタッチしてデバイスのルートに移動します。

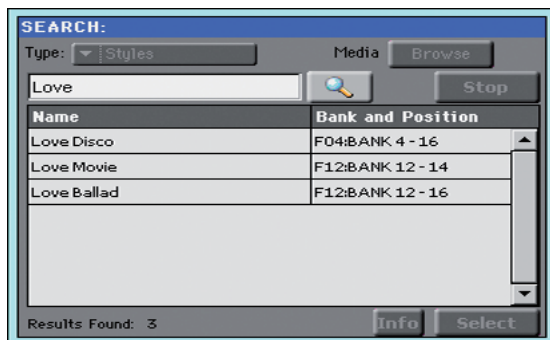
4 検索ワードを入力します。

検索ワードは大文字、小文字の区別は不要です（「LOVE」も「Love」も「love」も検索上は同一です）。



5 検索ワードを入力し終わったら、Searchボタンをタッチします。

検索ワードに該当したファイルがリスト表示されます。



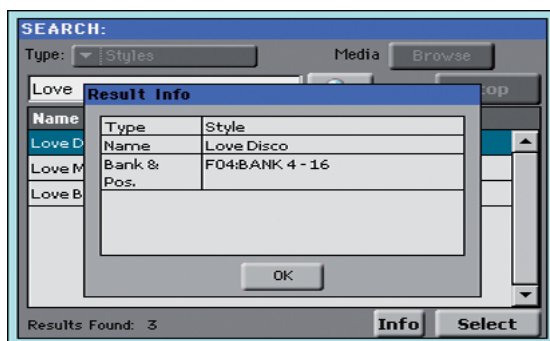
i Note: 1度に検索できる項目は1つだけです。現在の検索が完了するのを待つか、STOPボタンをタッチして検索を停止してから、新たな検索を行ってください。

Searchボタンを押すと、Searchボタンの名前がStopに変わります。必要なときに、このボタンをタッチして検索を停止します。ボタンの名前が“Search”に戻ります。新しい検索を実行するまで検出されたすべてのファイルは、表示のままになります。


検索が完了するのに必要な時間は、デバイスのサイズやファイルの数によります。

i ヒント: 画面のCancelボタンやパネルのEXITキーを押してこの画面から抜けて、他の操作を行うことができます。検索はバックグラウンドで継続されます。

- 6 リスト表示されたアイテムをタッチして選択し、Info ボタンをタッチするとそのアイテムの情報が表示されます。



OKボタンを押すとInfoダイアログが閉じます。

- 7 検索機能のメイン・ページに戻って、もう一度検索をしたいときは、サーチ・アイコン  をタッチします。
- 8 または検索の結果、必要なアイテムが見つかったら、その名前をタッチし、Select ボタンをタッチします。
- 9 EXITキー、またはSEARCHキーを押してサーチ機能を終了します。

検索機能の使用上のご注意

ワイルドカード

検索ワードによる検索機能は、完全一致、部分一致の両方の結果を表示します。例えば、検索ワードに「love」と入力した場合、検索結果には「LOVE」や「LoveSong」というように、「love」の文字列を含むものがすべて表示されます。

この時、ワイルドカードとして「?」（単文字）や「*」（文字列）を検索ワードに含めて検索することができます。たとえば、「*love」で検索した場合（「文字列の後ろに「love」が続く語を含むアイテムを検索」という意味です）、「MyLove」はヒットしますが「LoveSong」はヒットしません。同様に「??love」で検索した場合（「2文字の後に「love」が続く語を含むアイテムを検索」という意味です）、「MyLove」はヒットしますが「TrueLove」はヒットしません。

また、スペルが少し似ている言葉を検索する場合、「?」をワイルドカードとして使うことができます。たとえば、「gr?y」で検索した場合、「gray」と「grey」の両方がヒットします。

リコアレンシンス・ガイド

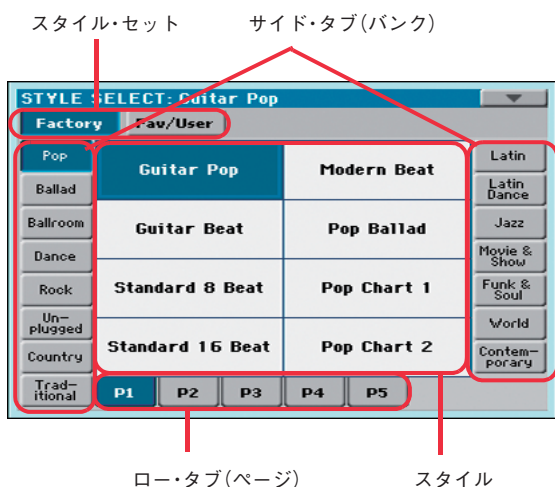
各選択画面の操作方法

サウンド、パフォーマンス、スタイル、ソングなどの選択をするときに、LCD画面にはそれぞれ以下の操作画面が表示されます。

スタイル選択ウィンドウ

スタイル選択ウィンドウは、画面上のスタイル・エリアをタッチするか、本体パネル上のSTYLEセクションにある、いずれかのキーを押すと開きます。

スタイルを選択後、EXITキーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。



Note: Globalモードの“Auto Select”パラメーターの設定(232ページ参照)によっては、いずれか1つのSTYLEキーを押すことで、スタイルをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたスタイルを選択します。

スタイル・セット

スタイル・セットには次の3種類があります。Factoryは本機の工場出荷時に内蔵されているファクトリー・スタイル、Fav/Userには2種類あり、FavはFavoriteの略で、いわゆる「お気に入り」スタイルで、エディットしたスタイルに自由に名前を付けて保存できるスタイル、Userはエディットして保存できるスタイルですが、名前は固定(変更できません)のスタイルです。

サイド・タブ(バンク)

スタイル選択ウィンドウには、バンクを選択するサイド・タブがあります。Favスタイルのタブはリネームができます(120ページの「フェイバリット・バンクの名前変更」参照)。

ロー・タブ(ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブをタッチして選択します。

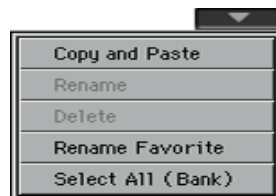
スタイル

画面のスタイル表示部分をタッチ(反転表示)してスタイルを選びます。“Display Hold”パラメーターがオンになっていない場合を除いて、スタイルを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

スタイルの演奏中に別のスタイルをスタイル選択ウィンドウで選択すると、新しく選択したスタイル名が点滅します。これは、「次の小節から新しく選択したスタイルを演奏します」という意味です。

スタイル選択ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチしてメニューを開き、コマンドを選択します。コマンドを選択せずにメニューを閉じるには、コマンド以外の画面上をタッチします。



Copy and Paste (コピー&ペースト)

このコマンドは選択したスタイルをコピーし、別の場所にペースト(貼り付ける)をします。

1. コピーするスタイルを選択します。複数のスタイルを選択したいときは、SHIFTキーを押しながらコピーしたいスタイルをタッチします。

Hint: 選択したスタイルから選択を解除したいものがあるときは、SHIFTキーを押したままの状態解除したいものをタッチします。SHIFTキーを押さずに1つのスタイルをタッチすると、選択されているすべてのスタイルが解除されます。

2. ページ・メニューを開き、Copy and Pasteコマンドを選択します。

3. ペーストする場所を選択します。複数のスタイルをコピーしている場合は、最初のスタイルを先頭に連続してペーストされず、もし、コピーしたスタイルに対して、十分な場所がなかった場合は、操作はキャンセルされます。

Warning: ペーストする場所にすでにスタイルが入っている場合、そのスタイルは上書きされます。

Rename (名前の変更)

選択したスタイルの名前を変更するコマンドです。変更できるのは、プロテクトがかかっていないスタイルのみです。

1. 名前を変更したいスタイルを選択します。
2. ページ・メニューを開き、Renameを選択し、バーチャル・キーボードを使って新しい名前を入力します。
3. 入力が済みましたら、OKボタンをタッチします。

Delete (削除)

選択したスタイルを削除する際に、このコマンドを使用します。プロテクトで保護されていない項目のみ削除できます。

1. 削除したいスタイルを選択します。複数の項目を選択する場合は、SHIFTキーを押しながら削除したい項目をタッチします。

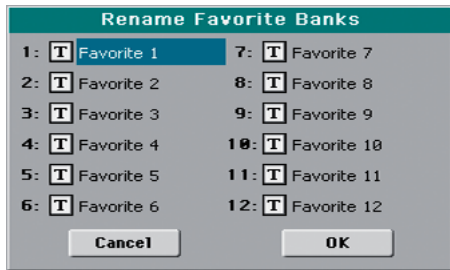
Hint: SHIFTキーを押したままの状態、選択した項目をもう一度タッチすると選択が解除できます。また、SHIFTキーを放した状態で選択した項目の一部にタッチするとすべての選択が解除できます。

2. Deleteコマンドを選択し、削除しても良いかを確認します。

Warning: 削除した項目は、コピーを取っていない限り永遠に復活できませんのでご注意ください。

Rename Favorite (お気に入りバンクの名前の変更)

フェイバリット・バンクの名前を変更するコマンドです。



新しい名前を2行に渡って表示させることもできます。その際には段落記号 (¶) を使用します。例えば、“World Music” を2行に渡って表示させたいときは、“World ¶ Music” と入力します。

なお、スタイル選択ウィンドウのサイド・タブの幅よりも長い単語を入力しないようご注意ください。

1. ページ・メニューを開き、Rename Favoriteコマンドを選択します。
2. バンク名の左にあるテキスト・エディット・アイコン **T** をタッチします。
3. バーチャル・キーボードを使って新しい名前を入力します。
4. 入力が終わったら、OKボタンをタッチします。

Select All (Bank) (セレクト・オール)

このコマンドを選択すると、その時選択していたバンクのすべての項目を選択します。

SHIFTキーを押しながら選択した項目の1つをタッチすると、その項目の選択が解除できます。また、SHIFTキーを放した状態で選択した項目の一部にタッチするとすべての選択が解除できます。

サウンド選択ウィンドウ

サウンド選択ウィンドウは、画面上のサウンド・エリアをタッチするか、パネル上のSOUND SELECTキーを押します。

サウンドを選択後、EXITキーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。

サウンド・セット サイド・タブ(バンク)



ロー・タブ(ページ)

ロー・タブが5ページ以上ある場合は、このボタンをタッチして移動します。

サウンド

サウンド・セット

サウンド・セットには次の4種類があります。Factoryは本機の工場出荷時に内蔵されているファクトリー・サウンド、Legacyはこれま

でのPaシリーズと互換性のあるサウンド、GMはGM2、XG規格に対応したマッピング（音色割り当て）のドラム・キット、Userは新規に作成したサウンドやエディットして保存したサウンドです。

サイド・タブ (バンク)

サウンド・バンクのタブをタッチして選びます。

ロー・タブ (ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブをタッチして選択します。

Previous/Next タブ

画面下部にある左右に向けた矢印のタブがPrevious/Nextタブです。このタブをタッチして画面に表示されていないタブをスクロールして表示させることができます。

サウンド

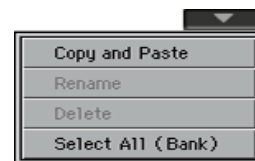
画面のサウンド表示部分をタッチ（反転表示）してサウンドを選びます。“Display Hold” パラメーターがオンになっていない場合を除いて、サウンドを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

Program Change (プログラム・チェンジ)

プログラム・チェンジ・ナンバーです。Globalモードの“Show”パラメーターをオンにすると表示されます（232ページ参照）。

サウンド選択ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチするとページ・メニューが開き、各種コマンドを選択できます。コマンドを選択せずにメニューを閉じたいときは、画面上のメニュー以外の場所をタッチします。



コマンドの機能はスタイル選択ページ・メニューと同様ですが、Deleteコマンドの動作は異なります。

Delete (削除)

選択したサウンドを削除する際にこのコマンドを使用します。

1. 削除したいサウンドを選択します。複数の項目を選択する場合は、SHIFTキーを押しながら削除したい項目をタッチします。Hint: SHIFTキーを押したままの状態、選択した項目をもう一度タッチすると選択が解除できます。また、SHIFTキーを放した状態で選択した項目の一部にタッチするとすべての選択が解除できます。

2. Deleteコマンドを選択し、削除しても良いかを確認します。

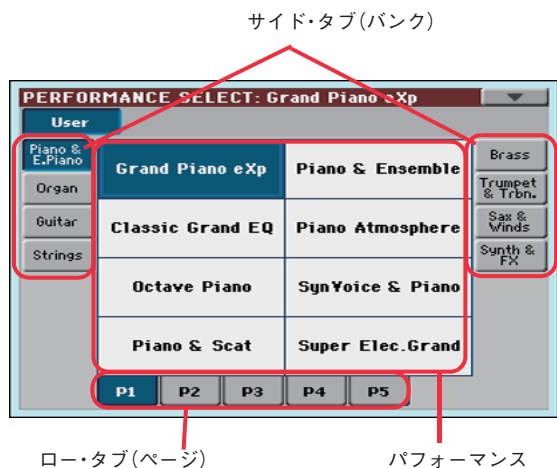
Warning: 削除した項目は、コピーを取っていない限り永遠に復活できませんのでご注意ください。

Note: このコマンドではユーザー・サウンドで使用しているユーザー・エリアのPCMサンプルは削除できません。サウンドに使用していないサンプルまたはマルチサンプルがあることが明らかな状態で、PCM サンプル・メモリーの空き容量を増やしたい場合は、SamplingモードにあるDeleteコマンドの“Not assigned to any Multisample/Drumkit”を使用します（225ページ）。

パフォーマンス選択ウィンドウ

パフォーマンス選択ウィンドウは、画面上的パフォーマンス・エリアをタッチするか、パネル上のPERFORMANCEキーのいずれかを押し開きます。PERFORMANCEキーを押した場合、その時に選択していたバンクの画面が表示されます。

パフォーマンスを選択後、EXITキーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。



Note: Globalモードの“Auto Select”パラメーターの設定（232ページ参照）によっては、いずれか1つのPERFORMANCEキーを押すことで、パフォーマンスをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたパフォーマンスを選択します。

サイド・タブ (バンク)

バンク・セットのバンクのタブをタッチして選びます。各タブは、パネルのPERFORMANCE SELECTキーのうちの1つと一致しています。

ロー・タブ (ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブをタッチして選択します。

現在選んでいるパネルのPERFORMANCEキーを押すことで、同じバンク内のページを選ぶこともできます。これで画面のタブに触れずに、ページを切り替えることができます。

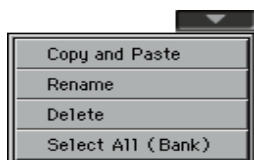
パフォーマンス選択エリア

このエリアに表示されているボタン（パフォーマンス名が表示されています）をタッチしてパフォーマンスを選択します。

“Display Hold”パラメーターがオンになっていない場合を除いて、パフォーマンスを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

パフォーマンス選択ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。

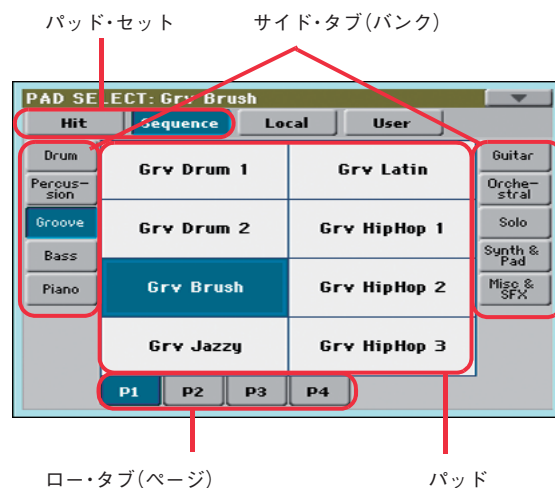


各コマンドの機能はスタイル選択ウィンドウのページ・メニュー・コマンドと同様です。

パッド選択ウィンドウ

画面に表示しているパッド名をタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示されます。

パッドを選択後、EXITキーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。



パッド・セット

パッド・セットを選択します。**Hit**は単音のパッド音で、工場出荷時にプリセットしています。**Sequence**はシーケンスのパッド音で、工場出荷時にプリセットしています。**Local**は工場出荷時のプリセットとほぼ同じですが、あなたの国の音楽に合わせてカスタマイズされています。**User**は単音のパッド音またはシーケンスのパッド音で、ユーザーが作成または変更することができます。

サイド・タブ (バンク)

バンク・セットのバンクのタブをタッチして選びます。

ロー・タブ (ページ)

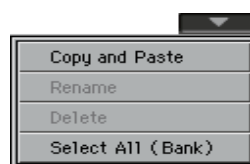
選択したバンクで利用できるページのタブをタッチして選択します。

パッド

画面のパッド表示部分をタッチ（反転表示）してパッドを選びます。“Display Hold”パラメーターがオンになっていない場合を除いて、パッドを選ぶと自動的にウィンドウが閉じます。

パッド選択ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチしてページ・メニューを開き、コマンドを選択します。コマンドを選択せずにメニューを閉じたいときは、メニュー以外の画面上をタッチします。

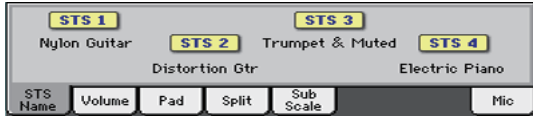


各コマンドの機能は、スタイル選択ウィンドウのページ・メニュー・コマンドと同様です。

STSを選択する

現在選択しているスタイルやソングブックのエントリーにリンクされている4つのSTSから1つを選択するには、パネル上にあるSTSキーを押します。

Style PlayモードかSong Playモードのときは、メイン・ページのSTS Nameタブをタッチして表示します。SongBookモードのときは、STSタブをタッチして表示します。



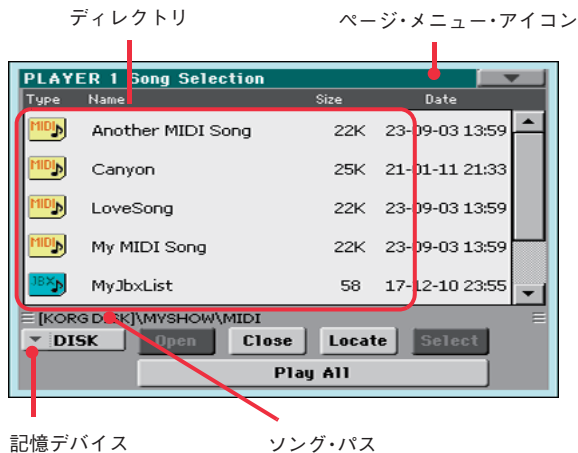
また、STSの名前は歌詞ページやマーカー・ページでも確認することができます。



ソング選択ウィンドウ

画面に表示しているソング名をタッチするか、パネルのPLAYERセクションのSELECTキーのひとつを押すと、ソング選択ウィンドウが表示されます。

ソングを選択後、EXITキーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。

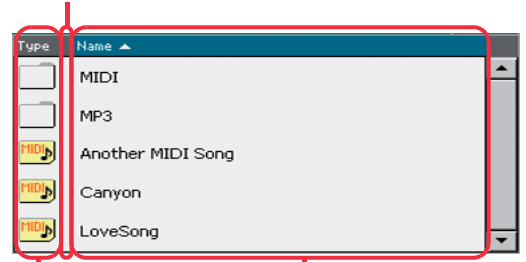


このページを表示しているときは、スタンダードMIDIファイル、Karaokeファイル、またはMP3ファイルを選ぶことができます。

ディレクトリ

選ばれたデバイスの内容のリストです。

ファイル・ステータス



ファイルまたはフォルダのタイプ

ファイル名またはフォルダ名

スクロール・バーを使用するとリストがスクロールします。また、VALUEダイヤルを使用してリストをスクロールさせることもできます。

リストの最上部にNameラベルが表示されている場合、SHIFTキーを押しながらスクロール・バーの上下にある矢印ボタンをタッチすると、表示されているリストの前後のアルファベット順にあるリスト内容を表示させることができます。

リスト上段のラベルの1つを選択することで、並び順の条件を変えることができます。それぞれのラベルをタッチするたびに、リストの表示フォルダが昇順、降順に切り替わります。

リストには、異なるいくつかのタイプのファイル、またはフォルダを表示します。

アイコン・タイプ	ファイル/フォルダ・タイプ
	スタンダード MIDI ファイル (MID)
	karaoke ファイル (KAR)
	MPEG レイヤー 3 (MP3)
	ジュークボックス・ファイル (JBX)
	フォルダ

ファイルまたはフォルダの書き換え、消去の可否は以下のとおりです (ファイルの保護状態を変える方法は、“Protect (ファイル/フォルダの保護)” と “Unprotect (ファイル/フォルダの保護解除)” (272ページ参照) を参照してください)。

アイコン	ファイル/フォルダの状態
	保護 (読み取り専用)
-	保護なし (書き換え、消去可)

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。詳細は98ページの「ソング選択ページ・メニュー」を参照してください。

記憶デバイス

このメニューを使って記憶デバイスを1つ選択します。


デバイス	タイプ
DISK	内蔵メモリー
USB	リア・パネルのUSB Host ポートに接続したデバイス

デバイスの実際の名前（ラベル）は、角括弧（ [] ）の範囲内に表示します。

ソング・パス

この行は、現在のデバイスのファイルやフォルダの所在地（パス）を表示しています。

Open ボタン

選ばれたフォルダを開けます（アイコンがこのように見えるアイテム：）。

Close ボタン

現在のフォルダを閉じ、親（上位）フォルダに戻ります。

Locate ボタン

現在ソングが含まれるフォルダに戻るとき、このボタンをタッチします。これは、長いリストを閲覧しているときや、他のフォルダに移動してしまったときに、すぐに元のフォルダに戻りたいときに役立ちます。

Select ボタン

画面において選択（反転表示）されたソングを確定します。ソングを再生しているときは、この時点で停止して、選択した新しいソングの再生準備状態になります。画面はメイン・ページに戻ります。

Play All ボタン

このボタンをタッチすると、現在のディレクトリに含まれるすべてのスタンダードMIDIファイルとMP3ファイルが、新しいジュークボックス・リストに追加されて、自動的にプレーヤーに割り当てられます。登録されるソングの順番は、現在表示しているリスト順になります。

このジュークボックス・リストは、他のリストと同様に取り扱うことができます（再生/停止キーを使って再生を開始したり、SHIFTキーを押しながら>>（早送り）キーを押して次の曲に移動したり、ジュークボックス・ページでエディットなど）。

Note: ジュークボックス・リストには、最大127曲のソングを含めることができます。フォルダ内のソングがそれ以上ある場合は、先頭から127番目のソングまでを含んだジュークボックス・リストになります。

Hint: 本機の電源をオフにすると、保存していないリストは消去されます。リストを保存するときは、ジュークボックス・ページで“.JBX”ファイルとして保存します。

IDナンバーでソングを選ぶ

デバイスのフォルダ中の各ソング（最高9,999）にはIDナンバーが自動的に割り当てられています。ソング選択ページ・メニューの“Show Song Number（ソング番号の表示）”を選択すると、ソング選択ウィンドウの各ソング名の前に、このIDナンバーを表示します（下図参照）。このIDナンバーを入力して、ソングを選択することができます。これにより、ソングが大量に入っているデバイスの中から目的のソングをスピーディーに選択することができます。

0007: CANYON.MID

ソング選択ウィンドウを表示しているときに、対応するプレーヤー・セクションのSELECTキーを押すと数値入力パッドが表示されます。IDナンバーを入力してソングを選択します。

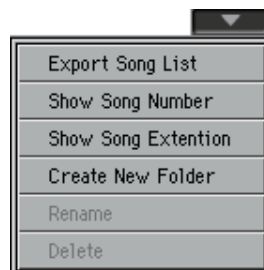
ソング選択ウィンドウ以外のSong Playモードの画面のときは、SELECTIONセクションのSONGキーを続けて2回押すことで数値入力パッドを表示することができます。

Note: 入力したIDナンバーのソングがないときは、“Song not available”（ソングが見つかりません）のメッセージが表示されます。

Note: 9999以上のソングがディレクトリ内にあったとしても、数値入力パッドで選択できるIDナンバーは0001～9999の間です。

ソング選択ページ・メニュー

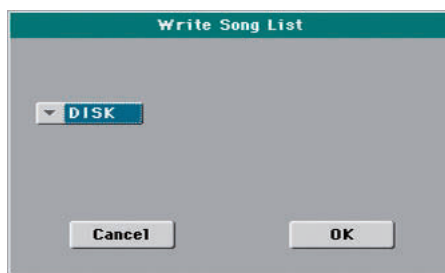
ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Export Song List（ソング・リストの書き出し）

このコマンドを選択すると、現在のリストをテキスト・ファイルとして保存できます。ソング・リストを印刷することで、ソングの名前やIDナンバーなどを確認するリストを作ることができます。

1. ソング選択ウィンドウを表示しているときに、テキスト・ファイルとして保存するソング・リストのフォルダを選びます。
2. ページ・メニューから“Export Song List”を選択します。
3. 表示されたダイアログ・ボックスで、保存先のストレージ・デバイスを選択します。



4. 選択後、OKボタンをタッチして確定します。

Note: テキスト・ファイルのリストに含まれるのは、“*.mid”、“*.kar”、“*.mp3”、“*.jbx”ファイルだけです。フォルダと他のタイプのファイルは含まれません。

テキスト・ファイル名は選ばれたフォルダ名と同じになり、保存されます。例えば、“Nummy”という名前を付けられるフォルダのテキスト・ファイル名は、“Nummy.txt”になります。同じ名前のファイルが既に保存先にある場合は、上書きするかどうかの警告が表示されます。デバイスのルートに含まれるすべての有効なファイルのリストを含んでいるファイルは、“Root.txt”ファイルを生成します。

リストには、各ソング、ファイル名、ファイルの総数に割り当てられるIDナンバーを含みます。

コンピューターでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ(等幅)のフォントを使用してください。

Show Song Number (ソング番号の表示)

各ソングにIDナンバーが確認できる状態でリスト表示させるときは、このコマンドにチェックを付けてください。

Show Song Extension (ソング拡張子の表示)

各ソングにファイル拡張子(“.mid”、“.kar”、“.jbx”、“.mp3”)を付加させて、リスト表示させるときは、このコマンドにチェックを付けてください。

Create New Folder (新規フォルダ作成)

現在のソングと同じ階層に新しいフォルダを作成します。

Note: このコマンドで“.SET”フォルダを作成することはできません。“SET”フォルダを作成するときは、保存操作が必要で、いずれかの保存ページでNew SET ボタンを使って作成します。

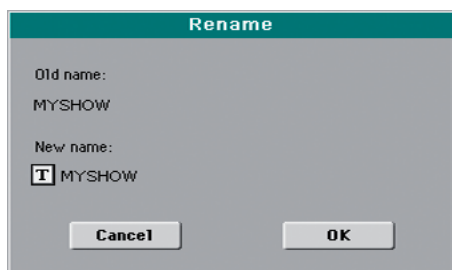


I (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OK ボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Rename (名前の変更)

既存のファイルまたはフォルダの名前を変えます。

ファイルやフォルダがリストの中で選択された場合にだけ、実行可能です。



I (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力後、テキストを確認したら、テキスト・エディット・ウィンドウを閉じるためにOK ボタンをタッチします。

Note: ファイルや“.SET”フォルダの3文字の拡張子は、ファイルやフォルダのタイプを識別するものであるため、変更することはできません。

Delete

選ばれたファイルまたはフォルダを削除します。

ファイルやフォルダがリストの中で選択された場合にだけ実行可能です。

Style Play モード

Pa900は電源をオンにすると、Style Playモードで起動します。このモードでは、鍵盤で4つのキーボード・トラック(アッパー1、2、3、ロワー)や4つのパッド・トラックを演奏しながら、スタイル(自動伴奏)も一緒に演奏することができます。パフォーマンスやSTSを選ぶと、異なるサウンドとエフェクトを瞬時に切り替えることができます。

4つのパッドを押すと、スタイルにテンポ同期した単発のサウンドやパターンが演奏されます。

また、特定の曲に適したスタイルを自動的に選択することができるソングブックを使用することができます。

スタート・アップ・セッティング

Pa900は電源オン時、「My Setting」パフォーマンスが自動的に呼び出されます。電源をオンにして、すぐに演奏で使用したいパフォーマンス設定を、この「My Setting」に保存することをおすすめします。

1. 本機の電源オン時に自動的に選択されるようにしたいサウンド、エフェクト、その他の設定を選択します。
2. MY SETTING キーを約1秒間押し続けたままにし、ディスプレイにWrite Startup Settingsウィンドウが表示されたら、手をキーから離します。
3. Write Startup SettingsウィンドウのOKボタンをタッチします。

Note: 異なったパフォーマンス、STS、およびスタイルを選ぶのに、いくつかの設定を変更したくない場合は、それらの設定をロックして、変更を避けてください (233 ページの「General Controls: Lock」参照)。

スタイル、バリエーション、パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性

スタイル、バリエーション、パフォーマンス、シングル・タッチ・セッティングは多くの方法でリンクしています。

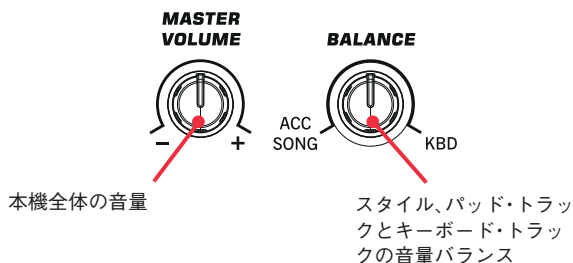
- STS MODE の LED が点灯または点滅している場合、スタイルを選択するとキーボード・トラックの内容も切り替わります (STS1 が自動的に選択されます)。この時、パフォーマンスのセッティングに関係なく STS が優先的に選択されます。
- STS MODE の LED が点滅している場合、バリエーションを選択するとそれに対応する STS が選択されます。
- STYLE CHANGE LED 点灯している場合、選択したパフォーマンスに記憶されたスタイルも選ばれます。
- 現在のトラックの設定は、選択したコマンドに応じて、パフォーマンス、STS、またはスタイル設定のいずれかに保存することができます。

スタイルとパッドについて

各スタイルには4つのパッドの内容も含まれます。スタイルを選択すると、4つのパッドの内容が各PADキーに割り当てられます。パッドのテンポはスタイルのテンポと同期して演奏されます。

マスター・ボリュームとバランス・ノブ

MASTER VOLUME ノブで本機の全体的な音量を設定します。BALANCE ノブは、スタイルの伴奏(アカンパニメント)トラック、パッド・トラックの音量とキーボード・トラックの音量のバランスを取るときに使用します。



Note: BALANCE ノブも音量のコントロールとして動作することもできます (238 ページの「BALANCE ノブ」参照)。

ファクトリー、フェイバリット、ユーザー・スタイル

スタイルには次の3種類のバンクがあります：

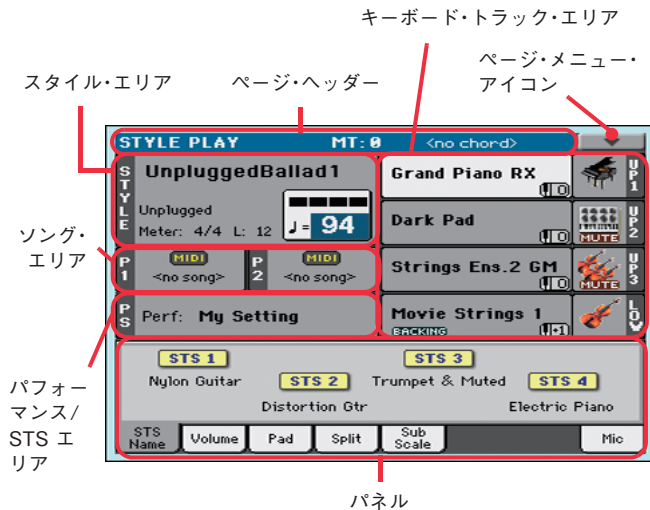
- ファクトリー・スタイル・バンクは、本機の工場出荷時のスタイルが保存されているバンクです。このスタイルは、通常エディットできません(プロテクトを解除するとエディット可能になります。237 ページの「Factory Style and Pad Protect」参照)。
- フェイバリット・スタイル(お気に入りスタイル)バンクは、外部デバイスからロードしたスタイルや、新規作成または Style Record モードでエディットしたスタイルを保存しておくバンクです。バンク名はスタイル選択ウィンドウで自由に変更できます。また、ファクトリー・スタイルでカバーされていない音楽ジャンル名をつけるという利用法もあります。このバンクの管理方法については、120 ページの「フェイバリット・バンク」を参照してください。
- ユーザー・スタイル・バンクは、フェイバリット・バンクと同様、外部デバイスからロードしたスタイルや、新規作成またはエディットしたスタイルを保存しておくバンクです。このバンクは、完成して最終的なバンクに保存する前の状態のスタイルを「一時保管」しておくという使い方に適しています。なお、スタイルの新規作成やエディット方法については、121 ページの「Style/Pad Record モード」を参照してください。

メイン・ページ

電源をオンにすると、最初にこの画面が表示されます。

他のモード画面のときは、STYLE PLAYキーを押して、このページに入ります。

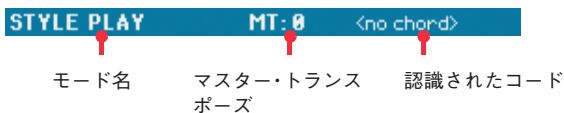
スタイル・プレイ・エディット・ページからこのページに戻るときは、EXITキーを押してください。



個々のトラックの詳細はVolumeタブをタッチすると表示されます。また、TRACK SELECTキーを押すと通常表示(ノーマル・ビュー: キーボード・トラック、スタイル・トラックのグループ表示)とスタイル表示(スタイル・ビュー: 個々のスタイル・トラック表示)を切り替えることができます。(103ページの「ボリューム・パネル」参照)

ページ・ヘッダー

この部分には、現在のモード、マスター・トランスポーズと認識されたコードを表示します。



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネル上のTRANSPOSEキーで変更することができます。

Note: 異なるパフォーマンスやスタイルを選ぶと、マスター・トランスポーズが自動的に変わる場合があります。また、コルグ Pa シリーズで作ったスタンダード MIDI ファイルをロード、あるいは再生すると、自動的に変わる場合があります。

Note: 自動的にマスター・トランスポーズが変更されないように、工場出荷時はトランスポーズ設定をロックしています。ロックを外す場合は、マスター・トランスポーズのロック・パラメーターの設定を変更し (233ページの「General Controls: Lock」参照)。

認識されたコード

鍵盤で和音を弾いたときに、自動認識されたコード名を表示します。コードの省略マークを表示していない場合は、CHORD SCANセクションのLEDが点灯しているかどうかを確認してください。

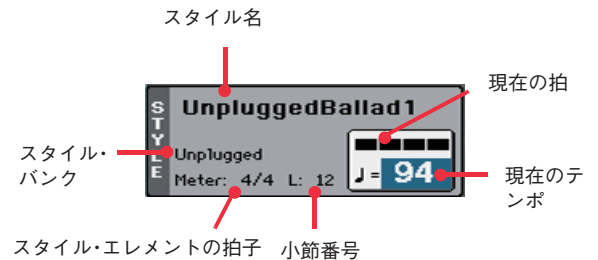
Globalモードの“Chord Recognition”パラメーターを使用して、コード認識の方法を選択することができます(235ページ参照)。

ページ・メニュー・アイコン

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。詳細は118ページの「ページ・メニュー」を参照してください。

スタイル・エリア

スタイル名と一緒に、そのテンポと小節パラメーターを表示します。



スタイル名

現在選択しているスタイルです。スタイル名をタッチして(または、STYLEセクションのキーのひとつを押して)、スタイル選択ウィンドウを表示します。

スタイル・バンク

現在のスタイルが属しているバンク。

スタイル・エレメントの拍子

現在のスタイル・エレメントの拍子。

小節番号

スタイル演奏中は、現在のスタイル・エレメントの何小節目かを表示する“M”が表示されます。停止中は“L”が表示され、現在のスタイル・エレメントの全体の長さを表示します。

現在の拍

現在の拍子を表示します。

現在のテンポ

メトロノーム・テンポ(30から250)。TEMPOキーでテンポを変更します。

別の方法として、SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを回してテンポを変更することもできます。また、画面上のテンポ・フィールドをタッチしたままドラッグしたり、テンポ・フィールドをタッチした後にVALUEダイヤルで変更することも可能です。

現在のスタイルに保存しているテンポに戻るときは、TEMPOキーと+キーを同時に押します。

TEMPO LOCKのLEDをオンにしてテンポを固定にすることができます。

Note: テンポ変化データを含んでいるスタイルのときは、演奏中にテンポが変わる場合があります。

ソング・エリア

内蔵しているプレーヤーに割り当てられたソングを表示します。



ソング名

プレーヤーに割り当てられたソング名です。Song Playモードに切り替える前に、スタイル演奏をしながらソングを選ぶことができます。

パフォーマンス / STS エリア

現在選ばれているパフォーマンスまたはSTS名を表示します。



選択したパフォーマンスまたは STS

現在選択しているパフォーマンス (Perf) またはシングル・タッチ・セッティング (STS#) です。

名前部分をタッチすると、パフォーマンス選択ウィンドウ (96ページの「パッド選択ウィンドウ」参照) が表示されます。PERFORMANCEセクションを使って、パフォーマンスを選択することもできます。

STSを選ぶときは、ディスプレイの下の4つのSTSキーまたは画面上の4つのSTSボタンを押します。

キーボード・トラック・エリア

キーボード・トラックの情報を表示します。



サウンド名

それぞれのキーボード・トラックに割り当てられたサウンドです。

- 既に選択しているトラック (白い背景) の場合は、サウンド名部分をタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示します。
- まだ選択していないトラック (水色の背景) の場合は、一度サウンド名部分をタッチしてから、もう一度タッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。

パネル上のSOUND SELECTキーを押してサウンド選択ウィンドウを開くこともできます。

サウンド選択ウィンドウの詳細は、95ページの「サウンド選択ウィンドウ」を参照してください。

トラックのオクターブ・トランスポーズ値

(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。各トラックのオクターブ・トランスポーズを個別にエディットするには、Mixer/Tuning: Tuningエディット・ページで行います (109ページ参照)。

パネルのUPPER OCTAVEキーを使用すると、すべてのアップパー・トラックを一度にオクターブ・トランスポーズすることができます。

Bass & Lower Backing icon

ベース&ロワー・バックイングが有効なとき、ロワー・トラックのサウンド名部分に、このアイコンを表示します (236ページの「Bass & Lower Backing」参照)。



キーボード・トラック名

(エディット不可) 対応するトラックの名前です。

省略形	トラック	手
UP1	アップパー 1 (Upper 1)	右手 (またはフル・キーボード・モードのときの両手)
UP2	アップパー 2 (Upper 2)	
UP3	アップパー 3 (Upper 3)	
LOW	ロワー (Lower)	左手

サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。

キーボード・トラックのプレイ/ミュート

現在のトラックのプレイ/ミュートを表示します。トラックを選んだ後、もう一度そのトラック・エリアをタッチすると状態が切り替わります。

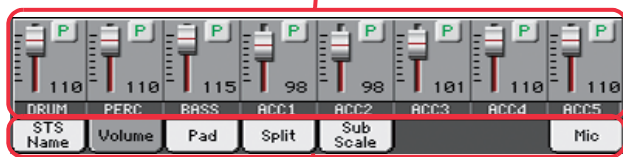
なし プレイ: トラックの音が出ます。

MUTE ミュート: トラックを消音します。

パネル・エリア

メイン・ページの下半分は、タブを選ぶことで、対応するいろいろなパネルを表示します。詳しくは、103ページ以降を参照してください。

ボリューム・パネル



タブ

STSネーム・パネル

STS名のタブをタッチしてSTSを選択します。STS(シングル・タッチ・セッティング)とは、各スタイルやソングブックのエントリーに対応したキーボード・トラックのサウンドをまとめて瞬時に選択できるメモリーです。STSネーム・パネルを開くと、最後に選択した(または現在選択中の)スタイルまたはソングブックのエントリーに対応した各STS名を確認できます。STS名のタブをタッチするとそのSTSが選択されます。



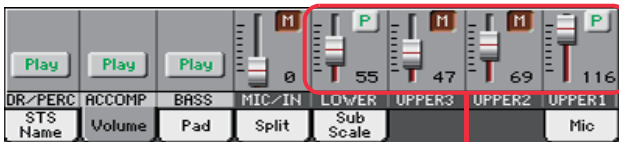
このパネルではSTS名を変更できません。STS名を変更する場合は、名前を変更したいSTSを選択し、ページ・メニューからWrite Single Touch Settingコマンドを選択します(119ページの「Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス」参照)。

ボリューム・パネル

Volumeタブをタッチすると、ボリューム・パネルが表示されます。ここでは各トラックの音量やミュートのオン/オフを設定します。

トラックの音量を変更する

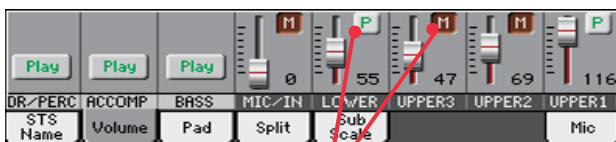
各トラックの音量を変更するには、画面上のスライダをドラッグします。また、各トラックのスライダをタッチし、VALUEダイヤルで変更することもできます。



スライダー

Play/Mute の状態を変更する

選択したトラックのオン、オフ(ミュート)を設定します。トラックを選択し、Play/Muteエリアをタッチして変更します。



プレイ/ミュート・アイコン



プレイ状態です。このトラックの音が出力されます。
ミュート状態です。このトラックの音は出力されません。

各トラックの音量とミュート設定を保存する

トラックの各セットは、それぞれ別のデータとして保存されます。こうすることによって、キーボード・トラックと伴奏トラックのミキシングをパフォーマンスやSTS、スタイルでの演奏で行えるといった、自由度の高い操作が行えます。

- 各キーボード・トラックの音量やミュート設定は、パフォーマンスまたはSTSに保存されます(118ページの「Write Performance (パフォーマンスの保存)」、「Write Single Touch Setting (STSの保存)」参照)。
- 各スタイル・トラックの音量やミュート設定は、その時選択しているスタイル・セッティングに保存されます(118ページの「Write Current Style Setting (スタイル保存)」参照)。
- スタイル・トラック全体の音量(相対的な音量設定)はGlobalモードのデータとして自動的に保存されます。

トラック・ネーム

画面上のスライダーの下には、各トラック名が表示されます。TRACK SELECTキーを押すと、通常表示(ノーマル・ビュー:スタイル・トラックのグループとキーボード・トラックが表示されます)とスタイル表示(スタイル・トラック・ビュー:各スタイル・トラックが表示されます)を切り替えることができます。

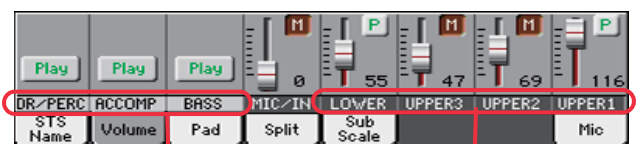


トラック	内容
通常画面	
DR/PERC (*)	ドラムとパーカッションをグループ化したトラック
ACCOMP (*)	ACC1 ~ 5をグループ化したトラック
BASS (*)	ベース・スタイルをグループ化したトラック
LOWER	ローワー・トラック
UPPER1...3	アッパー・トラック
スタイル・トラック画面	
DRUM	ドラム・スタイル・トラック
PERC	パーカッション・スタイル・トラック
BASS	ベース・スタイル・トラック
ACC1...5	アカンパニメント・トラック

(*)、それらのグループ化したトラックの音量は、GlobalモードのMode Preferences Style ページで設定できます。

ノーマル・ビュー

ノーマル・ビューではスタイル・トラックのグループ表示(Play/Muteのみ)と各キーボード・トラックの設定が表示されます。

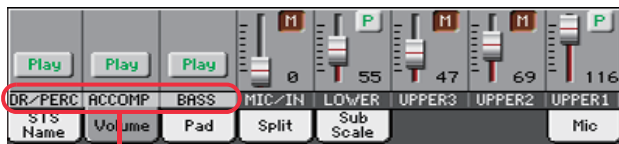


スタイル・トラック・グループ

キーボード・トラック

スタイル・トラックのグループ表示

ノーマル・ビューでは、スタイル・トラックはドラム/パーカッション、伴奏、ベース・グループにまとめられた形で表示され、それぞれのトラックのプレイ/ミュート設定を簡単に行えます。



スタイル・トラック・グループ

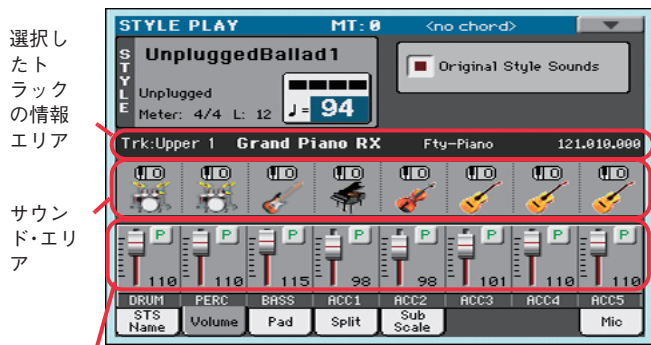
グルーピングされたスタイル・トラックの音量はGlobalモードのStyleページで行えます(104ページの「Style Track Volume(スタイル・トラック・ボリューム)」参照)。

キーボード・トラック

各キーボード・トラックの音量やプレイ/ミュート設定は、ここで行えます。

スタイル・トラック・ビュー

TRACK SELECTキーを押すと、通常画面からスタイル・トラック画面になります。画面上半分にメイン・ページのスタイル・トラックのパラメーターが、画面下半分にスタイル・トラックごとのパラメーターを表示します。



スタイル・トラック・ボリューム

再びTRACK SELECTキーを押すと通常画面に戻ります。

Style Track Volume (スタイル・トラック・ボリューム)

各スタイル・トラックの音量やプレイ/ミュートを設定します。

Original Style Sounds (オリジナル・スタイル・サウンド)

スタイルの演奏をパフォーマンスに保存されたサウンドで行うか、またはスタイル・セッティングのサウンドで行うか、あるいは各スタイル・エレメントに保存されたサウンドで行うかを、このパラメーターで選択します。

Note: スタイル・トラックにサウンドを割り当てると、Original Style Soundsパラメーターが自動的にオフになります。

Note: このパラメーターは、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存することができ、異なるパフォーマンスまたはスタイルを選択すると、保存状態に応じて、自動的にオンまたはオフになります。

オン スタイル・トラックは、常に各スタイル・エレメントに録音されているオリジナルのサウンドを使用します。スタイル・トラックに異なるサウンドを割り当てると、このパラメーターは自動的にオフになります。

オフ 各スタイル・トラックに異なるサウンドを割り当てることができ、パフォーマンスやスタイル・セッティングに保存できます。選択したサウンドは、すべてのスタイル・エレメントに対して同じです。これらのサウンドはパフォーマンスまたはスタイル・セッティングに保存されます(118ページの「Write Performance(パフォーマンスの保存)」、「Write Current Style Setting(スタイル保存)」参照)。また、割り当てられたサウンドはこのページのSoundsエリアに表示されます。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。この表示は、メイン・ページやいくつかのエディット・ページでも表示します。



トラック名

選択したトラックの名前です。

サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択できます。

サウンド・バンク

選んだサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です(バンク・セレクトMSB、バンク・セレクトLSB、プログラム・チェンジ)。

サウンド・エリア

8本のスタイル・トラックのサウンド・バンク・アイコンとトランスポート値を表示します。

スタイル・トラックのオクターブ・トランスポート・アイコン



サウンド・バンク・アイコン

スタイル・トラックのトランスポート値

(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポート値です。オクターブ・トランスポートを変更するには、UPPER OCTAVEキーを使うか、またはMixer/Tuning: Tuningエディット・ページで行います(109ページ参照)。

サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。選択するとき、最初に対応するトラックのこのアイコンをタッチしてください。(詳細な情報を、選択したトラック情報に表示します)。もう一度このアイコンをタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

パッド・パネル

Padタブをタッチするとパッド・パネルが表示されます。ここでは各パッドにサウンドやシーケンスを割り当てることができ、その内容を一覧できます。詳しくは、116ページの「Pad/Switch: Pad」を参照してください。



パッド割り当て

各パッドに割り当てられたヒットまたはシーケンス・パターンの名前を表示します。それぞれの画面をタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示されます(96ページの「パッド選択ウィンドウ」参照)。

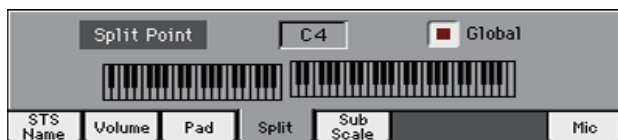
鍵アイコンが開いている場合、パッドの設定はスタイルまたはソングブックのエントリを切り替えるとそれに応じて切り替わりません。

パッド・ロック・アイコン (🔒)

ロックしているときは、異なるパフォーマンス、スタイル、またはソングブックを選んでも、パッドの割り当てはそのままになります。

スプリット・パネル

Splitタブをタッチすると、スプリット・パネルの画面が表示されます。ここでは、鍵盤のスプリット・ポイントとベース展開を設定することができます。



Split Point

スプリット・ポイントを設定します。設定したスプリット・ポイントで分離されたピアノ鍵盤のイラストを表示します。アッパー・トラックはこのポイントの右側になり、ローワー・トラックは左側になります。

キーボード図

この図のどこか一部をタッチしてください。新しいスプリット・ポイントの鍵盤を押すように、メッセージが表示されます。スプリット・ポイントを変更しないときは、EXITキーを押すとメッセージが消えます。

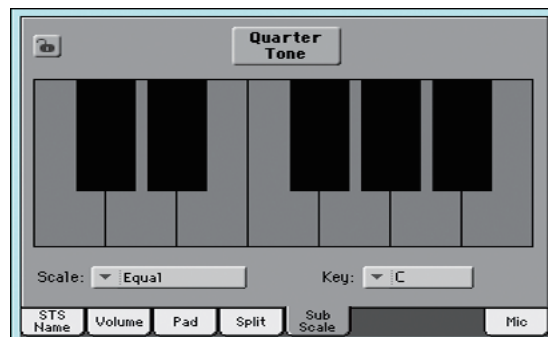
Global チェックボックス

このチェックボックスで、スプリット・ポイントの設定をグローバルまたはパフォーマンスやSTSに保存された内容に切り替えます。

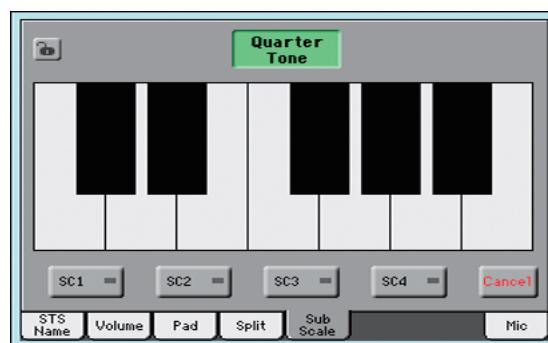
- オン グローバルのスプリット・ポイントをエディットします。グローバル・スプリット・ポイントは、選択したパフォーマンスやSTSに固有のスプリット・ポイントが保存されていないときに適用されます。
- オフ パフォーマンスやSTSに保存されているスプリット・ポイントをエディットします。

サブスケール・パネル

Sub-Scaleタブをタッチすると、サブスケール・パネルの画面が表示されます。この画面はMixer/Tuning Sub Scaleエディットページの画面と同じモノです。(109ページの「Mixer/Tuning: Sub Scale」参照)



Quarter Tone ボタン・オフ時



Quarter Toneボタン・オン時

マイク・パネル

Micタブをタッチすると、このパネルが表示されます。ここで、ボイス・プロセッサの各種設定が行えます。



Note: オーディオ入力のルーティング設定によっては、このパネルの設定に関係なくマイク入力がオフになっている場合があります(246ページの「Audio & Video: Audio In」参照)。

VP Preset (ボイス・プロセッサのプリセット)

このポップアップ・メニューでボイス・プロセッサのプリセットを選択できます。プリセットを選択すると、ボイス・プロセッサの全パラメータが変更されることもあります。プリセットは自由にエディットすることができます(247ページの「Mic: Preset」参照)。

Global

パフォーマンスやSTS、ソングブックのエントリーごとにメモリーできる「ローカル」プリセットとは別に、本機全体で適用されるグローバルVP(ボイス・プロセッサ)プリセットのオン/オフを選択できます。

オン グローバルVPプリセットが選択できる状態です。この状態は、選択しているパフォーマンスやSTSまたはソングブック・エントリーがスプリット設定されていない場合に限定されます。

オフ 選択しているパフォーマンスやSTSまたはソングブック・エントリーにメモリーされているVPプリセットを使用している状態です。

Mic Talk On/Off

この機能を使用するとマイク以外の音楽の音量が下がり、曲中にトークをする際に便利です。

オン Mic Talk をタッチすると、ボイス・プロセッサのすべてのモジュールが一時的にオフになります。トーク機能の設定は、GlobalモードのMic: Global Setup ページで行えます(250ページの「Mic: Global Setup」参照)。

オフ Mic Talk から手を離すと、元のセッティングに戻ります。

Harmony Level

このノブで、ボイス・プロセッサのハーモニー・ボイスの音量を調整できます。デフォルト設定では、このノブは ASSIGNABLE KNOB(アサインナブル・ノブ)でコントロールできます。

EQ (Low / Mid / Hi)

リード・ボイスの音質を3バンド・イコライザーで調整できます。

エディット・メニュー

Style Playモードの任意のページでMENUキーを押すと、画面にStyle Playモードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチして、Style Playモードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻るときは、EXITキーかSTYLE PLAYキーを押します。または、エディット・メニュー画面のMain Pageボタンをタッチして、戻ることもできます。

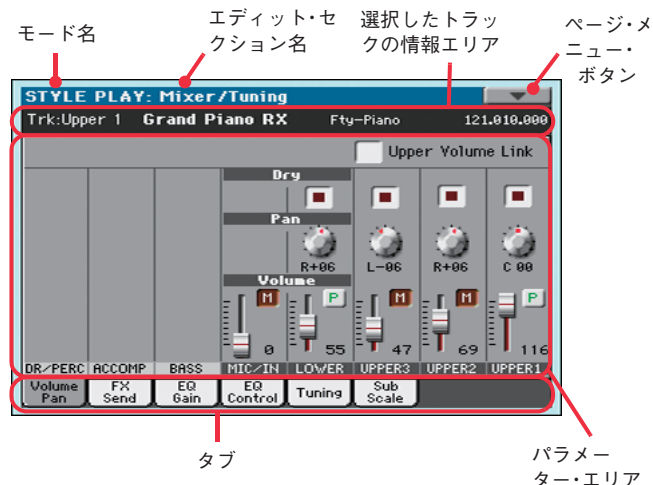
各エディット・ページにいるときは、MENUキーを押すとメニュー画面に戻りますが、EXITキーかSTYLE PLAYキーを押すとStyle Playモードのメイン・ページに戻ります。



メニューの中の各ボタンをタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブをタッチすると移動できます。

エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメータは同じものを用いています。



モード名

現在Style Playモードであることを表示します。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニュー画面のボタンのうちの1つと一致しています(106ページの「エディット・メニュー」参照)。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー (106ページの「エディット・メニュー」参照)が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、107ページからの各ページの説明を参照してください。

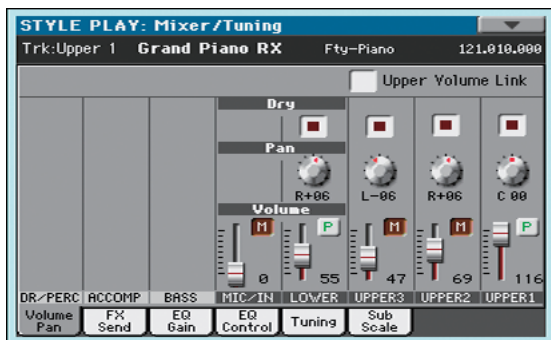
タブ

エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。

Mixer/Tuning: Volume/Pan

キーボード・トラックまたはスタイル・トラックごとの音量とパンの設定をします。音量の設定は、メインページのボリューム・パネルと同じものです。

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとスタイル・トラックが切り替わります。



Upper Volume Link (アッパー・ボリューム・リンク)

チェックを付けてアッパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更することができます。

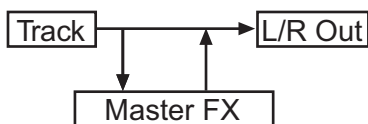
オン 設定が有効になります。アッパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、他のアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更します。

オフ アッパー・トラックのうちの1つの音量を変更した場合、変更されるのはこのトラックの音量だけです。他のアッパー・トラックの音量は変更されません。

Dry (ドライ)

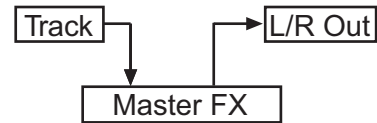
ダイレクト音(Dry)とエフェクト音の信号の経路をオン、オフで設定します。

オン 直接音とマスター・エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。



オフ

直接音はすべてマスター・エフェクトを通り、エフェクト通過音だけの信号が出力に送られます。信号は、エフェクトがステレオ・タイプのときにパンの設定が有効になります。



Pan (パン)

ステレオ定位を設定します。

L-64...L-1 左ステレオ・チャンネル

C0 センター

R+1...R+63 右ステレオ・チャンネル

Volume (個別トラックの音量)

各トラックの音量を設定します。スタイル、パフォーマンス、またはSTSごとに持っている各トラックの音量です。異なるスタイル、パフォーマンスまたはSTSを選ぶと、そのたびに各トラックの音量は変わります。

0...127 各トラックの音量の MIDI 値

Play/Mute icon

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。

ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: FX Send

本機には2グループのエフェクト(FX A、FX B)が内蔵されています。Style Playモードでは、FX Aをスタイルとパッド・トラックに使用し、FX Bをキーボード・トラックに使用します。

エフェクトの選択やエディットは、それぞれのエフェクト・セクションで行います(111ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

このページでは、マスター・エフェクトに送る各トラックの信号レベルを設定します。マスター・エフェクトはドライ音(エフェクトのかかっていないダイレクト信号)と平行に接続されていますので、ここではマスター・エフェクトに送るダイレクト信号のレベルを調整することができます。

すべてのトラックの信号をエフェクトに送る場合(ロータリー・スピーカー、ディストーション、EQなどのインサート系エフェクトを使う場合)、Dryパラメーター(上記の「Dry(ドライ)」参照)をオフにしてください。

これに任意のマスター・エフェクトを割り当てられますが、プリセット・データでは使いやすいように、本機内のスタイル、STS、パフォーマンス用のすべてのエフェクトが次のように設定されています。

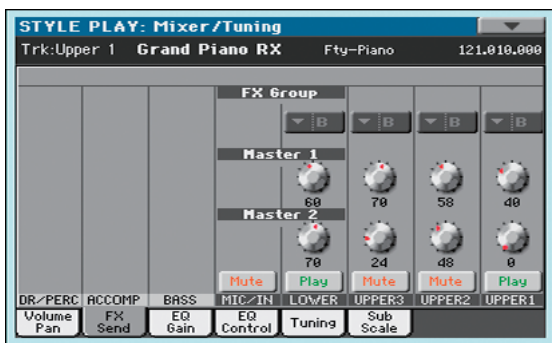
A-Master 1 スタイル・トラックとパッド・トラック用のリバース系エフェクト

A-Master 2 スタイル・トラックとパッド・トラック用のモジュレーション系エフェクト

B-Master 1 キーボード・トラックのリバース系エフェクト

B-Master 2 キーボード・トラックのモジュレーション系エフェクト

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がキーボード・トラックとスタイル・トラックで切り替わります。



FX Group (エフェクト・グループ)



選択したトラックで使用しているエフェクト・グループ(AまたはB)が表示されます。

Send level (Master 1, Master 2)

0...127 マスター・エフェクトへ送るダイレクト信号のレベル。

Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)

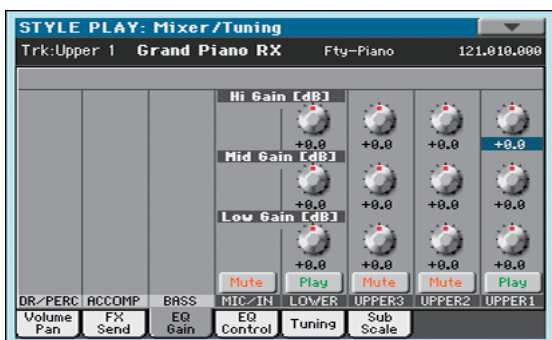
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出ます。
-  ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー(EQ)の値を設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がキーボード・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



Hi Gain (ハイ・ゲイン)

高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのイコライザーになります。単位はデシベル(dB)です。

- 18...+18dB 高域のゲインを調整。

Mid Gain (ミドル・ゲイン)

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプのイコライザーになります。単位はデシベル(dB)です。

- 18...+18dB 中域のゲインを調整



Low Gain (ロー・ゲイン)

低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのイコライザーになります。単位はデシベル(dB)です。

- 18...+18dB 低域のゲインを調整

Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)

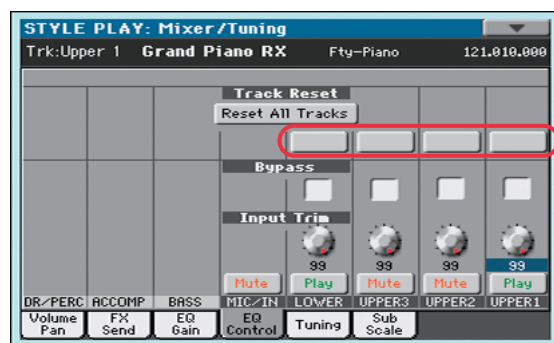
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出ます。
-  ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Control

EQ Gain ページで設定した各トラックのイコライザーをバイパスしたり、リセット(0dB)することができます。

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がキーボード・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



トラック・リセットボタン

Reset All Tracks ボタン

このボタンをタッチすると、すべてのトラック(キーボード・トラック、スタイル・トラックの両方)のEQ設定をリセット(0dB)にします。

Track Reset (トラック・リセット) ボタン

このボタンをタッチすると、対応するトラックのEQ設定をリセット(0dB)することができます。

Bypass (バイパス)

イコライザーをバイパスします。オンにしても設定は保持され、オフにするとその設定が有効になります。

オン バイパス機能がオンになり、そのトラックのEQがオフになります。

オフ バイパス機能がオフになり、そのトラックのEQがオンになります。



Input Trim (インプット・トリム)

イコライザーに入力する信号のレベルを制限することができます。イコライザーを極端な設定にすると、信号が歪むことがあります。このような場合は、入力トリムで信号のレベルを抑えてください。

0...99 イコライザーに入力するレベルの値です。値が高いほどイコライザーの効果がより明瞭になります(高すぎて信号が歪む場合がありますのでご注意ください)。

Play/Mute icon (プレイ/ミュート・アイコン)

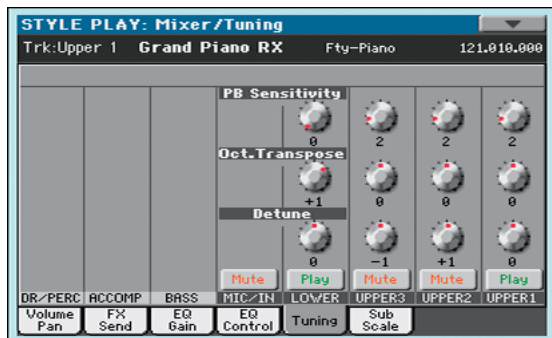
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出ます。
-  ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: Tuning

各トラックのオクターブ単位のトランスポーズやチューニングの微調整、およびピッチ・バンドの範囲を設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がキーボード・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



PB Sensitivity (ピッチ・バンド感度)

各トラックのピッチ・バンドの範囲を半音単位で設定します。

- 1...12 ピッチ・バンドの上下最大範囲 (半音単位)。
12 = ±1 オクターブ
- 0 ピッチ・バンドなし

Oct. Transpose (オクターブ・トランスポーズ)

オクターブ単位でトランスポーズします。

- 3 最も低いオクターブ
- 0 標準 (トランスポーズなし)
- +3 最も高いオクターブ



Detune (デチューン)

チューニングの微調整です。

- 64 最も低いピッチ
- 00 標準 (デチューンなし)
- +63 最も高いピッチ

Play/Mute icon (プレイ / ミュート・アイコン)

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ: トラックの音が出ます。
-  ミュート: トラックを消音します。

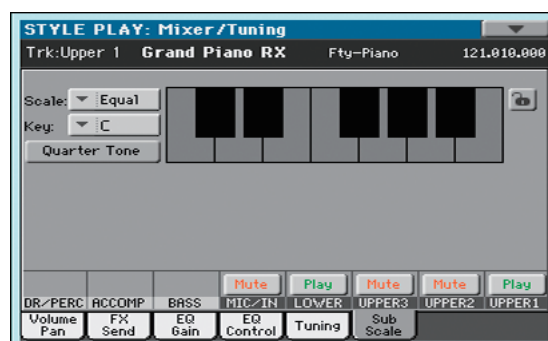
Mixer/Tuning: Sub Scale

キーボード・トラック、アッパー・トラックまたはすべてのトラックには、異なるスケール(サブ・スケール)を割り当てることができます。たとえば、バックিং・トラックを通常のチューニングで演奏している間、異なるスケールでソロのパートを演奏することなどができます。

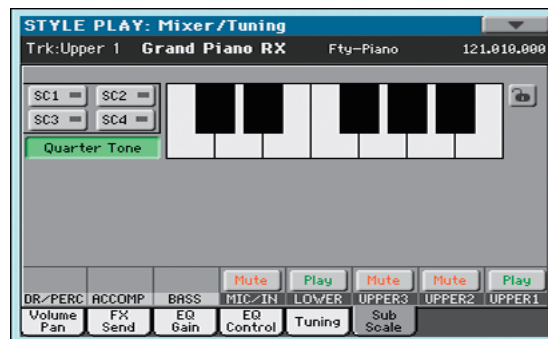
このページでは、選択したトラックに各パフォーマンスやSTSに関連した異なる設定のサブ・スケールをプログラムすることができます。

選択したスケールをどのトラックに適用させるかは、GlobalモードのMode Preferences: Style ページの「Scale Mode」パラメーター(236ページ参照)で設定できます。

残りのトラックは、Globalモードの Tuning: Scaleページ(240ページ)で設定された基本的なスケールを使用します。これは楽器の標準のスケールです。



Quarter Tone ボタン・オフ時



Quarter Tone ボタン・オン時

Scale

スケールを選びます。利用できるスケールは、336ページの「スケール(音階)」を参照してください。スケールに「User」を選ぶと、右のキーボード図が有効になりカスタム・スケールを作ることができます(下記の「カスタム・スケールの微調整」参照)。

Key

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー(調)を選択します(336ページの「スケール(音階)」)。

Quarter Tone

Quarter Tone ボタンをタッチすると、キーボードが有効になり、SC1～SC4のボタンが表示されます。

SC1～SC4のボタンの1つをタッチして、プリセット設定を呼び出します。呼び出したキーボード図の、1/4音を下げたいキーをタッチしてください。そのキーに大きい丸点のマークが付きます。もう一度タッチすると点が消え、元に戻ります。



作成したスケールは一時的に演奏するためのもので、ここでは保存することはできません。クォーター・トーン機能をフット・スイッチまたはアサインナブル・スイッチに割り当てることもできます。

この機能の詳細は、下記の「クォーター・トーン機能をフット・スイッチやアサインナブル・スイッチに割り当てる」を参照してください。

SCプリセット・ボタンの一つをタッチして対応するプリセットを呼び出します。そして、キーボード図の中のクォーター・トーン下げたいノートに対応する鍵盤をタッチして大きなドットを表示させます。もう一度タッチすると、ドットの表示が消えます。

このページでのスケール変更は、一時的なもので保存はされません。演奏中での速いスケールチェンジに有効です。

あらかじめプログラムされたクォーター・トーン・スケールは、すぐに呼び出すことができます。詳しくは、「SC1～4ボタンを使ったクォーター・トーン機能」を参照してください。

SCプリセット・ボタン

保存したスケールの設定を呼び出すときに、これらのボタンをタッチします。スケールの設定、保存は Global モードの General Control、Scaleページ(240ページ参照)で行います。

スケールの設定方法は「SC1～4ボタンを使ったクォーター・トーン機能」を参照してください。

キーボード図

クォーター・トーンのチェックが付いているか、ユーザー・スケールが選ばれたときに、この図を使ってピッチを調整することができます。

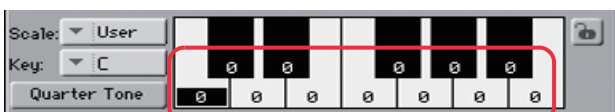
Scale lock icon

ロックしているときは、異なるパフォーマンスまたはSTSを選んでも、スケール・パラメーターは変更されません。

ロック・パラメーターの詳細は、233ページの「General Controls: Lock」を参照してください。

カスタム・スケールの微調整

スケールに“User”を選ぶと、右のキーボード図が有効になります。各キーをセント単位で(“Equal”チューニング時で±99セントの範囲)調整することができます。作成したカスタム・スケールは、パフォーマンス、またはSTSごとに記憶することができます。



チューニングの値

値の変更は、キーボード図のキーをタッチして反転表示にした後、VALUEダイヤルで値を設定します。

Note: これらの設定は、パフォーマンスまたはSTSに保存します。

SC1～4ボタンを使ったクォーター・トーン機能

Quarter Toneにチェックを入れると、4つのSCボタンが表示されます。このボタンをタッチすることで、4つのプリセット・スケールをすぐに呼び出すことができます。

1. SCボタンにカスタム・スケールを保存します。

GlobalモードのTuning: Scaleページでスケールを作り、ページ・メニューから“Write SC Preset”を選択してカスタム・スケールを保存します(255ページの「Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス」参照)。

2. このページに戻って、Quarter Toneボタンをタッチして4つのSCボタンを表示します。

3. SCプリセット・ボタンをタッチして、保存しているカスタム・スケールを呼び出します。

各プリセットには、スケールの各ノートに対するデチューンの設定と、選択しているスケール度が記憶されています。

プリセットを選択しないときは、初期設定が自動的に呼び出されます。これは、すべてのノートに対して-50セントの値が設定されていて、すべてのスケール度がオフになっています。

SCボタン1～4の機能をアサインナブル・スイッチ(117ページの「Pad/Switch: Switch」参照)やアサインナブル・フット・スイッチ(238ページの「Controllers: Foot Controllers」参照)に割り当てることができます。

4. キーボード図に、カスタム・スケールが表示されます。

デチューンするノートに対して大きなドットが表示されます。ドットを消すとチューニングがリセットされます。

5. 元のスケールに戻します。

もう一度Quarter Toneボタンをタッチして、元のスケールに戻ります。

クォーター・トーン機能をフット・スイッチやアサインナブル・スイッチに割り当てる

クォーター・トーン機能はオリジナルのスケールをリアルタイム(例えばアラビア音楽を代表するそれらの突然のスケール変化)で演奏するためのものです。クォーター・トーン機能は、フット・スイッチまたはアサインナブル・スイッチに割り当てることができます。スケール変化はどこにも保存されないため、異なるパフォーマンスまたはSTSを選んだり、クォーター・トーン機能を割り当てたペダルをもう一度踏むと、スケールを設定し直します。

Note: ユーザー・スケールでカスタム設定を作り、それをパフォーマンスやSTSに割り当てることで、異なるパフォーマンスやSTSを選択したときと同時にスケールを切り替えることができます。上記の「Scale」を参照してください。

グローバル・モードでカスタム・スケールと4つのSCボタンに設定を保存することで、SCボタンをタッチして設定を呼び出してキーボード図に表示することができます。

1. フット・スイッチまたはアサインナブル・スイッチにクォーター・トーン機能を割り当てます。

GlobalモードのControllers: Foot Controllers ページのPedal/Footswitchパラメーターでクォーター・トーン機能を割り当てることができます。

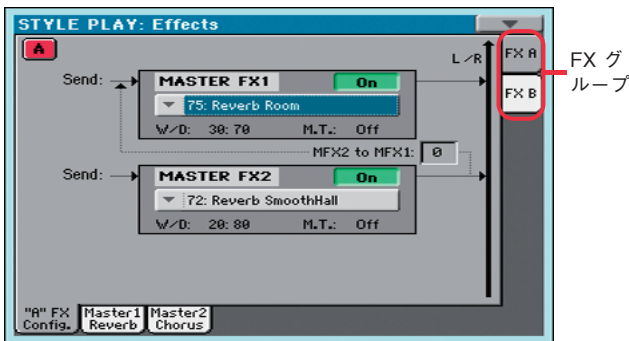
2. いくつかのキーのピッチを下げます。

クォーター・トーン設定にしたペダルを踏み続けます。このとき鍵盤の音は出ません。1/4音下げたいキーを押します。ペダルから足を離します。

- 新しいスケールで演奏します。
手順2で設定したキーは1/4音下げられます。
- 元のスケールに戻します。
クォーター・トーン設定にしたペダルを踏んで、離します。
クォーター・トーンはリセットされ、スケールはパフォーマンスやSTSに保存されたものに戻ります。

Effects: A/B FX Configuration

エフェクトのグループ(A:スタイルとパッド、またはB:キーボード)を選択するページです。エフェクト・グループの選択は、画面右側のサイド・タブ("FX A"、"FX B")で行います。



エフェクト・グループ (FX A、FX B)

本機は、2つのエフェクト・グループ(FX A、FX B)の他に、2基のマスター・エフェクトがあります。Style Playモードでは、FX Aをスタイルとパッド・トラックに使用し、FX Bをキーボード・トラックに使用します。

Master FX 1, 2

対応するエフェクトにエフェクトを割り当てます。通常、FX1がリバーブ、FX2がモジュレーション・エフェクト(コーラス、フランジャー、ディレイなど)を使用します。使用できるエフェクトは、337ページの「エフェクト」を参照してください。

2つのエフェクト・グループで割り当てたエフェクトの設定はパフォーマンスに保存されます。このうち、FX A(スタイル、パッド・トラック)に割り当てたエフェクト設定はスタイル・セッティングに、FX B(キーボード・トラック)に割り当てたエフェクト設定はSTSにそれぞれ保存されます。

W/D (ウェット/ドライ)

このパラメーターで、エフェクト量を設定します。つまり、エフェクトがかかっていない原音(ドライ)に対するエフェクト音(ウェット)のバランスを取ります。

MF2 to MF1

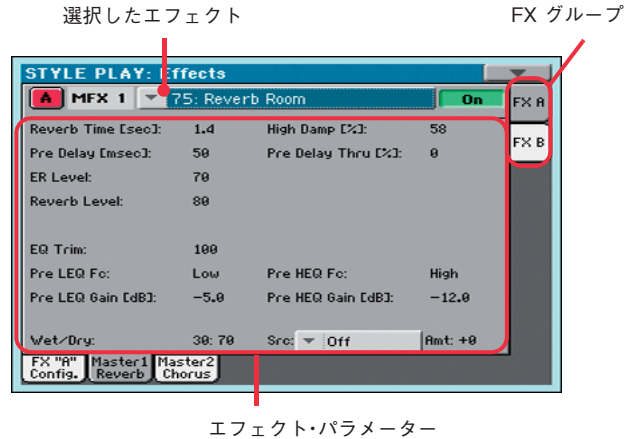
MF2エフェクトからMF1エフェクトの入力へ戻る量を設定します。

M.T. (Modulating Track)

変化を与えるMIDIメッセージの元となるトラックです。ジョイスティックなどのコントローラーや、スタイル・トラックに入力されたMIDI #CCで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

Effects: Master 1, 2

4つのエフェクトのパラメーターをエディットします。ここでは、Reverb Roomエフェクトを割り当てたFX Aページを例に挙げて説明します。



選択したエフェクト

このポップアップ・メニューをタッチして、FXタイプ選択ウィンドウでエフェクトを選択します。

エフェクト・パラメーター

パラメーターは選んだエフェクトごとに異なります。エフェクトごとのパラメーターについては、337ページの「エフェクト」を参照してください。

Wet/Dry (ウェット/ドライ)

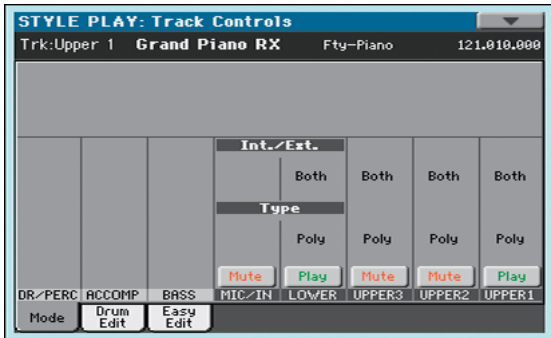
このパラメーターで、エフェクト量を設定します。つまり、エフェクトがかかっていない原音(ドライ)に対するエフェクト音(ウェット)のバランスを取ります。

Src (ソース)

ダイナミック・モジュレーション・ソース。このメッセージを生成するトラックを選択するには、Effects: FX SelectページのMod.Trackパラメーターを参照してください(上記参照)。モジュレーション・ソースについては、337ページの「ダイナミック・モジュレーション・ソース」をご覧ください。

Track Controls: Mode

各トラックを本機の内部音源で再生するか、外部MIDI機器で再生するかを設定するページです。外部機器でスタイル・トラックを演奏したり、デジタル・ピアノの音源をキーボード・トラックとして演奏するのに便利です。また、各トラックのポリフォニー・タイプも設定します。



Int./Ext. (内部 / 外部)

Int. トラックは内蔵音源のサウンドを再生します。MIDI OUT 端子に接続している外部機器の再生はしません。

Ext. トラックは MIDI OUT 端子に接続した外部機器のみを再生します。接続している機器は、本機でこのトラックに設定している MIDI チャンネル上で受信を行います。(243 ページの「MIDI: MIDI Out Channels」参照)

この設定のトラックは内蔵音源を再生できません。

この状態に設定すると、そのトラックに割り当てられているサウンド名ではなく、<E: aaa.bbb.ccc> インジケータをメイン・ページのトラックのエリアに表示します



コントロール・チェンジ/プログラム・チェンジ・エリア

このインジケータは、まずこのトラックが External (“E”) モードであることを示すマークがあり、送信されるコントロール・チェンジ・データとプログラム・チェンジ・データの文字列が続きます。このデータが、トラックが MIDI OUT 端子に送信する内容になります。以下の例では、CC#0 がコントロール・チェンジ 0 (バンク・セレクト MSB)、CC#32 はコントロール・チェンジ 32 (バンク・セレクト LSB)、PC はプログラム・チェンジです。



プログラム・チェンジ・データを表示しているときその部分をタッチすると、数字入力パッドが表示されます。数字入力パッドでプログラム・チェンジ・データを入力することができます。このときデータは 3 桁ずつドットで区切って入力します。

Both トラックは内蔵音源と MIDI OUT 端子に接続している外部機器の両方を再生します。

Type (タイプ)

Drum ドラムやパーカッション用の設定です。

ドラムキットを割り当てたトラックで、ドラム・ファミリーごとに、個別の音量を設定できます (「Track Controls: Drum Edit」参照)。

Note : Style Record モードで “Drum” または “Percussion” になっている場合 (144 ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照)、この設定は “Drum” で固定され変更することはできません (このとき表示はグレーになります)。また、Style Record モードで、Track Type が “Bass”、“Acc”、“Gtr” となっているトラックでは、この設定を “Drum” にすることはできません。

Note : ドラム・キットはトラック・タイプの設定に関係なくトランスポーズの設定は無効となります。

Hint: トランスポーズの設定を反映させたくないトラックがある場合は、そのトラックをドラム・モードにセットすることもできます (その場合、そのトラックはドラム・キットと同様に動作します)。

Poly 同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。

Mono 次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。

Mono Right モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート (一番高域のノート) を優先します。

Mono Left モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番左のノート (一番低域のノート) を優先します。

プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。

Track Controls: Drum Edit

トラックがドラムやパーカッション用の設定になっているのときに、ドラムやパーカッションのファミリーごとに音量調整とメイン・パラメーターのエディットができます。ドラム・ファミリーのリストは以下のとおりです。

これらのパラメーターには、“Type” が “Drum” に設定されたトラックでしか設定できません (前述 “Type” 参照)。ドラム・キットが割り当てられているトラックでも “Type” が “Drum” になっていないと、ドラム・ファミリーの音量は調節できません。

Hint: TRACK SELECT キーを押すと、トラック・グループが切り替わります。トラックを選択し、ページ・メニューから “Solo Track” を選択すると、選択したトラックのみが発音し、他のトラックの音をミュートしてエディットすることができます。

Note: パラメーターの値はどれも、該当サウンドの設定値に対する相対値です。



Family Select (ファミリー・セレクト)

アイコン/ボタンをタッチしてエディットしたいドラム・ファミリーを選択します。これらのボタンはドラム・トラックを選択した時のみ使用できます。

ドラム・ファミリー・アイコン	ドラム・ファミリー
	キック・ドラム
	スネア・ドラム
	タム
	ハイハット
	ライド、クラッシュ、その他シンバル
	低音系パーカッション
	高音系パーカッション
	スペシャル・エフェクト

パラメーター設定のオーバービュー

ドラム・ファミリーのアイコンの下には、すべてのファミリーに対する選択したパラメーター設定が表示されます。この表示を利用して、選択したファミリーとその他とでパラメーター設定の比較が行えます。なお、このオーバービューは表示のみでエディットはできません。

ドラム・エディット・パラメーター

以下のパラメーターでドラムの音色エディットを行えます(設定値はオフセット値です)。

サウンド・パラメーター	説明
Volume	楽器の音量
EQ Hi	高域イコライザー
EQ Mid	中域イコライザー
EQ Low	低域イコライザー
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ(鍵盤を弾いた瞬間)から最大レベルになるまでの時間を設定します。
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン(音量が一定レベルで持続する)までの時間を設定します。

サウンド・パラメーター	説明
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス(明るさ)を設定します。
Resonance	フィルターのレゾナンス(共振具合)を調整します。
Fine Tune	ファイン・チューン
Coarse Tune	コース・チューン
MF1 Send	マスター・エフェクト1へのセンド・レベル
MF2 Send	マスター・エフェクト2へのセンド・レベル

0...127 ボリューム(上記参照)

-64...0...+63 各パラメーターの設定値に対するオフセット値です。「0」の場合はドラムまたはパーカッションにメモリーされているオリジナルの設定値から何も変更していないという意味です。それ以外の値の場合は、そのオリジナルの設定値に対して加減しているという意味になります。

Select

エディットするトラックのボタンをタッチします。選ばれているトラックのボタンは反転表示になります。

Reset Family

現在選んでいるファミリーのエディット値の設定をリセットします。

Reset All Track

現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。

1つのドラムの音量を調節する方法

ドラム音量の調節例です。

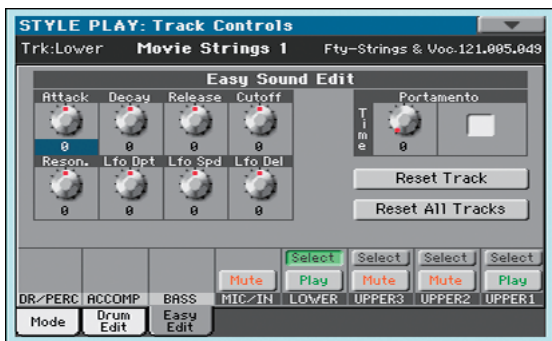
- TRACK SELECTキーを押して、個々のスタイル・トラック画面に切り替えます。
- 調整するドラム・トラックのSelectボタンをタッチします。
- パネルの START/STOP キーを押して、スタイルを演奏します。
- 必要に応じて、ページ・メニューから“Solo Track”コマンドを選択し、ドラム・トラックのみ発音する状態にします。
- スタイルを聴きながら、Cymbal ノブを選び、VALUEダイヤルで音量を完全にオフにします。すべてのシンバルの演奏が停止します。
- Reset Trackボタンをタッチして、オリジナルのシンバルの音量に戻します。

Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているサウンドのおもなパラメーターをエディットするページです。

Hint: TRACK SELECT キーを押すとトラック・グループが切り替わります。また、ページ・メニューから“Solo Track” コマンドを選択して、他のトラックをミュートして選択したトラックの音のみを聴きながらエディットすることもできます。

Note: すべてのパラメーター値は、オリジナル・サウンドの設定値に対するオフセット値です。



イージー・サウンド・エディット・パラメーター

これらのノブでパラメーターの値を微調整します。

サウンド・パラメーター	説明
Attack	アタック・タイム。音量がゼロ（鍵盤を弾いた瞬間）から最大レベルになるまでの時間を設定します。
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン（音量が一定レベルで持続する）までの時間を設定します。
Release	リリース・タイム。鍵盤を離してから音量がゼロになるまでの時間を設定します。
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス（明るさ）を設定します。
Resonance	フィルターのレゾナンス（共振具合）を調整します。
LFO Depth	ビブラート（LFO）の強さ。
LFO Speed	ビブラート（LFO）の速度。
LFO Delay	音が鳴り始めてからビブラート（LFO）がかかり始めるまでの時間を設定します。

- 64...0...+63

各パラメーターの設定値に対するオフセット値です。「0」の場合はそのサウンドにメモリーされているオリジナルの設定値から何も変更していないという意味です。それ以外の値の場合は、そのオリジナルの設定値に対して加減しているという意味になります。

Portamento（ポルタメント）ノブ、スイッチ

Time ノブでポルタメント（2つの音程間を滑らかにつなげる効果）のスピードを調整します。チェックボックスにチェックを入れるとポルタメントがオンになり、チェックを外すとオフになります。

Select

エディットするトラックのボタンをタッチします。選ばれているトラックのボタンは反転表示になります。

Reset Track

現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

Reset All Tracks

すべてのトラックのエディット値の設定をリセットします。

プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

1つのサウンドをエディットする方法

イージー・エディット機能を使ったエディット例です。

1. 必要に応じて、TRACK SELECTキーを押して、キーボード・トラック画面に切り替えます。
2. 調整するアッパー1トラックのSelectボタンをタッチします。
3. 鍵盤を弾きながら、Cutoff（カットオフ）ノブを選び、VALUEダイヤルで音量を完全にオフにします。
4. フィルターにより高周波数が徐々にカットオフされ、より低い響きの柔らかいサウンドになります。
5. Reset Trackボタンをタッチして、オリジナルのカットオフの値に戻します。

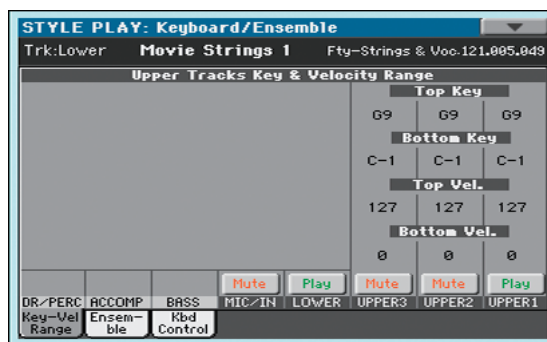
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

各キーボード・トラックのキーボード・レンジとベロシティ・レンジを設定するページです。

キー・レンジは鍵盤の範囲によって異なったサウンド設定をするのに便利です。例えば、鍵盤の中央部分でフレンチホルンと木管楽器を、高音部分では木管楽器だけ発音というようなことが可能です。

ベロシティ・レンジは、鍵盤を強く強さによって、各アッパー・トラックの発音を切り替えるのに便利です。

例えば、サウンド“El.Piano 1”をアッパー1に、サウンド“El.Piano 2”をアッパー2に割り当てたとします。アッパー1のベロシティ・レンジを“L: 0,H: 80”、アッパー2のベロシティ・レンジを“L: 81,H: 127”に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときに“El.Piano 1”のサウンドが発音し、強く弾いたときに“El.Piano 2”のサウンドが発音します。



Top/Bottom Key（キー・レンジ）

このペアのパラメーターで、各トラックの鍵盤の発音範囲の上限と下限を設定します。

C-1...G9 キーを選びます



Top/Bottom Vel. (ベロシティ・レンジ)

このペアのパラメーターで、各トラックのベロシティの発音範囲の上限と下限を設定します。

0 ベロシティが最小値
127 ベロシティが最大値

プレイ/ミュート・アイコン

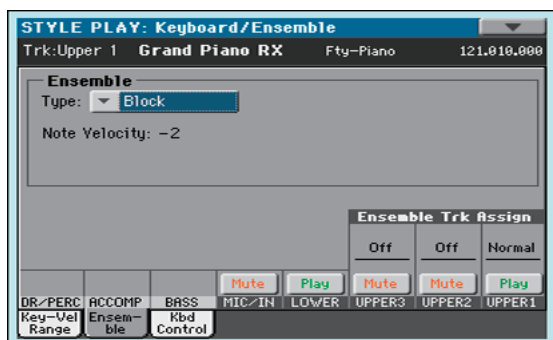
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

 プレイ：トラックの音が出ます。
 ミュート：トラックを消音します。

Keyboard/Ensemble: Ensemble

アンサンブル機能を設定するページです。この機能は、左手で弾いて認識されたコードに合わせて、右手で弾いたメロディーにハーモニー(和音)を付加します。

Note: アンサンブルはStyle PlayモードとSong Playモードで機能します。この時、コードはロー (スプリット・ポイントから低音域側) で押さえたコードが認識されます。



Note: アンサンブル機能は、鍵盤をスプリット・モードにしたときだけ有効になります。

Ensemble (アンサンブル)

Harmonization type(ハーモニー・タイプ)

- Duet メロディーに1つのノートを加えます。
- Close メロディーにクローズド・ポジションのコードを加えます。
- Open 1 メロディーにオープン・ポジションのコードを加えます。
- Open 2 Open 1と同じですが、アルゴリズムが多少異なります。
- Block ジャズでおなじみのブロックのハーモニーです。
- Power Ensemble
ハード・ロックでよく聴くような、5度と1オクターブをメロディーに加えます。
- Third Up メロディーの3度上の音程(認識されたコードによって変化します)をプラスします。
- Fourths LO ジャズの代表的なハーモニーで、メロディーから低い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。

- Fourths UP Fourths LOと同じですが、メロディーから高い方に4度ずつ離れた2つのノートを加えます。
- Fifths メロディーから低い方に5度ずつ離れた2つのノートを加えます。
- Octave 1オクターブをメロディーに加えます。
- Dual Noteパラメーターで設定した固定インターバルで、もう1つのノートをメロディー・ラインに加えます。これを選択すると、トランスポーズ値を表示します(-24~+24半音)。
- Brass 典型的なブラス・セクションのハーモニーです。
- Reed 典型的なリード・セクションのハーモニーです。
- Trill 2つのノートを弾いたとき、それらのノートをトリルさせます。3音以上を弾いても、有効なのは最後に弾いた2音になります。トリルの速度は後述するTempoパラメーターで設定します。
- Repeat 弾いたノートを後述のTempoパラメーターに同期して繰り返します。2音以上弾いても、最初のノートのみを繰り返します。
- Echo Repeatと同じですが、後述のFeedbackパラメーターで設定した回数リピートし、ノート・ベロシティが-1以下に設定していると、リピート音が次第にフェード・アウトしていきます。
- AutoSplit1 複数のアッパー・トラックで演奏しているとき、複数のノートを同時に弾くと、アッパー1トラックは其中で一番高い音、他のアッパー・トラックはそれ以外の音が発音します。
もし、アッパー1トラックのみで演奏しているときは、通常どおりの演奏になります。
- AutoSplit2 AutoSplit1と同様ですが、右手で演奏している複数のノートの最高音を離れたとき、アッパー1トラックは既に押さえられているノートの中で最も高いノートを発音し直します。

Note Velocity (ノート・ベロシティ)

右手で弾いたメロディーと追加されたハーモニーのノートとのベロシティの差を設定します。

- 10...0 右手で弾いたベロシティから引き算をする値

Tempo

Note: このパラメーターは、“Trill”、“Repeat”、“Echo”のいずれかを選択したときにのみ表示します。

“Ensemble”パラメーターで“Trill”、“Repeat”、“Echo”のいずれかを選択したとき、何分音符の間隔で繰り返すかを設定します。テンポと同期します。

Feedback (フィードバック)

Note: このパラメーターは、“Echo”を選択したときにのみ表示します。

オリジナルのノート/コードが何回繰り返されるかを設定します。



Ensemble Track Assign (トラック・アサイン)

アンサンブル機能のときの右手(アッパー)のトラックの設定です。

- Off このトラックにハーモニーを追加しません。
- Normal このトラックにハーモニーを追加します。
- Mute このトラックにハーモニーを追加しますが、元々弾いたノートは発音しません。

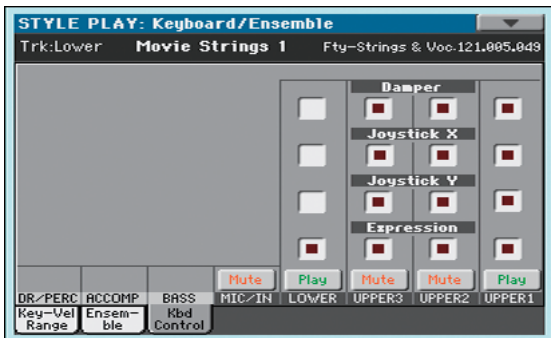
プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出ます。
-  ミュート：トラックを消音します。

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

このページでは、各キーボード・トラック(アッパー)で使用するダンパー/エクスペッション・ペダルや、ジョイスティックのオン、オフ設定をします。



Damper

オン ダンパー・ペダルを踏み、鍵盤から手を離すと、そのトラックの音のサステインが伸びます。

オフ ダンパー・ペダルの効果が効かなくなります(オフ)。

Joystick X

ジョイスティックの左右方向の動き(ピッチ・ベンド:サウンド・パラメーターの一部にもなっています。ピッチ・ベンドの設定については、109ページの「Mixer/Tuning: Tuning」を参照してください)に対する効果のオン、オフを設定します。

Joystick Y

ジョイスティックの上下方向の動き(中心から上方向(+Y):モジュレーションです。中心から下方向(-Y):その他のコントロール、またはオフ)に対する効果のオン、オフを設定します。

Expression



個々のキーボード・トラックに対するエクスペッション・コントロールのオン、オフ設定をこのパラメーターで行います。エクスペッション・コントロールは、レベル・コントロールに対して相対的にコントロールされ、通常はそのトラックの設定値から相対的に変化させます。

例えば、Upper 1にピアノ・サウンドを、Upper 2にストリングスをそれぞれ割り当て、Upper 2のExpressionをオンに、Upper 1のExpressionをオフにしたとします。この場合、エクスペッション・ペダルを操作するとストリングスの音量は変化しますが、ピアノの音量は一定のままです。

ペダルやアサイナブル・スライダーをエクスペッション・コントロールとして使用するには、238ページの「Controllers: Foot Controllers」を参照してください。なお、エクスペッション・コントロールで使用できるペダルは、ボリューム・タイプのペダルで、スイッチ・タイプのペダルは使用できません。“KB Expression”をペダルまたはアサイナブル・スライダーに割り当てます。

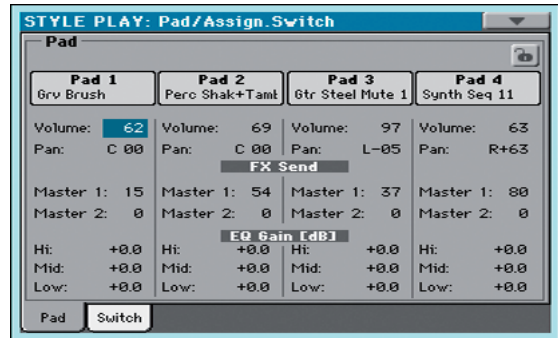
プレイ/ミュート・アイコン

各トラックのプレイ/ミュート状態を表示します。

-  プレイ状態です。このトラックの音が発音されます。
-  ミュート状態です。このトラックの音は発音されません。

Pad/Switch: Pad

各パッドに割り当てるサウンドやシーケンスをこのページで選択します。



このページでの設定は、その時選択しているスタイル・セッティングまたはソングブックのエントリーに保存されます。

Note: スタイルやソングブックのエントリーごとに、異なるサウンドやシーケンスをパッドに割り当てることができます。

パッド・アサイン・ボックス

各パッドに割り当てられたサウンドやシーケンス名が表示されます。このボックスをタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示されます(96ページの「パッド選択ウィンドウ」参照)。

Note: メイン・ページでもパッドに割り当てるサウンドやシーケンスを選択できます。

Volume

各パッド・トラックの音量を設定します。

0...127 音量レベル

Pan

各パッド・トラックのパンニング(定位)を設定します。

- 64... - 1 左側のチャンネル

0 センター

+1...+63 右側のチャンネル

FX Send (Master1, 2)

マスター・エフェクトに送る信号レベルを、パッド・トラックごとに設定します。パッドにかかるエフェクトはスタイル・トラックで使用するFX Aグループと共用です。

0...127 パッド・トラックからマスター・エフェクトに送られる信号レベル(ダイレクト音)です。

EQ Gain [dB] (Hi, Mid, Low)

各パッド・トラックのEQ設定です。

- 18.0...+0.0...+18.0

ハイ、ミッド、ローの各EQバンドのゲインです。

パッド・ロック・アイコン

このロックをオンにすると、その時のパッドの設定が他のスタイルやソングブックのエントリーでもそのまま使用できます。

ロック・パラメーターに関する詳細は、233ページの「General Controls: Lock」を参照してください。

Pad/Switch: Switch

このページでASSIGNABLE SWITCHキーに機能を割り当てます。



アサインナブル・スイッチの設定は、パフォーマンス、STSまたはソングブックのエントリーに保存されます。

Switch 1, 2, 3

3つのスイッチそれぞれにポップアップ・メニューがあり、割り当てる機能を選択できます(336ページの「アサインナブル・スイッチの機能リスト」参照)。

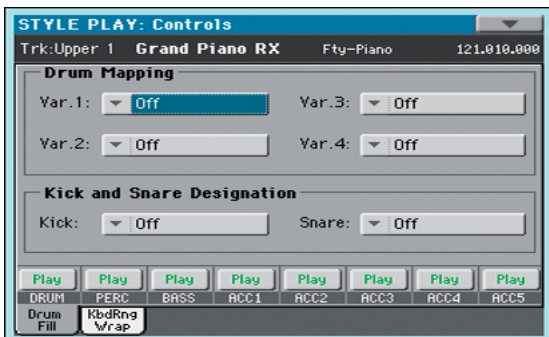
アサインナブル・スイッチ・ロック・アイコン

このロックをオンにすると、その時の設定が別のパフォーマンスやSTSでもそのまま使用できます。

パラメーター・ロック機能に関する詳細は、233ページの「General Controls: Lock」を参照してください。

Style Controls: Drum/Fill

スタイルのさまざまなパラメーターを設定します。



Drum Mapping (ドラム・マッピング)

スタイルのシーケンス・データやドラム・キットを変更することなく、ドラム・キットの音色(スネア、シンバル、ハイハット)を一時的に変更させることができます。わざわざ設定し直す必要がないので便利な機能です。任意のドラム・マッピングを選択すると、演奏させる音色(スネア、シンバル、ハイハット)の一部が別の音色に代わりま

Off 標準マッピング

Drum Mapping 1...7

ドラム・マッピングのナンバーです。元のスタイルにもよりますが、マッピング1はパーカッション系、マッピング2から7に行くに従って徐々にリズムが激しくなる傾向になります。

Kick and Snare Designation (キックとスネアの入れ替え)

この設定によって、オリジナルのキック(バス・ドラム)やスネア・ドラムのサウンドが、同じドラム・キットの中の別のキックやスネア・ドラムに入れ替わります。

Hint: スタイルを聞きながら、異なる組み合わせを選び、効果を確認してください。気に入った組み合わせの設定は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存してください。

Off オリジナルのキックやスネア・ドラム

Type 1...3 オリジナルのキックやスネア・ドラムと入れ替えるキックやスネア・ドラム

プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

プレイ:トラックの音が出ます。

ミュート:トラックを消音します。

Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

スタイル・トラックのキーボード・レンジとラップ・アラウンド機能を設定するページです。



Kbd Range On/Off (発音範囲のオン、オフ)

Style Recordモードでスタイル・エレメントごとに設定したKey Range/パラメーターの設定を使用するか、しないかを選択できます。

オン 発音範囲の設定を使用します(143ページの「Style Element Track Controls: Keyboard Range」参照)。トラックが発音範囲のパラメーターで設定した最低または最高のノートを越えると、自動的に演奏をトランスポーズします。

オフ 発音範囲設定は使用されません。トラックのサウンドを切り替えたりして、楽器本来の発音範囲に合わせた設定が不要になったとき、オフにすると効果的な場合があります(例えば、エレキ・ベースをシンセ・ベースに変更した場合など)。

Wrap Around (伴奏トランスポーズ制限)

ラップ・ア라운드・ポイントはバックিং・トラックの一番高い音です。伴奏パターンは認識したコードに従ってトランスポーズします。コードの音域が高すぎると、スタイル・トラックが高すぎる音域で再生することになり、不自然なサウンドになります。そこでラップ・ア라운드・ポイントに達すると、自動的に1オクターブ下にトランスポーズします。



ラップ・ア라운드・ポイントは、トラックごとに半音単位で12半音まで設定可能です。Style Recordモードで設定した各トラックのKey(126ページの「Key/Chord(キー/コード)」参照)から「何半音上で」ラップ・ア라운드するかを設定できます。

各トラックの値をバラバラにすることによって、ラップ・ア라운드と同時に起きて不自然な伴奏になるのを防ぐことができます。また、本物の楽器の発音範囲に入るように設定することをおすすめします。

1...12 パターンのオリジナルのキーに対する、トラックのトランスポーズ最大値 (半音単位)。

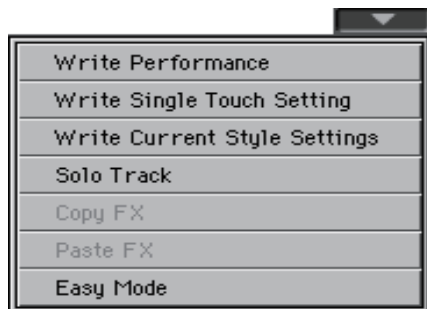
プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

- | | |
|--|------------------|
|  | プレイ：トラックの音が出ます。 |
|  | ミュート：トラックを消音します。 |

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Write Performance (パフォーマンスの保存)

このコマンドを選択すると、Write Performanceダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスに現在のパネル設定の大部分を保存することができます。

詳細119ページの「Write Performance ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Single Touch Setting (STSの保存)

このコマンドを選択すると、Write Single Touch Setting(STS)ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のキーボード・トラックの設定を、任意のシングル・タッチ・セッティング(STS)の1つに保存することができます。

詳細119ページの「Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Current Style Setting (スタイル保存)

このコマンドを選択すると、Write Current Style Settingダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のスタイル・トラックの設定を保存することができます。

詳細は119ページの「Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ機能を使うトラックを選択し、ここをタッチしてチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo”が点滅します。

ソロ機能を終了するとき、このチェックを外します。

ソロ機能は選んだトラックによって多少働きが異なります：

- キーボード・トラック：選んだキーボード・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのキーボード・トラックの音は消音します。このとき、スタイル・トラックには影響ありません。
- スタイル・トラック：選んだスタイル・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのスタイル・トラックの音は消音します。このとき、キーボード・トラックには影響ありません。
- グループ化されたスタイル・トラック：このトラックではソロ機能が使えません。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながらトラックをタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Copy FX / Paste FX

このコマンドでマスター1または2、あるいはエフェクト・グループ(A、B)の両方の設定をコピーします。また、エフェクトのコピーは異なるエレメント間(スタイルとパフォーマンスやSTSとの間や、スタイルとソングやサウンドとの間)でも行えます。

Note: このコマンドはエフェクト・セクションのパラメーター設定のみをコピーします。“Dry”や“FX Send”のような別のセクションにあるパラメーター設定はコピーされません。これらのパラメーターはエフェクト音全体に関連したものですので、コピー後にこれらのパラメーターを再設定する必要がある場合があります。

エフェクトのコピー手順(1つのエフェクトの場合)：

1. コピー元となるパフォーマンスやSTS、スタイルやソングまたはサウンドを選択します。
2. コピー元となるエフェクト・グループ(AまたはB)をサイド・タブで選択します。
3. コピー元となるエフェクトのページに入ります (Master 1またはMaster 2)。
4. ページ・メニューから“Copy FX”を選択します。
5. コピー先となるパフォーマンスやSTS、スタイルやソングまたはサウンドを選択します。
6. コピー先となるエフェクト・グループ(AまたはB)をサイド・タブで選択します。
7. コピー先となるエフェクトのページに入ります (Master 1またはMaster 2)。
8. ページ・メニューから“Paste FX”コマンドを選択します。

エフェクト・グループすべての設定をコピーする手順：

1. コピー元となるパフォーマンスやSTS、スタイルやソングまたはサウンドを選択し、そのエフェクト・ページからA/B FX Configページに入ります。

2. コピー元となるエフェクト・グループ (AまたはB) をサイド・タブで選択します。
3. ページ・メニューから“Copy FX”コマンドを選択します。
4. コピー先となるパフォーマンスやSTS、スタイルやソングまたはサウンドを選択し、そのエフェクト・ページからA/B FX Configページに入ります。
5. コピー先となるエフェクト・グループ (AまたはB) をサイド・タブで選択します。
6. ページ・メニューから“Paste FX”を選択します。

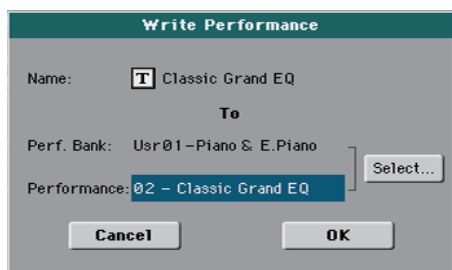
Easy Mode (イージー・モード)

イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザー・インターフェイスでStyle PlayモードとSong Playモードを楽しむことができます。このモードは初心者向けですが、Advancedモードの追加パラメーターを操作したくないプロの方にもお勧めします。

Style PlayモードとSong Playモードのページ・メニューで“Easy Mode”を選択すると、イージー・モードの有効と無効をいつでも切り替えることができます。

Write Performance ダイアログ・ボックス

フロント・パネルのPERFORMANCEキーのひとつを約1秒間押しただままにする、またはページ・メニューから“Write Performance”を選択すると、この画面が表示されます。すべてのトラック設定、選ばれたスタイル、いろいろなスタイル設定をパフォーマンスごとに保存することができます。



Name

保存されるパフォーマンスの名前。**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Perf Bank (パフォーマンス・バンク)

パフォーマンスを保存するバンク。各バンクは、PERFORMANCEキーのうちの1つと一致します。別のバンクを選択する場合は、VALUEダイヤルで選択します。

Performance (パフォーマンス位置)

パフォーマンスを保存する場所。別の場所を選択する場合は、VALUEダイヤルで選択します。

Select... ボタン

このボタンをタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを表示し選択することができます。

Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス

フロント・パネルのSTSキーのひとつを約1秒間押しただままにする、またはページ・メニューから“Write Single Touch Setting”を選択すると、この画面が表示されます。現在のキーボード・トラックの設定を4つのSTSのうちの1つに保存することができます。



Note: GlobalモードのMode PreferencesにあるMediaページで“Factory Style and Pad Protect”がオンになっている場合、ファクトリー・バンクのスタイルにSTSを保存することはできません。この時、ページ・メニューの“Write Single Touch Setting”コマンドはグレー表示になり、選択できません。このため、すべてのファクトリー・スタイルの設定はオリジナルのままキープされます。

Name

保存されるSTSの名前。**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Current Style (現在のスタイル)

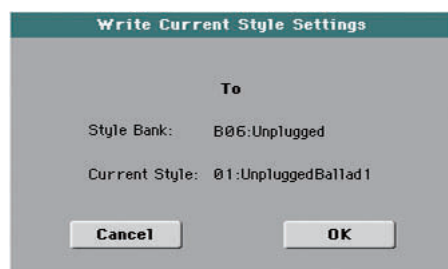
(エディット不可) 保存する4つのSTSのうちの1つが含まれているスタイル名です。親スタイルの名前を表示します。

STS

STSを保存する場所。保存先に現在保存しているSTSの名前を表示します。別の場所を選択する場合は、VALUEダイヤルで選択します。

Write Current Style Settings ダイアログ・ボックス

フロント・パネルのSTYLEボタンのひとつを約1秒間押しただままにする、またはページ・メニューから“Write Style”を選択すると、この画面が表示されます。スタイル・トラックの設定を現在のスタイルに保存することができます。



Note: GlobalモードのMode PreferencesにあるMediaページで“Factory Style and Pad Protect”がオンになっている場合、ファクトリー・バンクのスタイルにスタイル設定を保存することはできません。この時、ページ・メニューの“Write Current Style Settings”はグレー表示となり、選択できません。このため、すべ

でのファクトリー・スタイルの設定は、オリジナルのままキープされます。

Style bank (スタイル・バンク)

(エディット不可) 現在のスタイルが含まれているスタイル・バンク。

Current Style (現在のスタイル)

(エディット不可) 現在のスタイルの名前です。

割り当てる名前は、2行に渡ってもかまいません。この場合は、パラグラフ文字(¶)で区切ります。例えば、「World Music」を2行に分けるときは、「World ¶ Music」と入力します。

スタイル選択ウィンドウのサイド・タブの幅よりも長い単語を入力しないように注意してください。

フェイバリット・バンク

12個のフェイバリット(お気に入り)・バンクを使って、スタイルのカスタム・セットを作ることができます。フェイバリット・バンクには、よく使うスタイルを選びやすいようにまとめて保存したり、ユーザー・バンクと同様に、作成/編集したスタイルを保存することができます。またこれらは、スタイル選択画面に表示されるタブに、それぞれ違う名前をつけてアサインすることができ、ファクトリー・スタイルに含まれてない音楽ジャンルを加える用途にも使うことができます。

フェイバリット・スタイルを保存すると、本機の内部メモリーのシステム・エリアにあるスタイル・フォルダ内に12個のファイルが自動的に作成されます。画面上では異なるバンク名で表示されていても、各ファイル名は固定されています。

ファイル名	フェイバリット・バンク
FAVORITE01...12.STY	Bank 1...12

フェイバリット・バンクの作成

フェイバリット・バンクの作成には、いくつかの方法があります。

- Style Playモードでは、スタイルをユーザー・スタイル・バンクの代わりにフェイバリット・バンクにコピー&ペーストすることができます。詳しくは、「各選択画面の操作方法」の章の「コピー&ペースト」(94ページ)をご覧ください。
- Style Recordモードで、ユーザー・スタイル・バンクの代わりに、フェイバリット・バンクに新しく作ったスタイルやエディットしたスタイルを保存することができます。スタイルの保存の詳細は、「Style Recordモード」の章を参照してください。
- Mediaモードで、ユーザー・スタイル・バンクの代わりに、フェイバリット・バンクにスタイルをロードすることができます。ロード操作の詳細は、「Mediaモード」の章を参照してください。

フェイバリット・バンクの名前変更

スタイル選択ウィンドウを表示しているときは、ページ・メニューから「Rename Favorite Bank」を選択し、フェイバリット・スタイル・タブに好きな名前を付けることができます。



Style/Pad Record モード

Style/Pad Record モードでは、自分でオリジナルのスタイルやパッドを作成したり、既存のスタイルやパッドをエディットしたりすることができます。

スタイルやパッドをレコーディングする

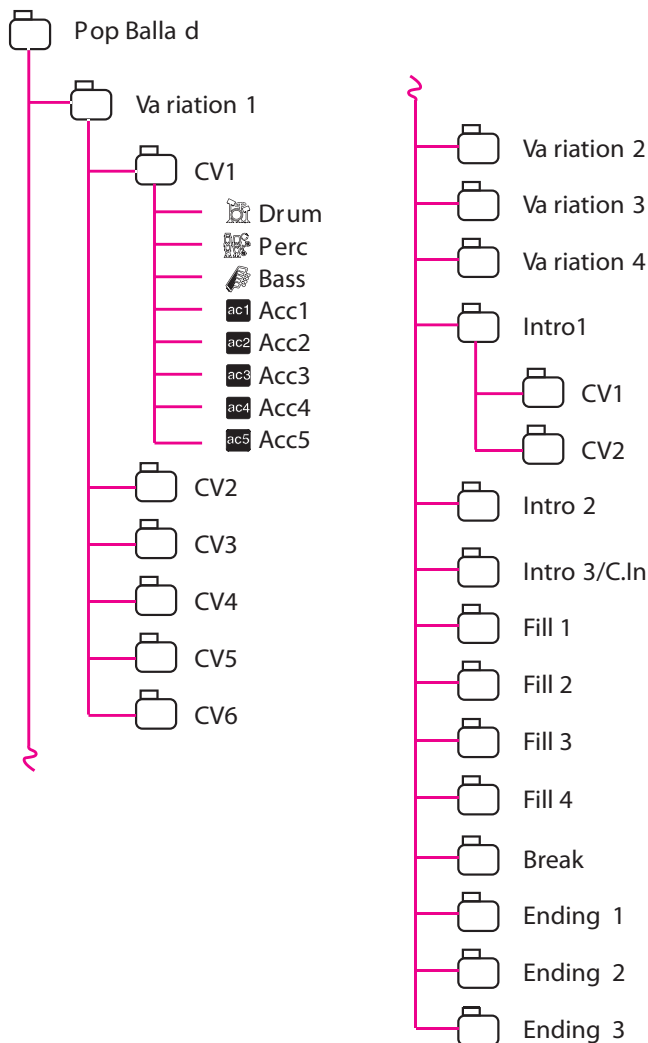
スタイルとパッドのレコーディングやエディット操作は基本的に共通しています。ここではそれらの作成方法をご紹介します。

スタイルの構造

「スタイル」とは、Pa900のアレンジャー機能によって自動的に再生する、いわゆるバックিং・パターンを意味する小さなシーケンスの集合体です。スタイルは、スタイル・エレメント (Element) で構成されています。Pa900には15種類のスタイル・エレメント (バリエーション1~4、イントロ1~3、フィル1~4、ブレイク、エンディング1~3) があります。これらのスタイル・エレメントは、演奏時に直接パネルのキーを使って選択できます。

スタイルを演奏すると、パネル上のスタイル・エレメント・キーを押す操作に従って各スタイル・エレメントが直接選択されます。

スタイルの構造を下図のようにツリーを使って説明します。



スタイル・エレメントは、コード・バリエーション (CV-Chord Variation) と呼ばれる単位で構成されていますが、それぞれのエレメントに同じ数のCVがあるとは限りません。例えば、バリエーション1~4には最大6つまでのCVがそれぞれ入っていますが、その他のスタイル・エレメントにはそれぞれ最大2つのCVしかありません。

コード認識領域で演奏する際 (この領域は、SPLITキーのオン/オフ設定によって、ローまたはフルのいずれかになります)、アレンジャー機能は鍵盤上をスキャンして、どのコードを演奏しているかを判断します。そして、選択しているスタイル・エレメントに応じ、アレンジャー機能は、スキャンされたコードに対してどのコード・バリエーション (CV) を演奏すべきかを判断します。スキャンされたコードに、どのコード・バリエーションを対応させるかは、コード・バリエーション・テーブルで設定します。各スタイル・エレメントにそれぞれ、コード・バリエーション・テーブルがあります。

コード	コード・バリエーション (CVs)	
	バリエーション 1~4	イントロ 1~2, カウントイン, フィル 1~4, ブレイク, エンディング 1~3
Major	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
M7		
M7(b5)		
sus		
sus2		
M7sus		
m		
m6		
m7		
m7(b5)		
m(M7)		
7		
7(b5)		
7sus4		
dim		
dim(M7)		
#5		
7(#5)		
M7(#5)		
1+5		
1+8		
b5		
dim7		

アレンジャー機能は再生すべきCVを決定した後、各トラックの適切な演奏をします。各シーケンスはそれぞれ特定のキー (調) で作られています (例: Cメジャー、Gメジャー、Eマイナーなど)。このため、アレンジャー機能はスキャンされたコードに合わせてこれをトランスポートします。

スタイルの構造をさらに詳しく見ると、各コード・バリエーションはトラック・シーケンスというもので構成されています。本機は8つのトラックを用意しています。DRUMとPERCはドラムとパーカッションのシーケンスに使用し、BASSはベース、

ACC1~5は伴奏シーケンス（ストリングス、ギター、ピアノ、その他の伴奏楽器）のシーケンスに使用します。

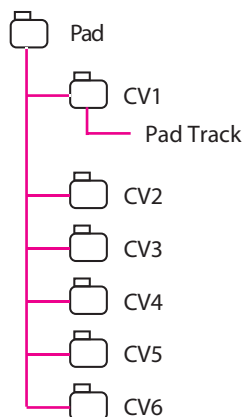
以上をまとめると、コードをコード認識領域で演奏したときにアレンジ機能は、どのスタイル・エレメントを設定しているかを判断し、次に、演奏されたコードに対して使用するコード・バリエーションを判断します。そして、そのコード・バリエーションの各トラックのスタイル・シーケンスを、元のコードから認識したコードへトランスポートします。これを演奏者がコードを弾くたびに繰り返します。

パッドの構造

パッドは基本的に1トラックのみのスタイルと捉えることができます。スタイル・レコーディングで適用されることのほとんどは、パッド・レコーディングでも適用されます。

パッドには次の2種類があります：

- ・ ヒット・パッド：コード認識機能によって音程が変更されないタイプです。基本的には、単音または1つのコードによる単発シーケンスとなります（以下参照）。
- ・ シーケンス・パッド：コード認識機能によって音程が変更されるタイプで、1トラックのみのパターン（フレーズなど）を内蔵します。これはそのままスタイル・トラック1つ分と捉えることも可能で、1エレメント、1トラック、マルチコード・タイプ（認識したコードに応じて音程が変化するタイプ）のバリエーションとも言えます（図参照）。



各パッドは最大6個のChord Variation（コード・バリエーション：CV）で構成されています。各コード・バリエーションは1トラック構成です（パッド・トラック）。

スタイルと同様、コード認識エリアでコードを押さえると、それに応じたコード・バリエーションが呼び出されます。認識されたコードはコード・バリエーション・テーブルに沿って最適なコード・バリエーションに分類されます。そのため、各パッドにはコード・バリエーション・テーブルが内蔵されています。

また、スタイルと同じく、Note Transposition Tables（ノート・トランスポジション・テーブル：NTT）もパッドに適用されます。

この他にも、トラック・タイプによる動作の違いもスタイルと同様に適用されます（「トラック・タイプ」参照）。

トラック・タイプ

スタイル・トラックにはさまざまなタイプのトラック（144ページの「Track Type（トラック・タイプ）」参照）があり、アレンジ機能の処理方法はトラックによって異なります。

- ・ アカンパニメント（Acc）トラックとベース・トラック：コードが認識されると、トラックのシーケンスに打ち込まれたノートは、ノート・トランスポート・テーブル（NTT）に従って、そのコードにふさわしい音階にトランスポートします。NTTを使用すると、コード・バリエーションをいくつか録音するだけで、不協和音を避け、パターン・ノートを認識されたコードのノートにトランスポートできるので、すべてのノートを正しい音程で再生できます。

- ・ ドラム・トラックとパーカッション（Perc）トラック：コード変換の必要がないので、トランスポートはありません。常にオリジナルのパターンで演奏します。
- ・ ギター（Gtr）トラック：コードを認識すると、アレンジ機能は、ギターの指板の音域を外れないように「バーチャル・ギター」で単音、ストローク、およびアルペジオを演奏します（128ページの「メイン・ページ - Guitar Mode」参照）。

Note: ギター・トラックには伴奏トラックでよく使われる便利なパーツである“フリーフォーム”パッセージもあります。

スタイルのレコーディング

スタイルをレコーディングするという事は、スタイル・エレメント内の各スタイル・エレメントにあるトラックに個々に録音するという事です。

すべてのスタイル・エレメントにあるすべてのコード・スタイルをレコーディングする必要はありません。一般的には各スタイル・エレメントで1つのコード・バリエーションをレコーディングするだけで十分です。但し例外として、Intro 1、Ending 1については、メジャー系とマイナー系のコード・バリエーション両方をレコーディングすることをお勧めします。

パッドの録音

パッドの録音は、パッドが持つ、「各コード・バリエーションの中のトラックを録音する」ということです。

すべてのコード・バリエーションを録音する必要はありません。最低1つのコード・バリエーションを録音するだけで十分です。

パターン・データとトラック・データ

パターンの作成やエディットはStyle/Pad Recordモードで、トラック・パラメーター（音量、パン、オクターブ・トランスポート、エフェクト設定など）のエディットは、Style Playモードで行います。

- ・ Style Recordモードで作成またはエディットしたパターンの設定情報は、Style/Pad Recordモードのページ・メニューから“Write Style”または“Write Pad”を選択して保存します（149ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照）。
- ・ Style Playモードでエディットしたトラック・パラメーターは、Style Playモードのページ・メニューから“Write Current Style Settings”を選択し、スタイル・パフォーマンスに保存します（119ページの「Write Current Style Settings ダイアログ・ボックス」参照）。

サウンド

スタイル・トラックにサウンドを割り当てる方法は2つあります。

- ・ Style RecordモードではStyle Element Track Controls: Sound/Expression ページで各スタイル・エレメントにそれぞれ異なるサウンドを割り当てることができます（127ページの「サウンド・エリア」参照）。また、Pad Recordモードの同ページでパッドにサウンドを割り当てることができます。
- ・ Style Playモードでは、1つのサウンドのみを（他のトラック・パラメーターとともに）スタイル設定に割り当てることができます。すべてのスタイル・エレメントで共通のサウンドになります。

どちらのサウンドが使われるかは、“Original Style Sounds”パラメーター（104ページ参照）の状態に依存します。

Note: Style Playモードでサウンドを割り当てると、“Original Style Sounds”パラメーターは自動的にオフになります。

スタイルのインポートとエクスポート

本機でスタイルを作成する代わりに、スタンダードMIDIファイル(SMF)をコンピューターから本機にインポートすることもできます。146ページの「Import: Import SMF」および148ページの「Export SMF」を参照してください。

Style/Pad Recordモードに入る

Style PlayモードでRECORDキーを押すと、以下のページを画面に表示します。



ファクトリー・スタイルのパッドは、Global モードの Mode PreferencesにあるMediaページの“Factory Style and Pad Protect”をオフにするとエディット可能になります(237ページ参照)。

- 現在選択しているスタイルをエディットするには、Record/Edit Current Styleを選択します。
- スタイルを新規作成する場合は、Record New Styleを選択します。この時、デフォルト設定のスタイル・セッティングが呼び出されます。レコーディングを終えたら、フェイバリット・バンク (Favorite) またはユーザー (User) バンクに保存します (“Factory Style and Pad Protect” がオフになっている場合は、ファクトリー・バンクにも保存できます)。
- パッドの内容をエディットする場合は、Record/Edit Padを選択します。
- 新しいパッドを1から作成する場合は、“Record New Pad”を選択します。録音が済んだら、新しいパッドをユーザー・パッドとして保存します “Factory Style and Pad Protect” をオフに設定しているときは、元のファクトリー・スタイルの位置に上書きすることができます。

スタイルやパッドをエディットしましたら、保存をして (“エディット内容の保存と消去” 参照) Style/Pad Recordモードを終了します。

その後にスタイルまたはパッド・トラック設定のエディットをします。

- スタイル：Style Playモードに入り、トラックの設定(テンポ、音量、パン、FXセンドなど。106ページおよび “Style Playモード” の章以降を参照)を調節してスタイル設定をエディットします。そして、ページ・メニューから、“Write Current Style Performance” を選択して保存します (119ページの「Write Performance ダイアログ・ボックス」参照)。
- パッド・トラック設定のエディット：Style PlayまたはSong Playモードのパッド・ページに入り、新しく作成したヒット(単発のサウンド)またはシーケンスをパッド・キーに割り当て、パッド設定を調整します(音量、パン、エフェクト・センド等。116ページの「Pad/Switch: Pad」参照)。最後にペー

ジ・メニューから “Write Current Style Settings” を選択してパッド設定を保存します。

Note: 録音またはエディットを完了すると、メモリーは自動的に再構成します。このため、START/STOP キーを押すと、実際にスタイルの再生が始まるまでに若干の遅延があります。特に、スタイルに入っているMIDIイベントが多いほど、この遅延が大きくなります。

Note: Recordモードでは、フット・スイッチは無効になります。ただし、ボリューム / エクスプレッション・タイプのペダルは使用できます。

エディット内容の保存と消去

エディットが終わったら、エディットしたスタイルやパッドをメモリーに保存するか、エディット内容を破棄するかを選択します。

- 変更を保存するときは、ページ・メニューから “Write Style/Pad” を選択します (149ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照)。
- エディット内容をすべて破棄する場合は、ページ・メニューの “Exit from Record” を選択します。または、RECORDキーを押して、録音を終了してStyle Playモードのメイン・ページに戻ります。

Hint: 録音中はなるべく頻繁に保存するよう心掛け、せっかくエディットしたスタイル / パッドが誤って失われないようにしてください。

エディット中のスタイルの試聴

Style/Pad Recordモードでは、表示しているページによっては、選択したコード・バリエーションやスタイルやパッド全体を試聴することができます。

コード・バリエーションを選択するには、Record/Editモードのメイン・ページを表示します (125ページの「Element (スタイル・エレメント)」および「Chord Var (コード・バリエーション)」を参照)。

- メイン、EventEdit、Quantize、Transpose、Velocity、Deleteのいずれかのページを表示しているときは、選択したコード・バリエーションを試聴できます。再生するには、START/STOPキーを押します。START/STOPキーをもう一度押すと、再生が停止します。
- Sounds/Expression、KeyboardRange、Chord Table、Trigger/Tension、Delete All、Copy、Style/Pad Element Controls、Style/Pad Controlのいずれかのページを表示しているときは、スタイル全体を試聴できます。START/STOPキーを押して、コードを演奏してみましょう。スタイル/パッド・エレメントはパネルのキー (VARIATION 1~4、INTRO 1~3、AUTO FILL、BREAK、ENDING 1~3) で選択します。START/STOPキーをもう一度押すと、再生が停止します。
- Guitarモードのページを表示しているときは、プログラミングしているパターンを試聴できます。選択したキーを押すと、演奏が始まります。

Note: Style Record モードに入ると、コード認識モードは Style Play モードで選択していた設定に切り替わります。コードとして認識させるには、最低 3 ボイスのコードを押さえる必要があります。

コード認識モード		
Style Play モード	Style Record モード	ノート (min.)
One Finger	Fingered	3
Fingered	Fingered	3
Expert	Expert	3

Note: このモードでは、Pad TypeパラメーターがOne Shotに設定されていてもパターンは常にループ再生されます (144 ページの「Pad Type (パッド・タイプ)」参照)。

記録されるイベントのリスト

Style/Pad Recordモードでは、スタイルやパッドの誤作動を引き起こすイベントを防ぐために、入力可能なイベントに制限を設けています。以下に記録されるイベントを示します。

コントロール機能	CC#
種類	
Note On (ノート・オン)	
RX Noise On (RX ノイズ・オン)	
Pitch Bend (ピッチ・ベンド)	
Channel After Touch (チャンネル・アフター・タッチ)	
Modulation (モジュレーション)	1
Breath (ブレス)	2
Pan (パン)	10
Expression (エクスプレッション)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper - Hold 1 (ダンパー・ホールド1)	64
Filter Resonance - Harmonic Content (フィルター・レゾナンス - ハーモニクス・コンテンツ)	71
Low Pass Filter Cutoff - Brightness (ロー・パス・フィルター・カットオフ - ブライツネス)	74
CC#80 (汎用 #5)	80
CC#81 (汎用 #6)	81
CC#82 (汎用 #7)	82

Note: コントロール・チェンジ・メッセージの一部には、本機のコントローラー類では直接記録できないものがあります。

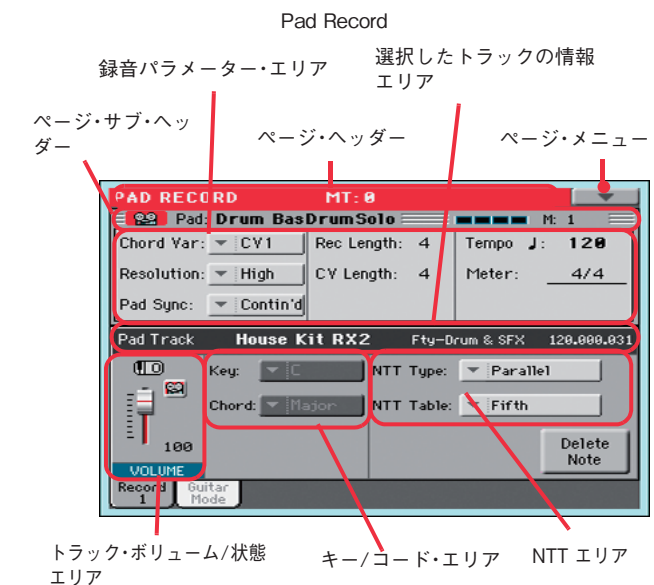
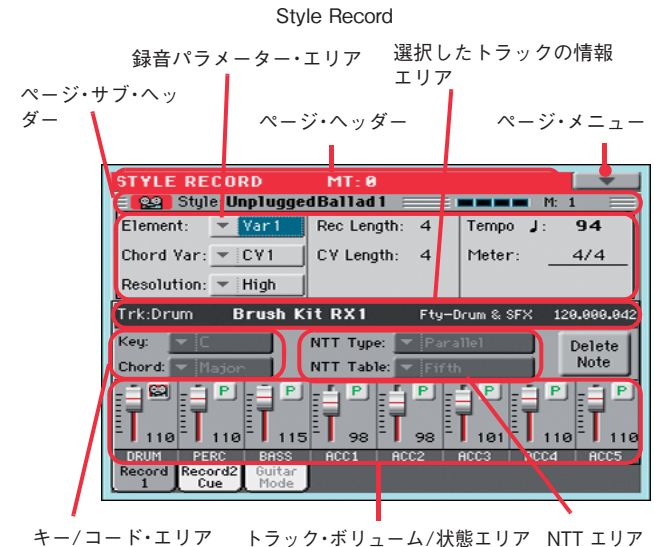
記録できるコントローラーは、アサインابل・ペダル/スライダー/スイッチに割り当てることができます。

外部のコンピューターでソフトウェアを使って入力されたMIDIコントロール・チェンジ・メッセージは、インポート機能を使って取り込むことができます (146ページの「Import: Import SMF」参照)。

いくつかのコントローラーは、パターンの終わりにリセットします。

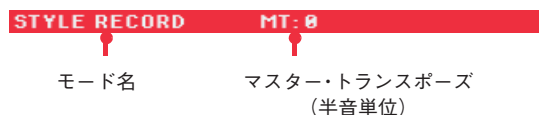
メイン・ページ - Record 1

RECORDキーを押して、“Record/Edit Current Style”が“Record New Style”を選択すると、Style Recordモードのメイン・ページのRecord 1ページが表示されます。



ページ・ヘッダー

現在のモード名とマスター・トランスポーズ値を表示します。



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

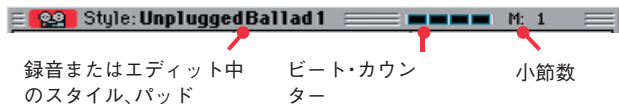
半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネル上のTRANSPOSEキーで変更することができます。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニューが表示されます（148ページの「ページ・メニュー」参照）。

ページ・サブ・ヘッダー

スタイルに関する一部の演奏情報を表示します。



録音 / エディット中のスタイル名

現在録音またはエディット中のスタイル名を示します。

ビート・カウンター

小節内の現在の拍数を表示します。

小節番号

現在録音している小節を示します。

録音パラメーター・エリア

Element (スタイル・エレメント)

(スタイルのみ) エディット用のスタイル・エレメントを選択します。各スタイル・エレメントは、パネルの同じ名前と対応しています。スタイル・エレメントを選択したら、実際のエディット用にコード・バリエーション（下記参照）を選択してください。

Var1...End3 現在選択しているスタイル・エレメントです。

Chord Var (コード・バリエーション)

上記でスタイル・エレメントを選択した後、そこに入っているコード・バリエーションのうち、エディットするコード・バリエーションを選択します。

Note: 値が小文字 (cv1 ~ cv6) の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字 (CV1 ~ CV6) の場合、そのコード・バリエーションは録音済みです。

- スタイル・エレメントがVar1、Var2、Var3、またはVar4の場合、6つのコード・バリエーションのうち1つをエディット用に変換できます。
- スタイル・エレメントがIntro1、Intro2、Intro3、Fill1、Fill2、Fill3、Ending1、Ending2、またはEnding3の場合、2つのコード・バリエーションのうち1つをエディット用に変換できます。
- 1つのパッドにつき6種類あるコード・バリエーション (CV1 ~ CV6) の中から1つを選択できます。

Resolution (レゾリューション)

録音中のクオンタイズ (分解能) を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングのずれを避けながら演奏できます。

Note: 録音した後でエディットによりクオンタイズを調整することもできます（136ページの「Style/Pad Edit: Quantize」参照）。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32)... ♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/16のグリッド軸に移動します。(1/8) を選択すると、

すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸へ移動します。クオンタイズの後の「3」は3連符を表します。

クオンタイズなし



1/16



1/8



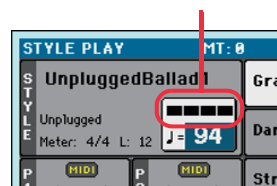
Pad Sync (パッド・シンク設定)

(パッドのみ設定可能です) パッドのパターンのシンク設定を、このパラメーターで行えます。

オフ シンクしません。シーケンス (パターン) は PAD キーを押すと同時にスタートします。

Continued アレンジャーまたはその時に使用中のプレーヤーのテンポに同期してパターンがスタートします。ビート・カウンターのその時のポジションに応じてパターンのスタート位置が変わりますので、パターンの先頭からスタートしない場合もある代わりに、停止した位置から再スタートさせることができます。例えば、アレンジャーまたはプレーヤーのビート・カウンターが3拍目を表示していて91 チックを演奏しているとします。この場合、パッドは 3 拍目の 91 チックからスタートします。

ビート・カウンター



このように、パターンの途中からスタートさせ、フィルインのように使うこともできます。

Beat アレンジャーまたはプレーヤーのテンポに同期して次の小節からパターンがスタートします。この場合、パターンは必ずその先頭 (例: 1 拍目、1 チック) からスタートします。

Rec Length (録音する長さ)

録音するトラックの長さ (小節単位) を設定します。この値は常に、「CV Length」(後述) の値か、その約数になります。

これは、コード・バリエーションの全長ではなく、現在のトラックの長さです。例えば、ドラムのパターンが2小節ずつ繰り返す、8小節のコード・バリエーションを作るとします。その場合は、ドラムのトラックを録音する前に、CV Lengthパラメーターを8に設定し、Rec Lengthパラメーターを2に設定します。録音後、スタイルを保存するかエディットして再生すると、2小節のパターンを8小節のコード・バリエーションに引き伸ばします。

Warning: 「CV Length」の値を「Rec Length」パラメーターの値より小さく設定しても、「Rec Length」の値は画面上ですぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、「CV Length」の値を変更することができます (後述の「CV Length (コード・バリエーションの長さ)」の「Warning」参照)。

ただし、START/STOP キーを押して録音を始めると、「Rec Length」の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。

例えば、“CV Length” を4、“RecLength” を4に設定したとします。次に、“CV Length” を2に変更してSTART/STOPキーを押して録音を始めると、Rec Lengthパラメーターの画面上での表示は4ですが、実際には2に変更され、録音内容が2小節分で繰り返になります。もう一度START/STOPキーを押して録音を終了すると、Rec Lengthパラメーターの値表示は2に更新され、2小節以降の小節をすべて削除します。

CV Length (コード・バリエーションの長さ)

選択したコード・バリエーションの全長 (小節単位: 最大32小節) を設定します。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードが鍵盤上で認識されると、この長さで、伴奏パターンを繰り返します。

Warning: 録音後、CV Length パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、設定したその長さより後の小節は削除します。録音後に“CV Length” の値を小さくする際は、十分に気を付けてください。必要な小節が削除されてしまったら、録音を保存せずに終了してください (149ページの「Exit from Record (録音の終了)」参照)。

Tempo (テンポ)

このパラメーターを選択した (反転表示した) 後、TEMPOセクションでテンポを設定します。

Hint: この画面のときに、SHIFT キーを押しながら、VALUEダイヤルを回すと、選択しているパラメーターに関係なくテンポの値を変えることができます。

Note: テンポを記録する際、古いデータは常に新しいデータに置き換えられます。

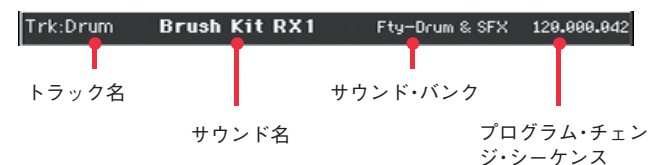
Note: スタイル演奏のときの実際のテンポは、Style Play モードでスタイル・パフォーマンスを保存したときの値になります (101ページの「現在のテンポ」参照)。

Meter (拍子)

スタイル・エレメントまたはパッド・シーケンスの拍子記号を設定します。スタイル・エレメントまたはパッドが空の場合 (録音を始める前) にのみ設定できます。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。



トラック名

選択したトラックの名前です。

Drum...Acc5 スタイル・トラックです。

サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、別のサウンドを選択できるようになります。

サウンド・バンク

選択したサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数列です (バンク・セレクトMSB、バンク・セレクトLSB、プログラム・チェンジ)。

キー/コード・エリア

Key/Chord (キー/コード)

現在のコード・バリエーション用に、トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。ここで、トラックに録音したデータのキーとコードを正しく設定することによって、パターン再生時、NTT (後述参照) によるトランスポーズが正しく行われます。

Note: イントロ1 とエンディング1 のスタイル・エレメントでは、プリセット・スタイルと同様に、「メジャー」と「マイナー」の両方のコード・バリエーションを録音することをお勧めします。

トラックを選択すると、そのトラックに割り当てられたオリジナルのキー/コードが表示されます。録音したトラックはすべて、そのキー/コードで再生します。例えば、Acc1トラックのオリジナル・キー/コードがA7の場合、Acc1トラックを選択すると、他のトラックもすべてA7キー/コードで再生します。

Note: 全てのトラックのキー/コードが、録音されたデータに対して正しく設定していない場合、正しく再生されません。

Note: Guitar モードの場合、ルールが異なるので、上記の説明は当てはまりません。詳細については、128ページの「メイン・ページ - Guitar Mode」を参照してください。

NTT エリア

NTT Type/Table (NTT タイプ/表)

NTTはノート・トランスポーズ・テーブル (Note Transposition Table) といい、コルグのアレンジャー機能が、認識されたコードを音楽パターンに変換できるようにする最先端のアルゴリズムです。NTTは、コード・バリエーションのオリジナル・コードに完全には一致していないコードを認識したときに、アレンジャー機能がパターン・ノートをどのようにトランスポーズするかを定めたものです。例えば、Cメジャーのコード・バリエーションだけを録音した場合、鍵盤上でCメジャー7のコードが認識されると、アレンジャー機能は、足りないノート (この場合は7度の音) を鳴らすために、一部のノートをトランスポーズしなくてはなりません。

Note: ドラムまたはパーカッションのトラックでは、これらのパラメーターがグレー表示になり、選択することができません。

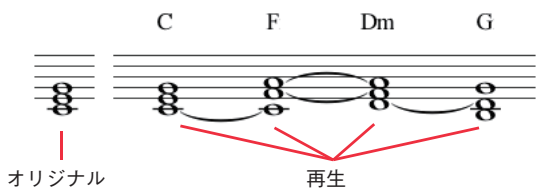
Note: NTT パラメーターは、スタイル・エレメントのトラックごとに個別にプログラムされています。

通常、NTTには2種類あります。

- **Parallel** を選択すると、ノートは Wrap Around パラメーターの設定範囲でトランスポーズを行います。このテーブルは、メロディー・パートに最適です。



- **Fixed** を選択すると、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。これは、和音を使ったトラック（ストリングスやピアノなど）に最適です。



Parallel/Root 7th やメジャー 7th、メジャー 6th の入ったコードを弾いたときに、ルート音（C メジャーならば C）に、足りないノートにトランスポートされます。

Parallel/Fifth 7th やメジャー 7th、メジャー 6th の入ったコードを弾いたときに、5 度のノート（C メジャーならば G）を、足りないノートにトランスポートします。



Parallel/i-Series

オリジナルのパターンを「メジャー 7th」または「マイナー 7th」のコードでプログラムする必要があります。コルグの i シリーズのスタイルをロードすると、この選択肢が自動的に選択されます。



Parallel/No Transpose

Style Play モードで弾いたコードのキーにあわせてトランスポートして再生しますが、コード・タイプには関係なくそのまま平行移動します。プリセット・スタイルや新規作成したスタイルのイントロ 1 とエンディング 1 の標準設定となっています。プリセット・スタイルのように、コード進行が録音されたイントロやエンディングではこの設定にします。

Fixed/Chord このテーブルでは、レガートでコード・チェンジがより自然になるように、移行するノートの数ができる限り抑えられます。和音を使用したトラック（ストリングスやピアノなど）に最適です。“Parallel” の設定とは反対に、オリジナルの和音は “Wrap Around”（伴奏トランスポート制限）の設定には従わず、演奏したコードの構成音をオリジナルの近辺で探します。

Fixed/No Transpose

Style Play モードでどのようなコードを弾いたとしても、トランスポートしません。Master Transpose キーを操作したときのみトランスポートします。

Delete Note ボタン

トラックから1つのノート、または1つの打楽器のリズムのみを削除するとき 사용합니다。例えば、スネアの音を削除するには、鍵盤の D2（スネアに該当するノート）を押しながらこのボタンをタッチします。

1. トラックを選択します。
2. Delete Note ボタンをタッチしたままにします。
3. START/STOP キーを押してスタイルを再生します。
4. 削除するノートを含んでいるところで、そのノートの鍵盤を押し続けます。削除される最後のノートまで、押し続けます。
5. 削除が終わったら、Delete Note ボタンと鍵盤を離し、パネルの START/STOP キーを押してスタイルの再生を止めます。

Note: ノートがパターンの初めにあるときは、鍵盤のノートを押してスタイル演奏を始めてください。

トラック・ボリューム / 状態エリア

バーチャル・スライダー

画面上のバーチャル・スライダーをドラッグして、そのトラックの音量を変更します。別の方法として、トラックをタッチして選択し、VALUE ダイアルで値を変更することもできます。

プレイ / ミュート / 録音アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

- プレイ: トラックの音を出します。
- ミュート: トラックを消音します。
- 録音: 録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN 端子からのノートを受信します。

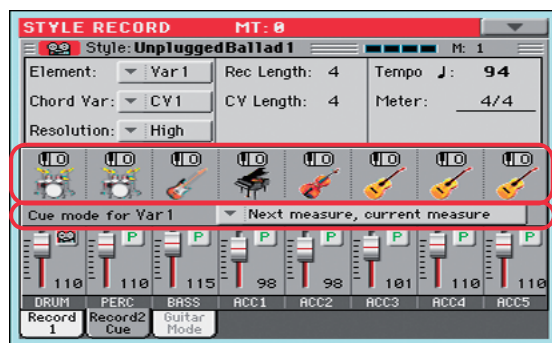
トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。

Drum...Acc5 表示しているスタイル・トラックです。

メイン・ページ - Record 2/Cue

(スタイルのみ) メイン・ページの Record 2/Cue タブをタッチして、このページを表示します。ほとんどのパラメーターは、“メイン・ページ - Record 1” と同じです。ここでは、各スタイル・トラックのサウンドとスタイル・エレメントのキュー・モードを確認、選択できます。



サウンド・エリア

8本のスタイル・トラックのサウンド・バンクとトランスポート値を表示します。

オクターブ・トランスポーズ・アイコン



サウンド・バンク・アイコン

オクターブ・トランスポーズ・アイコン

(エディット不可) 各トラックのオクターブ単位のトランスポーズを表示します。各トラックは、このトランスポーズ値でエディットします。この値を変更する場合は、パネルのUPPER OCTAVEキーで設定します。または、Style Playモードの“Mixer/Tuning: Tuning”エディット・ページに移動します (109ページ参照)。この値は、スタイル設定に保存します。

サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。最初にアイコンをタッチすると、対応するトラックが選択されます (詳細な情報は、選択したトラック情報エリアに表示します。前述の「メイン・ページ - Record 1」を参照)。もう一度このアイコンをタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

Note: Original Style SoundsパラメーターがStyle Playモードで選択していない場合、これらのサウンドは、パフォーマンスで選択したサウンドに置き換えることができます (104ページ参照)。

キュー・エリア

Cue mode for [スタイル・エレメント] (キュー・モードの選択)

パネル上のキーで、スタイル・エレメントを選んだときキーを押した後、どのタイミングで選択したスタイル・エレメントの演奏が始まるかを設定できます。この設定は、バリエーションとフィルのスタイル・エレメントに利用できます。

Immediate, first measure (選択時、先頭スタート)

スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、最初の小節からスタートします。フィルのみに有効です。

Immediate, current measure (選択時、中間スタート)

スタイル・エレメントを選択したと同時に入り、その時の小節からスタートします。フィルのみに有効です。

Next measure, first measure

キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、最初の小節から始まります。この設定は、フィルとバリエーションのスタイル・エレメントに利用できます。

Next measure, current measure

キーを押した次の小節に、このスタイル・エレメントの演奏が、それまで演奏していたスタイル・エレメントの小節に合わせて途中から始まります。この設定は、バリエーションのスタイル・エレメントにのみ利用できます。

メイン・ページ - Guitar Mode

メイン・ページで、ギター・トラックを選択しているときに、GuitarModeタブをタッチすると表示します。ここで、Guitarモードのプログラムを行います。



Note: このページに移動するには、トラック・タイプが“Gtr”のトラックである必要があります (144ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照)。ギター・トラックを選択していない場合、Guitar Modeタブはグレー表示のまま、選択できません。

Note: 外部のシーケンサーからギター・トラックをプログラムする場合は、ギター・トラックが正しいチャンネルに関連付けられていることを確認してください。GlobalからMIDIのMIDI IN Channelsページに移動し、対応するスタイル・トラック (通常は Acc1 ~ Acc5) を外部シーケンサーのギター・トラックの同じチャンネルに割り当てます。次に、Style RecordモードからStyle Track ControlsのType/Tension/Triggerページに移動し、トラック・タイプ (144ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照) を“Gtr”に設定します。

Guitarモードでは、MIDIプログラミングのギター・パートによくある、非現実で、音楽的にもいい加減なギターではなく、リアルなリズム・ギター・パートを簡単に作り出すことができます。ほんの少しの小節を録音するだけで、実際のギターのポジションに従ってコードが演奏されたかのような、リアルなリズム・ギター・トラックができあがります。これは、プログラムしたパターンを単純にトランスポーズしただけでは得られない音色です。

レコーディング・オーバービュー

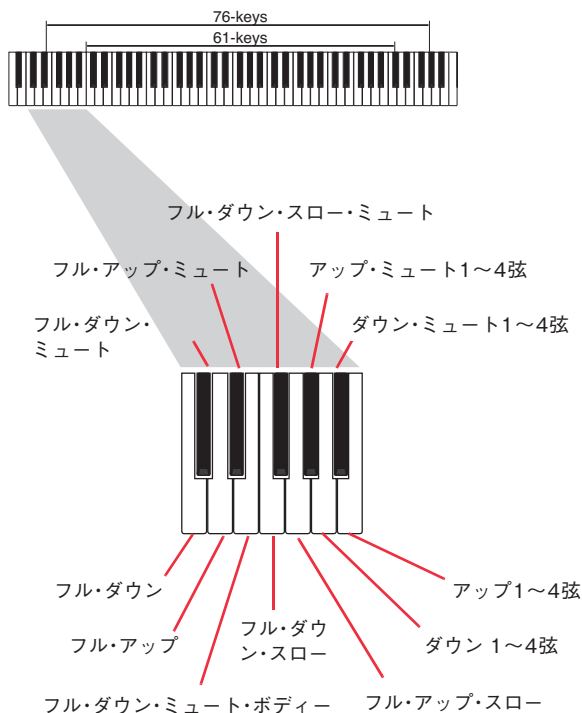
ギター・トラックのレコーディングは他のトラックのレコーディングとは異なり、必ずしもすべてのメロディー・ラインや伴奏パートのすべてのコードを演奏してレコーディングする必要はありません。ギター・トラックでは次のようなことが行えます：

- ストローク・モードに対応するキー (鍵盤) を使ってギターをかき鳴らす。
- ギターの6本の弦に相当するキーを使ってアルペジオを弾いたり、ルートや5度のノートに対応する特殊なキーを使用したりします。
- RXノイズを演奏してパターンをさらにリアルにする。
- 伴奏トラックを使用せずに通常のパターンを作成し、短いメロディー・フレーズを演奏する。
- コード・シェイプ機能など細かなMIDIプログラミング機能を使用して、ギター演奏特有のニュアンスを引き出す。

次のセクションからは、ギター演奏のシミュレーションに有効な様々な機能をご紹介します。

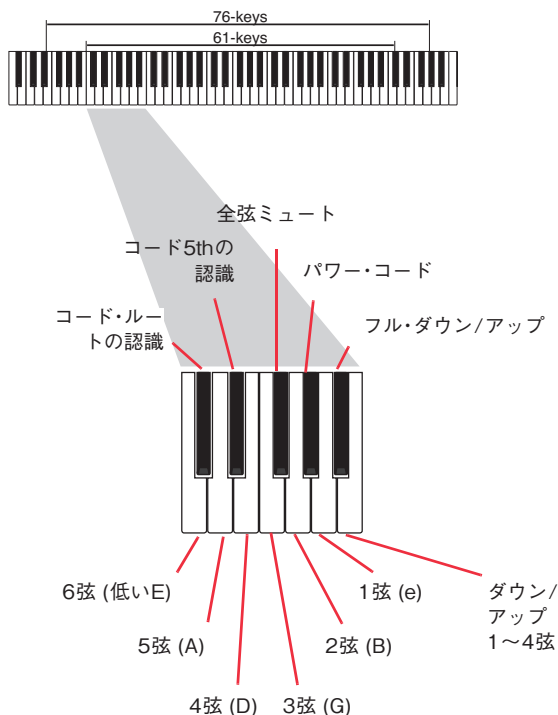
ストローク・タイプの録音

C1からB1のオクターブを使って、ストローク・タイプを選択します。キーを押すと、ストローク・サンプルを簡単に試聴できます。



単弦演奏の録音

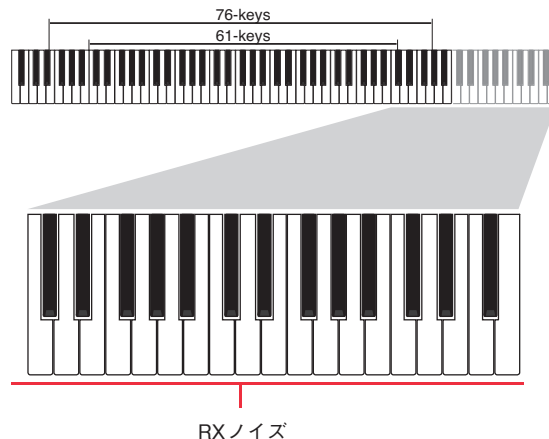
C2からB2のオクターブを使ってアルペジオやパワー・コードを演奏するための1弦または複数弦を選択します。C~Aキーに割り当てられている6つのギター・コードで自由にアルペジオを演奏できます。それより上のキーでは、もっと速いサンプル・アルペジオを利用できます。C#キーには常にコードの根音が、D#キーには常に5度のノート音が割り当てられています。この2つのキーを使えば、いつでもアルペジオの一番低い音を演奏できます。



このオクターブのF#キーでは、全弦をミュートすることができます。

RX ノイズの録音

一番高いオクターブの範囲が、RXノイズのトリガーに使われます。RXノイズとはボディを叩いた音や、弦を滑らす音などのストローク・タイプ、単弦の演奏以外のギターの発音になります

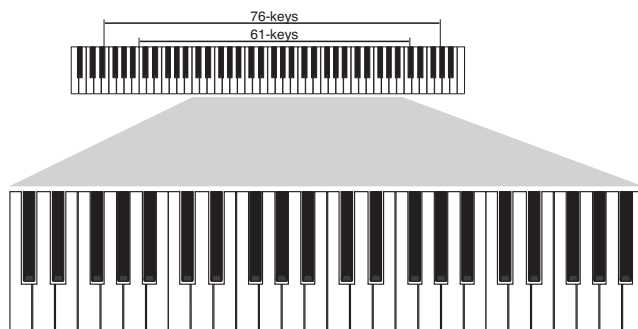


カポ位置の設定

ストローク・タイプ、単弦の演奏、RXノイズに加え、カポ（カポタースト）の位置を設定することができます。カポを設定すると、コードの構成によっては、単弦の演奏で鳴らない場合があるので注意してください。鳴っている弦と鳴っていない弦は、131ページの「ダイアグラム」の説明に従って確認できます。

通常パターンのレコーディングをする

ストロークやアルペジオとともに、伴奏トラックと同様の通常のパターンでもレコーディングできます（144ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照）。レコーディングするパターンがすべて短いメロディー的なフレーズ（例えばストローク・パターンの末尾に入るようなちょっとしたメロディックなフレーズ等）の場合は伴奏トラック（アカンパニメント: Acc）トラックとして保存されます。レコーディングできるパターンの音域は下図のとおりです。



コード・シェイプをレコーディングする

MIDIメッセージを使用してより細かくコード・シェイプを指定することができます。以下の表にあるベロシティでC0の音程を演奏すると、それに応じて実際のギターで演奏するのと同様のポジションや弦によるコードを演奏させることができます。

Vel.	Range	from Str.	to Str.	Position
0	6 Strings	I	VI	0
1	6 Strings	I	VI	0
2	6 Strings	I	VI	1
3	6 Strings	I	VI	2
4	6 Strings	I	VI	3
5	6 Strings	I	VI	4
6	6 Strings	I	VI	5
7	5 Strings Bass	II	VI	0
8	5 Strings Bass	II	VI	1
9	5 Strings Bass	II	VI	2
10	5 Strings Bass	II	VI	3
11	5 Strings Bass	II	VI	4
12	5 Strings Bass	II	VI	5
13	5 Strings Treble	I	V	0
14	5 Strings Treble	I	V	1
15	5 Strings Treble	I	V	2
16	5 Strings Treble	I	V	3
17	5 Strings Treble	I	V	4
18	5 Strings Treble	I	V	5
19	4 Strings Bass	III	VI	0
20	4 Strings Bass	III	VI	1
21	4 Strings Bass	III	VI	2
22	4 Strings Bass	III	VI	3
23	4 Strings Bass	III	VI	4
24	4 Strings Bass	III	VI	5
25	4 Strings Middle	II	V	0
26	4 Strings Middle	II	V	1
27	4 Strings Middle	II	V	2
28	4 Strings Middle	II	V	3
29	4 Strings Middle	II	V	4
30	4 Strings Middle	II	V	5
31	4 Strings Treble	I	IV	0
32	4 Strings Treble	I	IV	1
33	4 Strings Treble	I	IV	2
34	4 Strings Treble	I	IV	3
35	4 Strings Treble	I	IV	4
36	4 Strings Treble	I	IV	5
37	3 Strings Bass	IV	VI	0
38	3 Strings Bass	IV	VI	1
39	3 Strings Bass	IV	VI	2
40	3 Strings Bass	IV	VI	3
41	3 Strings Bass	IV	VI	4
42	3 Strings Bass	IV	VI	5
43	3 Strings MiddleBas	III	V	0
44	3 Strings MiddleBas	III	V	1
45	3 Strings MiddleBas	III	V	2
46	3 Strings MiddleBas	III	V	3
47	3 Strings MiddleBas	III	V	4
48	3 Strings MiddleBas	III	V	5

Vel.	Range	from Str.	to Str.	Position
49	3 Strings MiddleTreble	II	IV	0
50	3 Strings MiddleTreble	II	IV	1
51	3 Strings MiddleTreble	II	IV	2
52	3 Strings MiddleTreble	II	IV	3
53	3 Strings MiddleTreble	II	IV	4
54	3 Strings MiddleTreble	II	IV	5
55	3 Strings Treble	I	III	0
56	3 Strings Treble	I	III	1
57	3 Strings Treble	I	III	2
58	3 Strings Treble	I	III	3
59	3 Strings Treble	I	III	4
60	3 Strings Treble	I	III	5
61	2 Strings Bass	V	VI	0
62	2 Strings Bass	V	VI	1
63	2 Strings Bass	V	VI	2
64	2 Strings Bass	V	VI	3
65	2 Strings Bass	V	VI	4
66	2 Strings Bass	V	VI	5
67	2 Strings MiddleBas	IV	V	0
68	2 Strings MiddleBas	IV	V	1
69	2 Strings MiddleBas	IV	V	2
70	2 Strings MiddleBas	IV	V	3
71	2 Strings MiddleBas	IV	V	4
72	2 Strings MiddleBas	IV	V	5
73	2 Strings Middle	III	IV	0
74	2 Strings Middle	III	IV	1
75	2 Strings Middle	III	IV	2
76	2 Strings Middle	III	IV	3
77	2 Strings Middle	III	IV	4
78	2 Strings Middle	III	IV	5
79	2 Strings MiddleTreble	II	III	0
80	2 Strings MiddleTreble	II	III	1
81	2 Strings MiddleTreble	II	III	2
82	2 Strings MiddleTreble	II	III	3
83	2 Strings MiddleTreble	II	III	4
84	2 Strings MiddleTreble	II	III	5
85	2 Strings Treble	I	II	0
86	2 Strings Treble	I	II	1
87	2 Strings Treble	I	II	2
88	2 Strings Treble	I	II	3
89	2 Strings Treble	I	II	4
90	2 Strings Treble	I	II	5

イントロ1、エンディング1用のキー/コードを指定する

パターンのレコーディング時はKeyやChordパラメーターの設定に従ってレコーディングされますが、実際にこのパラメーターが演奏上で使用されるのはスタイル・エレメントのうちIntro 1やEnding 1を演奏する時のみです。その他のスタイル・エレメントはコード認識機能で認識されたコードに沿って演奏されます。

イントロ1やエンディング1（コード・バリエーション1や2のコード）にみられるように、コード進行のあるCVを録音する際、最も低いMIDIのオクターブのキーを使用してコード進行を入力します。

次の表のようにベロシティ値を使ってコード・タイプが入力されます。

Vel.	Chord Type	Vel.	Chord Type
1	Major	2	Major 6th
3	Major 7th	4	Major 7th flatted 5th
5	Suspended 4th	6	Suspended 2nd
7	Major 7th suspended 4th	8	Minor
9	Minor 6th	10	Minor 7th
11	Minor 7th flatted 5th	12	Minor major 7th
13	Dominant 7th	14	7th flatted 5th
15	7th suspended 4th	16	Diminished
17	Diminished major 7th	18	Augmented
19	Augmented 7th	20	Augmented major 7th
21	Major w/o 3rd	22	Major w/o 3rd and 5th
23	Flatted 5th	24	Diminished 7th

パターンの再生

Style Playモードの場合、録音されたギター・パターンは、鍵盤で認識されたコードに従ってトランスポートします。トランスポートは、選択したポジションやストローク・タイプなどのプログラム・パターンに依存します。

Guitar モード・パラメーター

ここでは、Guitarモード・ページのパラメーターについて詳しく説明します。

Key/Chord (キー / コード)

トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。このパラメーターは、他のトラックの場合とは異なる方法で動作します。他のトラックの場合、この値はNTTのトランスポートで使用されるリファレンス・キーですが、ギター・トラックの場合、コード進行のあるイントロ1やエンディング1のスタイル・エレメントに含まれるコード・バリエーションを録音するか、それ以外のコード・バリエーションを録音するかによって異なります。

- ・ イントロ1とエンディング1では、コード進行のリファレンス・キーとしてこのコードを使用します。
- ・ それ以外（コード進行を録音していない）のすべてのコード・バリエーションでは、録音時の試聴にのみ、このコードを使用します。Style Playモードで再生する場合、鍵盤で弾いたコードに合わせてトランスポートします。

Capo - Fret

カポ（イタリア語で「capotasto」、つまり「指板の先頭」）は、ギターの指板に装着される取り外し可能なバーで、すべての弦のピッチをまとめて上げるために使われます。カポを使用すると、弦が短

くなるので、サウンドとコード・ポジションが変わります（ただし、コード・シェイプは変わりません）。

- 0 オープンで、カポを使用しない。
- 1...X カポタストを装着するフレット位置です（"1"は1フレット、"11"は2フレットという要領です）。

Strings High/Low

このパラメーターで演奏する弦を選択します。

- 1...6 1～6弦。

ダイヤグラム

ダイヤグラムは、コードがどのように構成されているかを指板に表示します。各シンボルの意味は、下記のとおりです。

- 赤点 指で押さえた弦（演奏するノート）。
- 白点 5度音、D#2キーで演奏します。
- X 演奏しない、またはミュート。
- ライト・グレーの線 バレー（全弦をセーハ。カポが自由に移動する状態と同じ）。
- ダーク・グレーの線 カポ。

スタイル/パッド録音手順

スタイル/パッドの録音には、リアルタイムとステップの2つの異なる方法があります。

- ・ リアルタイム録音では、実際の演奏のスタイル・パターンをそのまま録音することができます。
- ・ ステップ録音の場合、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいスタイルを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

また、コンピューターでスタイルをプログラムし、それをインポート機能（146ページの「Import: Import SMF」参照）で読み込むこともできます。

録音の準備

1. 既存のスタイル / パッドをエディットするときは、それを選択してください。
2. RECORDキーを押して、Style/Pad Recordモードに入ります。現在のスタイル/パッドか、新しいスタイル/パッドのどちらかを選択するように要求するメッセージが表示されます。
現在のスタイル / パッドをエディット、または既存のものを基に新しいスタイル / パッドを作るときは、“Record/Edit Current Style”または“Record/Edit Current Pad”を選択します。新しいものを1から作成する場合は、“Record New Style/Pad”を選択します。
3. どちらかを選択して OK ボタンをタッチすると、Style/Pad Recordモードのメイン・ページが表示されます。
4. Element（スタイル・エレメント）パラメーター（スタイルのみ）とChord Var（コード・バリエーション）パラメーターを

選択して、録音またはエディットするコード・バリエーションを選択します。

Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーション、および一般的なスタイル / パッド構成の詳細については、121 ページの「スタイルの構造」、122 ページの「パッドの構造」を参照してください。

5. **Rec Length** (録音の長さ) パラメーターで、録音するパターンの長さ (小節) を設定します。
6. **Meter** パラメーターで、スタイル・エレメントの拍子を設定します。
Note: このパラメーターをエディットできるのは、Style Record モードに入るときか、空のスタイル・エレメントをエディットするときに “Record New Style” を選択した場合だけです。
7. **Tempo** パラメーターを選択して、テンポを設定します。
8. (スタイルのみ) **Record 2** タブをタッチして、サウンド・エリアを表示します。ここで、適切なサウンドを各スタイル・トラックに割り当てることができます。(パッドのみ) **SOUND** キーを押してパッド・トラックに割り当てるサウンドを選択します。
9. 必要に応じて、オクターブ・トランスポーズをトラックごとに設定してください。
Note: オクターブ・トランスポーズは、アレンジャー機能ではなく、鍵盤で入力したノートに対してのみ有効です。
10. このときに、リアルタイム録音を行う場合は、下記の“リアルタイム録音手順”を参照してください。ステップ録音を行う場合は、132ページの「ステップ録音手順」を参照してください。

リアルタイム録音手順

1. 録音するトラックを選択します。状態アイコンを「録音」にします (詳細については、127ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」参照)。
Note: Style/Pad Record モードに入ると、最後に選択されたトラックが自動的に録音状態になっています。Style/Pad Record モードに入ってから **START/STOP** キーを押すと、すぐに録音を始めることができます。録音する前に自分のパートをリハーサルすることができます。
 - ・ そのパート用に割り当てたトラックの状態アイコンを何度かタッチし、**M** (ミュート) にします。
 - ・ 他のトラックが既に録音されていれば、**START/STOP** キーを押して再生し、それに合わせて鍵盤上で練習します。
 - ・ 練習が済んだら、**START/STOP** キーを押してアレンジャー機能を停止し、状態アイコンを **REC** (録音) に戻します。
2. 状態アイコンが「録音」のときに **START/STOP** キーを押して、録音を開始します。実際に録音が始まる前に、A1小節のカウント・ダウンが入ります。録音が始まったら自由に演奏してください。Rec Lengthパラメーターの値によっては、パターンが数小節続いてから、最初の小節に戻ります。
録音はオーバー・ダビングなので、任意のノートを追加することができます。ドラムやパーカッションのトラックで、複数の打楽器を重ねて録音する場合に便利です。
Note: 録音中は、トラックのキーボード・レンジ (143ページの「Style Element Track Controls: Keyboard Range」参照) が無視され、ノートが鍵盤全域で録音、演奏できるようになります。Localパラメーター (241ページの「Local Control

On」参照) も自動的にオンになり、鍵盤で演奏できるようになります。

3. 録音が済んだら、**START/STOP** キーを押してアレンジャー機能を停止します。別のトラックを選択し、各コード・バリエーションの録音を続けてください。
Note: アレンジャー機能が停止しているときにのみ、別のトラックを選択できます。
4. コード・バリエーションの録音が済んだら、別のコード・バリエーションやスタイル・エレメント (スタイルのみ) を選択して、スタイル全体の録音を行います。
5. 新しいスタイル / パッドの録音がすべて済んだら、ページ・メニューから “Write Style/Pad” を選択し、Write Style/Pad ダイアログ・ボックス (149ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照) を開いてメモリーに保存します。変更を保存せずに Style/Pad Record モードから出るには、ページ・メニューで “Exit from Record” を選択するか、**RECORD** キーを押します。

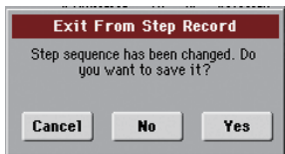
ステップ録音手順

1. **Overdub Step Record** モードに入るには、Style/Pad Record モードのメイン・ページで、ページ・メニューから “Overdub Step Recording” を選択します。
2. **Pos** パラメーターは、現在の位置を示します。
 - ・ この位置にノートまたはコードを挿入したくない場合は、手順4に従って休符を挿入してください。
 - ・ 現在の小節の残りの拍 (ビート) に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の **Next M.** ボタンをタッチします。
3. ステップ値を変更するには、画面の “Step Time (イベントの長さ)” エリアを使用します。
4. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
 - ・ 1つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを弾きます。ステップ値が、挿入されるノートの長さとして使われます。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、Duration (持続時間) パラメーターと Velocity (ベロシティ) パラメーター (151ページ参照) をエディットします。
 - ・ 休符を挿入するには、画面の **Rest** ボタンをタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
 - ・ 1つ前のノートとタイでつなぐには、画面の **Tie** ボタンをタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じ音名のノートとタイにつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
 - ・ コードまたはもう1つのノートを挿入するには、170ページの「複数音の挿入」を参照してください。
5. 新しいイベントを挿入してから、画面の **Back** ボタンをタッチして戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。
6. パターンの終わりに到達すると、“End of Loop (ループの終了)” というイベントが表示され、「001.01.000」の位置から録音が再開します。パターンの長さを越えて挿入されたノートは、パターンの全長に合うように短縮されます。
このときに、overdub モードで新しいイベントを続けて挿入できます (既に挿入しているイベントは削除されません)。これは、ドラムやパーカッションのトラックを録音中に、最初の録音でベース・ドラムを、次の録音でスネア・ドラムを、その次

の録音でハイハットやシンバルを録音するときなどに便利です。

- 録音が終わったら、終了するために画面の Done ボタンをタッチします。

変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンをタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンをタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンをタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

- Style/Pad Recordモードのメイン・ページに戻ったら、すべてのトラックの状態アイコンを「再生」にして、START/STOP キーを押せば、スタイルを試聴できます。START/STOP キーをもう一度押しすと、再生が停止します。
- Style/Pad Recordモードのメイン・ページのページ・メニューの“Write Style”または“Write Pad”でメモリーに保存するか（149ページの“Write Style/Padダイアログ・ボックス”参照），“Exit from Record”で変更をキャンセルし、Style/Pad Recordモードを終了します。

ステップ録音でのコード、和音の挿入

本機ではトラックにノートを1つ1つ挿入しなければならない、ということはありません。コードや2音を挿入する方法はいくつかあります（170ページの「複数音の挿入」を参照）。

エディット・メニュー

ステップ録音以外の任意のページでMENUキーを押すと、画面に Style RecordモードまたはPad Recordモードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチすると、各Recordモードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。メイン・ページに戻る場合は、EXITキーを押します。または、エディット・メニュー画面のMain Pageボタンをタッチして、戻ることもできます。

エディット・ページでEXITキーを押すと、各モードのメイン・ページに戻ります。

Style Recordメニュー



Pad Recordメニュー



Note: スタイルまたはパッドの再生中は、メイン・ページ（124ページ参照）から、エディット・セクション・ページに移動することはできません。再生を止めてから、MENUキーを押してください。

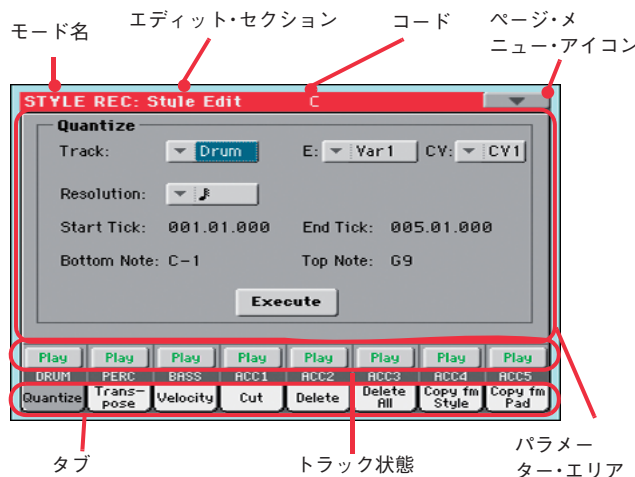
Note: スタイルまたはパッド再生中に、エディット・セクションのページ（Quantize、Transpose、Velocity、Delete）から別のページ（または別のページからエディット・セクションのページ）に切り替えると、再生が自動的に停止します。

エディット・ページの構造

多くのエディット・ページで、共通に表示しているパラメーターが存在します。



いくつかのページは、独自のパラメーターで構成されています。



モード名

現在のモードがStyle RecordモードまたはPad Recordモードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー（133ページの「エディット・メニュー」参照）のボタンの内の1つと一致します。

コード

（スタイルのみ）コードのエディット。

選択したスタイル・エレメント

（スタイルのみ）Style Recordモードでは、エディット中は常に選択中のスタイル・エレメントを表示します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（148ページの「ページ・メニュー」参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、136ページからのセクションごとの説明を参照してください。

トラック状態

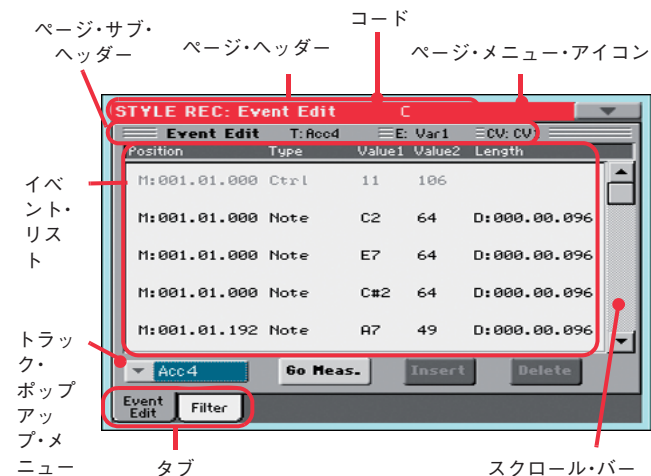
エディットするトラックのミュート/プレイを切り替えます。

タブ

エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。

Event Edit: イベント・エディット

選択したコード・バリエーションのMIDIイベントを1つずつエディットできるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さ（ベロシティ）などを変えることができます。イベントの詳細なエディット手順については、135ページの「イベントのエディット手順」を参照してください。



ページ・ヘッダー

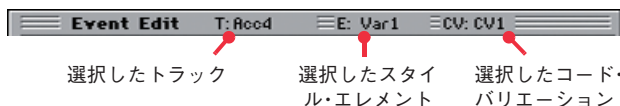
124ページの「ページ・ヘッダー」参照。

ページ・メニュー・アイコン

アイコンをタッチしてページ・メニューを開きます（148ページの「ページ・メニュー」参照）。

ページ・サブ・ヘッダー

ここでは、ソングに関して現在エディット対象となっているトラックの情報の一部を表示します。



選択したトラック

（スタイルのみ）エディット中のトラックの名前です。トラック・ポップアップ・メニューからスタイル・トラックのうちの1つを選択します。

SE/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

選択したスタイル・エレメント（スタイルのみ）とコード・バリエーションです。このパラメーターは、エディットできません。スタイル・エレメントとコード・バリエーションを変更するには、EXITキーを押してStyle RecordモードまたはPad Recordモードのメイン・ページ（124ページの「メイン・ページ - Record 1」参照）に戻ってください。

イベント・リスト

イベント・リストには、選択したスタイル・エレメント内の選択トラックに含まれる、すべてのイベントを表示します。

表示しきれないところを開覧するには、スクロール・バーを使ってください。また、SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを使ってスクロールすることもできます。

選択するイベント表示をタッチすると表示が反転表示になり、そのパラメーターがエディット可能になります。

Position (イベントの位置)

画面に表示しているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- 「aaa」は小節の位置です。
- 「bb」は拍の位置です。
- 「ccc」はチックの位置です（1/4 ビート = 384 チック）。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選択（反転表示）してから、VALUEダイヤルで値を変えます。
- パラメーターを選択（反転表示）してから、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値を、ドットで3つに区切って入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション002.02.193は「2.2.193」と入力します。また、002.04.000は「2.4」と入力します。小節の先頭002.01.000に移動するときは、単に「2」と入力します。

Type, Value 1, Value 2 (タイプ、値1、値2)

表示されるイベントのタイプと値です。選択したイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。このパラメーターは、パターン最初の「CC#11」（エクスペリション）イベント（グレー表示でエディットできません）に加え、トラックの最後に到達すると、「End Of Track」マークが表示されます。

イベント・タイプを変更するには、Typeパラメーターをタッチ（反転表示）してから、VALUEダイヤルで別のイベント・タイプを選択します。一組の初期値が、自動的にイベントに割り当てられます。

イベントの値を変更するには、対応するパラメーターをタッチ（反転表示）してから、VALUEダイヤルを使用します。

Length (イベントの長さ)

選択しているノート・イベントの長さです。Positionパラメーターと同じ形式で表します。ノート・イベントの場合にのみ有効です。

Note: 長さ「000.00.000」を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。

スクロール・バー

表示しきれていないリストのイベントを表示する場合に使います。SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを使って表示することもできます。

その他のエレメント

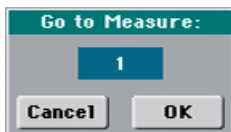
トラック・ポップアップ・メニュー

このポップアップ・メニューで、現在のコード・バリエーション内でエディットするトラックを選択します。

Drum...Acc5 スタイル・トラックです。

Go Meas. (小節の移動)

スタイルが動作していないときに、このボタンをタッチすると、Go to Measureダイアログ・ボックスが表示されます。



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、OKボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

Insert (イベントの挿入)

このボタンをタッチすると、現在Positionパラメーターを表示している位置に、新しいイベントを挿入します。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity = 100、Length = 192です。

Delete (イベントの削除)

このボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

イベントのエディット手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

1. エディットするスタイルまたはパッドを選択し、RECORDキーを押します。“Current Style”または“Current Pad”を選択してOKボタンをタッチします。
Style Record モードのメイン・ページが表示されます。
2. Element (スタイル・エレメント) パラメーター (スタイルのみ) やChord Var (コード・バリエーション) パラメーターを選択します。
Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーション、および一般的なスタイル構成の詳細については、121 ページの「スタイルの構造」を参照してください。

3. MENUキーを押して、メニュー・リストからEvent Editセクションを選択します。

イベント・エディット・ページが表示されます (詳細については、134 ページの「Event Edit: イベント・エディット」参照)。

4. START/STOPキーを押して、選択したコード・バリエーションを試聴します。

START/STOP キーをもう一度押すと、再生が停止します。

ただし、ここではコード・スキャンは機能していないので、オリジナルのキーとコードで聞くこととなります。

5. Filterタブをタッチしてフィルター・ページを表示し、表示したいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します (チェックを外します)。

詳細については、136 ページの「Event Edit: Filter」を参照してください。

6. Event Editタブをタッチしてイベント・エディット・ページに戻ります。

7. (スタイルのみ) トラック・ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します (135 ページの「トラック・ポップアップ・メニュー」参照)。

(手順 2 で選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション内の) 選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。

8. コード・バリエーションの最初にある一部のイベントは、(終了ポイントを示す)「End Of Trk」イベントと同様にエディットできず、グレー表示になっています。

9. スクロール・バーを使って、さまざまなイベントを確認します。

10. 画面をタッチして、エディットするイベントを選択します。

通常はノートの項目をエディットします。

M:001.01.000 Note C#2 64 D:000.00.096

イベント・タイプや値の詳細については、134 ページの「Event Edit: イベント・エディット」を参照してください。

11. イベントをエディットします。

- ・ M パラメーターを選択します。VALUE ダイヤルを回して、イベントのポジションを変更します。
- ・ Type パラメーターを選択します。VALUE ダイヤルを回してイベント・タイプ、値 1、値 2 を変更できます。
- ・ Note イベントを選択した場合は、Length パラメーターを選択し、VALUE ダイヤルを回してイベントの長さを変更します。

12. 異なる小節に移動する場合は、Go Meas.ボタンを使用します (135 ページの「Go Meas. (小節の移動)」参照)。

13. 手順4で説明したように、START/STOPキーを押してコードをいくつか弾いてみると、変更後のパターンを試聴できます。START/STOP キーをもう一度押すと、パターンの再生が停止します。

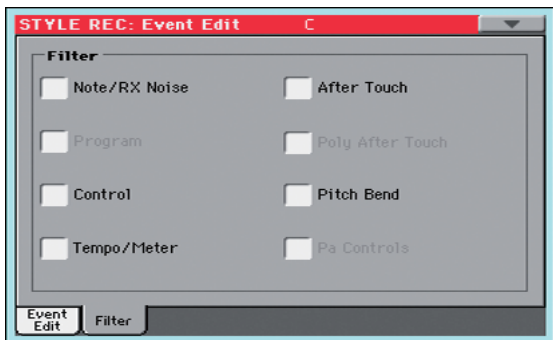
14. INSERTボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます (初期値に設定されたNote イベントが挿入されます)。

DELETE ボタンをタッチすると、選択しているイベントが削除されます。

15. エディットが終わったら、必要に応じて手順7へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。
 16. 現在選択しているコード・バリエーションのエディットが終わったら、必要に応じてEXITキーを押してメイン・ページに戻り、手順2で別のコード・バリエーションを選択してエディットを行います。
 17. 全体のエディットが終わったら、メイン・ページのページ・メニューから“Write Style”または“Write Pad”を選択してダイアログ・ボックス（149ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」参照）を表示するか、“Exit from Record”を選択して変更内容をキャンセルします。
 - ・ **T**（テキスト・エディット）ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力し、OKボタンをタッチして確定します。
 - ・ スタイルまたはパッドの保存先を選択します。選択した位置にある名前が、バンク・ナンバーの後に表示されます。
- Warning:** 既存のスタイルまたはパッドを選択して保存を実行すると、それまでであったものの削除され、新しいスタイルまたはパッドがその位置に入ります。既存のものを削除したくない場合は、上書きしてしまう前に必ずデバイスに保存してください。
18. OK ボタンをタッチして、本体内蔵メモリーに保存するか、CANCEL ボタンをタッチして変更内容をすべてキャンセルし、各Recordモードのメイン・ページに戻ります。
 19. OKボタンをタッチすると、「Are you sure? (よろしいですか?)」というメッセージが表示されるので、OKボタンをタッチして確定するか、NoボタンをタッチしてWrite StyleまたはWrite Padダイアログ・ボックスに戻ります。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



表示するイベント・タイプは、フィルターをオフにして（チェックを外して）ください。

Note: イベントの中にはグレー表示になっていてエディットできないものがあります。これは、そのイベントがスタイル内ではエディットできないためです。

Note/RX Noise

ノートとRXノイズです。

Control コントロール・チェンジ・イベントです。スタイルやパッドでは、以下のコントロール・チェンジ・ナンバーのみを使用できます。

コントロール機能	CC# (コントロール・チェンジ・ナンバー)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression ^(a)	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

(a). エクスプレッション・イベントは、開始位置 (001.01.000) に挿入できません。エクスプレッションの値は、既にスタイル・エレメントの初期値のヘッダー・パラメーターの中にあります。

Tempo/Meter

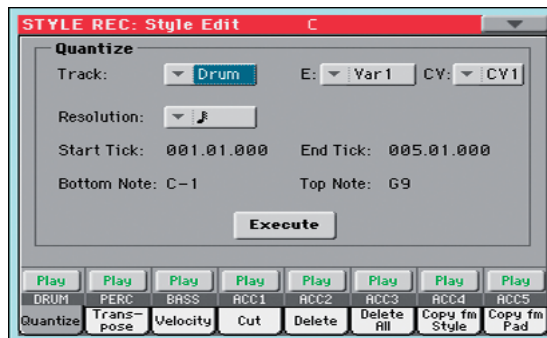
テンポと拍子の変更です（マスター・トラックのみ）

Pitch Bend

ピッチ・バンド・イベントです。

Style/Pad Edit: Quantize

録音後に、タイミングが合っていない部分を直したり、グルーブ感を出したりするために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

(スタイルのみ) トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

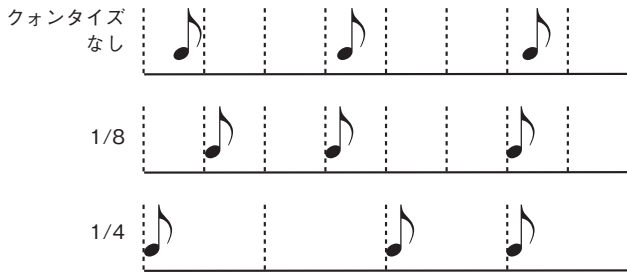
Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Resolution (レゾリューション)

録音後の分解能を設定します。例えば、(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/4のグリッド軸へ移動します。



♩ (1/32)... ♩ (1/4)

グリッドの分解能を音符で設定します。「b ~ f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3連符を示します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

クオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

クオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方向同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。



Note: このパラメーターは、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックを選択したときのみ設定できます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出力されます。
-  ミュート：トラックを消音します。

トラック名

プレイ / ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Transpose

選択したトラックのトランスポーズをします。

Note: トランスポーズ後、Style Record モードのメイン・ページ (124 ページ参照) の Key/Chord (キー / コード) パラメーターを必ず再調整してください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All Drum モードで設定されたトラック (ドラム・トラックやパーカッション・トラックなど) を除く、すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体がトランスポーズされます。

Drum...Acc5 1 つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (±127 半音) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

トランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)



トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方向同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。ドラム・キットでは各楽器が異なるノートに割り当てられているので、パーカッション系の楽器をトランスポーズすると、そのパートが別の楽器の音に変わってしまいます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出力されます。
-  ミュート：トラックを消音します。

トラック名

プレイ / ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Velocity

選択トラックのベロシティ（ダイナミクス）値を設定するページです。ベロシティ・ページには、Advanced モードがあります。Advancedモードでは、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Note: エディット中のトラックに RX サウンドが割り当てられる場合、RX サウンドは異なるベロシティ値によってトリガーされる複数の異なるレイヤーでできている都合上、発音されるサウンドが変わる可能性もあります。

高いレベルのレイヤーに低いベロシティの値を選択すると、レベルが急上昇した直後に0にフェード・アウトされる場合があります。

Track (トラック)

(スタイルのみ) トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。選択したコード・バリエーション全体のすべてのノートのベロシティが変更されます。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Value (変化値)

ベロシティの変化値 (±127) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ベロシティ変更の対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ベロシティ変更の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。

Advanced (上級機能)

チェックを付けるとAdvancedモードに入り、Intensity、Curve、Start Vel. Value、End Vel. Valueパラメーターをエディットすることができます。

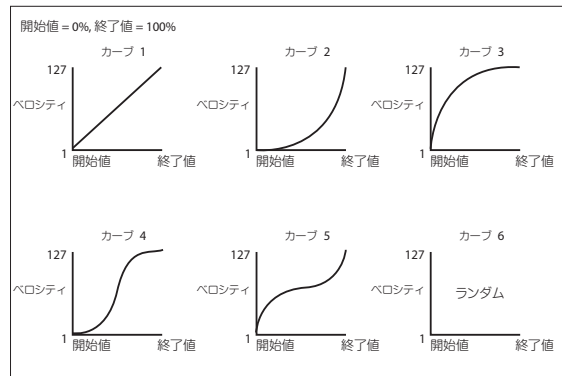
Intensity (強さ)

(Advancedモードの場合のみ) “Curve (カーブ)” で設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

0...100 (%) 強さの値。0 (%) に設定した場合、ベロシティは変化しません。100 (%) に設定した場合、すぐに “Curve” で選択したカーブになります。

Curve (カーブ)

(Advancedモードの場合のみ) ベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



Start/End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

(Advancedモードの場合のみ) 選択範囲の開始チックと終了チックにおけるベロシティの変化を設定します。

0...100 ベロシティの変化をパーセントで設定します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出力されます。



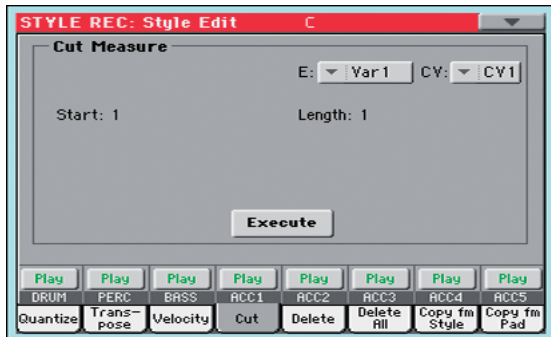
ミュート: トラックを消音します。

トラック名

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Cut

選択したコード・バリエーションから1小節（または一連の小節）をすぐに削除できます。削除された小節以降のイベントは前に移動します。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Start (開始小節)

削除される最初の小節です。

Length (小節の長さ)

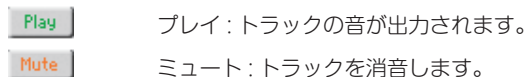
削除される小節数です。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出力されます。

ミュート: トラックを消音します。

トラック名

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Delete

スタイルまたはパッドからMIDIイベントを削除します。この機能を実行しても、パターンから小節が削除されるわけではありません。小節全体を削除する場合は、Cut機能 (139ページの「Style/Pad Edit: Cut」) を使用します。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。削除すると、選択したコード・バリエーションは空になります。

Drum...Acc5 1つのトラックを選択します。

E/CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

Event (イベント・タイプ)

削除するMIDIのイベント・タイプを選択します。

All すべてのイベントを削除します。この機能を実行しても、コード・バリエーションから小節が削除されるわけではありません。

Note 選択した範囲のノートをすべて削除します。

Dup.Note 重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に2つある場合、ペロシティの低いノートの方が削除されます。

After Touch アフタータッチ・イベントを削除します。

Pitch Bend ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

Prog.Change プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ #00 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。

Note: このタイプのデータは録音中に自動削除されます。

Ctl.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。

CC00/32...CC127

1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) はMSB/LSBバンドルです。

Note: 一部のCCデータは録音中に自動削除されます。削除されないデータについては、124ページの「記録されるイベントのリスト」を参照してください。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

コード・バリエーションの長さが4小節で、これをすべて選択する場合は、開始が1.01.000、終了が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方向同じ値に設定すると、ドラム・トラックまたはパーカッション・トラックの1つの楽器を選択できます。

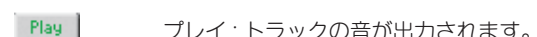
Note: このパラメーターは、「All」または「Note」を選択したときにのみ設定できます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出力されます。

Mute

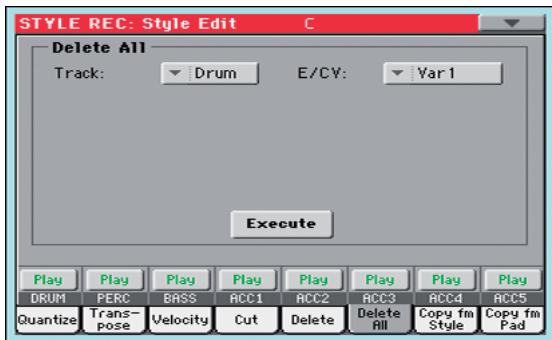
ミュート：トラックを消音します。

トラック名

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Delete All

選択したスタイル・エレメントまたはコード・バリエーション、あるいはスタイル全体をまとめて削除して、パラメーターを初期値にリセットします。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

(スタイルのみ) トラック選択時に使用します。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックをコピーします。

E/CV (スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを設定します。

All スタイル・エレメントをすべて (つまりスタイル全体) 選択します。E/Track=All および CV=All の場合、スタイル全体が削除され、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。

Var1...CountIn 1つのスタイル・エレメントを選択します。

V1-CV1...C1-CV2 1つのコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

プレイ/ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

Play

プレイ：トラックの音が出力されます。

Mute

ミュート：トラックを消音します。

トラック名

プレイ/ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

Style/Pad Edit: Copy from Style

同じスタイル内、または異なるスタイル間で、トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントをコピーするページです。また、スタイル全体をコピーすることができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Note: あまりに多くのイベントを同一トラック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます!) というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないで、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

From Style (コピー元のスタイル)

トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントのコピー元のスタイルを選択します。Selectボタンをタッチして、スタイル選択ウィンドウでスタイルを選択します。

From...To E/CV (コピー元/コピー先のエレメント/コード・バリエーション)

コピー元とコピー先のスタイル・エレメント (スタイルのみ) またはコード・バリエーションを選択します。

Note: 任意のバリエーションと他のスタイル・エレメントとの間でコピーはできません。エレメントが違くと、構造が異なるからです。

All スタイル・エレメントをすべて (つまりスタイル全体) コピーします。これを選択すると、コピー先が“All”に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

Var1...End2 1つのスタイル・エレメントをコピーします。

V1-CV1...E2-CV2 1つのコード・バリエーションをコピーします。

From...To Track (コピー元/コピー先のトラック)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。パターンを強調するためにトラックを二重にすることもできます。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。



Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックをコピーします。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出力されます。
-  ミュート：トラックを消音します。

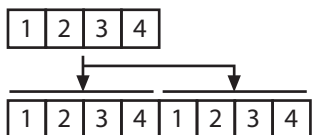
トラック名

プレイ / ミュート・アイコンの下に、各トラックの略称を表示します。

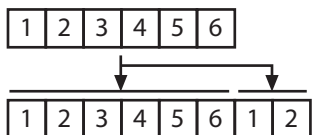
長さの違うコード・バリエーションへのコピー

任意のコード・バリエーションを、長さの違う別のコード・バリエーションへコピーすることができます。ただし、以下の点に注意してください。

- コピー元の長さを整数倍すれば正確にコピー先の長さになる場合、コピー元のコード・バリエーションがその倍数の数だけコピーされてコピー先の長さを埋めるかたちになります。例えば、コピー元が 4 小節、コピー先が 8 小節の場合は、コピー元のコード・バリエーションが 2 回コピーされます。



- コピー元の長さを整数倍しても正確にコピー先の長さにならない場合でも、コピー先の小節が埋まるまでコピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされます。例えば、コピー元が 6 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元の 6 小節がまず 1 回コピーされ、残りの 2 小節には、コピー元の第 1、2 小節がコピーされます。



Note: 拍子記号の異なるコード・バリエーション (例えば、4/4 拍子のコード・バリエーションを 3/4 拍子のコード・バリエーション) にはコピーしないでください。

Style/Pad Edit: Copy from Pad

コード・バリエーションをパッドからコピーすることができます。また、パッド全体をコピーすることができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先のデータがすべて削除されて上書きされるため、ご注意ください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Note: あまりに多くのイベントを同一チェック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます!) というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないため、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

From Pad (コピー元のパッド)

コード・バリエーションのコピー元のパッドを選択します。Select ボタンをタッチして、パッド選択ウィンドウでパッドを選択します。

From CV (コピー元のコード・バリエーション)

コピー元のコード・バリエーションを選択します。

All コード・バリエーションをすべて (つまりパッド全体) コピーします。これを選択すると、コピー先が "All" に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

CV1...CV6 1 つのコード・バリエーションをコピーします。

To CV (コピー先のコード・バリエーション)

現在のスタイル内のコピー先コード・バリエーションを選択します。

CV1...CV6 コピー先のコード・バリエーションを選択します。From CV パラメーターが "All" の場合は、自動的に "All" に設定されます。

To Track (コピー先のトラック)

(スタイルのみ) コピー先のトラックを選択します。

All 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてをコピーします。

Drum...Acc5 選択したスタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックをコピー

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

Style Element Track Controls: Sound/Expression

選択したスタイル・エレメントの各トラックに異なるサウンドを割り当てます。各スタイル・エレメントには異なるサウンドを入れることができます。新しいスタイルを保存したら、Style PlayモードのOriginal Style Soundsパラメーター（104ページ参照）に必ずチェックを付けてください。これにより、スタイルは、スタイル設定のサウンドではなく、設定したこのサウンドを選択するようになります。

また、このページでは、スタイル・エレメント・トラックごとにエクスペッション（CC#11）の値を調節できます。スタイル全体の音量は変更せずに、1つのスタイル・エレメント内のトラックの相対的なレベルを小さくすることができます。異なるスタイル・エレメント内の同じトラックに異なるサウンドが割り当てられており、各サウンド内の音量の差を維持しなければならない場合に便利です。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー（VARIATION1～ENDING3）を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの“Copy Sound”と“Copy Expression”（150ページ以降の“Copy Soundsダイアログ・ボックス”および“Copy Expressionダイアログ・ボックス”参照）を使用します。

選択したトラックの情報エリア

詳細については、126ページの「選択したトラックの情報エリア」を参照してください。

サウンド・エリア

詳細については、127ページの「サウンド・エリア」を参照してください。

エクスペッション表示

Expr. Monitor (エクスペッション・モニター)

CC#11（エクスペッション）メッセージがトラックに含まれているかどうかをこのインジケータで確認できます。トラックに含まれるエクスペッション・メッセージによって、トラックの音量が変わることもあります。このメッセージは、イベント・エディット・ページのすべてのイベントを注意深く解析しない限り、見つけるのは非常に難しいものです。

このモニターを使用すれば、エクスペッション・メッセージを追跡できるため、エクスペッション・メッセージを含むトラックに移動しイベント・エディットができます。パネルのSTART/STOPキーを押して再生を始め、インジケータを確認してください。イ

ンジケータが点灯したトラックのイベント・エディットに入り、エクスペッション・メッセージをエディットまたは削除できます。

Expression (エクスペッション)

対応するトラックのエクスペッション（CC#11）値を設定します。この値は、イベント・エディット・リストの初めに表示されます（134ページの「Event Edit: イベント・エディット」参照）。

スタイル・エレメントごとに異なるエクスペッション値を設定できます。これによって、スタイルの先頭で設定される一般的な音量の値とは別に、スタイル・エレメントごとに異なる音量を設定することができます。

Expression のレベル調整をする

スタイル・エレメント（バリエーション、イントロ等）にあるすべてのトラックのエクスペッション・レベルを簡単に調整することができます。これにより、すべてのスタイル・エレメントの音量コントロールをより正確に行えます。

1. パネル上のスタイル・エレメント・キーからレベル調整をする1つを選択します。

選択したスタイル・エレメント



エクスペッション・レベル

2. SHIFT キーを押しながら TEMPO+ キーを押すとすべてのスタイル・バリエーションのトラックのエクスペッションの値が増加し、TEMPO-キーを押すと減少します。
3. SHIFTキーを放します。
4. 他にもレベル調整が必要なスタイル・エレメントがある場合は、上記の操作を繰り返します。

Note: エクスペッション・イベントがトラックに入っていることによって個々のトラックの音量が変化する場合があります。トラックにエクスペッション・イベントが入っているかどうかは、そのスタイル・エレメントを演奏させ、このページにある Expression Monitor を観察すると確認できます。この時、エクスペッション・イベントが見つかりましたら、イベント・エディット・ページに入り消去します。

ボリューム・エリア

各トラックの音量や状態をここで設定します。詳細については、127ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」を参照してください。音量の値は、スタイル全体で同じものを用います。各スタイル・エレメントのトラック間のバランスを調節するためには、エクスペッション・コントロールを使います。

Style Element Track Controls: Keyboard Range

アレンジ機能でトランスポーズしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートは自動的にトランスポーズされます。これにより、各伴奏楽器のサウンドがより自然に聴こえます。

例えば、ギターの音域の下限はE2です。E2より下のコードを演奏した場合、トランスポーズされたパターンがE2よりも低い音になり、不自然な出音になる可能性があります。そこで、キーボード・レンジの設定で、ギター・サウンドのトラックの下限をE2にすれば、この問題は解決します。

スタイル・エレメントごとに異なるキーボード・レンジ値を設定できます。



Note: 録音中、キーボード・レンジの設定は無視されます。選択したトラックは鍵盤全域で録音、再生することができます。

このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1~ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの“Copy Keyboard Range” (150ページの「Copy Key Range ダイアログ・ボックス」参照) を使用します。

Top/Bottom (上限下限ノート)

現在のスタイル・エレメントの該当トラックに対するキーボード・レンジの下限と上限を設定します。

ボリューム・エリア

各トラックの音量や状態をここで設定します。詳細については、127ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」を参照してください。

Style Element Track Controls: Noise/Guitar

RXノイズのレベルと、ギター・トラックのヒューマニズを設定します。



RX Noise (RX ノイズ)

対応するトラックのRXノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック (サウンドにRXノイズが含まれている場合) に適用されます。

Humanize GTR (ヒューマニズ・ギター)

ギター・トラック (144ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照) のノートの位置、ベロシティ、長さにランダムな値を適用して、より人間らしい演奏にします。他のタイプのトラックには影響しません。

Pad Track Controls: Sound/Expression

パッド・トラックにサウンドを割り当てたり、ボリューム (CC#07) やエクスプレッション (CC#11) の値を調節したり、各種パラメーター (KeyboardRange、TrackType、TriggerMode、Tension、WrapAround) を設定します。



サウンドとバンク

パッド・トラックに割り当てられるサウンドを選択します。

Volume

このスライダーでパッド・トラックに対する音量 (CC#07) の値を設定します。この設定はパッドには保存されず、パッドのエディットやレコーディング時にパッドの音量をテストするためののみ使用されます。

Pad Type (パッド・タイプ)

パッドをワンプレイ・タイプにするか、ループ・タイプにするかを選択します。

Note: Pad Record モードでは、このパラメーターが “One Shot” に設定されていても、パターンは常にループで再生されます。

One Shot PAD キーのいずれか 1 つを押すと、対応するパッドが一度だけ演奏されます。一度だけ演奏するヒットまたはシーケンス用です。

Loop PAD キーのいずれか 1 つを押すと、対応するパッドが最後まで演奏されてから、再び先頭に戻って演奏され、それが繰り返されます。演奏を停止するときは、パッド・セクションの STOP キーを押します。サイクル・シーケンス用です。

KeyboardRange (キーボード・レンジ)

アレンジャー機能でトランスポートしたときに、オリジナルの生楽器と比べてピッチが高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートを自動的にトランスポートすることができます。パッド楽器のサウンドがより自然に聴こえます。

Note: 録音中、キーボード・レンジの設定は無視します。パッド・トラックは鍵盤全域で演奏できます。

Trigger Mode (トリガー・モード)

(トラック・タイプがドラムの場合は設定不可) コードが変わったときに、BassトラックおよびAcc1~5トラックを再トリガーする方法を設定します。

Off 新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。

Rt (リトリガー) サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。

Rp (リピッチ) 再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギターやベースのトラックの場合に便利です。

Track Type (トラック・タイプ)

パッド・トラックのタイプを選択します。

Drum ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能でトランスポートされません。違うコードで演奏しているときでも、トランスポートする必要がないトラック用です。

Bass ベース・トラック。このトラックは、コードが変わると、そのコードのルート音を常に演奏します。

Acc アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。

Expression

このノブでパッド・トラックに対するエクスペッション (CC#11) の値を設定します。この設定値はイベント・エディット・リストの先頭に表示されます。

エクスペッションを活用するとパッド同士の音量バランスを取るのに便利です。例えば、より小さめの音量でレコーディングしたいパッドがある場合、エクスペッションの値を必要に応じて下げるだけでできます。

Tension (テンション)

パッドのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート (9th, 11th, 13th) を追加することができます。認識されたコードに含まれているテンション・ノートをAccトラックに追加するかどうかを設定します。

オン テンション・ノートを追加します。

オフ テンション・ノートを追加しません。

RX Noise (RX ノイズ)

対応するトラックのRXノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック (サウンドにRXノイズが含まれている場合) に適用されます。

Humanize GTR (ヒューマナイズ・ギター)

ギター・トラック (145ページの「Track Type (トラック・タイプ)」参照) のノートの位置、ベロシティ、長さにランダムな値を適用します。他のタイプのトラックには影響しません。

Wrap Around (トランスポート制限)

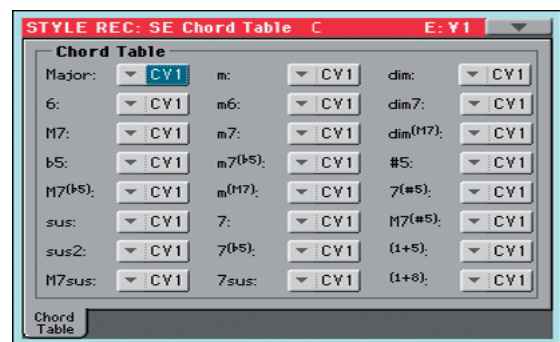
パッド・トラック用の最高音域制限です。パッド・パターンは、認識したコードに従ってトランスポートします。コードが高くなりすぎると、パッド・トラックの音域もそれに従い、不自然なサウンドになるおそれがあります。このパラメーターを設定すると、設定値に達したとき、音域が自動的に1オクターブ下がります。

Pad Recordモードのメイン・ページで設定されるコード・ルート (126ページの「Key/Chord (キー/コード)」参照) を基準に、半音単位で最大12半音まで設定できます。

1...12 パッドのオリジナル・キーに対する最大トランスポート値 (半音単位)。

Style Element/Pad Chord Table: Chord Table

認識されたコードにコード・バリエーションを割り当てるページです。コードが認識されると、アレンジャー機能は、割り当てられたコード・バリエーションを伴奏として自動的に選択します。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1~ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

Chord/Chord Variation (コード / コード・バリエーション)

中心となるいくつかのコードにコード・バリエーションを割り当てます。

Style Track Controls: Type/Trigger/Tension

モードを設定したり、スタイル・トラック用にモードをトリガーしたり、伴奏トラックのテンションを有効/無効設定をします。



このページを表示しているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1~ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

Track Type (トラック・タイプ)

対応するトラックのタイプを選択します。

- Drum ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能によってトランスポートされません。ドラム・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、Style Play モードのドラム・マッピング (117 ページの「Drum Mapping (ドラム・マッピング)」参照) の影響を受けます。
- Perc パーカッション・トラック。このトラックはトランスポートできません。パーカッション・サウンドで構成されているドラム・キットに使用します。このトラックは、ドラム・マッピングの影響を受けません。
- Bass ベース・トラック。このトラックは、基本的に、Accトラックと同様の動きをしますが、BASS INVERSION 機能などで、分数コードが認識されたときに、そのコードのルート音 (根音) を常に演奏します。
- Acc アカパンニメント・トラック。このトラックは、メロディーや和音の伴奏パターン用として自由に使うことができます。
- Gtr ギター・トラック。このトラックは、Guitar モードでギター・ストロークを作成します (128 ページの「メイン・ページ - Guitar Mode」参照)。このタイプを選択すると、Tension パラメーターはエディットできなくなります。

Trigger Mode (トリガー・モード)

コードが変わったときに、BassトラックおよびAccトラックを再トリガーする方法を設定します。

- Off 新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。
- Rt (リトリガー) サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。

Rp (リピッチ) 再生中のノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギターやベースのトラックの場合に便利です。

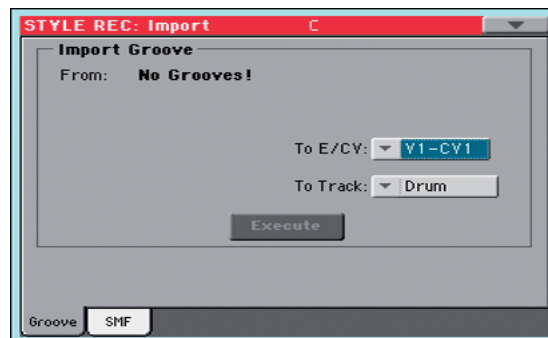
Tension (テンション)

スタイルのパターンに録音していないノートでも、実際に演奏されたテンション・ノート (9th, 11th, 13th) を伴奏に追加することができます。認識されたコードに含まれているテンション・ノートをAccトラックに追加するかどうかを設定します。

- オン テンション・ノートを追加します。
- オフ テンション・ノートを追加しません。

Import: Import Groove

グループ・インポート機能を使用すると、MIDIグループ (「.GRV」ファイル) をロードできます。このデータをトラックにインポートし、スライスしたサンプルに基づくサウンドをそのトラックに割り当てると、元のオーディオのグループで演奏できます。テンポは自由に変更可能です。



Note: パーカッションのグループではなく、メロディー・ラインを基に生成されたグループをインポートした場合、そのグループとサンプルは、他のスタイル・トラックと一緒にトランスポートされません。オーディオ・データは、アレンジャー機能ではトランスポートできません。

Note: グループ・インポートは、本機をオフにする前に実行してください。タイム・スライスで生成された「.GRV」ファイルは、本機をオフにすると、すべて削除されます。

From (ロード元パターン)

タイム・スライスの後でデータを保存したときに生成されたMIDIグループ・パターン (「.GRV」ファイル) をいずれか1つ選択します。

To E/CV (ロード先スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

ロード先のスタイル・エレメント (スタイルのみ) とコード・バリエーションを選択します。

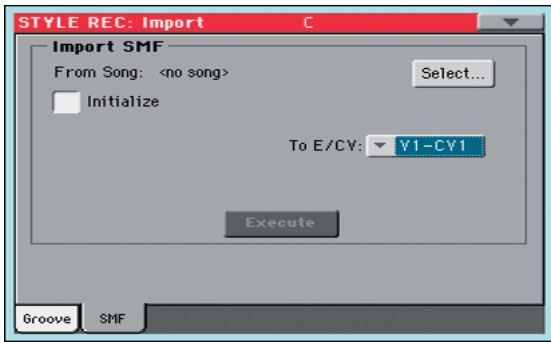
To Track (ロード先のトラック)

(スタイルのみ) 選択したコード・バリエーション内にあるロード先トラックを選択します。通常は、パーカッション・トラックを推奨します。ドラム・トラックは、標準的なドラム・キット・サウンド (カウント・インやブレイクなど) に適しています。MIDIグループ・パターンをインポートしたら、スライスしたサンプルの割り当て先となるサウンドを、MIDIグループ・パターンを演奏するトラックに割り当てます。

Import: Import SMF

外部シーケンサーで作成したスタンダードMIDIファイル (SMF) からMIDIデータをインポートし、それをコード・バリエーションに変換することができます。

Note: 一般的なソングからデータをインポートする目的でこの機能を使用することはできません。インポートするスタンダード MIDI ファイルは、本機のコード・バリエーションと同じようにプログラムする必要があります。



スタンダードMIDIファイルをインポートするときに、コード・バリエーションの長さ (=SMFの長さ) や、拍子、テンポ、サウンドの設定やエクスプレッションといったパラメーターが認識されます。Initialize (イニシャライズ) パラメーターにチェックがついているか、スタイル・エレメントが空 (CVが1つも録音していない状態) の場合に、これらのパラメーターはコード・バリエーションを含むスタイル・エレメントのヘッダーとしてインポートされます。

Hint: スタイル・エレメントの最初のコード・バリエーションをインポートする場合は、Initialize (イニシャライズ) パラメーターにチェックを付け、それ以降のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックを外すとよいでしょう。

- 各トラックに割り当てられているサウンドは、プログラム・チェンジ・イベント、バンク選択 MSB イベント、バンク選択 LSB イベントがスタンダード MIDI ファイルの最初の "Tick (位置 "M:001.01.000")" にある場合にインポート可能です。これらのデータは、スタイル・エレメントのヘッダーとしてロードされません。スタイル設定に割り当てられるサウンドには適用されません。

Note: Style Play モード (スタイル・トラック・ビュー) のメイン・ページにある Original Style Sound パラメーターにチェックを付けると、ここでインポートしたスタイル・エレメントのヘッダーのサウンドではなく、スタイル設定のサウンドが優先されます。

- インポートしたスタンダード MIDI ファイルの最初の "Tick" に上記のようなデータがない場合、サウンドは手動で各トラックに設定しなくてはなりません。設定は、Style Record モードの Record 1 ページ、Reocord 2 ページ、または Sound/ Expression ページで行います。
- キー/コード、コード・テーブル、エクスプレッションなどのスタイル・バリエーション・パラメーターは、関連する Style Record ページで手動で設定してください。
- 開始テンポや各トラックの音量は、スタイル設定データとしてプログラムし、スタイル設定として保存する必要があります。
- 拍子の変更はできないため、インポート時にも認識されません。
- コード・バリエーションの長さは、インポートした SMF の長さと同じになります。この長さは、Style Record モードのメイン・ページにある CV Length パラメーターで変更できます。

Hint: コード・バリエーションの最後の小節を超える長さのノートがあった場合は、小節が 1 つ追加されます (例えば、4 小節のパターンに 4 小節を超える長さのノートがある場合、5 小節のコード・バリエーションになります)。その場合、CV Length の値を変更してコード・バリエーションの長さを再設定してください。新しいパターンの長さに合わせて、ノートは自動的に短くなります。

外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする場合、以下の表に従って、スタイル・トラックを適切なMIDIチャンネルに割り当ててください。

スタイル・トラック	MIDI チャンネル
Bass	09
Drum/Pad	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

外部シーケンサーでコード・バリエーションをプログラムする場合、パッド・トラックをMIDIチャンネル10chに割り当ててください。

Note: ロードできるのはフォーマット 0 の SMF だけです。

From Song (ロード元ソング)

ロードされる SMF の名前です。Select ボタンをタッチして、ファイル選択ウィンドウを表示し、「.SMF」ファイルを選択します。

Select ボタン

Select ボタンをタッチすると、ファイル選択ウィンドウが表示され、SMF をロードできます。

Initialize (イニシャライズ)

SMF をロードする際に、ロード先のスタイル・エレメント (キー/コード、コード・テーブル、サウンドなど) のすべての設定をリセットする場合は、チェックを付けます。

Hint: スタイル・エレメントの最初のコード・バリエーションをインポートする場合は、Initialize (イニシャライズ) パラメーターにチェックを付け、それ以降のコード・バリエーションをインポートする場合はチェックを外すとよいでしょう。

To E/CV (ロード先のエレメント / コード・バリエーション)

ロード先のコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

パラメーターの設定がすべて終わったら、このボタンをタッチして SMF をコード・バリエーションにインポートします。

マーカーで分割された SMF をスタイルにインポートする

コード・バリエーションをインポートする別の方法として、マーカーで分割された SMF (例えば、コード・バリエーション (バリエーション 1、バリエーション 2 等) のすべてを含んだスタンダード MIDI ファイルで、それぞれがマーカー (同じイベントを Song Play モードでも使われます) で分割されたもの) をスタイルにする方法があります。

1. このページにあるSelectボタンをタッチし、インポートするスタンダードMIDIファイルを選択します。
2. SHIFTキーを押したままにします。
3. SHIFT キーを押したまま、画面上にある Execute ボタンをタッチします。
4. SHIFTキーを放します。

スタイルを新規作成する場合、“Initialize” チェックボックスにチェックを入れておくことをお勧めします。但し、ロードするSMFが以前にスタイルをエディットするためにエクスポートしたものであった場合は、チェックを入れません。これはイニシャライズを実行すると以前の設定が消えてしまうためです。

スタイル・トラックとMIDIチャンネルとの関係は、コルグのスタイル・フォーマットに準じたもの（本ページ左側の表）と同じにしておく必要があります。

Note: スタイル・トラックと MIDI チャンネルとの関係が上記以外の場合は無効となります（正しく演奏されません）。

インポート操作に対応しているMIDIイベントのリストは、124ページの「記録されるイベントのリスト」を参照してください。また、次のイベントがインポートするSMFから抜け落ちている場合、それらはインポート時にスタイル・エレメント・データのヘッダー部分に自動的に書き込まれます：

- ・ タイム・シグネチャー（拍子：これは必須イベントです）
- ・ コントロール・チェンジ・バンドル（#00-32：バンク・セレクト MSB/LSB）
- ・ プログラム・チェンジ
- ・ コントロール・チェンジ #11（エクスプレッション）

コントロール・チェンジ#00、コントロール・チェンジ#32、プログラム・チェンジ・メッセージは、必ずコード・バリエーションの先頭（チック0）に書き込まれる必要があります。

SMFに保存されていなくても、プログラム・チェンジ、コントロール・チェンジ#00、#11、#32はStyle Recordモードのエディット機能でいつでもプログラムできます。

Warning: Pa900 は SMF フォーマット 0 にのみ対応しています。SMF のインポートで問題が生じてしまった場合、お使いのシーケン

サー（または DAW）がフォーマット 1 でエクスポートしてしまった可能性があります。お使いのシーケンサー等の取扱説明書を参照してください。

SMF内のマーカーのネーミング構造は「EnCVn」を採用しています。内容は以下の表のとおりです。

構成要素	説明
E	スタイル・エレメント (v = バリエーション、i = イントロ、f = フィル、e = エンディング)
n	スタイル・エレメント・ナンバー (1~4: バリエーションの場合、1~2: そのほかのスタイル・エレメントの場合)
CV	コード・バリエーション (cv = コード・バリエーション: 他はありません)
n	コード・バリエーション・ナンバー (1~4: バリエーションの場合、1~2: そのほかのスタイル・エレメントの場合)

Warning: マーカー名は、必ずしも大文字を使用する必要はありません。次のような名称でも機能します：

[i1cv2] = イントロ1のコード・バリエーション2

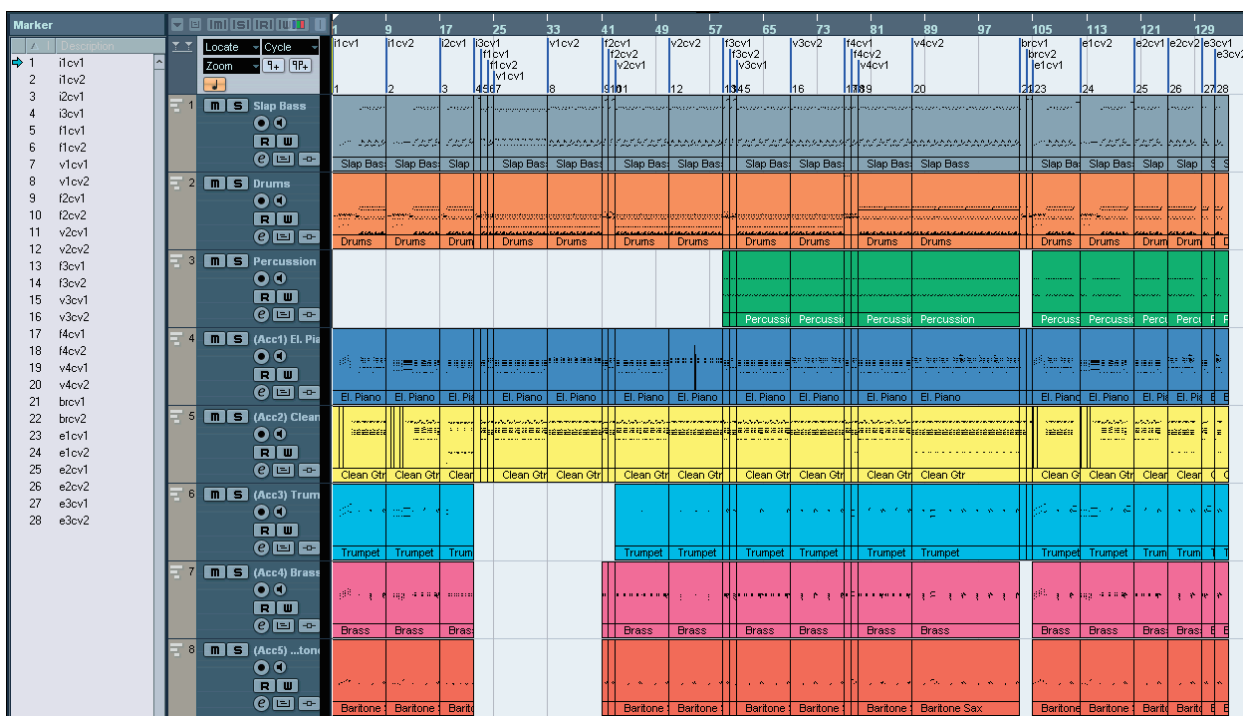
[v4cv3] = バリエーション4のコード・バリエーション3

以下のマーカー名は、機能しない例です：

[V1cv2]、[v1CV2]、[intro1vc2]、[v1cv1 chorus]

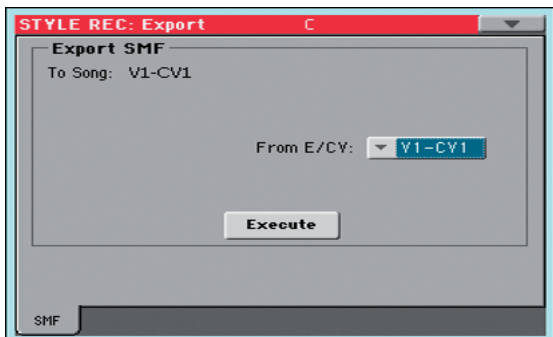
SMF内のコード・バリエーションの順番には制約はありません。自由に配置できます。

このページの末尾にスタインバークCubaseで作成したテスト・ファイルのスクリーン・ショットを掲載しました。マーカーで分割されたSMFがどのように見えるかを示した例です。その他のDAWアプリケーション (Logic、Digital Performer、Pro Tools、Sonar等) でも同じような見え方をします。



Export SMF

SMFエクスポート機能を使用すると、コード・バリエーションをスタンダードMIDIファイル（SMF）でエクスポートし、外部シーケンサーでエディットすることができます。



To Song (エクスポート先のソング)

生成されるSMFの名前です（ここではこの名前を変更することはできません）。この名前（自動的に割り当てられます）は、エクスポートされるコード・バリエーション名と同じになります。

From E/CV (エクスポート元のエレメント / コード・バリエーション)

このポップアップ・メニューで、現在のスタイルからエクスポートするコード・バリエーションを1つ選択します。

Execute ボタン

コード・バリエーションを選択したら、このボタンをタッチしてSMFとしてエクスポートします。通常のファイル選択ウィンドウが表示されます。エクスポート先デバイスとディレクトリを選択し、Save ボタンをタッチします。Save ボタンをタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示されるので、ファイルの名前を割り当てます。

スタイルをマーカーで分割された SMF としてエクスポートする

個々のコード・バリエーションをそれぞれ別個のスタンダードMIDIファイルとしてエクスポートする方法として、スタイル全体をマーカーで分割されたSMFとしてエクスポートする方法があります。これにより、SMF内にすべてのコード・バリエーション（バリエーション1や2等）がそれぞれマーカーで分割された状態になります（同じイベントはSong Playモードでも使用します）。

1. このページを開き、SHIFTキーを押したままにします。
2. SHIFTキーを押したまま、画面上のExecute ボタンをタッチします。
3. SHIFTキーを放します。
4. 保存先を指定し、エクスポートするSMFに名前を付けます。

この手順で、選択したスタイルのすべてのMIDIデータを含んだSMFフォーマット0のファイルが選択したデバイスに保存されます。このファイルは、各コード・バリエーションがそれぞれマーカーで区切られた状態で保存されます（各マーカー名は前ページ（インポート）と同様です）。

各コード・バリエーションには、チック0の位置に次の情報が書き込まれます：

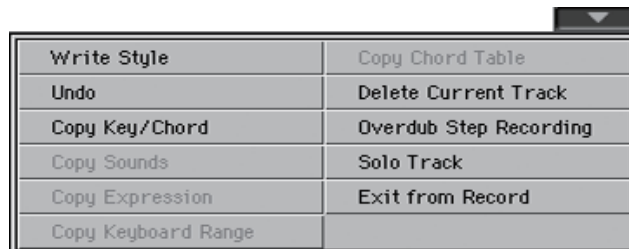
- ・ 拍子
- ・ コントロール・チェンジ・バンドル #00-32（バンク・セレクト MSB/LSB）

- ・ プログラム・チェンジ
- ・ コントロール・チェンジ #11（エクスプレッション）

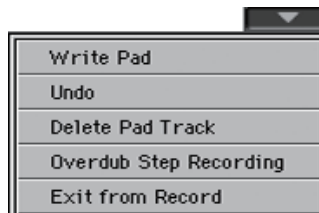
ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを開きます。選択するコマンドをタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。

Style Record



Pad Record



Write Style、Write Pad (スタイル / パッドの保存)

このコマンドを選択すると、ダイアログ・ボックスが表示され、スタイルまたはパッドを本体メモリーに保存できるようになります。

詳細については、149ページの「Write Style/Pad ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Undo (アンドゥー)

録音時に使用できます。録音の際に、前回の録音データをキャンセルして、前の状態に戻ります。もう一度選択すると、録音データを元に戻すことができます（「Redo」機能）。

Delete Pad Track (パッド・トラックを消去する)

メイン・ページ、Pad Recordモードでのみ使用できます。パッド・トラックを消去するときこのコマンドを選択します。

Copy Key/Chord (キー / コードのコピー)

同じコード・バリエーション内の他のすべてのトラック、またはスタイル全体に、現在選択しているトラックのキー / コード設定をコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Key/Chordダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、150ページの「Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Copy Sound (サウンドのコピー)

（一部のエディット・ページでのみ有効）Style Element Track Controlのエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられたすべてのサウンドを異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Soundダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、150ページの「Copy Sounds ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Copy Expression (エクスプレッションのコピー)

(一部のエディット・ページでのみ有効) Style Element Track Controlのエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられたすべてのエクスプレッション値を異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Expressionダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、150ページの「Copy Expression ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Copy Keyboard Range (キーボード・レンジのコピー)

(一部のエディット・ページでのみ有効) Style Element Track Controlのエディット・セクションを選択し、現在のスタイル・エレメント・トラックのすべてのキーボード・レンジ値を異なるスタイル・エレメントにコピーする場合に、このコマンドを選択してCopy Keyboard Rangeダイアログ・ボックスを表示します。

詳細については、150ページの「Copy Key Range ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Copy Chord Table (コード・テーブルのコピー)

スタイル・エレメント・コード・テーブル・ページでのみ有効です。Copy Chord Tableダイアログ・ボックス (151ページの「Copy Chord Table ダイアログ・ボックス」参照) を表示します。

Delete Current Track (トラックの削除)

(メイン録音ページでのみ有効) このコマンドを選択すると、選択したトラックを削除できます。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

(メイン録音ページでのみ有効) このコマンドを選択すると、オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ (151ページの「オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ」参照) が表示されます。

Solo Track (ソロ・トラック機能)

ソロ再生するトラックを選択し、この項目にチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo” が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

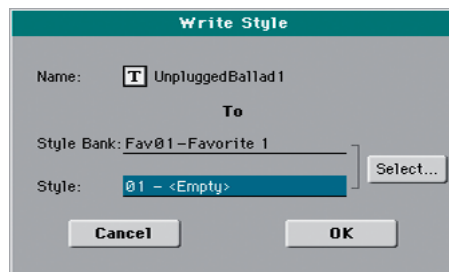
[SHIFT] SHIFTキーを押しながらトラックをタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Exit from Record (録音の終了)

このコマンドを選択すると、スタイルの変更を保存しないでRecordモードが終了します。

Write Style/Pad ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Style”または“Write Pad”を選択すると、このウィンドウが表示されます。録音またはエディットしたスタイルやパッドをメモリーに保存します。



Name (保存するスタイルの名前)

保存されるスタイルの名前です。**[T]** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

Style/Pad Bank (保存先のスタイル / パッド・バンク)

保存先のスタイル・バンクまたはパッド・バンクを選択します。画面のSelectボタンをタッチするか、またはVALUEダイヤルで選択します。

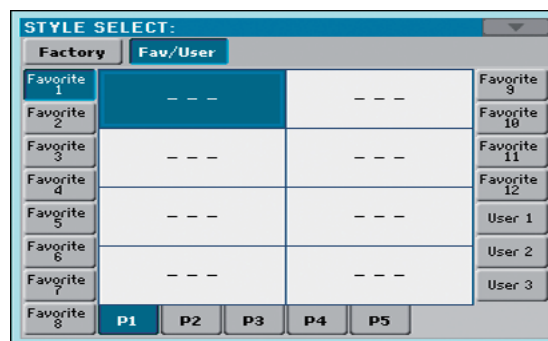
Style/Pad (保存先のスタイル / パッド)

選択したバンクで保存先のスタイルまたはパッドを選択します。別のスタイルやパッドを選択する場合は、画面のSelect...ボタンをタッチするか、VALUEダイヤルで選択します。

Note: 保存は通常ユーザー・スタイルまたはフェイバリット・バンク、ユーザー・パッドのスタイルに書き込むこととなります。ただし、Factory Style and Pad Protectパラメーター (237ページ参照) のチェックを外すと、工場出荷時のスタイルに上書きすることもできるようになります。

Select... ボタン

保存先のバンクやスタイル、パッドを選択ウィンドウで選択します。



スタイル/パッド選択ウィンドウで、上部のボタンを使ってユーザー・バンク(バンク11/20)かフェイバリット・バンクを選択します。

Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Key/Chord”を選択すると、このウィンドウが表示されます。同じコード・バリエーション内の他のすべてのトラック、またはスタイル全体に、現在選択しているトラックのキー/コード設定をコピーできます。この機能は、パターンをより迅速に作成するのに効果的です。また、同じコード・バリエーションに異なるキーの異なるトラックが含まれることを防ぐことができます。



Current Chord Variation Tracks

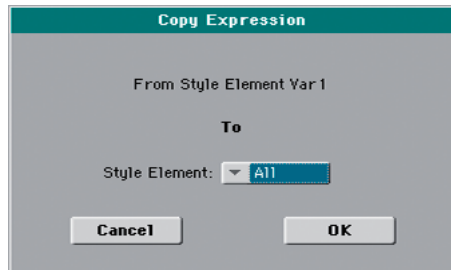
現在のトラックのキー/コードは、現在のコード・バリエーションのすべてのトラックへコピーされます。

All Style Tracks

現在のトラックのキー/コードは、スタイル (すべてのコード・バリエーション) のすべてのトラックへコピーされます。

Copy Expression ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Expression”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられているすべてのエクスプレッション値を、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

Copy Sounds ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Sounds”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられているすべてのサウンドを異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

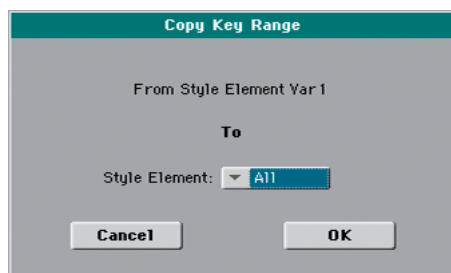
All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

Copy Key Range ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Key Range”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメント・トラックのすべてのキーボード・レンジ値を、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

Copy Chord Table ダイアログ・ボックス

(スタイルのみ) ページ・メニューから“Copy Chord Table”を選択すると、このウィンドウが表示されます。現在のスタイル・エレメントのコード・テーブルを、異なるスタイル・エレメントにコピーできます。



From Style Element

(エディット不可) 現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

All 値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn

設定をコピーするスタイル・エレメントを 1 つ選択します。

オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ

ステップ録音は、鍵盤でリアルタイムに演奏しなくても、各トラックにノートや和音を1つずつ入力して、新しいスタイルやパッドを作成する方法です。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

このページに移動するには、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”を選択します。



Track (選択したトラック)

録音用に選択したトラックの名前です。

DRUM...ACC5

スタイル・トラックです。

SE (選択したスタイル・エレメント)

125ページの「Element (スタイル・エレメント)」を参照してください。

CV (選択したコード・バリエーション)

125ページの「Chord Var (コード・バリエーション)」を参照してください。

Pos (ポジション: 位置)

挿入するイベント (ノート、休符、コード) の位置です。

イベント・リスト

挿入済みのイベントです。Backボタンをタッチすると、イベントを削除して、新たにエディットすることができます。

Step Time (イベントの長さ)

挿入するイベントの長さです。

♪ ... ♯ ノートの値です。

標準 (ー) 選択したノートの標準の値です。

ドット (.) 選択したノートの音価を半分伸ばします。

トリプレット (3) 選択したノートを3連符にします。

Meter (拍子)

現在の小節の拍子です。このパラメーターは、エディットできません。録音を始める前に、Style Recordモードのメイン・ページで拍子を設定できます (詳細については、131ページの「録音の準備」の手順6を参照)。

Free Memory (空きメモリー)

録音用に残されているメモリー領域です。

Duration (持続時間)

挿入されたノートの相対的な持続時間です。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

25% スタッカッティシモ

50% スタッカート

85% 通常のアーティキュレーション

100% レガート

Velocity (ベロシティ)

ノートまたはコードを入力する前に設定します。挿入するイベントの演奏の強さ (ベロシティ値) です。

Kbd 鍵盤。ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、演奏したノートのベロシティ値が認識されて記録されます。

1...127 ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入されます。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視されます。

Rest ボタン

休符を挿入します。

Tie ボタン

挿入するノートとその前のノートとの間にタイが挿入されます。

Back ボタン

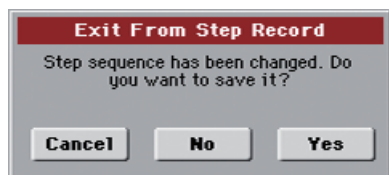
挿入されたイベントを消して、前のステップに戻ります。

Next M. ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

Done ボタン

Step Record モードを終了します。挿入したノートがある場合は、終了のキャンセル、変更の保存または破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンをタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンをタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンをタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

Song Play モード

Song Playモードは、ソングを再生しながら歌詞やコード情報（データがある場合）を表示することができます。また、スタンダードMIDIファイルから自動的にスコア（楽譜）や曲中のセクションにジャンプできるマーカーを表示させることも可能です。さらに、2つのソングをX-FADERでミックスすることもできます。

スタンダードMIDIファイル、Karaokeファイル、MP3ファイルのソングを再生できます。The MID+GとMP3+Gフォーマットもサポートしています。

さらに、最大4パートで構成されるキーボード・トラック（UPPER1～3、LOWER）と4つのパッドでソングに合わせて演奏することができます。また、パフォーマンスとSTSを選択すると、キーボード・トラックに異なるサウンドやエフェクトに切り替えることができます。

Song Playモードでは、目的の音楽ジャンルに該当するソングを自動的に選択するソングブック機能を使用できます。ソングブックのそれぞれのソング・エントリーには、STSを最高4つまで選択することもできます。

Song Playモードは、イージー・モードでも使用することができます。

トランスポート・コントロール (プレイヤーのコントロール)

本機には、ソングなどを再生できるプレイヤーが2基搭載されています。各プレイヤー（Player 1、Player 2）にはそれぞれ独立して再生や停止が行えるコントロールがあります。

2基のプレイヤーを同時にプレイさせたい場合は、SHIFTキーを押しながらどちらかのプレイヤーの▶/■（PLAY/STOP）キーを押すと、両方のプレイヤーのテンポが同期した状態でプレイできます。

片方のプレイヤーが再生中の場合、もう一方のプレイヤーの▶/■（PLAY/STOP）キーを押すと、もう一方のプレイヤーのソングが、再生中のプレイヤーの次の小節からプレイします。

2つのプレイヤーのテンポは、同期するようになっています。この時、各ソングにメモリーされているテンポ情報は無視されます。テンポの調整は、TEMPOキーで行えます。

MIDIクロック

GlobalモードMIDIのSetup/General ControlsページのClockパラメーターがMIDIまたはUSBに設定されていても、Song Playモードでは、MIDIクロックは常に内蔵プレイヤーから生成されます（241ページの「Clock Source」参照）。本機がこのモードのときは、MIDI INからはMIDIクロック・メッセージを受信することができません。

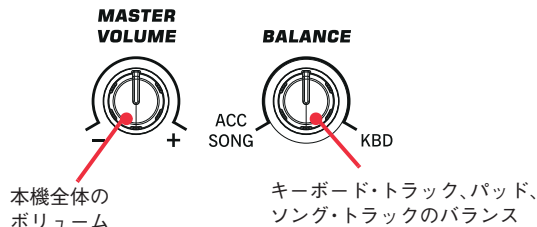
Pa900では、プレイヤー1で生成されるMIDIクロックのみをMIDI OUT端子、USBポートから送信します。MIDIクロック・メッセージを送信するときは、Clock Sendパラメーターを有効にしてください（241ページの「Clock Send」参照）。

テンポ・ロック

新しいソングを選択したときにテンポを変更したくない場合は、パネルにあるTEMPO LOCKキーを押してテンポ・ロック機能をオンにします。このキーのLEDがオン（点灯）になっている場合でも、TEMPO+/-キーを押すか、または画面上のテンポ・フィールドをタッチし、VALUEダイヤルを回して手動でテンポを変更できます。

Master Volume, Balance, X-FADER

MASTER VOLUMEノブは、本機全体の音量をコントロールしますが、BALANCEノブ（MASTER VOLUMEの横）は、キーボード・トラックとパッドおよびソング・トラックの音量バランスを調整します。



X-FADERを使ってプレイヤー1と2のミックスが行えます。フェーダーがセンターにあるとき、両方のプレイヤーからの音量が最大になります。



Note: X-FADERを左または右いっぱいになると、音が出ていないほうのプレイヤーの歌詞やコードネーム、楽譜やマーカーが表示されたり、音が出ていないほうのプレイヤーやその機能が選択されることがありますのでご注意ください。

トラック・パラメーター

Song Playモードで作られるキーボード・トラック設定は、パフォーマンスに保存されます。パフォーマンスを選択するだけで、異なった設定を瞬時に切り替えることができます。

パンやボリューム、エフェクト・センドのようなソング・トラックの設定は、個々のスタンダードMIDIファイルによって変わります。

Song Playモードでのソング・トラックの変更内容は、スタンダードMIDIファイルには保存できません。Song Playモードの操作は、リアルタイムでコントロールするためのものです。

各種ソング・トラックのパラメーターの変更を保存するには、SequencerモードでスタンダードMIDIファイルをエディットし、保存してください。

スタンダード MIDI ファイルとサウンド

本機の本来のソング・ファイル・フォーマットは、どのメーカーとも共通性の業界規格であるスタンダード MIDI ファイル (SMF) です。

ファイルの拡張子は「.MID」です。また、本機は拡張子が「.KAR」のファイルも読み込み可能です。

このファイルは、ほとんどの電子楽器やコンピューターでも読むことができます。

スタンダード MIDI ファイルは多くの機器間で共通して使用できるファイル・フォーマットですが、実際の音色は再生する機器によって多少変化します。

本機の Sequencer モードで General MIDI サウンドのみを使って録音したソングは、どの楽器やコンピューターでも再生できます。コルグ独自のサウンドで録音した場合は、他社の楽器でまったく同じサウンドを再現することはできません。

Song Play モードで SMF を読み込む場合、General MIDI サウンドのみで作られたソング・ファイルは問題なく読み込めます。別の楽器で作成したソングを再生する場合、サウンドが異なって聞こえることがあります。本機は、他の規格外のフォーマットとも幅広い互換性がありますが、違いが生じることはあります。

このような違いが生じてしまった場合は、Sequencer モードでスタンダード MIDI ファイルをロードし、違いが生じてしまったサウンドを本来の音色に近いものに手動で置き換えてください。

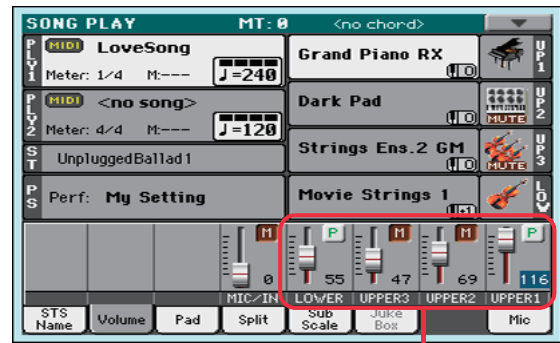
その場合は、Sequencer モードで SMF をロードしてから、一致しないサウンドの代わりに、本機で似たようなサウンドを割り当て直します。これを SMF としてもう一度保存すれば、Song Play モードで本機のサウンドを使って再生できます。

キーボード、パッド、およびプレーヤー・トラック

Pa900 には 2 つのソング・プレーヤーが搭載されています。各プレーヤーで最大 16 ソング・トラック、合計で 32 ソング・トラックを再生することが可能です。さらに、4 つの追加キーボード・トラック (UPPER1~3 と LOWER) でキーボードを演奏できます。

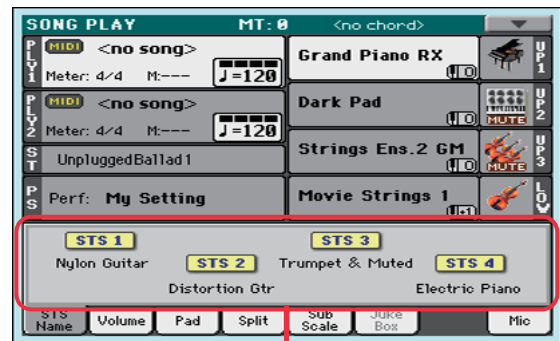
本機は最大 16 トラックまでのソング・トラックを演奏可能なプレーヤーを内蔵しています。加えて、4 トラック分の鍵盤演奏用のキーボード・トラック (アッパー 1~3、ロー) を演奏できます。

Song Play モードのメイン・ページにボリューム・パネルが表示されている場合 (下図参照)、これらのトラックのボリュームやミュートのオン、オフ設定を行えます。但し、それらの設定はスタンダード MIDI ファイルには反映されませんのでご注意ください。



キーボード・トラック

Song Play モードでは、パフォーマンスや STS を選択できます。STS は最後に選択したスタイルのものになります。別の STS を使用したいときは、その STS が含まれるスタイルを選択します。また、Song Play モードのメイン・ページに STS ネーム・パネルが表示されている場合、各 STS 名を画面で確認できます (図参照)。



STS 名

異なるスタイルまたはソングブックを選択すると、パッドに割り当てられるサウンドが変わる場合があります。

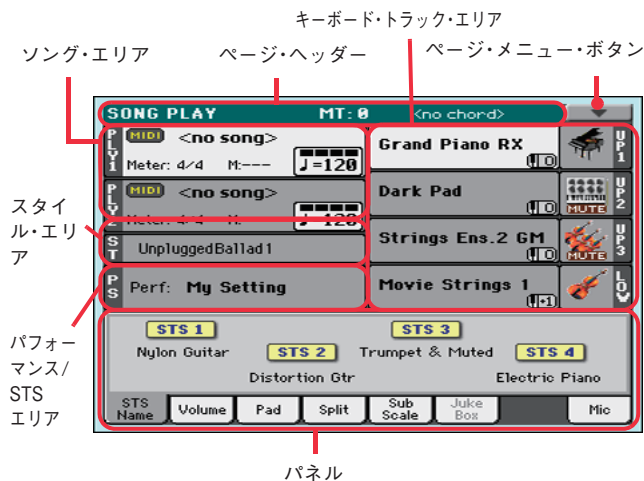
Style Play モードから Song Play モードに切り替えても、キーボード・トラックとパッド・トラックは、Style Play モード時と変わりません。

メイン・ページ(通常の表示)

別のモードにいるときにSONG PLAYキーを押すと、Song Playモードのメイン・ページに移動します。

Note: Style PlayモードからSong Playモードに切り替えると、各種トラック・パラメーターや設定が変更される場合もあります。

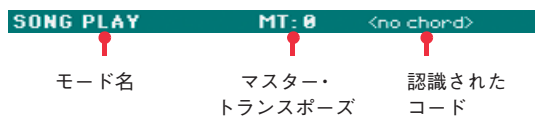
Song Playモードのエディット・ページからこのページに戻るには、EXITキーまたはSONG PLAYキーを押します。



各トラックの詳細は、Volumeタブをタッチすると表示されます。TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラック表示(通常の表示)とソング・トラック表示が切り替わります。TRACK SELECTキーを一度押すとトラック1~8が表示され、もう一度押すとトラック9~16が表示されます。さらにもう一度押すとキーボード・トラック表示に戻ります。

ページ・ヘッダー

現在のモード名とマスター・トランスポーズの値、認識されたコードを表示します。



モード名

現在の操作モード名です。

マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズの値が表示されます。この値は、パネル上のTRANSPOSEキーで半音単位で変更することができます。

Note: MP3ファイルをトランスポーズすることもできます。ただし、トランスポーズの量は常に-6...+5半音の範囲になります。この範囲であれば、すべてのキーをカバーしながら、オーディオ品質が極端に劣化することはありません。これ以上トランスポーズを行っても効果はありません。このため、画面にトランスポーズ値として+7を表示している場合でも、MP3は+5半音になります。

Note: 異なるパフォーマンスを選択すると、トランスポーズが自動的に変わる場合があります。また、コルグ Pa シリーズで作ったスタンダード MIDI ファイルをロード、あるいは再生すると、自動的に変わる場合があります。

トランスポーズをしたくないときは、グローバル設定のMaster Transpose パラメーターを“lock”(233 ページの「General Controls: Lock」)してください。

認識されたコード

鍵盤で和音を弾いたときに、自動認識されたコード名を表示します。コード名が表示されないときは、CHORD SCANキーの設定によってコードを認識しない状態になっています。

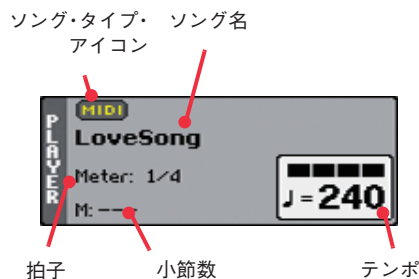
ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。詳細は163ページの「ページ・メニュー」を参照してください。

ソング・エリア

ここでは、選択したソング・タイプに関わるパラメーターとともにソング名を表示します。

スタンダードMIDIファイル、またはKaraokeファイルを選択した場合のソング・エリアを示します。



次に、MP3ファイルを選択した場合のソング・エリアを示します。



Ply 1/2

異なるソング・データを割り当てることができる2つのプレーヤーです。それぞれに独立したパラメーターをもっています。

ソング・タイプ・アイコン

異なるタイプのソングをシーケンサーに割り当てることができます。このアイコンは、ソングのファイル・タイプを示します。

MIDI スタンダード MIDI ファイル：略称 SMF (ファイル拡張子：*.MIDまたは*.KAR)。SMF (*.MID) は業界標準のソング形式です。本機で、新しいソングを録音するとき、基本となる形式でもあります。MIDI Karaoke ファイル (*.KAR) は、SMF 形式の拡張版です。

MP3 MPEG レイヤー 3 形式：MP3 (ファイル拡張子：*.MP3)。これは圧縮オーディオ・ファイルで、PC または本機でも生成できます。

JBX ジュークボックス・ファイル (ファイル拡張子：*.JBX)。これはプレーヤーだけに割り当て可能です。

しかし、ファイル名はここには表示されません。かわりにJBXアイコンが表示されます。ジュークボックス・リストの中に現在選択しているソング名が表示されます。

Note: ジュークボックス・ファイルの作成は、ジュークボックス・エディット・ページ (162 ページ参照) で行います。

Song name (ソングの名前)

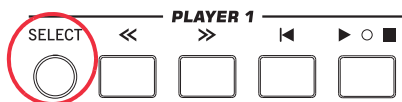
それぞれのプレイヤーに割り当てられたソングの名前を表示します。

- ・プレイヤーをすでに選択している場合 (背景色が白になります)、ソング名をタッチするとソング選択ウィンドウが表示されます。
- ・プレイヤーが選択されていない場合は (暗い背景色です)、先にプレイヤーを選択し、次にソング名をタッチするとソング選択ウィンドウが表示されます。

ソング選択ウィンドウで、ソングまたはジュークボックス・ファイル (97 ページの「ソング選択ウィンドウ」参照) を選択できるようになります。

再生中に別のソングを選択すると、ソングの再生が停止して、新たに選択したソングが再生待ちの状態になります。

曲を割り当てたいプレイヤーのSELECTキーを押してもソングを選択することができます。SONTGキーを続けて2回押すと、ID番号でソングを選択できるようになります (98 ページの「IDナンバーでソングを選ぶ」参照)。



拍子

このパラメーターは、スタンダードMIDIファイルまたはKaraokeファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在のソングの拍子を表示します。

小節番号

このパラメーターは、スタンダードMIDIファイルまたはKaraokeファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在の小節番号を表示します。

テンポ

このパラメーターは、スタンダードMIDIファイルまたはKaraokeファイルを選択した場合にのみ表示されます。

メトロノームのテンポを表示します。このパラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO+またはTEMPO-キーでテンポを変更します。画面に表示されているテンポの値にタッチしたままドラッグすることによってもテンポを変更できます。

合計時間

Note: このパラメーターは、MP3ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

選択したMP3ファイルの合計時間 (分:秒) を表示します。

経過時間

Note: このパラメーターは、MP3ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

現在再生中のMP3ファイルの経過時間 (分:秒) を表示します。

テンポ・バリエーション

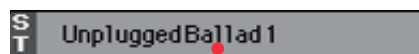
Note: このパラメーターは、MP3ファイルを選択した場合にのみ表示されます。

元のテンポの±30%の範囲内で、元のMP3ファイルのテンポのバリエーションを表示します。テンポを変更すると、MP3ファイルのサウンドは (元のテンポの±30%の範囲内で) スムースに早くなったり遅くなったりします。些細な操作に見えるかもしれませんが、これは、コルグの先進的なタイム・ストレッチ・アルゴリズムによって実現した高度な処理です。

スタイル・エリア

現在選択しているスタイルです。Style Playモードに切り替える際に、再生するソングのスタイルを選択できます。これにより、パッドとSTS設定 (パッドとSTSがスタイルによって呼び出される) も変更できます。

スタイル名にタッチして、スタイル選択ウィンドウを表示します。または、パネルのSTYLEセクションのキーを押します。



選択したスタイル

パフォーマンス / STS エリア

パフォーマンスまたはSTS名を表示します。



選択したパフォーマンスまたはSTS

選択したパフォーマンスまたはSTS

現在選択しているパフォーマンスまたはシングル・タッチ・セッティングです。

パフォーマンス名にタッチして、パフォーマンス選択ウィンドウを表示します。または、パネルのPERFORMANCEセクションで別のパフォーマンスを選択します。

現在選択しているスタイルと異なるSTSを選択するときは、画面下のSTSキーの1つを選択します。

キーボード・トラック・エリア

キーボード・トラックの情報を表示します。

サウンド名



トラックのオクターブ・トランスポーズ値

Sound name

サウンド名

それぞれのキーボード・トラックに割り当てられたサウンドです。

- 既に選択しているトラック（白い背景）の場合は、サウンド名部分にタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示します。
- まだ選択していないトラック（水色の背景）の場合は、一度サウンド名部分にタッチしてから、もう一度タッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。

コントロール・パネルのSOUND SELECTキーを押すとサウンド選択ウィンドウが画面に表示されます。

サウンド選択ウィンドウの詳細は、95ページの「サウンド選択ウィンドウ」を参照してください。

トラックのオクターブ・トランスポーズ値

(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。各トラックのオクターブ・トランスポーズを個別にエディットするには、Song PlayモードのMixer/Tuning: Tuningエディット・ページで行います（詳細については、160ページの「Mixer/Tuning: Tuning」を参照）。

パネルのUPPER OCTAVEキーを使い、すべてのアッパー・トラックを一度にオクターブ・トランスポーズすることができます。

キーボード・トラック名

(エディット不可) 対応するトラックの名前です。

Abbreviation	Track	Hand
UP1	アッパー 1	右手
UP2	アッパー 2	
UP3	アッパー 3	
LOW	ロー	左手

サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。

キーボード・トラックのプレイ/ミュート

現在のトラックのプレイ/ミュートを表示します。アイコンにタッチして、状態を切り替えます。

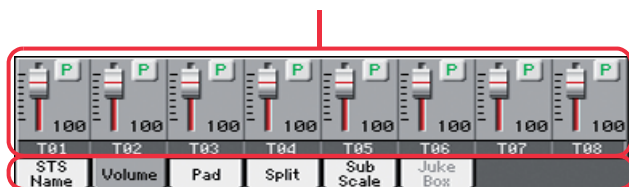
なし プレイ：トラックの音が出ます。

MUTE ミュート：トラックを消音します。

パネル

メイン・ページの下半分は、タブをタッチして選ぶことで、対応するいろいろなパネルを表示します。詳しくは157ページ以降を参照してください。

ボリューム・パネル



タブ

STSネーム・パネル

STS Nameタグをタッチすると、STSネーム・パネルが表示され、各STS名を確認できます(103ページの「STSネーム・パネル」参照)。

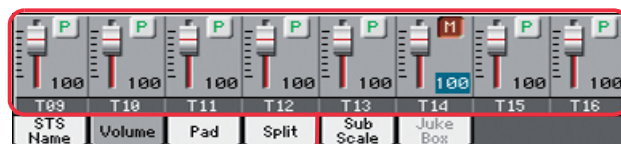


ボリューム・パネル

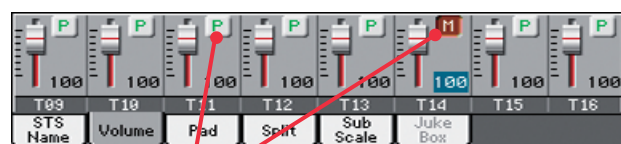
Volumeタブにタッチすると、ボリューム・パネルが表示されます。ここで各トラックの状態（プレイ/ミュート）と音量を調整します。

各トラックのボリュームとミュート設定を変更する

Style Playモードと同様、Song Playモードでも各トラックのボリュームやミュート設定を変更できます(103ページの「ボリューム・パネル」参照)。



バーチャル・スライダ



プレイ/ミュート・アイコン

各トラックのボリュームとミュート設定を保存する

各トラック・グループの設定はそれぞれ別のところに保存されます。こうすることによってパフォーマンスやSTSとスタンダードMIDIファイルを使用して演奏する際にもキーボード・トラックとソング・トラックのミキシングが行えるといった自由度の高いコントロールが行えます。

- キーボード・トラックの状態をパフォーマンスまたはSTSに保存することができます(118ページの「Write Performance (パフォーマンスの保存)」、118ページの「Write Single Touch Setting (STSの保存)」)。
- ソング・トラックの状態をGlobalモード、Mode PreferencesのSong & Sequencerページで保存することができます(237ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。

このことにより、別のスタンダードMIDIファイルに切り替えてもトラックの設定を変更せずに済むというメリットがあります。例えば、ライブでベース・パートはベーシストが演奏するため、SMFを切り替えてもベースのトラックをミュートにしたままにしておくといったこともできます。

ただし、Paシリーズで作成したスタンダードMIDIファイルを読み込んだ場合、上記は該当しません。このファイルには、各トラックのプレイ/ミュート状態を強制する特殊なコマンドが含まれているためです。

トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。TRK SELECT TRACK SELECTキーを使って、キーボード・トラックやソング・トラック1~8トラック、9~16トラックのそれぞれの画面に切り替えることができます。

省略名	トラック
UPPER1...3	アッパー・トラック。パフォーマンスまたはSTSに記憶されているポリリュームとプレイ/ミュートの状態。
LOWER	ローワー・トラック。VパフォーマンスまたはSTSに記憶されているポリリュームとプレイ/ミュートの状態。
T01...T16	ソング・トラック。スタンダードMIDIファイルに記憶されているポリリューム設定。一般設定として記憶されているプレイ/ミュートの状態。

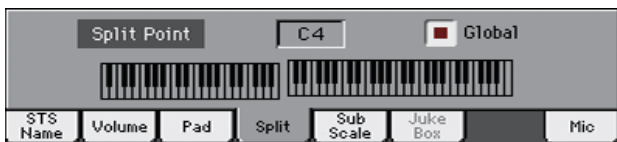
パッド・パネル

Padタブをタッチすると4つのパッドに割り当てられているサウンドやシーケンス名が表示されます(105ページの「パッド・パネル」参照)。



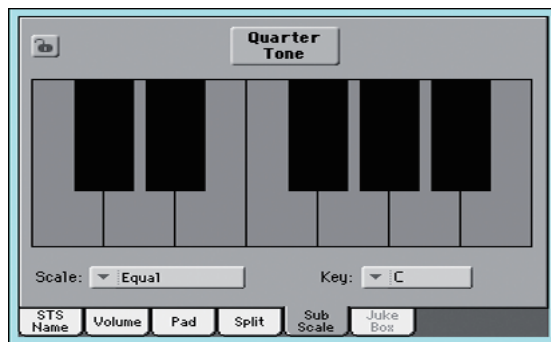
スプリット・パネル

Splitタブをタッチするとスプリット・パネルが開き、キーボード・トラックのスプリット・ポイントを変更できます(105ページの「スプリット・パネル」参照)。



サブ・スケール・パネル

Sub Scaleタブをタッチすると、サブ・スケール・パネルが表示されます。キーボード・トラックの2次スケールを選択できます。詳細については、109ページの「Mixer/Tuning: Sub Scale」を参照してください。



ジュークボックス・パネル

ジュークボックス (JBX) ファイルがプレーヤーに割り当てられている場合、このパネルに表示しているリストを使用してジュークボックス・リストを閲覧し、画面のSelectボタンにタッチして、再生するソングを選択できます。これにより、リスト内のソングを開始ソングとして選択し、再生するソングの順番を手動で変更できます。

Note: ジュークボックスはプレーヤー 1 に割り当てることができます。

Note: ジュークボックス・パネルは、ジュークボックス・ファイルをロードした後に利用できます。

Hint: ジュークボックス・ファイルの作成は、ジュークボックス Editor (162 ページ参照) で行います。ジュークボックス・リストをすぐに作成するには、ソング選択ウィンドウを開いて“Play All ボタン” (98 ページ参照) にタッチします。

Warning: 現在再生中のジュークボックス・リストに入っているソングの 1 つを削除してしまうと、プレーヤーが停止し、“No Song (ソングがありません)” というメッセージが表示されます。この場合は、JukeBox タブにタッチしてジュークボックス・パネルを開き、別のソングを選択してください。

または、PLAYER セクションで、SHIFT キーを押しながら >> (早送り) キーを押して次のソングに進み ▶/■ (再生 / 停止) キーを再び押す方法もあります。



ソング・リスト

このリストで、ジュークボックス・リスト内のソングを閲覧することができます。表示しきれないリストを閲覧するために、スクロール・バーを使います。

選択したソング

再生中のソングの名前です。リストから別のソングを選択し、画面のSelectボタンにタッチして再生用に選択できます。

Select ボタン

このボタンをクリックすると、リストで反転表示されたソングが選択され、プレーヤーに割り当てられます。ソングが再生中の場合は、ボタンにタッチしたときに再生が停止し、新たに選択したソングの再生が始まります。

ジュークボックス・ファイル

選択したジュークボックス・ファイルの名前です。このファイルのエディット方法は、162ページの「Jukebox Editor」を参照してください。

ジュークボックスのトランスポート・コントロール

ジュークボックス・ファイルを選択すると、プレーヤー1のトランスポート・コントロールがソングとは多少異なる動きをします。

<<、>> 単独で押した場合は、早戻しと早送りになります。

[SHIFT] SHIFT キーと一緒に押すと、ジュークボックス・リスト内の前のソングまたは次のソングに移動します。

◀ (ホーム) 現在のソングの先頭に戻ります。

▶/■ (再生/停止)

ソングを再生または停止します。ソングの再生中にこのキーを押すと、現在の位置で停止します。ソングの先頭に戻るには、ホーム・キーを押します。

ジュークボックス・パネルを表示している場合は、開始するソングを選択できます。上記の“ジュークボックス・パネル”を参照してください。

マイク・パネル

この画面のMicタブをタッチします。表示されるパラメーターはStyle Playモードで表示されるパラメーターと同様です(106ページの「マイク・パネル」参照)。

エディット・メニュー

任意のページでMENUキーを押すと、画面にSong Playモードのエディット・メニューが表示されます。メニューにタッチすると、現在選択しているシーケンサーに対するSong Playモードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。エディット・メニューを終了する場合は、EXITキーまたはSONG PLAYキーを押します。

エディット・ページでEXITキーまたはSONG PLAYキーを押すと、Song Playモードのメイン・ページに戻ります。



メニューの中の各ボタンにタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブにタッチすると移動できます。

Note: 一部のエディット・パラメーターはリアルタイム専用のものもあります。キーボード・トラックのパラメーターはパフォーマンスまたはソングブックのSTSに保存され、ソング・トラックのミュート設定やエフェクト設定はGlobalモードの設定として保存されます(GlobalモードのMode Preferences内Song & Sequencerページ: 237ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。

エディット・ページの構造

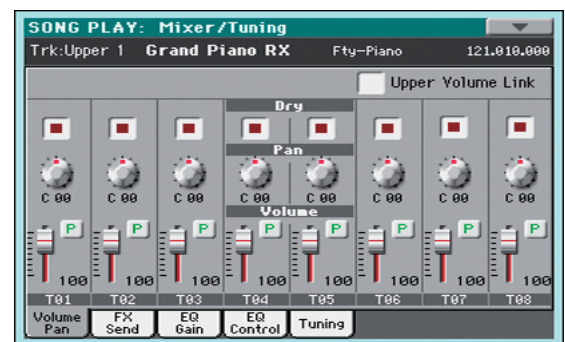
どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています(106ページの「エディット・ページの構造」参照)。

Mixer/Tuning: Volume/Pan

キーボード・トラックまたはソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

Note: 本機以外のPaシリーズで作成したソングを選択した場合、そのソングのトラック・ミュート設定がリセットされることがあります。

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



パラメーター

このページに表示されるパラメーターはStyle Playモードの同ページと同様です(107ページの「Mixer/Tuning: Volume/Pan」参照)。

Mixer/Tuning: FX Send

本機は2グループのエフェクト (A, B) を内蔵しています。Song Playモードでは、この2グループをキーボード、パッド、MIDIの各トラックに使用します。

- キーボード・トラックは常にFX Bグループを使用します。
- パッド・トラックは常にFX Aグループを使用します。
- スタンダードMIDIファイル、カラオケ・ファイルはFX Aグループのみを使用できます。
- PaシリーズのSequencerモードで作成したスタンダードMIDIファイルはA、B両方のグループを使用できます。

エフェクトの選択やエディットはエフェクト・セクションで行います(161ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

エフェクトがかかっていないダイレクト音が不要なときは、Dryパラメーターをオフにします(上記「Dryパラメーター」参照)。

マスター・エフェクトにはどんなエフェクトを割り当てることができ
ますが、次のようなエフェクトの使い分けをお勧めします：

- A-Master1 リバーブ (ソング・トラック用)
- A-Master2 モジュレーション・エフェクト (ソング・トラック用)
- B-Master1 リバーブ (キーボード・トラック用)
- B-Master2 モジュレーション・エフェクト (キーボード・トラック用)

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Note: ソングの再生を止めてからソングをもう一度再生するか、別のソングを選択すると、ソング・トラック設定の初期値に戻ります。ただし、ソングを一時停止し、エフェクトを変更して、ソングを再び再生することができます。Sequencer モードでソングをエディットすると、エフェクトの変更内容が保存されます。

Note: トラック・エフェクトの設定は Global モードのデータとして保存されます (Global モードの Mode Preferences 内 Song & Sequencer ページ: 237 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。これにより、互換性の高さゆえにともすれば平板な印象を受けることもあるスタンダードMIDIファイルにパーソナルな彩りをプラスすることができます (Pa シリーズで作成したソングも SMF ですが、様々な設定を駆使して作成できますので、この限りではありません)。

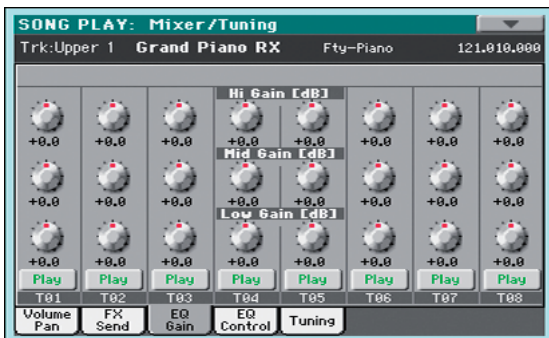
パラメーター

このページに表示されるパラメーターは Style Play モードの同ページと同様です (159 ページの「Mixer/Tuning: FX Send」参照)。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザーを設定します。

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Hint: トラックEQは、GlobalモードのMode Preferences Song & Sequencer ページの「Save Trk&FX」で保存することができます

(237 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。これにより、どのスタンダード MIDI ファイルを再生する場合でも、本機のサウンドを自分独自の状態にすることができます (一般設定を重複するので Pa シリーズで保存されたものを除く)。

ベース・トラックをもっと軽くしたい場合は、それに応じてEQを変更すれば、以降のすべてのソングでベースのサウンドは軽くなります。

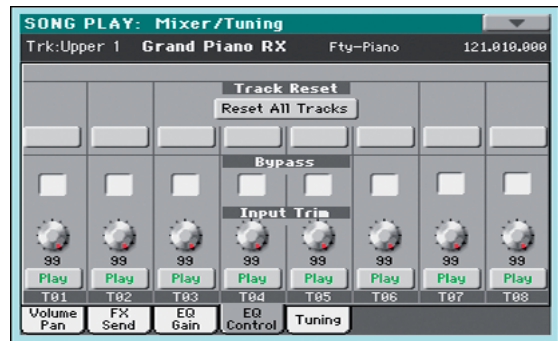
パラメーター

このページに表示されるパラメーターは Style Play モードの同ページと同様です (108 ページの「Mixer/Tuning: EQ Gain」参照)。

Mixer/Tuning: EQ Control

キーボード・トラックまたはソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

TRACK SELECTキーを押すたびに、キーボード・トラックとソング・トラックが切り替わります。



パラメーター

このページに表示されるパラメーターは Style Play モードの同ページと同様です (108 ページの「Mixer/Tuning: EQ Control」参照)。

Mixer/Tuning: Tuning

このページのパラメーターで、さまざまなチューニングを設定できます。このページのすべてのパラメーターは、Globalモードでも表示されます。詳細については、109 ページの「Mixer/Tuning: Tuning」を参照してください。



パラメーター

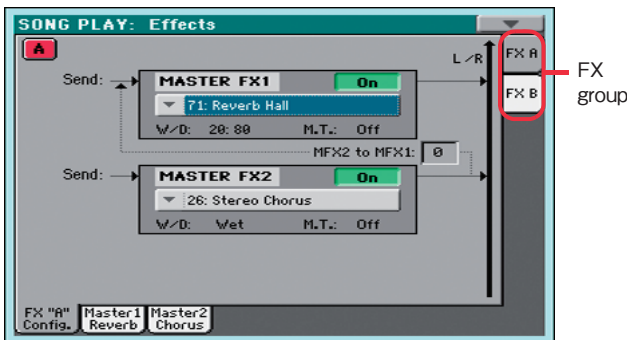
このページに表示されるパラメーターは、すでに Style Play モードで表示されています (See 109 ページの「Mixer/Tuning: Tuning」)。

Note: このページでエディットされるソング・トラックのチューニング値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Effects: A/B FX Configuration

このページではエフェクト・グループ (A: ソング, B: キーボード) それぞれのエフェクトを選択できます。エフェクト・グループの切り替えはサイド・タブ (“FX A”、“FX B”) で行います (PaシリーズのSequencerモードで作成したソングはエフェクトBグループも使用できます)。

エフェクト・タイプやエフェクトの配置もStyle Playモードと同様です (111ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。



Note: 初期設定のエフェクト設定を Global モード、Mode Preferences の Song & Sequencer ページで、グローバルの一般設定として保存することができます (237 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。

Note: ソングの再生を停止するか、別のソングを選択すると、エフェクトは初期値に戻ります。ただし、ソングを停止し、エフェクトを変更して、新しいエフェクトでソングを再び再生することができます。Sequencer モードでソングをエディットすると、エフェクトの変更内容が保存されます。

パラメーター

このページに表示されるパラメーターはStyle Playモードの同ページと同様です (111ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

M.T (モジュレーション・トラック)

変化を与えるMIDIメッセージの元となるトラックです。ジョイスティックなどのコントローラーまたはソング・トラックで再生されたMIDIメッセージで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

Effects: Master 1,2

エフェクトのパラメーターをエディットします。ここでは、“Reverb Hall”エフェクトを割り当てたFX Aページを例に挙げて説明します。



パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (111ページの「Effects: Master 1, 2」参照)。

Track Controls: Mode

ソング・トラックに対する内部/外部音源やモノ/ポリの状態を設定します。

パラメーター

このページに表示されるパラメーターはStyle Playモードの同ページと同様です (112ページの「Track Controls: Mode」参照)。

Note: それらのパラメーターは Global モード、Mode Preferences の Song & Sequencer ページで、グローバルの一般設定として保存することができます (237 ページの「Save Trk & FX ボタン」参照)。

Track Controls: Drum Edit

ドラム/パーカッションの各構成楽器の音量を調節します。

ドラム・エディット・パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています (112ページの「Track Controls: Drum Edit」参照)。

Note: このページでエディットされるソング・トラックの値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているサウンドのエディット・パラメーターを微調整するページです。

イージー・サウンド・エディット・パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています(114ページの「Track Controls: Easy Edit」参照)。

Note: このページでエディットされるソング・トラックの値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

キーボード・トラックのノートおよびベロシティの範囲を設定するページです。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています(114ページの「Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range」)。

Keyboard/Ensemble: Ensemble

アンサンブル機能を設定します。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています(115ページの「Keyboard/Ensemble: Ensemble」)。

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

キーボード・トラックのパラメーターを設定するページです。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています(116ページの「Keyboard/Ensemble: Keyboard Control」)。

Pad/Switch: Pad

各パッドに割り当てるサウンドやシーケンスをこのページで選択します。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています(116ページの「Pad/Switch: Pad」参照)。

Pad/Switch: Assignable Switch

このページでASSIGNABLE SWITCHキーに機能を割り当てます。

パラメーター

このページのパラメーターはStyle Playモードで表示されています(117ページの「Pad/Switch: Switch」参照)。

Jukebox Editor

ジュークボックス機能を使うと、簡単に最大127のソング・リストを作成でき、リストに従ってソングを再生することができます。ソング選択ページでジュークボックス・ファイルを選択し、それをプレーヤー1に割り当てると、通常のソングと同じように操作できます(158ページの「ジュークボックス・パネル」参照)。



このページでは、ジュークボックス・ファイルを作成、エディット、および保存することができます。ジュークボックス・リストには、スタンダードMIDIファイル、Karaokeファイル、MP3ファイルを含めることができます。

すでにジュークボックス・ファイルを選択している場合は、このページに入ると、そのファイルをエディットできる状態になっています。それ以外の場合は、このページに入ると、空のリストを表示します。

新しいジュークボックス・ファイルを作成するには、Del Allボタンにタッチして現在のリストからすべてのソングを削除します。新しいソングを追加して、Saveボタンにタッチし、ファイル名を変更して確定します。新しいジュークボックス・ファイルがデバイスに保存されます。

Move Up/Down

リスト内の選択項目を上下に動かして順番を変えます。

Add

現在のリストの末尾にソングを追加します。リストには最大127のソングを追加できます。

このボタンをタッチすると、スタンダードMIDIファイル選択ウィンドウが開きます。

Note: ジュークボックス・リストは、同じディレクトリに含まれるソングのみを格納できます。

Hint: ソングを1つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リストに追加できます。

Insert

現在の位置(選択したソングと前のソングの間)にソングを挿入します。挿入したソング以降のソングは後方へずれます。リストには最大127のソングを追加できます。

Note: ジュークボックス・リストは、同じディレクトリに含まれるソングのみを格納できます。

Hint: ソングを1つ選択する代わりに、ジュークボックス・ファイルを選択し、その内容をまとめて現在のジュークボックス・リストに挿入できます。

Delete

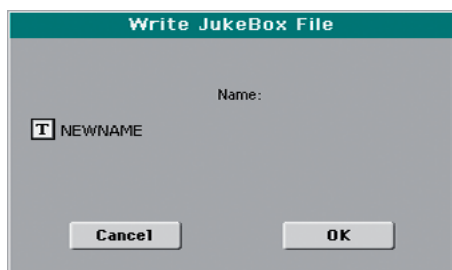
選択したソングをリストから削除します。

Del All

ジュークボックス・リスト内のソングを一度に削除します。

Save

ジュークボックス・ファイルをデバイスに保存します。Save Jukebox Fileダイアログ・ボックスが表示されるので、名前を変更すると、ファイルをデバイスに保存できます。



T (テキスト・エディット) ボタンにタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示し、名前を変更します。

既存のリストをエディットして、その名前を変えない場合は、古いファイルに上書き保存されます。名前を変えた場合は、新しいファイルがデバイスに保存されます。

新しいリストを保存すると、「NEWNAME.JBX」というファイル名が自動的に割り当てられます。このファイル名は変更可能です。

Note: リストに含まれるソング・ファイルと同じディレクトリにのみ「.JBX」ファイルを保存できます。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンにタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分にタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面にタッチします。



Write Performance (パフォーマンスの保存)

このコマンドを選択すると、Write Performanceダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスに現在のパネル設定の大部分を保存することができます。

詳細は119ページの「Write Performance ダイアログ・ボックス」を参照してください。

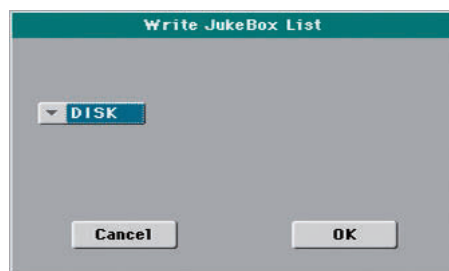
Save Song Marker Ply.1/2 (ソング・マーカのセーブ)

プレーヤーで作成したマーカを保存します (286ページの「マーカ・ページ」参照)。

Export Jukebox List (ジュークボックス・リストの書き出し)

ジュークボックス・リストが選択されている時のみ有効です。現在のジュークボックス・リストをテキスト・ファイルとしてデバイスに保存します。次に、その手順を示します。

1. ジュークボックス・ファイルがシーケンサーに割り当てられるときに、ページ・メニューから「Export Jukebox List」を選択します。
2. ダイアログ・ボックスが表示され、USBホスト・ポートに接続している記憶デバイス、または内蔵ディスクのどちらかを選択するように要求するメッセージが表示されます。



3. 選択後、OKボタンにタッチして確定します。

Note: このテキスト・ファイルを保存するときは、選択したジュークボックス・ファイルの名前がそのまま使われます。例えば、「Dummy.jbx」という名前のジュークボックス・ファイルがあれば、「Dummy.txt」というファイルが生成されます。名前の付いていない新規ジュークボックス・ファイルは、「New_name.txt」というファイルを生成します。同じ名前のファイルが保存先のデバイスに既存している場合は、確認メッセージを表示せずに上書きします。リストには、ソングが番号順に入っています。また、ファイル名、リスト内のファイル合計数も入っています。コンピューターでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ (等幅) のフォントを使用してください。

Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ再生する現在のプレーヤーのトラックを選択し、この項目にチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で「Solo」が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

ソロ機能は、選択したトラックによって多少動きが異なります。

- ・ キーボード・トラック: キーボードで演奏する際に、選択したキーボード・トラックの音だけが聞こえ、他のすべてのキーボード・トラックは消音されます。このとき、ソング・トラックは再生状態のままです。
- ・ ソング・トラック: 選択したソング・トラックの音だけが聞こえ、他のすべてのソング・トラックは消音されます。このとき、キーボード・トラックは再生状態のままです。

(SHIFT) SHIFTキーを押しながらトラックにタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Copy/Paste FX

FXグループの (AまたはB) 1つのエフェクトまたは両方のエフェクトをコピーする機能です。

118ページの「Copy FX / Paste FX」参照。

Easy Mode (イージー・モード)

イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザー・インターフェイスでStyle PlayモードとSong Playモードを楽しむことができます。このモードは初心者向けですが、Advancedモードの追加パラメーターを操作したくない方にもお薦めします。

Style PlayモードとSong Playモードのページ・メニューで“Easy Mode”を選択すると、イージー・モードの有効と無効をいつでも切り替えることができます。

Sequencer モード

Sequencerモードは、フル機能の内蔵シーケンサーで、ソングをゼロから作成したり、エディットしたりできます。また、本機のシーケンサーや外部のシーケンサーで作成したスタンダードMIDIファイルの初期パラメーターをエディットできます。

スタンダードMIDIファイル (SMF : 「.MID」という拡張子がついたファイル) のソングを作成またはエディットし、本機のSong PlayモードやSequencerモード、または外部のシーケンサーで再生できます。

トラック・コントロール (シーケンサーのコントロール)

ソングを再生するには、プレイヤー1 (左側のプレイヤーです) のトラック・コントロールを使用します。Sequencerモードでは、プレイヤー2のコントロールは使用しません。

スタンダードMIDIファイルとMP3

ソングとスタンダードMIDIファイル・フォーマット

本機のソング・ファイルのフォーマットはスタンダードMIDIファイル (.MIDファイル) です。

ソングをSMFとして保存すると、設定のための小節がソングの先頭に自動的に挿入されます。この小節には様々なソングの設定パラメーター情報が入ります。

SMFをロードすると、この設定のための小節が自動的に削除されます。

SequencerモードとMP3

Sequencerモードでは、MP3ファイルのロードや録音はできません。このモードはスタンダードMIDIファイルのエディット用のモードとしてのみ使用できます。

ソングでボイス・プロセッサのプリセットを使用する

Sequencerモードでもボイス・プロセッサを使用できます。そのためには、次の2つの設定が必要となります：

- ・ ボイス・プロセッサ用の和音をレコーディングするトラックを選択します (248ページの「Song Control」参照)。
- ・ ボイス・プロセッサのプリセットを選択します。

Sequencer Play - メイン・ページ

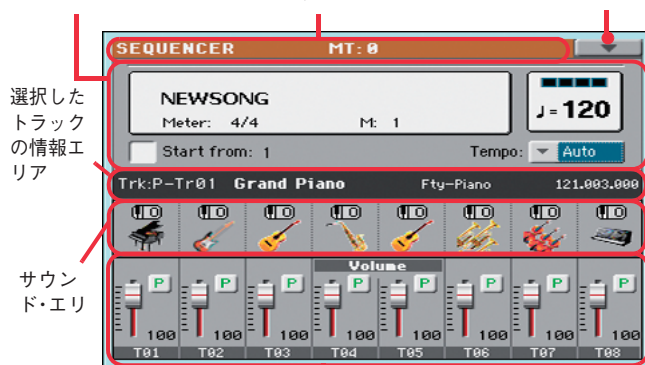
別のモードにいるときにSEQUENCERキーを押すと、Sequencerモードのメイン・ページに移動します。このページでソングをロードし、PLAYERトラック・コントロールでソングを再生できます。

Note: Style PlayモードからSequencerモードに切り替えると、シーケンサー・セットアップを自動的に選択します。また、各種トラック・パラメーターが変更される場合もあります。

Sequencerモードのエディット・ページからこのページに戻るには、EXITキーまたはSEQUENCERキーを押します。

ソング・トラック1-8と9-16を切り替えるには、TRACK SELECTキーを押します。

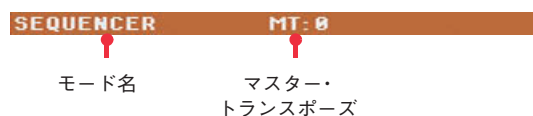
ソング・エリア ページ・ヘッダー ページ・メニュー・ボタン



トラック・ボリューム/状態アイコン

ページ・ヘッダー

この部分には、現在のモード、マスター・トランスポーズと認識されたコードを表示します。



モード名

現在の操作モード名です。

マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズの値。パネル上のTRANSPOSEキーで半音単位で変更することができます。

Note: コルグPaシリーズで作成したスタンダードMIDIファイルをロードすると、トランスポーズが自動的に変わる場合があります。

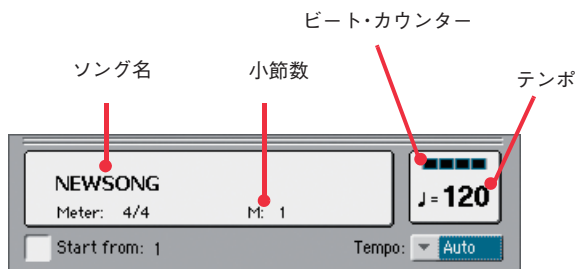
ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。詳細は184ページの「ページ・メニュー」を参照してください。



ソング・エリア

ソング名に加え、テンポと拍子のパラメーター、および現在の小節を表示します。



ソング名

選択したソングの名前を表示します。「NEWSONG」と表示している場合は、新しい(空白)のソングが選択されていて、録音可能な状態であることを示します。

別のソングを選択するには、ソング名をタッチしてソング選択ウィンドウを表示します(97ページの「ソング選択ウィンドウ」表示)。パネルのプレーヤー1セクションのSELECTキーを押してソングを選択することもできます。SELECTキーを続けて2回押すと、ID番号でソングを選択できるようになります(98ページの「IDナンバーでソングを選ぶ」参照)。

Note: ロード可能なファイルはスタンダード MIDI ファイルのみです。MP3 ファイルは Sequencer モードではロードできません。

Meter (拍子)

現在の拍子を表示します。

小節番号

現在の小節番号を表示します。

テンポ

メトロノームのテンポを表示します。このパラメーターを選択(反転表示)し、TEMPO+またはTEMPO-キーで変更します。または、別のパラメーターを選択した場合や別のページにいる場合、SHIFTキーを押しながらVALUEダイヤルを回してシーケンサーのテンポを変更することもできます。

Start from (一時的な開始位置)

チェックを付けると、小節1ではなく、このパラメーターが示している小節をソングの一時的な開始位置にすることができます。◀(ホーム)キーを押すか、<<(早戻し)キーで完全に巻き戻すと、ソングはこの位置に戻ります。

Tempo (テンポ・モード)

テンポ・チェンジ・モードを選択します。

Manual TEMPO+またはTEMPO-キーでテンポを変更できます。ソングは選択したテンポで再生します。

Auto ソングに記録しているテンポで再生します。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。メイン・ページに加え、いくつかのエディット・ページにも表示します。



トラック名

選択したトラックの名前です。

サウンド名

選択したトラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択できます。

サウンド・バンク

選択したサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です(バンク・セレクトMSB、バンク・セレクトLSB、プログラム・チェンジ)。

サウンド・エリア

ここでは、現在表示している8つのトラックのサウンドとオクターブ・トランスポーズを確認できます。

ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ・アイコン



サウンド・バンク・アイコン

ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ

(エディット不可) 各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。オクターブ・トランスポーズをエディットするには、Mixer/Tuning: Tuningエディット・ページに移動します(プログラムの詳細については、109ページを参照)。

サウンド・バンク・アイコン

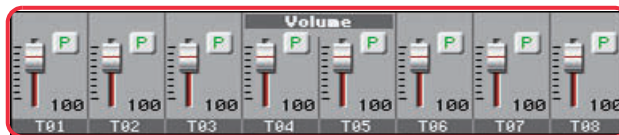
このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を図示したものです。選択するときは、最初に対応するトラックのこのアイコンをタッチしてください。(詳細な情報が、選択したトラック情報に表示されます)。もう一度このアイコンをタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

トラック・ボリューム / 状態エリア

このエリアで、各ソング・トラックの状態(プレイ/ミュート)と音量を調整します。

ボリュームとバーチャル・スライダー

スライダーをドラッグしてそのトラックのボリュームを変更できます。または、スライダーをタッチしてからVALUEダイヤルでボリュームを変更することもできます。



バーチャル・スライダー

TRACK SELECTキーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。

プレイ/ミュート・アイコン

現在のトラックのプレイ/ミュートを表示します。トラックを選択した後、もう一度そのトラック・エリアをタッチすると、状態が切り

替わります。ソングを保存すると、ソング・トラックの状態も保存します。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。TRACK SELECT キーを押すたびに、トラック1-8と9-16が切り替わります。

省略名	トラック
T01...T16	ソング・トラック。スタンダード MIDI ファイルに記憶されているボリューム。スタンダード MIDI ファイルに記憶され、Song Play モードで読み取ることが可能なプレイ/ミュートの状態。

録音モードに入る

録音モードに入るには、SequencerモードのときにRECORDキーを押します。以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



3つの録音モードのいずれか1つを選択し、OKボタンをタッチします。録音モードに入らない場合は、Cancelボタンをタッチします。

Multitrack Sequencer

フル機能のシーケンサーです。標準的な16トラックのマルチトラック録音を行う場合に、このモードを選択します（167ページの「録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ページ」参照）。

Backing Sequence (Quick Record)

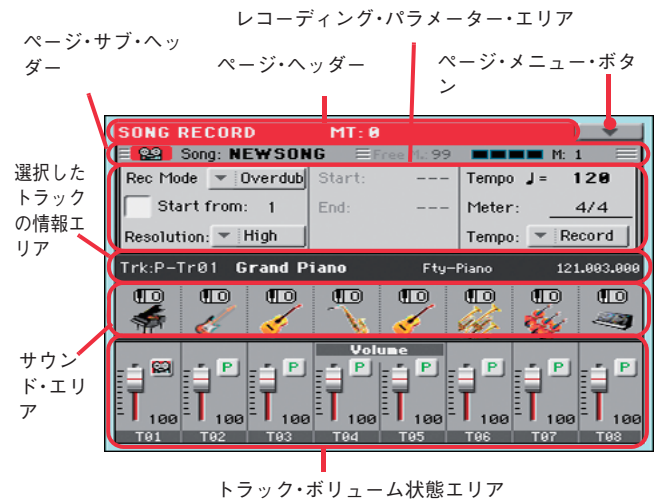
簡易的な録音方法です。スタイルを再生しながら、リアルタイムの演奏を録音します。

Step Backing Sequence

ステップ録音です。スタイルのコードとコントロールをエディットします。鍵盤を演奏しないでデータを作成する場合に、非常に役に立つ録音方法です。

録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ページ

Sequencerモードで、RECORDキーを押し、ダイアログ・ボックスでMultitrack Sequencer を選択します。標準的な16トラックのマルチトラック録音を行う場合に、このモードを選択します。マルチトラック・シーケンサー・ページが表示されます。



録音の手順については、168ページの「マルチトラック録音手順」を参照してください。

ページ・ヘッダー

165ページの「ページ・ヘッダー」を参照してください。

ページ・メニュー・ボタン

184ページの「ページ・メニュー」参照してください。

ページ・サブ・ヘッダー

ここでは、ソングに関して現在エディット対象となっているトラックの情報の一部を表示します。



ソング名

録音中のソングの名前です。

空きメモリー (%)

録音用に残されているメモリー領域をパーセンテージで示します。

ビート・カウンター

小節内の現在の拍位置を表示します。

小節番号

現在録音している小節を示します。

レコーディング・パラメーター・エリア

Rec mode (録音モード)

録音を始める前に録音モードを選択します。

Overdub 新しく録音されたイベントが、録音済みのイベントにミックスされます（多重録音）。

Overwrite 録音済みのイベントが、新しく録音されたイベントに置き換えられます。

Auto Punch “Start” で設定した位置で録音が始まり、“End” で設定した位置で停止します。

Note: Auto Punch 機能は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。

PedalPunch “Punch In/Out” 機能に設定したペダルを踏むと録音が始まり、もう一度踏むと停止します。

Note: Pedal Punch は、空のソングには無効です。少なくとも 1 つのトラックは、録音済みの必要があります。

Start from (一時的な開始位置)

チェックを付けると、小節1ではなく、このパラメーターが示している小節をソングの一時的な開始位置にすることができます。
▶/■(再生/停止) キーを押して録音を停止するか、<< (早戻し) キーで完全に巻き戻すと、ソングはこの位置に戻ります。

Resolution (レゾリューション)

録音中のクオンタイズ (分解能) を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングのずれを避けながら演奏できます。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32) ...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸に移動します。(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸へ移動



Start/End (開始 / 終了)

録音の開始位置と終了位置です。このパラメーターは、“Auto Punch” 録音モードを選択したときのみ設定できます。パンチ録音の開始位置と終了位置を設定します。

Tempo (テンポ)

このパラメーターを選択 (反転表示) し、TEMPO + と TEMPO - キーでテンポを設定します。

Meter (拍子)

ソングの基本的な拍子 (または拍子記号) です。ソングが空の場合 (録音を始める前) にのみ設定できます。ソングの途中で拍子の変化を挿入するには、“Insert Measure” (182ページ参照) を使用します。

Tempo (テンポ・モード)

テンポ・イベントの読み取り方法または記録方法を設定します。

Manual 手動で読み取ります。最新の手動テンポ設定 (TEMPO + と TEMPO - キーで設定) を、現在のテンポ値とみなします。テンポ変更イベントは記録されません。実際のテンポよりもゆっくとソングを録音する場合に非常に役に立ちます。

Auto シーケンサーに、記録されているすべてのテンポ・イベントを再生します。テンポ変更イベントは記録されません。

Record 録音中のテンポの変化をすべてマスター・トラックに記録します。

Note: テンポは常に上書きモードで記録されます (古いデータは常に新しいデータに置き換えられます)。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。詳細については、166ページの「選択したトラックの情報エリア」を参照してください。

サウンド・エリア

ここでは、現在表示している8つのトラックのサウンドとオクターブ・トランスポーズを確認できます。詳細は166ページの「ソング・エリア」を参照してください。

トラック・ボリューム / 状態アイコン

このエリアで、各ソング・トラックの音量を設定し、トラックの状態を変更します。166ページの「トラック・ボリューム/状態エリア」を参照してください。

プレイ / ミュート / 録音アイコン

現在のトラックのプレイ/ミュート/録音を表示します。トラックを選択した後、もう一度そのトラック・エリアをタッチすると、状態が切り替わります。



プレイ: トラックの音が出ます。



ミュート: トラックを消音します。



録音: ▶/■ (再生 / 停止) キーを押して録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN コネクターまたは USB デバイス・コネクターからのノートを受信します。

マルチトラック録音手順

一般的なマルチトラック録音の手順は下記のとおりです。

1. **SEQUENCER**キーを押してSequencerモードに入ります。
2. **RECORD**キーを押して、**Multitrack Sequencer**を選択してOKボタンをタッチしてマルチトラック録音に入ります。
Multitrack Sequencer はフル機能のシーケンサーです。標準的な 16 トラックのマルチトラック録音を行う場合に、この設定を選択します。ここで、録音に関するパラメーターを設定します (167 ページ参照)。
3. 録音オプションとして“Overdub”か“Overwrite”が選択していることを確認してください (167ページの「Rec mode (録音モード)」参照)。
4. テンポを設定します。テンポを変更する方法には 2 種類あります。
 - TEMPO + と TEMPO - キーで変更します。
 - テンポ・パラメーターを選択し、VALUE ダイアルを回して変更します。
5. **TRACK SELECT**キーを押してソング・トラック1-8と9-16を切り替えながら、各トラックにサウンドを割り当てます (166ページの「サウンド・バンク・アイコン」参照)。
6. 録音するトラックを選択します。状態アイコンが、自動的に録音に変わります (168ページの「プレイ/ミュート/録音アイコン」参照)。

7. 2回目の録音の場合は、Start from（一時的な開始位置）パラメーターを使用します。
8. METROキーを押すとメトロノームがオンになり、レコーディング前の練習に利用できます。
9. ▶/■（再生/停止）キーを押して録音を始めます。
1小節のカウント・ダウンが入ります。カウント・ダウンが完了したら、自由に演奏してください。
 - ・ 録音モードに“Auto Punch”を選択している場合は、開始位置に達すると、録音を開始します。
 - ・ 録音モードに“Pedal Punch”を選択している場合は、録音を開始するときにペダルを踏んでください。ペダルをもう一度踏むと、録音が終了します。

Note: Auto Punch 機能と Pedal Punch 機能は、空のソングには無効です。少なくとも1つのトラックは、録音済みの必要があります。
10. 録音が済んだら、▶/■（再生/停止）キーを押してシーケンサーを停止します。別のトラックを選択し、ソング全体の録音を続けてください。
11. 新しいソングの録音が完了したら、RECORD キーを押すか、ページ・メニューから“Exit from Record”を選択します（185ページ参照）。
Warning: 本機の電源をオフにすると、録音したソングは消えてしまうため、記憶デバイスにソングを保存してください。
Note: 録音モードを終了すると、オクターブ・トランスポーズは自動的に「0」にリセットします。
12. 新しく録音したソングをエディットする場合は、MENUキーを押して、さまざまなエディット・ページを選択します。

録音の手順については、下記の170ページの「ステップ録音手順」を参照してください。

ページ・ヘッダー

現在の操作モードを表示します。

ページ・サブ・ヘッダー

Track（トラック）

録音用に選択したトラックの名前です。

Tr01...Tr16 ソング・トラックです。

Pos（ポジション：位置）

挿入するイベント（ノート、休符、コード）の位置です。

ステップ・タイム・エリア

Step Time（ステップ・タイム）

挿入するイベントの長さです。

♪ ノートの値です。

標準（-） 選択したノートの標準の値です。

ドット（.） 選択したノートの音価を半分伸ばします。

トリプレット（3） 選択したノートを3連符にします。

ノート・パラメーター・エリア

Meter（拍子）

現在の小節の拍子です。このパラメーターは、エディットできません。エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入することで拍子の変化を設定できます（182ページの「Song Edit: Cut/Insert Measures」参照）。

Free Memory（空きメモリー）

録音用に残されているメモリー領域です。

Duration（持続時間）

挿入されたノートの相対的な持続時間です。パーセンテージは、常にステップ値に関連しています。

50% スタッカート

85% 通常のアーティキュレーション

100% レガート

Velocity（ベロシティ）

ノートまたはコードを入力する前に設定します。挿入するイベントの演奏の強さ（ベロシティ値）です。

Kbd VALUE ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、選択できます。これを選択すると、鍵盤で演奏したノートのベロシティ値を認識されて記録します。

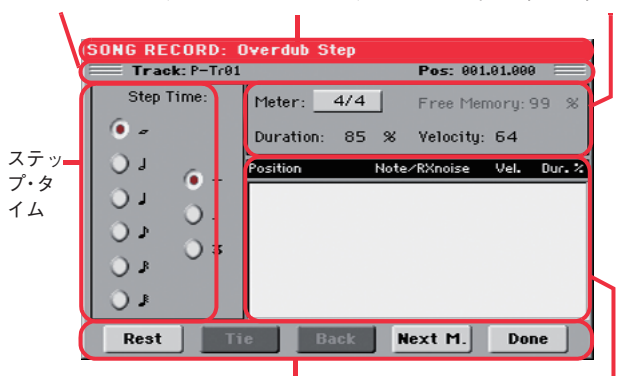
1...127 ベロシティ値。イベントは、このベロシティ値で挿入します。鍵盤を実際に弾いたときの強さは無視します。

録音モード：ステップ録音ページ

ステップ録音では、トラックごとにノートやコードを1つずつ入力して新しいソングを作成できます。楽譜をそのまま音に移し変えたり、演奏のニュアンスをより細かく出したりする場合に便利です。特に、ドラムやパーカッションのトラック作成に適しています。

このページに移動するには、ページ・メニューから“Overdub Step Recording”または“Overwrite Step Recording”を選択します。オーバーダブ・ステップ録音では、録音済みのイベントに新しく録音されたイベントを重ねて録音していきます。上書きステップ録音では、録音済みのイベントが新しく録音されたイベントに書き換えられます。

ページ・サブ・ヘッダー ページ・ヘッダー ノート・パラメーター



ボタン

イベント・リスト

イベント・リスト・エリア

挿入されたイベントのリスト

挿入済みのイベントです。画面のBackボタンをタッチすると、終端のイベントを削除し、新しいイベント用に確保できます。

Position	イベントが挿入された位置です。値は「小節 . 拍 . チック」形式で示します。
Note/RX Noise	挿入されたノートまたはRX ノイズの名前です。コードを入力する際に、根音の名前の後に連続したドットを表示します。
Vel.	挿入されたイベントのベロシティです。
Dur.%	挿入されたイベントの持続時間をパーセンテージで示したものです。

各種ボタン

Rest ボタン

休符を挿入します。

Tie ボタン

挿入するノートとその前のノートとの間にタイを挿入します。同じピッチで設定した長さのノートが作成され、1つ前のノートとタイでつながります。

Back ボタン

挿入したイベントを消して、前のステップに戻ります。

Next M. ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

Done ボタン

Step Recordモードを終了します。

ステップ録音手順

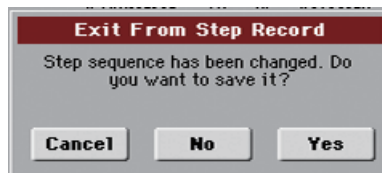
一般的なステップ録音の手順は下記のとおりです。

1. SEQUENCERキーを押してSequencerモードに入ります。
2. RECORDキーを押して、“Multitrack Sequencer” を選びOKボタンをタッチしてマルチトラック録音に入ります。(167ページの「録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ページ」参照)。
3. ページ・メニューから、“Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)” または “Overwrite Step Recording (上書きステップ録音)” を選択します。ステップ録音ウィンドウを画面に表示します。
4. 次のイベントは、画面の右上隅の“Pos” で示された位置に入ります。
 - ・ この位置にノートを挿入したくない場合は、手順5に従って休符を挿入してください。
 - ・ 現在の小節の残りの拍(ビート)に休符を入れて、次の小節に進むには、画面のNext M. ボタンをタッチします。
5. ステップ値を変更するには、Step Timeパラメーターを使用します。
6. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
 - ・ 1つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを押します。ステップ値が、挿入するノートの長さとして使われます。

ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、VelocityパラメーターとDurationパラメーターをエディットします。169ページの「Duration (持続時間)」および「Velocity (ベロシティ)」を参照してください。

- ・ 休符を挿入するには、画面のRest ボタンをタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
- ・ 1つ前のノートとタイでつなぐには、画面のTie ボタンをタッチします。ノートが挿入され、1つ前の同じピッチのノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
- ・ コードまたはもう1つのノートを挿入するには、Style/Pad Recordモードの133ページの「ステップ録音でのコード、和音の挿入」を参照してください。

7. 新しいイベントを挿入してから、画面のBackボタンをタッチして戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう一度エディットできる状態になります。
8. 録音が終わったら、画面のDoneボタンをタッチします。変更のキャンセル、保存、破棄を確認するダイアログ・ボックスが表示されます。



エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンをタッチして、エディット画面に戻ります。エディット内容を保存しないときは、No ボタンをタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。エディット内容を保存するときは、Yes ボタンをタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。

9. Multitrack Recordingモードのメイン・ページで、ページ・メニューから“Exit from Record” を選択するか、RECORDキーを押して録音を終了します。
10. Sequencerモードのメイン・ページで、PLAYERセクションの▶/■ (再生/停止) キーを押してソングを聴いたり、ページ・メニューから“Save Song” を選択し、ソングを記憶デバイスに保存したりできます(185ページの「ソング保存ウィンドウ」参照)。

複数音の挿入

本機は、トラックに1ノート(単音)ずつしか入力できないというわけではなく、コードや複数のノートを入力する方法がいくつかあります。ここでそれらをご紹介します。

コードを入力する：単音を入力する代わりにコードを入力するだけでOKです。イベント・リストには押さえたコードの最初のノートが表示され、以降は“...”で省略されます。

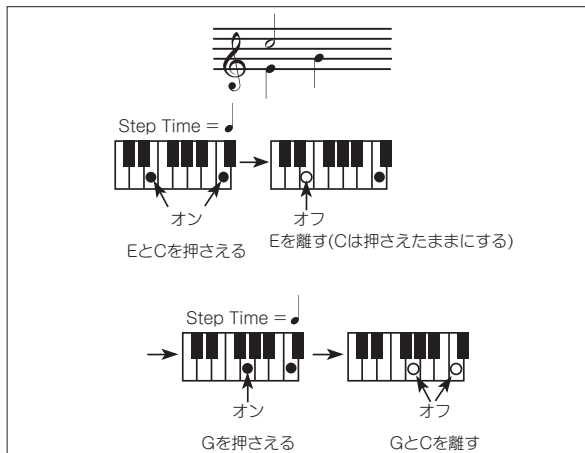
コードの構成音を異なるベロシティで入力する：例えばコードの最高音や最低音を他のコードの構成音よりも大きくすることができ、コードのアレンジで非常に効果的です。以下の例では3声のコードでの操作手順です：

1. 最初のノートのベロシティ値を入力します。
2. そのノートを鍵盤で押したままにします。
3. 次のノートのベロシティ値を入力します。
4. そのノートを鍵盤で押したままにします。

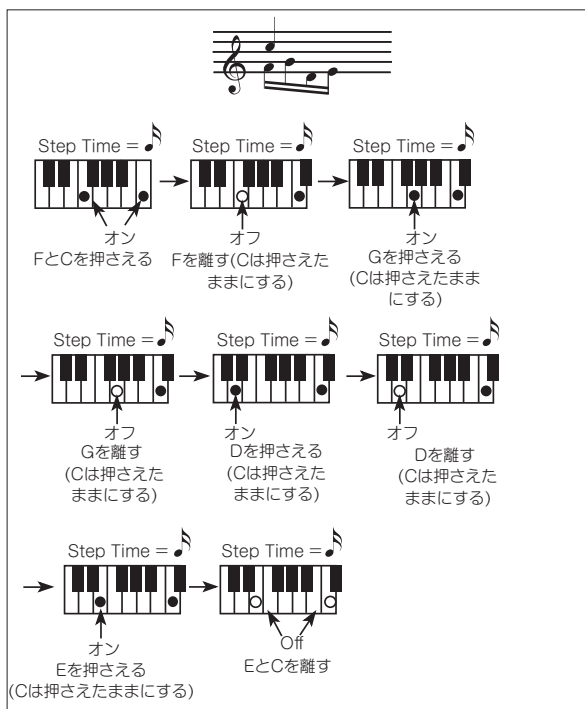
- 最後のノートのペロシティ値を入力します。
- そのノートを鍵盤で押してから、すべてのノートを放します (手を鍵盤から離します)。

2つ目の声部を入力する：1つのノートを押さえたまま別の声部を自由に入力することで別の声部のフレーズを入力できます。

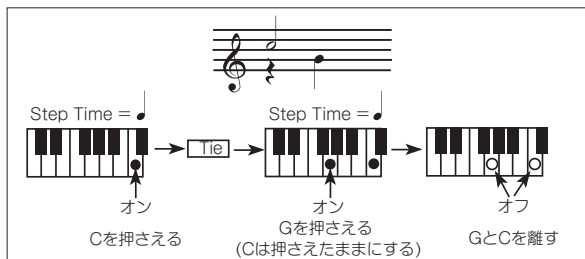
Ex. 1:



Ex. 2:



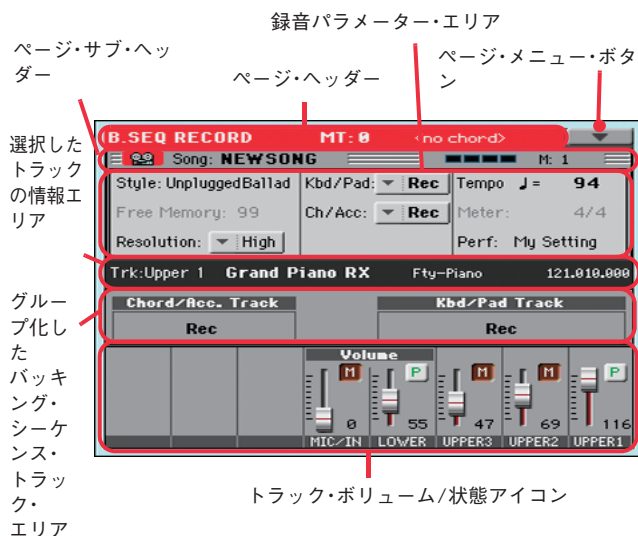
Ex. 3:



録音モード：バックイング・シーケンス (クイック録音) ページ

Backing Sequence (Quick Record) では、生演奏をスタイルと一緒にすばやく録音できます。操作を簡単にするために、利用できるのは2つのグループのみです。Kbd/Pad (キーボードとパッド) では、キーボードとパッドを録音します。Chord/Acc. (コード/アカンパニメント) では、スタイル・コマンドを記録し、キーボードで演奏したコードを録音します。

Sequencer モードで、RECORD キーを押します。“Backing Sequence (Quick Record) を選んだあとOKボタンをタッチして、バックイング・シーケンス (クイック録音) ページを表示します。



録音の手順については、173ページの「バックイング・シーケンス録音 (クイック録音) 手順」を参照してください。

ページ・ヘッダー

ここには認識されたコード名も表示されます (165ページの「ページ・ヘッダー」参照)。

ページ・メニュー・ボタン

184ページの「ページ・メニュー」を参照してください。

ページ・サブ・ヘッダー

167ページの「ページ・サブ・ヘッダー」を参照してください。

録音パラメーター・エリア

Style (スタイル)

選択しているスタイルを表示します。ここをタッチするか、SELECTIONセクションのSTYLE キーのいずれか1つを押して、スタイル選択ウィンドウを表示し、別のスタイルを選択します (94ページの「スタイル選択ウィンドウ」参照)。

Free memory (空きメモリー)

録音用に残されているメモリー領域をパーセンテージで示します。

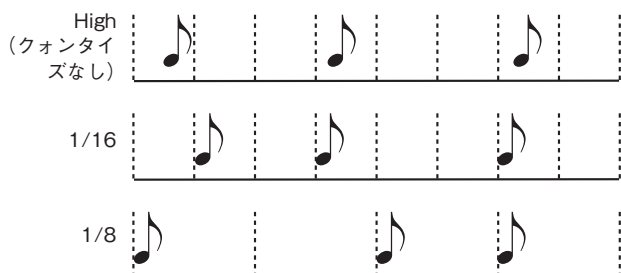
Resolution (レゾリューション)

録音中のクオンタイズ（分解能）を設定します。クオンタイズは、タイミング・エラーを修正する手段です。演奏のタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム「グリッド」の一番近い軸に移動するので、タイミングがずれないように演奏できます。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32) ...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で設定します。例えば、(1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸へ移動します。



Chord/Acc Track(コード / アカンパニメント・トラック)、Kbd/ Pad Track (キーボード / パッド・トラック)

録音時のグループ化されたトラックの状態（プレイ/ミュート/録音）を設定します。この状態は、画面のトラック・スライダーの上に大きく表示します。

Play バックイング・シーケンス・トラックは再生状態です。録音データが入っている場合は、他のバックイング・シーケンス・トラックを録音中でも、このトラックのサウンドが聴こえます。

Mute バックイング・シーケンス・トラックは消音状態です。このトラックが既に録音されていても、他のバックイング・シーケンス・トラックを録音している間、このトラックのサウンドは聴こえません。

Rec バックイング・シーケンス・トラックは録音状態です。このトラックに既にあった録音データはすべて削除します。▶/■(再生 / 停止) キーを押して録音を開始すると、鍵盤や MIDI IN、USB コネクタからのノートを受信します。

Chord/Acc.: このバックイング・シーケンス・トラックには、認識されたコード、スタイル・コントロール、スタイル・エレメントとともに、すべてのスタイル・トラックが含まれています。録音終了後、以下の表のようにソング・トラック9~16として保存します。

コード/Acc トラック	ソング・トラック / チャンネル
ベース	9
ドラム	10
パーカッション	11
アカンパニメント 1	12
アカンパニメント 2	13
アカンパニメント 3	14
アカンパニメント 4	15
アカンパニメント 5	16

Kbd/Pad: このバックイング・シーケンス・トラックには、4つのキーボード・トラックと4つのパッドが含まれています。録音終了後、以下の表のようにソング・トラック1~8として保存します。

Kbd/Pad トラック	ソング・トラック / チャンネル
アッパー 1	1
アッパー 2	2
アッパー 3	3
ロワー	4
パッド 1	5
パッド 2	6
パッド 3	7
パッド 4	8

Tempo (テンポ)

メトロノームのテンポを表示します。TEMPO + または TEMPO - キーでテンポを変更します。このパラメーターを選択（反転表示）し、VALUE ダイヤルを回してテンポを変更することもできます。

Meter (拍子)

(エディット不可) 選択しているスタイルの拍子を参照用に表示します。

PERF (パフォーマンス) または STS

選択しているパフォーマンスまたは STS（最後に選択した項目によります）を表示します。

パフォーマンスを選択するには、ここをタッチするか、PERFORMANCE キーのいずれか1つを押してパフォーマンス選択ウィンドウを表示し、別のパフォーマンスを選択します（94ページの「スタイル選択ウィンドウ」参照）。

STS (Single Touch Setting) を選択するには、画面下にある4つのSTSキーのいずれか1つを選択します。

バックイング・シーケンス・トラック・エリア

バックイング・シーケンス・トラックの状態

大きな表示 (Play/Mute/Rec) は、グループ化したバックイング・シーケンス・トラックの状態です。これは、Kbd/Padパラメーターと Chord/Acc パラメーターの状態を反映しています（上記の Chord/Acc Track (コード/アカンパニメント・トラック)、Kbd/Pad Track (キーボード/パッド・トラック)”参照）。

選択したトラックの情報エリア

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。詳細については、166ページの「選択したトラックの情報エリア」を参照してください。

トラック・ボリューム / 状態アイコン

このエリアで、各キーボード・トラックの状態（プレイ/ミュート）と音量を調整します。

スライダ (トラック・ボリューム)

バーチャル・スライダは、トラックの音量をグラフィック表示したものです。

各プレイ/ミュート・アイコン

Kbd/Padバックイング・シーケンス・トラックを使用して、すべてのキーボード・トラックの状態を一度に変更できますが、各トラックの状態を個別に変更することも可能です。アイコンをタッチして、対応する各トラックの状態を変更します。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

トラック名

スライダーの下に各トラックの略称を表示します。

省略名	トラック
UPPER1...3	アッパー・トラック
LOWER	ロワー・トラック

バックイング・シーケンス録音（クイック録音）手順

一般的なバックイング・シーケンス（クイック）録音の手順は下記のとおりです。

1. **SEQUENCER**キーを押してSongモードに入ります。
2. **RECORD**キーを押して、“Backing Sequence (Quick Record)”を選択し、**OK**ボタンをタッチしてバックイング・シーケンス（クイック）録音に入ります。
ここで、録音に関するパラメーターを設定します（173ページの「バックイング・シーケンス録音（クイック録音）手順」参照）。
3. 最後に選択したスタイルが選択されています。
そのスタイルを録音に使用しない場合は、別のスタイルを選択します（94ページの「スタイル選択ウィンドウ」参照）。
4. 最後に選択したパフォーマンスまたは STS が選択されています。
必要に応じて、別のパフォーマンスまたは STS を選択してください（96ページの「パフォーマンス選択ウィンドウ」および97ページの「STS を選択する」参照）。
5. Kbd/PadパラメーターとChord/Acc.パラメーターを使用して、バックイング・シーケンス・トラックの状態を選択します（Kbd/Padはキーボードとパッドです。Chord/Acc.はコードとアカンパニメント、つまりスタイル・トラックです）。
自動アカンパニメントにキーボードの演奏を重ねて録音するには、状態を“Rec”のままにしてください（178ページの「プレイ/ミュート・アイコン」参照）。
Warning: “Rec” に設定されたトラックは、録音を開始すると自動的に上書きします。上書きを避けるには、トラックの状態を“Play”または“Mute”に設定してください。例えば、既存のスタイル・トラックにキーボード・パートを録音する場合は、Chord/Acc.パラメーターを“Play”、Kbd/Padパラメーターを“Rec”に設定します。
6. 左側の ▶/■（再生/停止）キーまたはパネルのSTART/STOPキーを押して、録音を開始します。
 - 左側の ▶/■（再生/停止）キー（またはパネルのSTART/STOPキー）を押すと、スタイルを再生しなくてもキーボードのイントロを録音できます。プリカウントの後で録音することもできます。

ソロのイントロを演奏し、パネルの START/STOP キーを押して自動アカンパニメントを開始できます。

 - START/STOP キーを押すと、ソングの先頭からスタイルを再生できます。

任意のスタイル・コントロールを使用できるので、標準的な組み合わせ（イントロ、エンディングなど）から始めることができます（47ページの「スタイルを選んで再生する」参照）。

Note: バックイング・シーケンス録音では、SYNCHRO、TAP TEMPO/RESET、MANUAL BASS、BALANCE 設定を記録することはできません。

7. 演奏を始めます。

• 録音中にスタイルを変更することができます。

• START/STOP キーやいずれかの ENDING キーを押してスタイルを停止することもできます。

START/STOP キーを押すと、スタイルをもう一度再生します。

8. 演奏の録音が済んだら、PLAYERセクションの ▶/■（再生/停止）キーを押します。Sequencerモードのメイン・ページに戻ります（165ページの「Sequencer Play - メイン・ページ」参照）。

このときに、PLAYERセクションの ▶/■（再生/停止）キーを押すと、録音した新しいソングを聴くことができます。

また、MENU キーを押して、ソングをエディットすることもできます（176ページの「エディット・メニュー」参照）。

9. 記憶デバイスにソングを保存します（185ページの「ソング保存ウィンドウ」参照）。

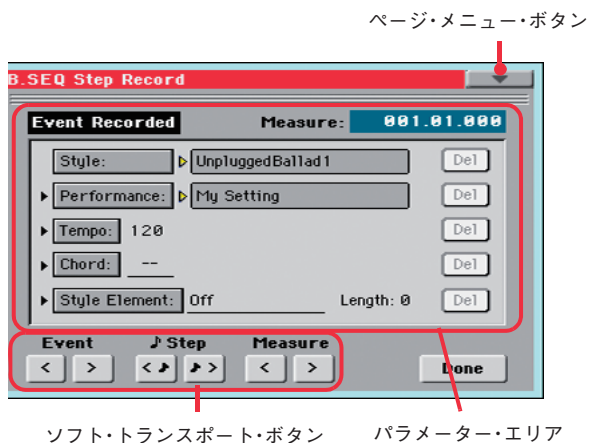
Warning: 録音されたソングは、本機の電源をオフにしたり、Style Play モードや Song Play モードに切り替えたり、再び録音モードに入ったりすると消去します。録音内容を保持したい場合は、記憶デバイスにソングを保存してください。

録音モード: ステップ・バックング・シーケンス・ページ

Step Backing Sequenceモードでは、単一のコードを入力して、ソングのスタイル (Chord/Acc) 部分を作成またはエディットできます。鍵盤で演奏をしなくても簡単にコードを入力したり、バックング・シーケンス録音 (クイック録音) 時のコード演奏のミスや、スタイル・コントロールの選択の間違いを直したりすることができます。

このモードでは、バックング・シーケンス録音 (クイック録音) で作成したソングのみをエディットできます。バックング・シーケンス録音 (クイック録音) で作成したソングを保存する場合は、すべてのChord/Accデータを保存します。このデータは、後でロードし、ステップ・バックング・シーケンスでエディットできます。

Sequencer モードで、RECORD キーを押し、“Step Backing Sequence” を選んでOKボタンをタッチしてステップ・バックング・シーケンス・ウィンドウを表示します。



録音の手順については、175ページの「ステップ・バックング・シーケンスの手順」を参照してください。

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。詳細については、175ページの「ステップ・バックング・シーケンスのページ・メニュー」を参照してください。

パラメーター・エリア

横三角 (▶)

パラメーターの左横にある小さい横三角は、その値が現在の位置で有効であることを示します。例えば、「003.01.000」にいるときに、横三角がコード・パラメーターの左横に表示されていれば、「003.01.000」でコード・チェンジが起こることを意味します。

Measure (小節)

ステップ・エディターの現在の位置を表示します。ソング内の別の位置に移動するには、以下のいずれかの方法を用います。

- パラメーターを選択 (反転表示) してから、VALUE ダイヤルで別の小節に移動します。
- 小節を移動する場合は、画面のMeasureボタンを使用します。1/8 (192チック) 単位で移動する場合は、画面のStepボタンを使用します。次のイベントにジャンプする場合は、画面のEventボタンを使います。

位置の値は「小節.拍.チック」形式で示します。

Measure	小節または小節番号です。
Beat	拍子記号を比率で割った値です (例えば、3/4 拍子では 0.25)
Tick	位置を表す最も小さな単位です。本機の 2 つの内蔵プレーヤーは、4 分音符あたり 384 チックの分解能を備えています。

Style (スタイル)

録音を開始する直前に選択していたスタイルです。現在の位置にスタイル・チェンジを挿入するには、スタイル名をタッチしてスタイル選択ウィンドウを表示するか、パネルのSTYLE SELECTキーのどれか1つを押します。

Note: 各小節の先頭 (Mxxx.01.000 以外の位置) より後に挿入されたスタイル・チェンジは、次の小節から有効になります。例えば、スタイル・チェンジ・イベントが M004.03.000 で挿入された場合、選択したスタイルは M005.01.000 で有効になります (これは、Style Play モードと同じように動作します)。

Note: スタイル・チェンジを挿入する際、テンポ・チェンジも同じ位置に挿入できます。スタイル・チェンジを挿入しても、スタイルのテンポは自動的に挿入されません。

パフォーマンス (Performance)

録音を開始する直前に選択していたパフォーマンスです。パフォーマンスを選択すると、リンク先のスタイルも自動的に呼び出されます。現在の位置にパフォーマンス・チェンジを挿入するには、パフォーマンス名をタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを表示するか、PERFORMANCEセクションで標準的な選択手順を実行します。

Note: Chord/Acc Step モードに入ると、STYLE CHANGE キーのLEDが自動的に点灯します。つまり、パフォーマンスを選択すると、パフォーマンスに保存されたスタイルを自動的に選択します。

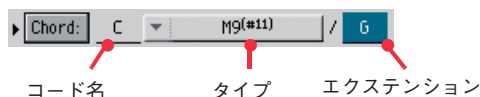
STSモードとSTSキーは自動的に無効になります。つまり、Chord/Acc Stepモードでは、キーボード・トラックを変更できません。

Tempo (テンポ)

テンポ・チェンジ・パラメーターです。現在の位置にテンポ・チェンジ・イベントを挿入するには、このパラメーターを選択し、VALUEダイヤルで値を変更します。

Chord (コード)

コード・パラメーターは、以下の4つの部分に分かれています。



上記の部分のいずれか1つを選択 (反転表示) し、VALUEダイヤルを回して値を変更します。または、鍵盤でコードを弾いて自動的に認識させることもできます。コードを認識する際、Bass Inversionパラメーターの状態を考慮します。

コードが表示されない (「-」と表示している) 場合、伴奏が現在の位置で (ドラムとパーカッション・トラックを除き) 再生されないことを意味します。「-」を選択するには、Chordパラメーターのコード名部分を選択し、VALUEダイヤルで最後の値 (C...B、Off) を選択します。

Note: コードを変更した場合、ローワー・トラック (録音済みの場合) は自動的に変更されないため、伴奏と音が合わなくなる場合があります。

Style Element (スタイル・エレメント)

スタイル・エレメント (Variation、Fill、Intro、Ending) です。選択したスタイル・エレメントの長さは、常にLengthパラメーター (下記参照) で示します。

“Off” は、選択した位置に伴奏が無く、キーボード・トラックとパッド・トラックのみが演奏されることを示します。

Hint: スタイル・エレメントの“Off” イベントは、厳密に自動伴奏が止まらなければならないポイント (ソングの終わり) に挿入します。

Length (小節の長さ)

後続のスタイル・エレメントの変更をどこに置くかを示します。例えば、4小節分のイントロ・イベントを挿入した場合、このイベントの後に空の4小節を挿入し、イントロの末尾に、空の小節の4小節目から始まるバリエーション・イベントを1つ挿入できます。

Del (削除) ボタン

パラメーターの左横の小さい横三角 (▶) は、現在の位置にイベントがあることを示します。その横のDelボタンをタッチすると、現在の位置にあるイベントを削除できます。

Hint: 現在の位置より後のイベントをすべて削除するには、ページ・メニューから“Delete All from Selected”を選択します (後述)。

ソフト・トランスポート・ボタン

Event
◀ ▶ 前または次のイベント

このボタンで、前または次の録音済みイベントに移動します。

♪ Step
◀ ▶ 前または次のステップ

このボタンで、前または次 (8分音符 = 192チック分だけ前または後) のステップに移動します。イベントが前または次のステップの前にある場合、そのイベントで移動が停止します。例えば、現在位置がM001.01.000で、M001.01.192より前にはイベントが存在しない場合、> ボタンをタッチすると、M001.01.192へ移動します。イベントがM001.01.010に存在する場合は、> ボタンをタッチすると、M001.01.010に移動します。

Measureパラメーターを選択していない場合でも、これらのボタンは有効です。

Measure
◀ ▶ 前または次の小節

このボタンで、前または次の小節に移動します。Measureパラメーターを選択していない場合でも、これらのボタンは有効です。

Done ボタン

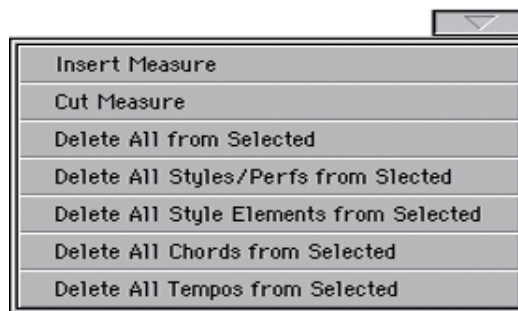
Done

このボタンをタッチすると、Step Backing Sequenceモードが終了します。変更内容はすべてメモリーに保存します。

Hint: 本機の電源をオフにしたときに、録音したソングが消去されないようにするには、ページ・メニューから“Save Song”を選択し、記憶デバイスにソングを保存します。

ステップ・バックキング・シーケンスのページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Insert Measure (小節の挿入)

現在の小節の後に空の小節を挿入します。現在の小節に含まれるすべてのChord/Accイベントは、挿入された小節分後にずれます。Mxxx.01.000 (小節の先頭) にある拍子変更やスタイル・チェンジなどのイベントは移動しません。

Cut Measure (小節の削除)

現在の小節を削除します。以降の小節に含まれるすべてのChord/Accイベントは、削除された小節分前にずれます。

Delete All from Selected (選択位置からすべて削除)

現在の位置より後にある、すべてのタイプのイベントを削除します。

Note: 最初のチック (M001.01.000) のイベント (パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど) は削除されません。

Delete All Styles/Perfs from Selected (選択位置からすべてのスタイル / パフォーマンスを削除)

Delete All Style Elements from Selected (選択位置からすべてのスタイル・エレメントを削除)

Delete All Chords from Selected (選択位置からすべてのコードを削除)

Delete All Tempos from Selected (選択位置からすべてのテンポを削除)

現在の位置からソングの終わりまでの間にある、各タイプのイベントを削除します。ソング全体から各タイプのイベントを削除するには、M001.01.000まで戻り、これらのコマンドのいずれかを選択します。

Note: 最初のチック (M001.01.000) のイベント (パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど) は削除されません。

ステップ・バックキング・シーケンスの手順

一般的なステップ・バックキング・シーケンスの録音手順は下記のとおりです。

Hint: 録音済みのソングをエディットするために Step Backing Sequenceモードに入る前に、ページ・メニューから“Save Song”を選択し、記憶デバイスにソングを保存してください。これにより、エディットの結果が好ましくない場合に備えて、ソングのコピーをしておくことができます。

1. Sequencer モードで、RECORD キーを押し、“Step Backing Sequence”を選んでOKボタンをタッチしてステップ・バックキング・シーケンス・ウィンドウを表示します。
2. Measureパラメーターを選択し、VALUEダイヤルを回して、エディットを行う位置に移動します。

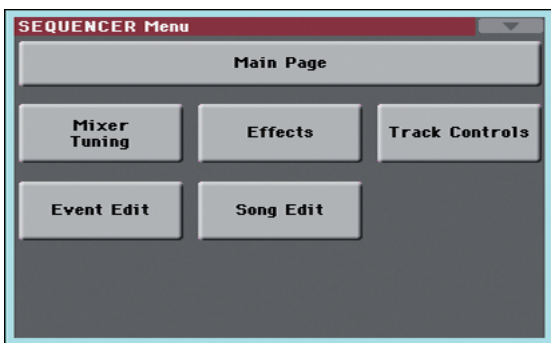
または、画面のソフト・トランスポート・ボタンを使って移動することもできます。175ページの「ソフト・トランスポート・ボタン」を参照してください。

- 移動した位置で挿入、エディット、削除するパラメーター・タイプ（スタイル、パフォーマンス、テンポなど）を選択します。パラメーターの左横に小さい横三角（▶）が表示された場合、表示されたイベントが現在の位置に挿入されたことを示します。
- 選択したイベントを変更する場合は、VALUE ダイヤルを回します。
- イベントを削除するには、そのイベントの横にある Del ボタンをタッチします。
- 横三角（▶）が左横に表示されていないパラメーターをエディットすると、現在位置に新しいイベントを挿入します。
- 画面の Done ボタンをタッチすると、Step Backing Sequence recording モードが終了し、元の画面に戻ります。
- PLAYER セクションの▶/■（再生 / 停止）キーを押して、エディットしたソングを確認します。エディット結果に納得したら、記憶デバイスにソングを保存してください。

エディット・メニュー

任意のページで MENU キーを押すと、画面に Sequencer モードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチすると、Sequencer モードのさまざまなエディット・セクションに移動できます。

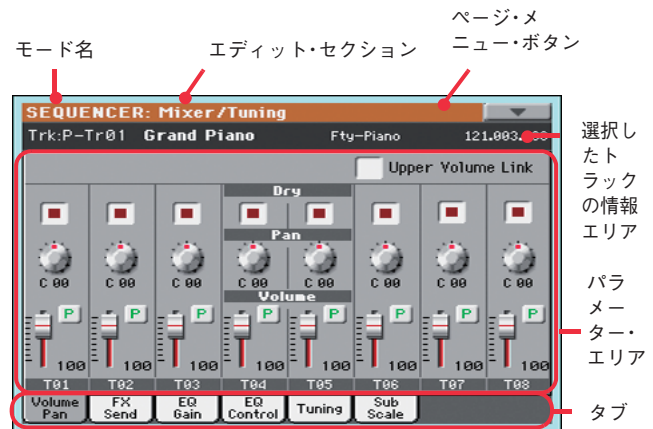
エディット・メニュー画面から、エディット・セクションを選択します。エディット・メニューを終了する場合は、EXIT キーを押します。エディット・ページで EXIT キーまたは SEQUENCER キーを押すと、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります。



メニューの中の各ボタンをタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブをタッチすると移動できます。

エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



モード名

現在のモードが Sequencer モードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニュー画面（上記の「エディット・メニュー」参照）のボタンの内の1つと一致します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（184ページの「ページ・メニュー」参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、176ページからのセクションごとの説明を参照してください。

タブ

エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。

Mixer/Tuning: Volume/Pan

ソング・トラックごとに音量とパンを設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です (159ページの「Mixer/Tuning: Volume/Pan」参照)。

Mixer/Tuning: FX Send

内蔵エフェクトに入るトラックのダイレクト信号 (エフェクトのかかっていない信号) のレベルを設定します。

TRACK SELECTキーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



FX Group

ポップアップ・メニューをタッチしてAまたはBのエフェクト・グループを選択します。

本機には2グループのエフェクト (FX A、FX B) が内蔵されています。Song PlayモードではFX Aがソングやパッド・トラックに、FX Bがキーボード・トラックに使用されます。

なお、Sequencerモードで作成したソングについては、FX Bをソング・トラックに割り当てることもできます。

Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です (159ページの「Mixer/Tuning: FX Send」参照)。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー (EQ) の値を設定します。

TRACK SELECTキーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です (160ページの「Mixer/Tuning: EQ Gain」参照)。

Mixer/Tuning: EQ Control

EQ Gainページで設定した各トラックのイコライザー (EQ) をバイパスしたり、リセット (0dB) することができます。

TRACK SELECTキーを押すたびに、ソング・トラック1-8と9-16が切り替わります。



Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です (160ページの「Mixer/Tuning: EQ Control」参照)。

Mixer/Tuning: Tuning

Parameters

このページのすべてのパラメーターは、Globalモードのパラメーターと同様です (109ページの「Mixer/Tuning: Tuning」)。

Mixer/Tuning: Sub Scale

選択したトラックのサブ・スケールを (Track Assignパラメーターを介して) プログラムします。他のトラックがある場合は、そのトラックが、Globalモードで設定したメイン・スケールを使用します (240ページの「Main Scale」参照)。



Note: コォーター・トーンを選択や、ソングの各トラックのサブ・スケールの有効化は、MIDI (外部のシーケンサーまたはコントローラー) で受信できます。逆に、コォーター・トーン設定の選択やソングの各トラックのサブ・スケールの有効化は、システム・エクスクルーシブ・データとして本機または外部の MIDI レコーダーから送信できます。

Parameters



このページのすべてのパラメーターは、Global モードのパラメーターと同様です (109ページの「Mixer/Tuning: Sub Scale」参照)。

Track Assign (トラック割り当て)

サブ・スケールを使用するトラックにチェックを付けます。

プレイ/ミュート・アイコン

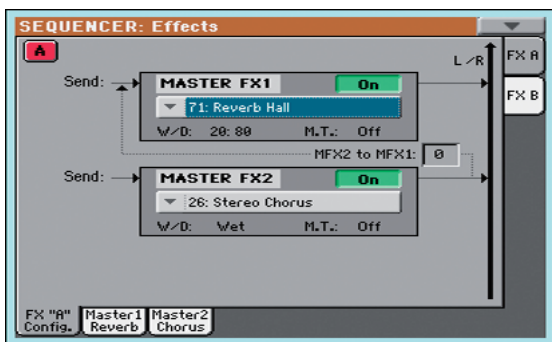
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ: トラックの音が出ます。
-  ミュート: トラックを消音します。

Effects: A/B FX Configuration

このページではA (ソング・トラック)、B (キーボード・トラック) 2つのエフェクト・グループで使用するエフェクトを選択することができます。エフェクト・グループはサイド・タブ (“FX A”、“FX B”) をタッチして切り替えます。PaシリーズのSequencerモードで作成したソングについては、ソング・トラックにFX Bグループを割り当てることも可能です。

内蔵されているエフェクト・タイプやエフェクトの配置はStyle Playモードと同様です (111ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。



Note: ソングの再生を停止するか、別のソングを選択すると、エフェクトは初期値に戻ります。ただし、ソングを停止し、エフェクトを変更すると、もう一度ソングを再生できます。ソングを保存すると、エフェクトの変更内容を保存します。

FX (エフェクト) グループ

サイド・タブ (“FX A”、“FX B”) をタッチしてそれぞれのトラックに対応するエフェクト・グループを切り替えます。

本機では2グループのエフェクト (FX A、FX B) を内蔵しています。Song Playモードではソングやパッド・トラックにAグループが、リアルタイム (キーボード) トラックにはBグループが割り当てられます。

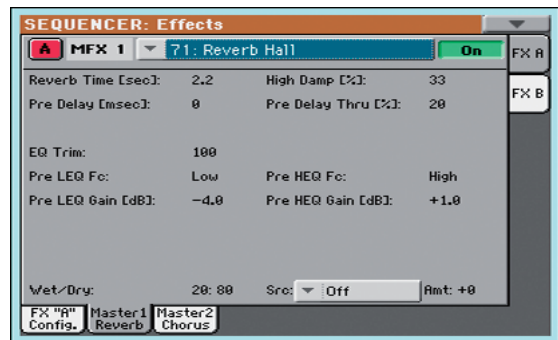
なお、Sequencerモードで作成したソングはBグループをソング・トラックに使用することもできます。

パラメーター

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードの同ページと同様です (161ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

Effects: Master 1,2

エフェクトのパラメーターをエディットします。ここでは、“Reverb Hall” エフェクトを割り当てたFX Aページを例に説明します。



選択したエフェクト

このポップアップ・メニューをタッチして、FXタイプ選択ウィンドウでエフェクトを選択します。これは、Effects: A/B FX ConfigurationページのFX Groupパラメーターと同じものです。

パラメーター

このページのすべてのパラメーターは、Song Playモードのパラメーターと同様です (111ページの「Effects: Master 1, 2」参照)。

Track Controls: Mode

パラメーター

112ページの「Track Controls: Mode」参照。

Track Controls: Drum Edit

パラメーター

112ページの「Track Controls: Drum Edit」参照。

Track Controls: Easy Edit

パラメーター

114ページの「Track Controls: Easy Edit」参照。

Event Edit: Event Edit

選択したトラックのMIDIイベントを1つずつエディットできるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さを変えたりすることができます。イベントの詳しいエディット手順については、180ページの「Event Edit: Filter」を参照してください。



スクロール・バー

Position (イベントの位置)

画面に表示しているイベントの位置で、「aaa.bb.ccc」という形式で表します。

- 「aaa」は小節の位置です。
- 「bb」は拍の位置です。
- 「ccc」はチックの位置です (1/4ビート=384チック)。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選択 (反転表示) してから、VALUE ダイアルで値を変えます。
- パラメーターを選択 (反転表示) してから、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値を、ドットで3つに区切って入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション002.02.193は「2.2.193」と入力します。また、002.04.000は「2.4」と入力します。小節の先頭002.01.000に移動するときは、単に「2」と入力します。

Type (イベントのタイプ)

表示されるイベントのタイプです。エディットする場合は、パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUEダイアルを回して値を変更します。このパラメーターは、そのトラックの終端に達すると表示される“End Of Track”マーキング (これはエディットできません) も表示します。

Value 1、Value 2 (値1、値2)

表示されるイベントの値です。選択したイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。

通常のトラック (1~16) に含まれるイベントは、下表のとおりです。

タイプ	First value 1	Second value 2
Note	ノート名	ベロシティ
RX Noise	ノート名	ベロシティ
Prog	プログラム・チェンジ・ナンバー	-
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	ベンド値	-
Aftt	モノ (チャンネル) アフタータッチの値	-

タイプ	First value 1	Second value 2
PAft	アフタータッチを適用しているノート	ポリ・アフタータッチの値

マスター・トラックに含まれるイベントは、下表のとおりです。

タイプ	Value 1	Value 2
Tempo	テンポ・チェンジ	-
Volume	マスター・ボリューム値	-
Meter	拍子変更 *1	-
KeySign	調号 *2	-
Scale	利用可能なプリセット・スケール	選択したスケールの根音
UScale (User Scale)	変更したノート	ノート変更 *3
QT (Quarter Tone)	変更したノート	ノート変更 (0, 50) ^(b)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	全クォーター・トーン (QT) の変更のリセット	-

*1: 拍子変更は、小節から独立してエディットまたは挿入することはできません。拍子変更を挿入するには、エディット・メニューの挿入機能で、拍子の異なる小節を挿入します。既存のデータを、この小節にコピーまたは入力できるようになります。

*2: これは楽譜に表示される調号です。楽譜上に表示がない場合は、その曲はCメジャーとなります。

*3: ユーザー・スケールとクォーター・トーン (1/4音) の設定をエディットするには、Value 1を選択し、エディットするスケールの音程を選択します。次に、Value 2をエディットし、スケールの選択ノートのチューニングを変更します。

Type、Value 1、Value 2をエディットする場合は、パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUEダイアルを回して値を変更します。数値の場合、パラメーターを2度タッチし、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

Length (イベントの長さ)

選択しているノート・イベントの長さです。Positionパラメーターと同じ形式で表します。エディット方法もPositionパラメーターと同じです。

Note: 長さ「000.00.000」を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。

トラック

このポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。

Track 1...16 ソングの通常のトラックのいずれか1つを選択します。通常のトラックとは、ノートやコントローラーなどの音楽データが入ったトラックです。

Master テンポや拍子記号の変化、スケールやトランスポーズのデータ、エフェクト・パラメーターの入った特殊なトラックです。

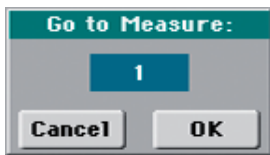
スクロール・バー

表示しきれないリストのイベントを表示する場合に使います。また、SHIFTキーを押しながらVALUEダイアルを使ってスクロールすることもできます。

Go/Catch (移動 / 追尾)

これには2つの機能があります。

- シーケンサーの停止時は、“Go to Measure” (小節移動) として機能します。このボタンをタッチすると、Go to Measure ダイアログ・ボックスが表示されます。



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選択し、OK ボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選択されます。

- シーケンサーが動作中は、“Catch Locator” (追尾) になります。これをタッチすると、現在再生中のイベントを表示します。

Insert (イベントの挿入)

このボタンをタッチすると、現在 Position パラメーターが表示している位置に、新しいイベントを挿入します。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity = 100、Length = 192 です。

Note: まだ録音していない空のソングにイベントを挿入することはできません。イベントを挿入するには、Insert Measure 機能 (182 ページの「Song Edit: Cut/Insert Measures」参照) を使用して、最初に空の小節をいくつか挿入する必要があります。

Delete (イベントの削除)

このボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選択しているイベントを削除します。

Note: 「End of Track」 イベントは、削除できません。

イベントのエディット手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

- イベント・エディット・ページで、PLAYER セクションの ▶/■ (再生/停止) キーを押して、ソングを試聴します。
もう一度キーを押すと、ソングの再生が停止します。
- Filter タブをタッチしてフィルター・ページを表示し、画面に表示したいイベント・タイプのフィルターをオフに設定します (チェックを外します)。
詳細については、180 ページの「Event Edit: Filter」を参照してください。
- “Event Edit” タブをタッチして、イベント・エディット・ページに戻ります。
- “トラック” ポップアップ・メニューから、エディットするトラックを選択します。
選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。
Note: イベントのタイプと値の詳細については、179 ページの「Value 1、Value 2 (値 1、値 2)」を参照してください。
- Position パラメーターを選択します。VALUE ダイアルを使って、イベントの位置を変更します。

または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

- Type (イベントのタイプ) パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUE ダイアルを回してイベントのタイプを変更します。
- Value 1、Value 2 パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUE ダイアルを使って、選択した値を変更します。

または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

- ノート・イベントの場合、Length パラメーターを選択 (反転表示) し、VALUE ダイアルを使って、イベントの長さを変更します。

または、パラメーターをもう一度タッチして、表示された数字入力パッドで変更することもできます。

- シーケンサーが停止している場合、画面の Go/Catch ボタンをタッチすると、異なる小節に移動できます (上記の “Go/Catch (移動 / 追尾)” 参照)。

- シーケンサーが動作している場合、画面の Go/Catch ボタンをタッチすると、現在再生中のイベントを表示できます (上記の “Go/Catch (移動 / 追尾)” 参照)。

- ソングの再生には、PLAYER セクションのトランスポート・コントロールを使用します。

- INSERT ボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます (初期値に設定された Note イベントが挿入されます)。

- DELETE ボタンをタッチすると、選択しているイベントを削除します。

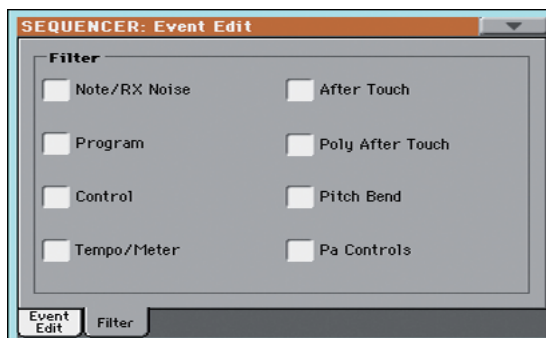
- エディットが終わったら、必要に応じて手順 4 へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。

- ソング全体のエディットが終わったら、ページ・メニューの “Save Song” を使ってソングを記憶デバイスに保存します。

ソングの保存の詳細については、185 ページの「ソング保存ウィンドウ」を参照してください。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



表示するイベント・タイプは、フィルターをオフにして (チェックを外して) ください。

Note/RX Noise

ノートと RX ノイズです。

Program

プログラム・チェンジ・イベントです。

Control

コントロール・チェンジ・イベントです。

Tempo/Meter

テンポと拍子の変更です (マスター・トラックのみ)

After Touch モノ (チャンネル) アフタータッチ・イベントです。

Poly After Touch

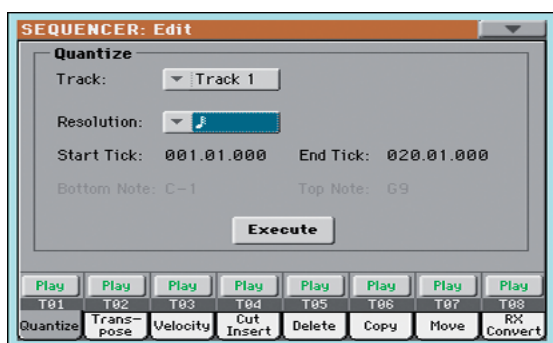
ポリ・アフタータッチ・イベントです。

Pitch Bend ピッチ・ベンド・イベントです。

Pa Controls エフェクトやスケール設定などの、本機専用のコントロールです。マスター・トラックに記録され、システム・エクスクリューシブ・データとして保存します。

Song Edit: Quantize

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーヴ感を加えるために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックにクオンタイズを適用します。

Track 1...16 選択したトラックにクオンタイズを適用します。

Resolution (レゾリューション)

録音後の分解能を設定します。例えば、e (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/8のグリッド軸に移動します。(1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い1/4のグリッド軸へ移動します。



♩ (1/32)... ♩ (1/4)

グリッドの分解能を音符で設定します。「b ~ f」が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。「3」が付いている場合は、3連符を示します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

クオンタイズの対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、「Start Tick」が1.01.000、「End Tick」が5.01.000になります。

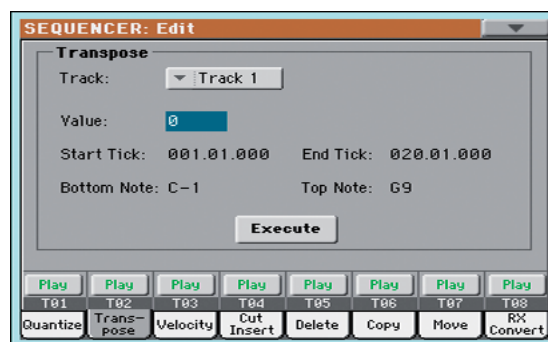
Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

クオンタイズするキーボード・レンジの最も高いノートと最も低いノートを設定します。両方向同じ値に設定すると、ドラム・トラックではシンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

Note: このパラメーターは、ドラム・トラックを選択したときのみ設定できます。

Song Edit: Transpose

ソング、トラック、またはトラックの一部をトランスポーズするページです。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します (ドラム・トラックは除きます)。

Track 1...16 1つのトラックを選択します。

Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (±127半音) を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ノートをトランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

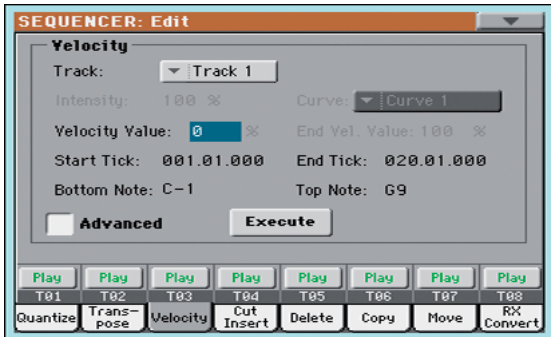
ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、「Start Tick」が1.01.000、「End Tick」が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートをトランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方向同じ値に設定すると、1つのノートのみが対象となります。ドラム・トラックでは、シンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

Song Edit: Velocity

ノートのベロシティ値を変更するページです。ベロシティ・ページには、Advancedモードがあります。Advancedモードでは、設定範囲でベロシティのカーブを選択できます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトを作る場合に役立ちます。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Track 1...16 1つのトラックを選択します。

Value (変化値)

ベロシティの変化値を設定します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

ベロシティをエディットする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“Start Tick” が1.01.000、“End Tick” が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ベロシティをエディットするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラム・トラックではシンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

Advanced (上級機能)

チェックを付けるとAdvancedモードに入り、“Intensity (強さ)”、“Curve (カーブ)”、“Start Vel. Value”、“End Vel. Value” をエディットすることができます。

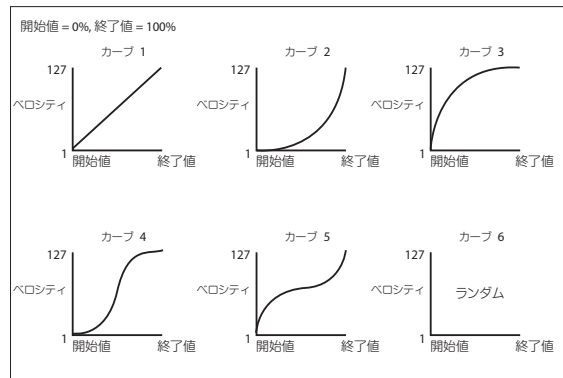
Intensity (強さ)

(Advancedモードの場合のみ) “Curve (カーブ)” で設定したカーブへ向かって、ベロシティ・データが調節される角度を設定します。

0...100 (%) 強さの値。0 (%) に設定した場合、ベロシティは変化しません。100 (%) に設定した場合、すぐに “Curve” で選択したカーブになります。

Curve (カーブ)

(Advancedモードの場合のみ) ベロシティ・カーブを6種類の中から選択し、時間の経過に従ってベロシティがどのように変化するかを設定します。



Start/End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

(Advancedモードの場合のみ) 選択範囲の開始チックと終了チックにおけるベロシティの変化を設定します。

0...100 ベロシティの変化をパーセンテージで設定します。

Song Edit: Cut/Insert Measures

ソングから小節を削除または挿入できます。



StartパラメーターとLengthパラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

削除を実行すると、それ以降の小節は前に移動します。

挿入を実行すると、それ以降の小節は後ろに移動します。

Start (開始小節)

削除/挿入を開始する小節です。

Length (小節の長さ)

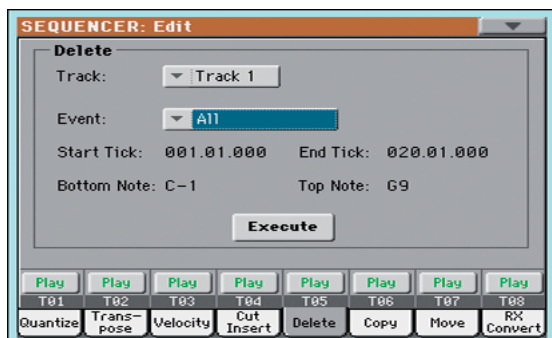
削除/挿入する小節数です。

Meter (拍子)

挿入する小節の拍子です。

Song Edit: Delete

ソングからMIDIイベントを削除します。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Track 1...16 1つのトラックを選択します。

Master マスター・トラックを選択します。マスター・トラックにはテンポ、スケール、エフェクトのイベントが記録されています。

Event (イベント・タイプ)

削除するMIDIのイベント・タイプを選択します。

All すべてのイベントを削除します。ただし、小節はソングから削除されず、何もイベントが入っていないまま残ります。

Note 選択した範囲のノートをすべて削除します。

Dup.Note 重複しているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に2つある場合、ベロシティの低いノートの方を削除します。

After Touch アフタータッチ・イベントを削除します。

Pitch Bend ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

Prog.Change プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、含まれているコントロール・チェンジ #00 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。

Ctl.Change すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。

CC00/32...CC127

1つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。2つ1組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) のMSB/LSBが含まれていません。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

エディットする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

ソングの先頭から4小節分のシーケンスを選択する場合は、“Start Tick”が1.01.000、“End Tick”が5.01.000になります。

Bottom/Top Note (上限 / 下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方向同じ値に設定すると、1つのノートのみが対象となります。ドラ

ム・トラックでは、シンバルやハイハットなど1つの音源のみを対象にすることができます。

Note: このパラメーターは、“All”または“Note”を選択したときのみ設定できます。

Song Edit: Copy

トラックまたはフレーズをコピーします。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Note: あまりに多くのイベントを同一チック上にコピーすると、「Too many events!」(イベントが多すぎます!)というメッセージが表示されて、自動的に機能を中止します。

Mode (モード)

コピー・モードを選択します。

Merge コピーしたデータはコピー先にあるデータに統合します。

Overwrite コピー先にあるすべてのデータは消去され、コピーしたデータに置き換えられます。

Warning: コピーで消去された旧データを元に戻すことはできません。

From Track...To Track (コピー元 / コピー先のトラック)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。コピー先のトラックを選択することはできません。

Track 1...16 コピー元とコピー先のトラックを選択します。

Start Measure...End Measure

コピーを開始する小節と終了する小節を設定します。例えば、FromMeasure=1、End Measure=4にすると、最初の4小節をコピーします。

To Measure (コピー先の小節)

コピー先の最初の小節です。

Repeat Times (コピー回数)

コピーの実行回数です。コピーは、連続的に行われます。

Song Edit: Move

トラックをチック単位、または小節単位で前後に移動します。



パラメーターを設定し、Executeボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

移動するトラックを選択します。

Track 1...16 トラックを選択します。

Start/End Tick (開始 / 終了位置)

移動する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

To Tick (移動先のチック)

トラックの移動先の先頭位置を設定します。

Song Edit: RX Convert

スタンダードMIDIファイルのノートがRXノイズに変換したり、RXノイズをスタンダードMIDIファイルのノートに変換したりします。これは、外部のシーケンサーでソングを作成する場合に役立ちます。



変換するトラックを選択し、Executeボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

変換するノートかRXノイズを含んだトラックを選択します。

RX Noises Velocity (RX ノイズのベロシティ)

選択したトラックのRXノイズの音量を調整します。

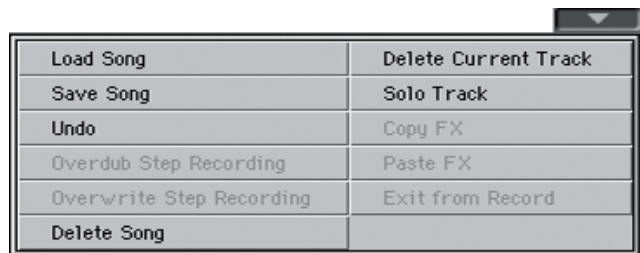
Add RX Noises to Guitar track (RX ノイズをギター・トラックに追加)

自動的にスタンダードMIDIファイルを分析して、RXノイズをギター・トラックに追加します。このコマンドは、1つのトラックまたはスタンダードMIDIファイル全体をスキャンし、ナイロン弦、スチール弦、またはエレキ・ギターで演奏されたストロークを探します。

スキャンの後、関連するトラックに適切なギター音が自動的に割り当てられ、必要な位置にRXノイズを自動的に追加します。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Load Song (ソングのロード)

このコマンドを選択すると、ソング選択ウィンドウが表示され、シーケンサーにソングをロードできます (185ページの「ソング選択ウィンドウ」参照)。

Save Song (ソングの保存)

このコマンドを選択すると、作成したソングまたはエディットしたソングを、スタンダードMIDIファイルとして記憶デバイスに保存できます。ファイルには、自動的に「.MID」拡張子が付けられます。コマンド選択後に、ソング保存ページが表示されます (185ページの「ソング保存ウィンドウ」参照)。

Warning: 本機の電源をオフにすると、ソングをメモリーから消去します。ソングを保持する場合は、記憶デバイスに保存してください。

Warning: 記憶デバイスにソングを保存しないで、Sequencerモードから Style Play モードまたは Song Play モードに切り替えた場合にも、作成したソングを消去します。

Undo (アンドゥー)

このコマンドを選択すると、最新の操作がキャンセルされ、データが前の状態に戻ります。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、Overdub Step Recordモードに入ります。この録音モードでは、既存のイベントにイベントを追加する形で、複数のイベントを一度に1つずつ入力します (169ページの「録音モード: ステップ録音ページ」参照)。

Overwrite Step Recording (上書きステップ録音)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、Overwrite Step Recordモードに入ります。この録音モードでは、既存のイベントを上書きする形で、複数のイベントを一度に1つずつ入力します (169ページの「録音モード: ステップ録音ページ」参照)。

Delete Song (ソングの削除)

このコマンドを選択すると、ソングを削除し、新しい空のソングを作成できます。

Delete Current Track (トラックの削除)

このコマンドを選択すると、トラック・エリアで現在選択しているトラックが削除されます (168ページの「トラック・ボリューム/状態アイコン」参照)。

Solo Track (ソロ・トラック)

ソロ機能を使うトラックを選択し、ここをタッチしてチェックを付けます。選択したトラックのみを聞くことができます。このとき画面の上部で“Solo” が点滅します。

ソロ機能を終了するときは、このチェックを外します。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながらトラックをタッチすると、ソロ機能をオンにすることができます。SHIFTキーを押しながらトラックをもう一度タッチすると、ソロ機能がオフになります。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー / ペースト)

このコマンドを使用してエフェクト・グループ (A, B) の片方または両方の設定をコピーします (118ページの「Copy FX / Paste FX」参照)。

Exit from Record (録音の終了)

(録音時に使用) このコマンドを選択すると、録音モードが終了し、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります (165ページの「Sequencer Play - メイン・ページ」参照)。

ソング選択ウィンドウ

この画面は、ページ・メニューから“Load Song”を選択するか、パネルのプレーヤー 1 セクションのSELECTキーを押すと表示します。詳細については、97ページの「ソング選択ウィンドウ」を参照してください。

ソング保存ウィンドウ

録音されたソングは、本機の電源をオフにすると消去します。また、上書き録音を行った場合や、Style PlayモードまたはSong Playモードに切り替える際に警告メッセージに対してOKボタンを押した場合にもソングを消去します。

ソングを保持する場合は、記憶デバイスに保存してください。

このウィンドウは、ページ・メニューから“Save Song”を選択すると表示します。

EXITキーを押すと、ソングを保存しないで、Sequencerモードのメイン・ページに戻ることができます。



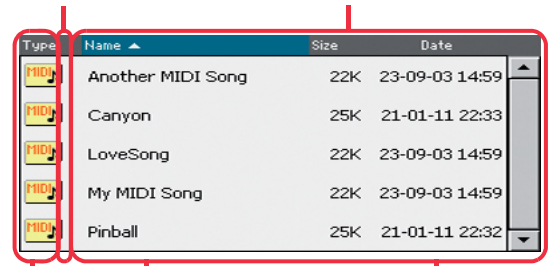
ソング・パス

ソングを保存する場所のパスを表示します。

ディレクトリ

選択したデバイスの内容をリスト表示します。

ファイルの状態 ファイル・サイズ



ファイル/フォルダのタイプ

ファイル/フォルダ名

データ更新日

このページの詳細については、97ページの「ソング選択ウィンドウ」を参照してください。

記憶デバイス

このポップアップ・メニューで記憶デバイスを1つ選択します。

Device	Type
DISK	内蔵メモリー
USB	リア・パネルのUSBホスト・ポートに接続しているデバイス

デバイスの実際の名前 (ラベル) は、角括弧 ([]) の範囲内に表示します。

Open ボタン

選択したフォルダ (アイコンの形状が となっているもの) を開きます。

Close ボタン

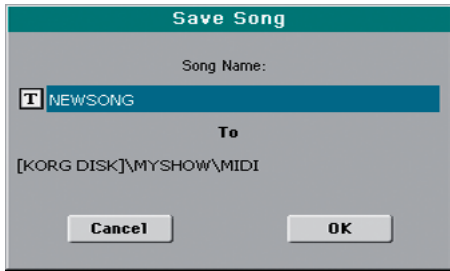
現在のフォルダを閉じ、親 (上位) フォルダに戻ります。

Locate ボタン

ボタンをタッチすると、シーケンサーに割り当てられたソングが表示されます。これは、長いリストを閲覧しているときや、他のフォルダに移動してしまったときに、すばやく選択中のソングを確認するのに役立ちます。

Save ボタン

このボタンをタッチすると、ソング保存ダイアログ・ボックスが表示され、現在のディレクトリにソングを保存できます。



- Save ボタンをタッチする前にファイルを選択していない場合は、「NewSong」という名前が自動的にソングに割り当てられます。

Note: ファイルを選択している場合は、記憶デバイス名をタッチして、選択を解除してください。

- Save ボタンをタッチする前にファイルを選択している場合は、選択したファイルの名前が自動的にソングに割り当てられます。いずれの場合も、**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、ソング名を編集できます。

Warning: 同じ名前のファイルが既に現在のディレクトリにある場合は、警告メッセージが表示されます。OK ボタンをタッチすると、既存のファイルを上書きします。上書き保存をする（つまり、既存のファイルに変更を保存する）場合にのみ、ファイルを選択してから Save ボタンをタッチしてください。

スタンダード MIDI ファイルの始めの空の小節

ソングをスタンダード MIDI ファイル形式で保存する場合、ソングの開始前に空の小節を自動的に挿入します。この小節には、ソングのさまざまな初期化パラメーターが含まれています。

ソングとともに保存されたプレイ / ミュート状態

ソングを保存すると、プレイ / ミュート状態もソングと一緒に保存します。このソングを Song Play モードで再生した場合でも、設定をそのまま使用します。

ソングとともに保存されたマスター・トランスポーズ

ソングを保存すると、マスター・トランスポーズの値もソングと一緒に保存します。この値はシステム・エクスクルーシブ・データとして保存されるので、このソングを Song Play モードで再生した場合でも、値をそのまま使用します。

Hint: マスター・トランスポーズはグローバル・パラメーターのため、標準とは違ったトランスポーズ設定のソングをロードすると、今度は独自のトランスポーズ・データを設定していない別のソングをロードしたときに、予期せぬトランスポーズが生じることがあります。ソングをトランスポーズするには、Sequencer モードのエディット・セクションにあるトランスポーズ機能を使用してください（181 ページの「Song Edit: Transpose」参照）。

また、各トラックのマスター・トランスポーズをロックして、不要なトランスポーズを避けることができます。Global モードの章にある 233 ページの「General Controls: Lock」を参照してください。通常、マスター・トランスポーズ（パネルの TRANSPOSE キー）を使用するのは、ソングと一緒にキーボード・トラックもトランスポーズする必要がある場合のみです。ソングのみをトランスポーズする場合は、エディット・モードのトランスポーズ機能（181 ページの「Song Edit: Transpose」参照）を使用してください。

Note: マスター・トランスポーズの値は、常にページ・ヘッダーに表示します。



ソングの保存の手順

1. 録音モードにいる場合は、シーケンサーを止めてEXITキーを押し、Sequencer モードのメイン・ページに戻ります（165 ページの「Sequencer Play - メイン・ページ」参照）。
2. ページ・メニューから「Save Song」を選択します。ソング保存ページが表示されます。
3. ソングの保存先となるフォルダを選択します。Open ボタンや Close ボタンで、フォルダを参照したり、開いたり、閉じたりします。表示しきれてないファイルを表示するには、スクロール・バーを使ってください。
4. ソングの保存先となるディレクトリを表示しているときに、画面の Save ボタンをタッチします。
 - 既存のソング・ファイルに上書きするには、ファイルを選択してから Save ボタンをタッチします。
 - 新しいソング・ファイルを作成するには、ファイルを選択せずに Save ボタンをタッチします。「NewSong」（記憶デバイス上では「NEWSONG.MID」）という名前が自動的にソング・ファイルに割り当てられます。
5. Save ボタンをタッチすると、ソング保存ダイアログ・ボックスが表示されます。
6. 必要に応じて、**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、ソング名を編集できます。
7. OK ボタンをタッチして保存します。保存を中止するには、Cancel ボタンをタッチします。

Sound モード

Soundモードで個々のサウンドの確認やエディットができます。このモードでは選択されたサウンドを鍵盤全域で常に再生します。

サウンドの選択方法の詳細は、「各選択画面の操作方法」(95ページの「サウンド選択ウィンドウ」)を参照してください。

別の操作モードにいる場合でも、Soundモードに切り替えずに、エディットするサウンドを簡単に選択できます。エディット対象のサウンドが割り当てられているトラックを選択し、SHIFTキーを押しながらSOUNDキーを押します。

Hint: この自動割り当ては、外部シーケンサーでソングを作成しているときに、バンク・セレクト / プログラム・チェンジ・ナンバーをチェックするのに便利です。

MIDIチャンネル

Soundモードでは、アッパー1トラックの同じチャンネルでMIDIの送受信を行います。グローバル・チャンネルがアサインされている場合は、ノートをグローバル・チャンネルでも受信できます。

詳細は、243ページの「MIDI: MIDI In Channels」、および「243ページの「MIDI: MIDI Out Channels」を参照してください。

オシレーターを選択方法

オシレーターを選択する必要があるエディット・ページは、画面右側の縦に並んだラジオ・ボタンで、エディットするオシレーター (1から最大24) を選びます。

利用できるオシレーターの数は、191ページ「Oscillators Count」で設定します。

画面右側のラジオ・ボタンに、必要なオシレーターの番号が表示されてないときは、上下の矢印をタッチして表示をスクロールさせます。



設定するパラメーターが、すべてのオシレーターに関する場合は、オシレーターを選択する必要がなくなり、このときラジオ・ボタンは、グレー表示になって選択できません。

サウンド、ドラム・キット、デジタル・ドローバー

本機には、次の3種類のサウンドが用意されています。

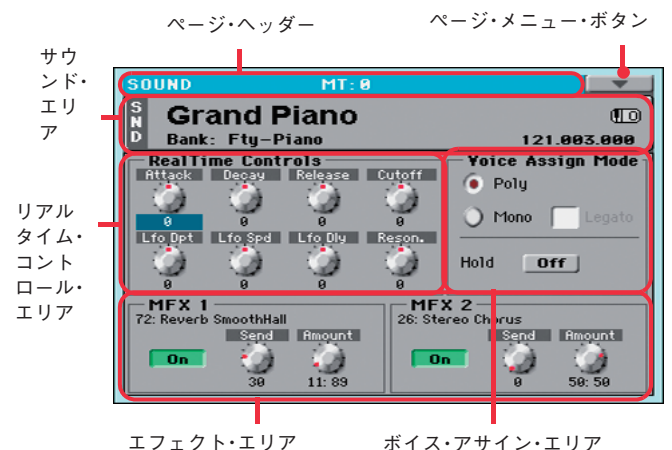
- 通常のサウンド。ピアノ、ストリングス、ベースなど、通常の楽器のサウンドです。
- ドラム・キット。キーボードの各ノートに異なる楽器が割り当てられるドラムやパーカッションのサウンドです。ドラム・キットは、DRUM & PERCバンクやUSER DKバンクにあります。
- デジタル・ドローバー。このサウンドはオルガン音色専用の非常に複雑な構成のもので、そのセッティングはパフォーマンスの一部として保存できます。詳しくは192ページの「Basic: OSC Basic」をご覧ください。

MENUキーを押してエディット画面を表示させる前に、エディットまたは作成したいタイプのプログラムを選択してください。

Note: ドラム・キットのあるノートには **DRUM** アイコンが表示されています。

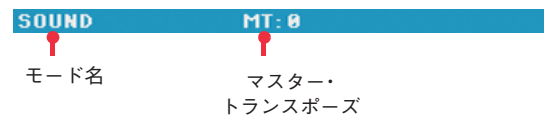
メイン・ページ

SOUNDキーを押すと、Soundモードのメイン・ページを表示します。



ページ・ヘッダー

現在のモードとトランスポーズを表示します。



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズの値。この値は、パネル上のTRANSPOSEキーで半音単位で変更することができます。

ページ・メニュー・ボタン

ここをタッチして、メニューを表示します。詳細については、211ページの「ページ・メニュー」を参照してください。



サウンド・エリア

ここに、サウンドの基本的な情報を表示します。この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウを表示します。

サウンド名

キーボード・トラックに割り当てられているサウンド。

サウンド・バンク

現在のサウンドが属しているバンク。

バンク・セレクト / プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数列です (Bank Select MSB、Bank Select LSB、プログラム・チェンジ)。

CC00	選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 00 メッセージ (バンク・セレクト MSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。
CC32	選択プログラムのコントロール・チェンジ (CC) 32 メッセージ (バンク・セレクト LSB) の値を表示する表示専用のパラメーターです。
PC	このセクションでは、選択したサウンドのプログラム・チェンジ (PC) メッセージの値を表示します。値は、0 ~ 127 の標準的な MIDI ナンバリング・フォーマットに従っています。

Note: 一部のメーカーでは、1 ~ 128 のナンバリング方式を採用しています。このタイプの音源に本機を接続すると、PC 値を 1 ずつ増やします。

トランスポーズ・アイコン

オクターブ・トランスポーズ値です。この値を変更するには、パネルの UPPER OCTAVE キーを押します。

リアルタイム・コントロール・エリア

このエリアのコントロールを使用すると、各トラックに割り当てられたサウンドの主なパラメーターをエディットできます。いずれかをタッチし、VALUE ダイヤルで値を変更します。

Note: エディットしたすべての値がサウンドのオリジナル値に相対的に影響します。

Note: ページ・メニューの “Write Sound” コマンドを選択する際、リアルタイム・コントロールをエディットすると、現在のパラメーター値をサウンドとともに保存します。保存後、リアルタイム・コントロールは初期値の位置に戻ります。

Note: 異なるサウンドを選んだときは、リアルタイム・コントロールの値は自動的に 0 になります。

Attack	アタック・タイムです。サウンドがゼロ (キーを弾いた瞬間) から最大レベルに上がるまでの時間を示します。
Decay	ディケイ・タイムです。最後のアタックのレベルからサステインが始まるまでの時間を示します。
Release	リリース・タイムです。サウンドがサステインからゼロになるまでの時間を示します。リリースは、キーを離すとトリガーされます。
Cutoff	フィルターのカットオフです。サウンドの明るさを設定します。
Lfo Dpt	ビブラート (LFO) のかかり具合を調整します。
Lfo Spd	ビブラート (LFO) の早さを調整します。
Lfo Dly	サウンドにビブラート (LFO) をかけはじめる時間を調整します。
Reson.	カットオフ周波数付近の倍音の成分の調整をすることで音にくせを付けます。

ボイス・アサイン

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。サウンドは一度に1音しか発音しません。

Legato

このパラメータは、Monoを選んだときに有効です。

Note: チェックを付けした場合、サウンド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。

オン レガートがオンになります。複数のノート・オン・イベントが発生した場合、最初のノート・オンでサウンドがリトリガーされ、それ以降のノート・オンではリトリガーされません。

レガートがオンの場合、複数のノート・オンによる発音のリトリガーは起こりません。1つのノートがオンになっている状態で、別のノートがオンになると、最初のノートは発音を続けます。オシレーターのサウンド、エンベロープ、LFO はリセットされず、オシレーターのピッチのみを更新します。この設定は、管楽器やアナログ・シンセサイザーのサウンドに対して効果的です。

オフ レガートがオフになります。ノート・オン・イベントが発生するたびに、ノートはリトリガーされます。

レガートがオフの場合、複数のノート・オンによる発音のリトリガーは、そのノート・オンごとに起こります。オシレーターのサウンド、エンベロープ、LFO は、サウンドの設定に従ってリセット (およびリトリガー) されます。

Hold

このパラメーターをオンにすると、鍵盤から手を離しても弾いた音が長く伸びます。

Note: このパラメーターは、鍵盤を演奏する前にオンにしないと動作しません。

エフェクト・エリア

Soundモードでは、2つのマスター・エフェクト (MFX1とMFX2) を使用できます。

On/Off ボタン

エフェクトの使用をオン (反転表示)、オフで切り替えます

選択しているエフェクト

エディット不可。対応するFXプロセッサに割り当てられたエフェクトを示します。エフェクトを変更する場合は、211 ページの [Effects: “B” FX Config] を参照してください。

Send

エフェクトに送るサウンド・レベル (ドライ音) を調節します。

Amount

ドライ音に加えられるエフェクト音量を調整します。

デジタル・ドローバー・ページ

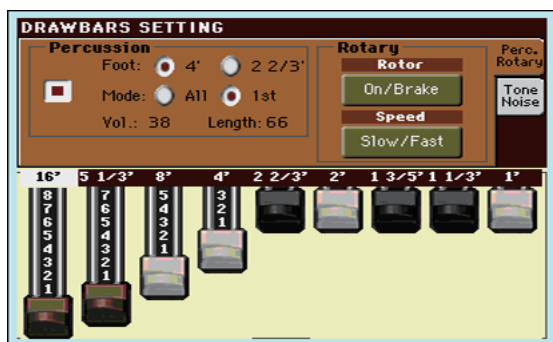
デジタル・ドローバーは、他のサウンドとは異なり、そのパラメーターの設定はサウンドとしてではなく、パフォーマンスの一部として保存されます。そのため、デジタル・ドローバーを使用しているときは、MENUキーは無効となります。

Note: Style PlayモードやBacking Sequenceモードでは、デジタル・ドローバーのサウンドを1つだけキーボード・トラックで使用でき、もう1つはスタイル・トラックで使用します。設定はパフォーマンスで行います（119ページの「Write Performance ダイアログ・ボックス」参照）。

Note: Song Playモードでは、デジタル・ドローバーのサウンドを1つだけキーボード・トラックで使用でき、もう1つはソング・トラックの1～8に、別の1つはソング・トラックの9～16のいずれかで使用できます。

Note: Sequencerモードでは、デジタル・ドローバーのサウンドを1つだけソング・トラックの1～8で、もう1つをトラック9～16のいずれかで使用できます。

オルガン・サウンド・バンクにあるドローバー・サウンドを選択すると、ドローバー・セッティング・ページが表示され、選択したトラックに割り当てられたドローバーのセッティングが表示されます。

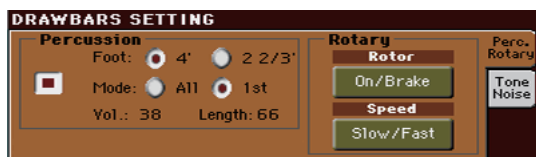


ドローバーのセッティングを変更するには、表示されているドローバーをドラッグします。または、変更したいドローバーをタッチしてバリュー・ダイヤルで変更することができます。

ドローバーの上部に表示されている数値は「フィート」と呼ばれるもので、元々はパイプ・オルガンのパイプの長さによって由来するものです。長いパイプはそれだけ低い音が出ます。16'のドローバーが最も低い音になり、逆に1'のドローバーが最も高いピッチの音になります。

Percussion/Rotary タブ

パーカッションは、オルガン・サウンドのアタック部分（音の出だしの部分）にアクセントを付けることができる機能です。ロータリーは、オルガン・サウンドにロータリー・スピーカー・エフェクトを付ける機能です。



Percussion

On/Off

パーカッションのオン/オフを行います。

Foot

パーカッションのピッチを設定します。

4' 4' のピッチのパーカッションを付けられます。

2 2/3' 2 2/3' のピッチのパーカッションを付けられます。

Mode (パーカッション・モード)

このパラメーターでパーカッションの発音方法を設定することができます。

All 演奏するすべてのオルガン・サウンドにパーカッションが付きます。

1st 最初に演奏したオルガン・サウンド（単音またはコードどちらでも）にパーカッションが付き、レガート奏法のまま次の鍵盤を演奏してもパーカッションは付きません。パーカッションを演奏するすべてのオルガン・サウンドに付けるには、キーボードから手を離してから次の音を演奏する必要があります。

Volume (パーカッション・ボリューム)

パーカッションの音量を設定します。

0...99 パーカッションの音量

Length (パーカッションの長さ)

パーカッションの音が減衰していく長さを設定します。

0...99 ディケイ・タイム（減衰していく長さ）

Rotary

Rotary On/Brake

タッチするごとにロータリー・スピーカー・エフェクトの回転/停止を切り替えることができます。

Speed Slow/Fast

タッチするごとにロータリー・スピーカー・エフェクトの回転スピードが2段階で切り替わります（ファストからスロー、またはその逆）。

Note: “Rotor On/Brake”、“Speed Slow/Fast”パラメーターは、エフェクト・スロットにロータリー・エフェクト（エフェクト No.63 または No.133）が割り当てられている場合にのみ有効となります。

Tone/Noise タブ

トーンは、ドローバーの音色を指し、ノイズはトーンホイール式オルガンのキーボードが発していたメカニカル・ノイズを指します。



Tone

ドローバー自体の音色を、次の2つから選択できます。

Mellow メロウでソフトな音色です。

Hard ハードで比較的ブライトな音色です。

Leakage

トーンホイールから漏れ出るノイズで、これがあることでサウンドをよりリッチなものにできます。

Key On

鍵盤を弾いたときに発生するノイズです。トーンホイール式オルガンでは、このノイズがオルガン・サウンドを特徴づけていました。

Key Off

鍵盤を放したときに出るノイズです。トーンホイール式オルガンでは、このノイズがオルガン・サウンドを特徴づけていました。

エディット・メニュー

Soundモードどのページからでも、パネルのMENUキーを押すと、Soundモードのエディット・メニューを表示します。メニューをタッチして、Soundモードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻る場合は、EXITキーまたはSOUNDキーを押します。または、エディット・メニュー画面のMain Pageボタンをタッチして戻することもできます。

各エディット・ページにいるときは、MENUキーを押すと、エディット・メニュー画面に戻りますが、EXITキーかSOUNDキーを押すとSoundモードのメイン・ページに戻ります。

- 通常のサウンドを選択したとき



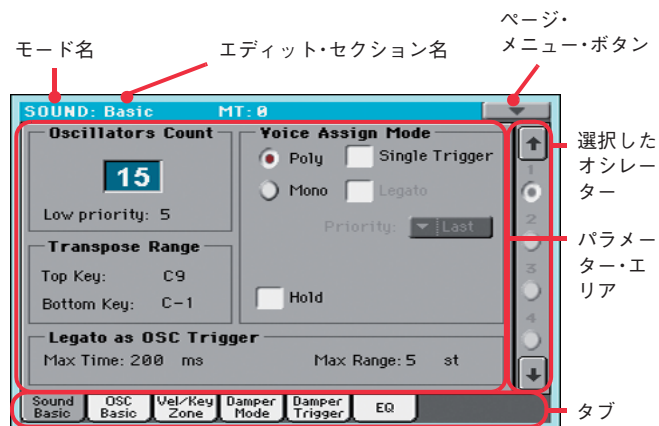
- ドラム・キットを選択したとき：BasicセクションがDrumKitセクションに変わります。



メニューの中の各ボタンをタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブをタッチすると移動できます。

エディット・ページの構成

すべてのエディット・ページで、共通に表示されているパラメータが存在します。



モード名

現在 Soundモードであることを表示します。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。

このセクション名は、メニュー画面のボタンのうちの1つと一致しています（187ページ“メイン・ページ”参照）。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（211ページ）を表示します。

選択したオシレーター

ボタンをタッチして、エディットするオシレーターを選択します。

パラメーター・エリア

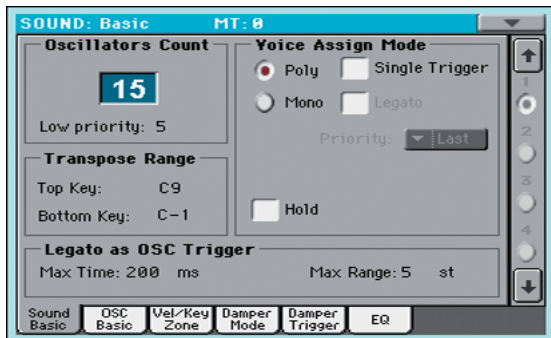
ページごとに、さまざまなパラメーターがあります。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、191ページからのセクションごとの説明を参照してください。

タブ

エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。

Basic: Sound Basic

基本的なオシレーター設定、使用オシレーターの数、最大同時発音数など、サウンドの基本設定を行うページです。



Oscillator Count

Oscillators Count

サウンドが使用するオシレーター数（1から24）を設定します。

最大同時発音数の合計は、サウンドが使用するオシレーターの数によって異なります（1つのオシレーターの場合、最大同時発音数は128音）。

Note: グランド・ピアノをエディットしている場合、ダンパー・ペダルを踏むと、オシレーター 10～15 のみが聞こえます。

Low priority

多くのオシレーター使ったサウンドで演奏すると、最大発音数を超える場合があります。この場合、最も高い番号のオシレーターのいくつかをオフにすることで、サウンドの同時発音数を一時的に変更することができます。

- 0 いずれのオシレーターもオフにしません。
- 1 必要などきに、最も高い番号のオシレーターを1つオフにします。
- 2 必要などきに、最も高い番号のオシレーターから 2つオフにします。
- [n]...24 必要などきに、最も高い番号のオシレーターから [n] 個をオフにします。

Transpose Range

Top Key / Bottom Key

トランスポーズをする範囲をこのパラメーターで設定することにより、その範囲がトランスポーズされます。この範囲外はトランスポーズされません。この機能には、サウンドをトランスポーズした際にRXサウンドがトランスポーズによる影響を受けずに済むというメリットがあります。

Note: この範囲を設定することにより、オシレーターに割り当てたRXノイズをトランスポーズ・レンジの範囲外にすることができます。例えば、オシレーター1のG7にRXノイズを、オシレーター2のA7に別のRXノイズをそれぞれ割り当てるとした場合、トランスポーズ・レンジの最高音（トップ・キー）はF#7（使用するRXノイズの最低音の直下）にします。

Voice Assign Mode

Poly/Mono

サウンドのポリフォニーを設定します。

Poly ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

Mono モノフォニックで発音します。サウンドは一度に1音しか発音しません。

Single Trigger

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

オン 同じ鍵盤を連打すると、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。

オフ 同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

Legato

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

これは、Soundモードのメイン・ページと同じものです。

詳細については、188ページ“Legato”を参照してください。

Priority

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

複数のノートを同時に弾いたときに、どのノートが優先されるかを指定します。

Low 低音を優先します。

High 高音を優先します。

Last 後着（最後に弾いた音）を優先します。

Hold

鍵盤のキーを離した後も、音色を持続させるときにチェックを付けます。

Legato as OSC Trigger

このセクションのパラメーターは、ノートがレガートで（前のノートから切れ目なく）演奏される場合を対象としており、サウンド全体（すべてのオシレーター）で機能します。

Max Time

ノート間の切れ目がこの時間以内であれば、レガートと認識されません。コード内の一部のノートがレガート、別のノートがスタックカートで演奏されないようにしたい場合に便利です。

1...999 ms ノート間の切れ目がこの値以内であれば、レガートと認識されます。コードを演奏する場合は通常、15ミリ秒程度が適切です。

Max Range

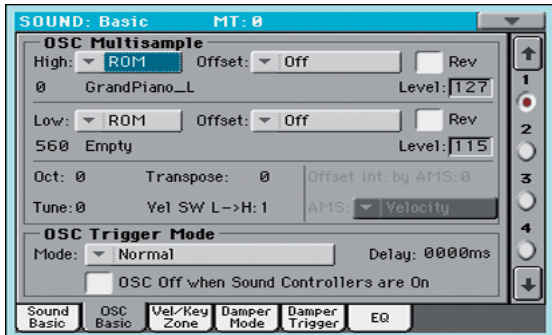
レガートと認識されるノート間の間隔（半音単位）です。この値より広くなると、ノートはスタックカートと見なされます。これは、ノート間が狭い場合にのみレガートが可能で、あまり広がるとレガートできない一部のアコースティック楽器の特性を踏まえたものです。

例えば、このパラメーターを5 stに設定し、“Nylon Guitar DNC”というサウンドを弾いてみてください。5半音以上離れていない複数のノートをレガートで演奏すると、レガートが滑らかに発音されます。5半音より離れると、レガートによる滑らかなつながりが失われます。

1...127 st レガートが有効な範囲（半音単位）です。

Basic: OSC Basic

16個のオシレーターごとに、サウンドの基となるマルチサンプルを選択できます。各オシレーターは、1つまたは2つのマルチサンプルを使用できます。各マルチサンプルは、HighレイヤーまたはLowレイヤーに割り当てられます。



OSC Multisample

High/Low

このパラメーターで、HighレイヤーおよびLowレイヤーごとに異なるマルチサンプルを選択します。ベロシティの値で、2つのマルチサンプルが切り替わります。オフセットとレベルは、HighレイヤーのマルチサンプルとLowレイヤーのマルチサンプルごとに設定できます。

Highポップアップ・メニューおよびLowポップアップ・メニューで、バンク（ROMまたはRAM）を選択します。その下にある数字のフィールドでは、選択したバンク内のマルチサンプルを選択します。数字フィールドの右側に、サウンド名を表示します。

Highレイヤー用に選択したマルチサンプルは、「Basic: Vel/Key Zone」パラメーターの値よりも高いベロシティでトリガーされません（194ページ参照）。ベロシティ・スイッチを使用しない場合は、スイッチの値を001に設定し、Highマルチサンプルのみを選択します。

ROM 工場出荷時のバンクです。内蔵メモリーのファクトリー領域には、マルチサンプル（プリセット・マルチサンプル）が560種類あります。

RAM RAM から読み取られる RAM マルチサンプルで、ユーザーがロードしたものです。

Note: RAM マルチサンプルに基づいて新しいサウンドを作成する場合、RAM サンプルを本体ハードディスクまたは接続した USB ドライブからロードする必要があります。

サウンドを選択できる状態になっており、名前が画面に表示されていても、サンプルがロードされなかった場合、サウンドは聞こえません。

Note: 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。

Offset

マルチサンプルの再生を開始するポイントを指定します。一部のマルチサンプルでは、このパラメーターを利用できません。

Off オフセット機能がオフになりますので、マルチサンプル波形の先頭から発音します。

1st...6th 各サンプルであらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。

No Attack マルチサンプルの先頭部分をスキップし、その直後から発音します。

AMS オルタネイト・モジュレーション・ソース（AMS）を使用してオフセット・ポイントを選択します（下記参照）。

Pseudo Random

オフセット・ポイントが複数あるマルチサンプルにのみ有効です。オフセット・ポイント（Off や No Attack も含みます）をランダムに選択します。

Level

マルチサンプルのレベルを設定します。

0...127 マルチサンプルのレベル

Note: マルチサンプルによっては、このパラメーターを高く設定すると、コード演奏時にサウンドがひずむおそれがあります。この場合は、レベルを下げてください。

Octave

選択したオシレーターのピッチをオクターブ単位で調整します。マルチサンプルの通常のオクターブは「0」です。

- 2... + 1 オクターブ単位でトランスポーズします。

Transpose

選択オシレーターの音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

- 12... + 12 半音単位でトランスポーズします。

Tune

サンプルのピッチをセント（100セントで半音）単位、±1オクターブの範囲で設定します。

- 1200... + 1200

セント単位でピッチを微調整します。

Vel SW L->H (Velocity Multisample Switch Low-High)

これは、選択したオシレーターのHighレイヤーとLowレイヤーを分けるベロシティ値です。この値よりも強く押したノートは、High設定のマルチサンプルで演奏されます。

AMS / オフセット・ポイントを AMS で選択する

（OffsetパラメーターがAMSに設定されているときのみ有効です）マルチサンプルのオフセット・ポイントを AMS（Alternate Modulation Source：オルタネイト・モジュレーション・ソース）で選択します。使用できるコントローラーは、213ページの「AMS（Alternate Modulation Source）リスト」を参照してください。

“Offset Intensity by AMS” の設定値がプラスの場合、AMSの操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、AMSにベロシティを選択した場合、鍵盤を弱く弾くと最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾くと6番目のオフセット・ポイントまたはNo Attackが選択されます。

“Offset Intensity by AMS” の設定値がマイナスの場合、AMSの操作に反比例してオフセット・ポイントが変化します（上述の例の逆の動作になります）。

OSC Trigger Mode

選択したオシレーターをトリガーするための条件を設定します。例えば、“Normal”のオシレーターは常に機能していますが、“Legato”のオシレーターはノートがレガートで演奏された場合のみ機能します。

Mode

選択したオシレーターを発音するためのトリガーです。

Normal キーを押している間は常にオシレーターが発音します (“OSC Off when Sound Controllers are On” パラメーターにチェックをつけている場合を除く)。

Legato ノートが「レガート」で演奏された場合にのみオシレーターが発音します。レガートの発音には、Sound Basic ページで設定した、前のノートとの切れ目とピッチの間隔も考慮されます (上記「Legato as OSC Trigger」参照)。

Staccato 上記の設定と反対に、ノートが「レガート」で演奏されない場合にのみオシレーターが発音します。

Sound Controller 1

Sound Controller 1 としてプログラムされたスイッチまたはフット・スイッチを使用した場合にのみオシレーターが発音します。コントローラーを踏んでから離すと、次のノートも、選択したオシレーターをトリガーします。踏んだままの場合、コントローラーを離すまでにオシレーターは機能し続けます。

Note : Sequencer モードや Sound モードでは、Assignable Switch 1 が自動的に Sound Controller 1 に割り当てられます。

Hint: 以下のサウンド・コントローラーと同じく、以降のノートに対して異なるニュアンスを有効にする場合に特に便利です。

Sound Controller 2

Sound Controller 2 としてプログラムされたスイッチまたはフット・スイッチを使用した場合にオシレーターが発音します。

Note : Sequencer モードや Sound モードでは、Assignable Switch 2 が自動的に Sound Controller 2 に割り当てられます。

Sound Controller Y +

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分 (値 64) より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#01 (モジュレーション) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Sound Controller Y -

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分 (値 64) より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#02 (プレス・コントローラー) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Cycle 1

このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。例えば、Oscillator 1、2、4 に Cycle 1 トリガー・モードが割り当てられている場合、以下のノートによって Oscillator 1、2、4 という順にトリガーされ、再び Oscillator 1 に戻ります。

Hint: これは、複数の異なるサウンド・ニュアンスをトリガーしたり、ベクター・シンセサイザーのようなサウンド・シーケンスを作成したりする場合に特に便利です。

Cycle 2

Cycle 1 と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターは順に演奏します。ただし、Cycle 1 とは異なるオシレーターのグループに対して、Cycle 1 と並行して使用します。Cycle 1 トリガー・モードと Cycle 2 トリガー・モードを使用すると、ステレオ・マルチサンプルをサイクルできます。

Random

Cycle 1 と同じく、このトリガー・モードが割り当てられたオシレーターはサイクルで演奏します。ただし、割り当てたグループ内で、複数のオシレーターがランダムに機能します。

After Touch Trigger On

90 以上の値のアフタータッチ・メッセージを受信すると、オシレーターがトリガーされます。ベロシティの値は、最新のノート・オン・メッセージと同じです。アフタータッチの値がゼロになると、オシレーターは停止します。

Hint: 以下のトリガーと同じく、ノートの再生中にハーモニクスまたはグロールを鳴らすような場合に特に便利です。

Y + Trigger On

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分 (値 64) より前に押された場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#01 (モジュレーション) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Y - Trigger On

ジョイスティックで使います。Sound Controller として割り当てられたジョイスティックが半分 (値 64) より後ろに引かれた場合にコントローラーが機能します。ジョイスティックを離すと、コントローラーがオフになります。このコントロールは CC#02 (プレス・コントローラー) のコントロール・チェンジ・メッセージと同じです。

Legato Up

Legato とほぼ同様ですが、2 音目のノートが “Max Range” の設定値 (191 ページ参照) の範囲外で、1 音目のノートよりも高音の場合にのみオシレーターが発音します。

Legato Down

Legato とほぼ同様ですが、2 音目のノートが “Max Range” の設定値 (191 ページ参照) の範囲外で、1 音目のノートよりも低音の場合にのみオシレーターが発音します。

Delay

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。ハーブシコードの鍵盤を離れた時に聞こえるカチッという音を作りたいときに便利です。この場合は、“Sustain” 205 ページを 0 に設定してください。

0...5000ms ディレイ・タイムです (単位はミリセカンドです)。

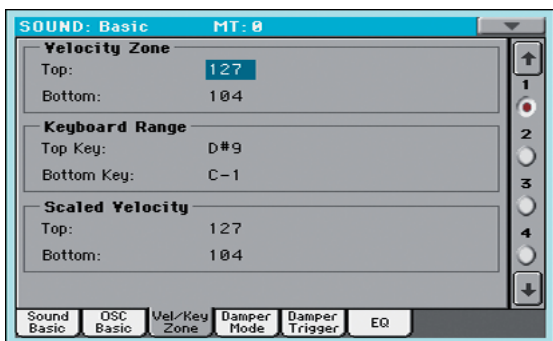
Key Off	鍵盤から手を離すと発音します。ベロシティは、鍵盤を弾いた時のベロシティ値（キー・オン・ベロシティ）を使用します。
Key Rel	キー・リリース（Key Release）の略です。鍵盤から手を離すと発音します。この時のベロシティは鍵盤を離れたときのベロシティ値（キー・オフ・ベロシティまたはリリース・ベロシティ）を使用します。
Nat Rel	ナチュラル・リリース（Natural Release）の略です。鍵盤から手を離すと発音しますが、発音される音は前の音のその時のボリュームで発音されます。従って、前の音のボリュームがすでにゼロになっている場合は、このオシレーターは発音しません。

OSC Off when Sound Controllers are On

サウンド・コントローラーの動作を「そのまま反映」します。このパラメーターにチェックをつけると、サウンド・コントローラー（Sound Controller 1、Sound Controller 2、Sound Controller Y+、Sound Controller Y-）のいずれか1つが有効になっている場合、現在のオシレーターは機能しません。“Normal”、“Legato”、または“Staccato”、“Cycle 1”、“Cycle 2”、“Random”、“After Touch Trigger On”、“Y+ Trigger On”、“Y- Trigger On”、“Legato Up”、“Legato Down”モードの（つまり、サウンド・コントローラーとしてプログラムされたスイッチ、フット・スイッチ、ジョイスティックを使ってオフにできる）オシレーターに適用する必要があります。

Basic: Vel/Key Zone

選択オシレーターのノートやベロシティによる発音範囲を設定します。



Velocity Zone

選択オシレーターのベロシティによる発音範囲を設定します。

Note: Topの値より大きい値をBottomに設定することはできません。また、Bottomより小さい値をTopに設定することはできません。

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

Keyboard Range

選択オシレーターのノートによる発音範囲を設定します。

Note: Topより大きいノートをBottomに設定することはできません。また、Bottomより小さいノートをTopに設定することはできません。

C-1...G9 割り当てられたノートです。

Scaled Velocity

オシレーターが受信するベロシティ値の範囲を設定できます。

“Velocity Zone”機能（上記参照）を使用すると、オシレーターの発音は範囲内（10～20など）に制限します。関連するサンプルをトリガーするときに、ダイナミクスが弱くなる可能性があります。

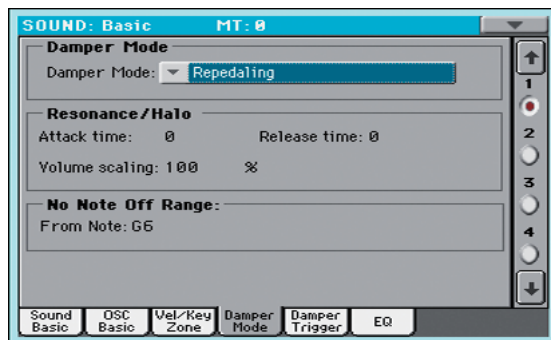
このパラメーターに別の値を割り当てると、制限された範囲が広がります（例えば、下限値10を“Scaled Velocity”の値0に変換し、上限値20を“Scaled Velocity”の値127に変換することが可能です）。下限値と上限値の間の値は、それによって自動的に調整します。

そのため、10～20のベロシティ範囲にギターフレット・ノイズを割り当て、ギターのRXサウンドを作ることができます。10～20のダイナミクス値を受信すると、実際のベロシティ値が“Scaled Velocity”値に拡張され、サウンドは大きくなります。

0...127 割り当てられたベロシティ値です。

Basic: Damper Mode

ダンパー・ペダルの動作や、レゾナンス/ハロー・エフェクトを設定したり、選択したオシレーターにノート・オフ・メッセージが送信されない範囲を指定したりします。



Damper Mode

各オシレーターのダンパー・モードをプログラムします。

Damper Mode

ダンパー・ペダルがどのように動作するかを指定します。

Normal 通常のダンパー・ペダルの動作です。つまり、踏んだままにすると、アコースティック・ピアノの長めの減衰音をシミュレートするように、ノートのディケイが引き伸ばされます。

Damper Off 選択したオシレーターでダンパー・ペダルが無効になります。

Hint: サウンドをトリガーするために、選択したオシレーターをダンパー・トリガー・ページで使用する場合は、“Damper Off”に設定します。サウンド“Harmonica DNC”にチェックをつけ、ダンパー・トリガーがどのように使用されるかを確認してください。

Resonance/Halo

ダンパー・ペダルによって、マルチサンプルが有効になります。通常はピアノのレゾナンス/ハロー・エフェクトで使用します。ノートの発音中にペダルを踏んだ場合、マルチサンプルが鳴ってから消えるまでのスピードや、マルチサンプルが到達可能なボリュームは、下記で設定する“Resonance/Halo”パラメーターの値に左右されます。

Hint: このダンパー・モードは、“Normal”モードよりもリアルですが、複数の声部を用いた場合は耳に届かない音が多くなります。そのため、ソロ・ピアノの演奏に特に適したモードと言えます。

Note: ハーフ・ペダリングの度合いによって、MIDI経由で受信したダンパー・メッセージ（コントロール・チェンジ #64）と同様に、レゾナンス/ハロー・エフェクトのレベルを制御できます。

Repedaling “Normal”モードと同じ機能ですが、ノートを離してから（ノート・オフ・イベントが発生してから）ダンパー・ペダルを踏むと、ダンパー・ペダル・エフェクトが有効になります。この場合、ダンパー・エフェクトは、現在のリリース・レベルから始まり、ゆるやかなディケイ・カーブを描いて減衰していきます。

Warning: スタイルで任意のオシレーターに“Repedaling”を割り当てたサウンドを使用しないでください。サスティンをかけると、不協和音が生じるおそれがあります。例えば、“Grand Piano RX”は、スタイル・トラックで避けるべきサウンドです。

Resonance/Halo

“Resonance/Halo”ダンパー・モード（上記参照）を選択すると、有効になるレゾナンス/ハロー・エフェクトを設定できます。このパラメーターは、ノートの再生中にダンパー・ペダルを踏むと有効になるレゾナンス/ハローにのみ影響します。

Attack Time

ダンパー・ペダルを踏んでからレゾナンス/ハローが最大レベルに達するまでの時間です。

0...99 現在の Amp Env Attack（アンプ・エンベロープ・アタック）値を基準にしたアタック・タイムです。

Release Time

ダンパー・ペダルを離してからレゾナンス/ハローが消えるまでの時間です。

0...99 現在の Amp Env Release（アンプ・エンベロープ・リリース）値を基準にしたリリース・タイムです。

Volume Scaling

現在のサウンド・レベルを基準にしたレゾナンス/ハロー・エフェクトのボリュームです。現在のサウンド・レベルは、マルチサンプル・ボリューム、ベロシティ値、現在の Amp Env（アンプ・エンベロープ）値の合計で決まります。

0% ボリュームなしです。

1...100% 現在のサウンド・レベルをパーセントで表します。

No Note Off Range

From Note

アコースティック・ピアノの場合と同じく、ダンパーは一定のピッチまでの弦のみを抑えます。そのピッチ以降は、ダンパーを常に踏んでいるのと同じこととなります。

Note: このパラメーターは、ダンパー・モードが“Normal”の場合にのみ有効です。“Resonance/Halo”モードの場合は無効です。

C#-1...G9 ダンパーを常に踏んだ状態と同じ響きにする最初のノートです。アコースティック・ピアノの場合は、通常 G6 に設定します。

Basic: Damper Trigger

ダンパー・ペダルを踏むか離すとトリガーされるノートを設定します。このページのパラメーターは、1つのオシレーターではなくサウンド全体に機能します。



画面下部のメッセージで表示されるように、指定したノートが Basic: Sound Basic ページで設定した“Transpose Range”（191 ページの「Transpose Range」参照）の範囲内に収まる場合、これらのパラメーターは無効です。ノートがその範囲よりも上か下にあるようにするため、範囲外のノートを選択するか、“Transpose Range”を変更します。

Transpose Range



Damper Trigger Sample

Damper On Trigger

ダンパー・ペダルを踏む（ダンパー・オン・イベントが発生する）と、特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生できます（例えば、“Grand Piano RX”サウンドで、ペダルを踏む際のかすかなきしみ音を鳴らしたり、“Harmonica DNC”サウンドに、息を吹き込む音を加えたりできます）。

Note

特殊なダンパー・オン・サンプルの配置場所に注意してください。

Velocity

特殊なダンパー・オン・サンプルの固定ベロシティです。

Note Off on Damper Off

オンにすると、ダンパー・ペダルを離れたときにダンパー・オン・サンプルの再生が停止します。

Damper Off Trigger

ダンパー・ペダルを離す（ダンパー・オフ・イベントが発生する）と、特定のノートに割り当てた特殊なサンプルを再生できます（例えば、“Grand Piano RX”サウンドに、ペダルを離す際の音を加えることができます）。

Note

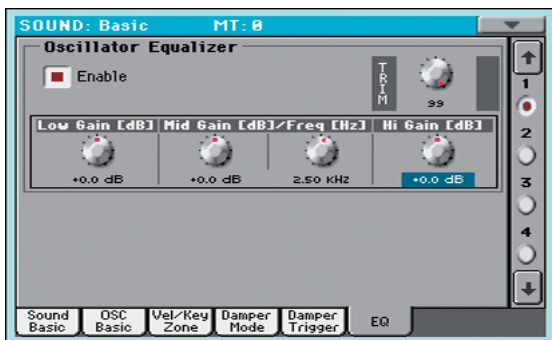
特殊なダンパー・オフ・サンプルの配置場所に注意してください。

Velocity

特殊なダンパー・オフ・サンプルの固定ベロシティです。

Basic: EQ

このページでは、選択したオシレーターに対して3バンドのセミ・パラメトリックEQ（イコライザー）をかけることができます。



Enable ボックス

このボックスをオンにするとEQがオンになります。

TRIM ノブ

EQに入る信号レベルを弱める量をこのノブで調整します。極端なEQ設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。

0...99 入力信号のリミット量です。値が大きいくほど信号レベルが下がります。

Low Gain

低音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル（dB）単位で表示されます。

– 18...+18dB 低音域のゲイン量（dB）です。

Mid (Middle) Gain

中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです。値はデシベル（dB）単位で表示されます。

– 18...+18dB 中音域のゲイン量（dB）です。

Mid (Middle) Freq

中音域にかけるフィルターの中心周波数をこのノブで調整します。

– 0.100...+10kHz

中心周波数（kHz）

Hi (High) Gain

高音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル（dB）単位で表示されます。

– 18...+18dB

高音域のゲイン量（dB）です。

DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)

このページは、ドラム・キットをエディットする際に表示します。キーおよびレイヤーごとに異なる打楽器を選択できます。

DRUM ドラム・キットで使用するオシレーターは1つだけです。



選択したレイヤー

ベロシティ・スイッチ

Key

Key

エディットするキーです。このパラメーターが選ばれているとき（反転表示）に、実際に鍵盤を弾いて設定できます。

Layers

選択したキーに割り当てられたレイヤーの数です。選択したレイヤーの数によって、さまざまな数のベロシティ・スイッチを設定できます。

Assign

サンプルをオン/オフします。

オン

サンプルが選択したキーに割り当てられます。

オフ

サンプルは割り当てられません。次に高いキーに割り当てられたサンプルを代わりに使用します。

Layer Selector & Velocity Sample Switch

レイヤーの選択

このラジオ・ボタンで、エディットするレイヤーを選択します。選択可能なレイヤーは、“Layers” パラメーターの設定によって異なります。

ベロシティ・スイッチ

ここで設定したベロシティ値を基準にして、選択ドラム・サンプル/キーのサウンドが切り替ります。ここで設定した値以上で弾いたときは、各レイヤーで設定したサウンドが発音します。

最初と最後のベロシティ値は、編集できません。常に001と127になります。

Drum Sample

ドラム・サンプル

各レイヤーのドラム・サンプルを選択できます。ベロシティーの値で、使用可能なサンプルが切り替わります。オフセットとレベルは、ドラム・サンプルごとに設定できます。

ポップアップ・メニューでは、バンク（ROMまたはRAM）を選択します。その下にある数字のフィールドでは、選択したバンク内のサンプルを選択します。数字フィールドの右側に、サンプル名を表示します。

現在のレイヤー用に選択したサンプルは、“ベロシティー・スイッチ”パラメーターの値よりも高いベロシティーでトリガーされます（196ページ参照）。ベロシティー・スイッチを使用しない場合は、選択したキーに1つのレイヤーのみを割り当て、サンプルをLayer 1

にのみ割り当てます。

ROM 工場出荷時のバンクです。フラッシュROMメモリーのファクトリー領域には、コルグが標準で提供しているサンプル（プリセット・サンプル）が 1065 種類あります。

RAM RAM から読み取られる RAM サンプルで、ユーザーがロードまたは作成したものです。

Note: RAM サンプルに基づいて新しいドラム・キットを作成する場合、RAM サンプルを本体内蔵メモリーまたは USB ホスト・ポートに接続したデバイスからロードする必要があります。

ドラム・キットを選択できる状態になっており、名前が画面に表示されていても、サンプルがロードされなかった場合、サウンドは聞こえません。

Note: 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。

Rev (Reverse)

サンプルはリバーズ再生します。もともとループするように設定されているファクトリー ROM サンプルまたはユーザー（RAM）サンプルの場合、サンプルのループは解除され、一度だけリバーズ再生します。もともとリバーズ再生するように設定されているサンプルは、そのまま再生します。

オン サンプルをリバーズ再生します。

オフ サンプルを通常再生します。

Ofs (オフセット)

これらのパラメーターでサンプルが発音するポイントを設定します。なお、このパラメーターに対応していないサンプルもあります。

Off オフセットがオフになり、サンプルの先頭から発音します。

1st...6th サンプルにあらかじめ設定されているオフセット・ポイントから発音します。

NoAtk サンプルの先頭部分（アタック部分）以降から発音します。

AMS AMS（オルタネイト・モジュレーション・ソース）を使用してオフセット・ポイントを選択します。

Pseudo Random

サンプルに複数のオフセット・ポイントがある場合にのみ有効です）オフセット・ポイント（Off や NoAtk を含みます）をランダムに選択します。

AMS / Intensity

（OffsetパラメーターがAMSに設定されている場合にのみ有効です）オルタネイト・モジュレーション・ソースを使用してオフセット・ポイントを選択します。使用できるソースについては、213ページの「AMS (Alternate Modulation Source) リスト」を参照してください。

Intensityパラメーターがプラスの値の場合、AMSの操作に比例してオフセット・ポイントが変化します。例えば、AMSにベロシティーを選択した場合、鍵盤を弱く弾く（ベロシティー値が低い）と最初のオフセット・ポイントが選択されます。逆に鍵盤を強く弾く（ベロシティー値が高い）と6番目のオフセット・ポイントまたはNoAtk（No Attack）が選択されます。

“Offset Intensity by AMS” の設定値がマイナスの場合は、AMSの操作に反比例してオフセット・ポイントが変化します（上述の例の逆の動作になります）。

Level

ドラム・サンプルのレベルを設定します。詳しくは、192ページ“Level”をご覧ください。

Attack

選択したサンプルのEGのアタック設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

Decay

選択したサンプルのEGのディケイ設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

Cutoff

選択したサンプルにかかっているフィルターのカットオフ設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

Resonance

選択したサンプルにかかっているフィルターのレゾナンス設定値を、このパラメーターでさらに加減します。

Transpose

選択したドラム・サンプルをトランスポーズします。選択キーのピッチを変更するときに使用するパラメーターです。

0 トランスポーズしません。

− 64... + 63 半音単位でトランスポーズする値です。

Tune

割り当てられたサンプルの音程を微調整します。

0 オリジナル・チューニング

− 99... + 99

セント（半音の 100 分の 1）単位で微調整する値です。

DrumKit: EQ (Drum Kits)

このページでは、ドラム・キットに使用する3バンドのセミ・パラメトリックEQの設定をキーやレイヤー、ドラム・サンプルごとに行います。



Key

196ページの「Key」を参照してください。

Layer Selector & Velocity Sample Switch

198ページの「Layer Selector & Velocity Sample Switch」を参照してください。

Drum Sample Equalizer

Enable チェックボックス

このチェックボックスにチェックを入れると選択したサンプルに対するEQがオンになります。

TRIM ノブ

EQに入る信号レベルを弱める量をこのノブで調整します。極端なEQ設定をすると内部のオーディオ回路に大きな負荷がかかり、そのために音が割れてしまうことがあります。そのような場合は、このノブで信号レベルを下げて音が割れるのを防ぎます。

0...99 入力信号のリミット量です。値が大きいほど信号レベルが下がります。

Low Gain

低音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル (dB) 単位で表示されます。

-18...+18dB 低音域のゲイン量 (dB) です。

Mid (Middle) Gain

中音域の音量を調整するベル・カーブのフィルターです。値はデシベル (dB) 単位で表示されます。

-18...+18dB 中音域のゲイン量 (dB) です。

Mid (Middle) Freq

中音域にかけけるフィルターの中心周波数をこのノブで調整します。

-0.100...+10kHz

中心周波数 (kHz)

Hi (High) Gain

高音域の音量を調整するシェルビング・カーブのフィルターです。値はデシベル (dB) 単位で表示されます。

-18...+18dB 高音域のゲイン量 (dB) です。

DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits)

ドラム・キットの各種設定を行います。ここではアサイン・モードやパン、エフェクト・センドの設定をします。



Key

196ページの「Key」参照。

Voice Assign Mode

Single Trigger

サンプルの発音の仕方を設定します。

オン 同じ鍵盤を連打すると音が 1 回ずつ消えてから発音するため、音が重なりません。

オフ 同じ鍵盤を連打しても、音がそのたびに消えないで残ります。

Exclusive Group

1つのキーが発音するとすでに発音していた音が止みます。たとえばハイハットのクローズとオープンを同じグループに入れると、オープン・ハイハットが発音する時点でクローズの発音が停止します。

Off グループ化しません。次のキーを弾いても前のキーは鳴り止みません。

1...127 選択キーをグループ化します。このキーを弾くと、同じグループの他のキーすべての音が止みます。次にグループ内の別のキーを弾くと、今まで発音していたキーの音が止みます。

Enable Note On Receive

ノート・オン (キー・オン) メッセージの受信を有効/無効にします。

オン ノート・オン・メッセージを通常通り受信します。

オフ ノート・オン・メッセージが受信されないため、該当するキーは発音しません。

Enable Note Off Receive

ノート・オフ (キー・オフ) メッセージの受信を有効/無効にします。

オン 鍵盤を離すとすぐに音が止みます。

オフ サンプルの最後まで発音が続きます。ノート・オフ・メッセージは無視します。

Mixer

Pan

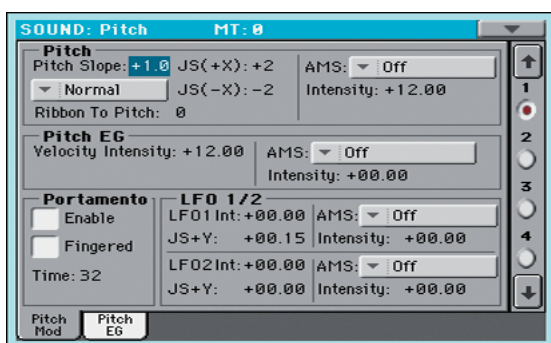
選択キーのステレオ音像の定位を設定します。

Send to MFX1, MFX2

選択キーのMFX1またはMFX2へのセンド・レベルを設定します。

Pitch: Pitch Mod

各オシレーターのピッチ・モジュレーションを設定します。オシレーターごと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ーの選択と効果の深さを設定します。またピッチEGによるピッチ変化量や、オシレーターのLFO1、LFO2によるピッチ変化量をコントロールします。その他に、ポルタメントのオン/オフと、かかり方を設定します。



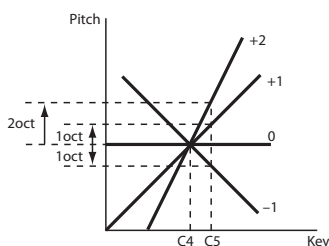
Pitch

Pitch Slope

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、-の値を設定すると、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。

図は“Slope”とピッチの関係を示しています。



- 1.0... + 2.0 ピッチ・スロープの値

Pitch Bend Mode

以下のオプションを選択することにより、ピッチ・ベンドの動作方法を選択できます。

Normal 通常のリニア・ベンドです。

Fixed Scale オシレーターでこのパラメーターをオンにすると、ピッチ・ベンドやサブ・スケールがピッチに対して無効となり、それに関連するパラメーターもグレー表示になり選択できない状態になります。このオプションは、オシレーターにピッチのないノイズ（木管楽器のプレス・ノイズなど）を割り当てている場

合、音程に関係なく一定の音を発音させたいときなどに便利です。

Highest Pitch Bend only

このオプションを選択すると、鍵盤で演奏したその時の最高音にのみピッチ・ベンドをかけられます。

Lowest Pitch Bend only

このオプションを選択すると、鍵盤で演奏したその時の最低音にのみピッチ・ベンドをかけられます。

Ribbon to Pitch

リボン・コントローラー・メッセージ (CC#16) を使用する際のピッチ・ベンド・レンジを設定します。このメッセージはMIDI経由またはスタンダードMIDIファイルから受信することができます。

-12...0...+12 リボンの左端や右端をタッチすると最大ベンド量になります。

JS (+ X)

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。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傾けると、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。

- 60... + 12 半音単位の最大ピッチ変化量

JS (- X)

ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを設定します。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傾けると、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。

- 60... + 12 半音単位の最大ピッチ変化量

AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチにモジュレーションをかけるソースを選びます(213ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

Intensity

“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”をJoystick + Yにしてジョイスティックを向こう側(奥側)へ傾けたとき、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。

- 12.00... + 12.00 パラメーター値

Pitch EG

ピッチEG (エンベロープ・ジェネレーター) は、すべてのオシレーターに固有のもので。

Velocity Intensity

200ページ“Pitch: Pitch EG”で設定したピッチEGによる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。

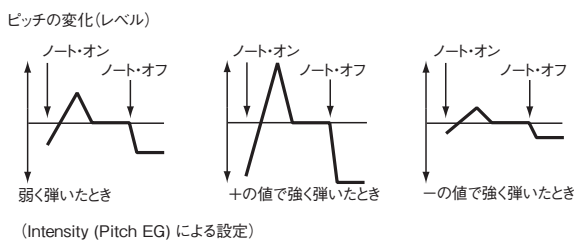
- 12.00... + 12.00 パラメーター値

Pitch EG AMS (Alternate Modulation Source)

選択オシレーターのピッチEGにモジュレーションをかけるソースを選びます(213ページ「AMS (Alternate Modulation Source) リスト」参照)。

Pitch EG Intensity

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS” を Velocity に設定し、ここの値を +12.00 にすると、±1 オクターブの範囲でピッチEGによるピッチの変化量をベロシティでコントロールします。弱く弾くほどピッチ変化がピッチEGの設定レベルに近づきます。



Note: “Intensity” (ピッチ 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。

Portamento

Enabled

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(チェック) / オフと、かかり方を設定します。

オン ポルタメント・オン

オフ ポルタメント・オフ

Note: CC#65 (ポルタメント SW) 受信時も効果がかかります。

Fingered

このパラメーターは、ポルタメント効果がノートごとにリスタートする (チェック)、しないの設定をします。

オン 各ノートごとにポルタメントがリスタートします。

オフ 各ノートごとにポルタメントはリスタートしません。

Time

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。

000...127 MIDI 値で表したポルタメント・タイムです。

LFO 1/2

LFO 1/2 Int

各LFOの効果がかかる深さを調整します。

-12...0...+12 マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。

JS+Y

ジョイスティックを上方向に倒したときにかかるLFOの効果の深さを設定します。

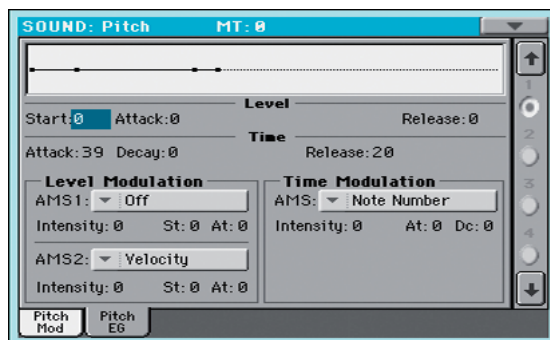
-12...0...+12 マイナス値にするとLFO波形が反転した状態になります。

AMS / Intensity

LFOの効果の深さをAMS (オルタネイト・モジュレーション・ソース) でコントロールします。使用できるコントローラーについては、213ページの「AMS (Alternate Modulation Source) リスト」を参照してください。“Intensity” パラメーターでAMSによるコントロール量を調整します。

Pitch: Pitch EG

オシレーターの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 のオシレーターのピッチへの深さは、「Intensity (AMS1/2)」 (201ページ) で調整します。



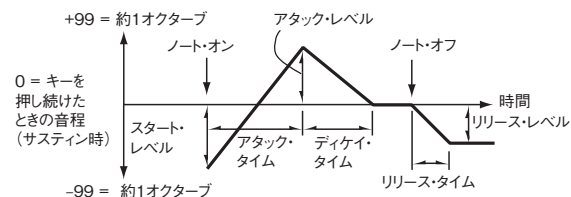
ダイアグラム

このページの上部のダイアグラムは、ピッチのエンベロープの表示です。

Level

ピッチが変化する量を設定します。実際の変化量は後述の“Intensity (AMS1/2 Intensity)” の設定によって異なります。例えば、“Intensity” が +12.00 のとき、“Level” が +99 で1オクターブ上がり、-99 で1オクターブ下がります。

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



Start

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

- 99... + 99 パラメーター値

Attack

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。

- 99... + 99 パラメーター値

Release

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。

- 99... + 99 パラメーター値

Time

ピッチが変化する時間を設定します。

上記のダイアグラムを参照してください。

Attack

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。

- 99... + 99 パラメーター値

Decay

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。

- 99... + 99 パラメーター値

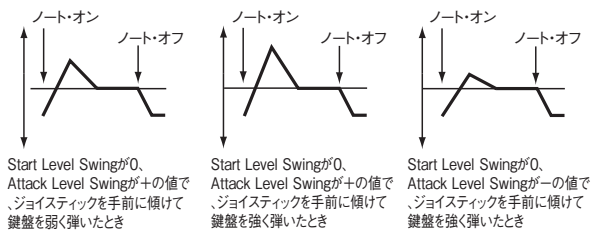
Release

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。

- 99... + 99 パラメーター値

Level Modulation

ピッチEGの変化 (レベル) (AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= +値)



AMS1/2

ピッチEGの“Level”をコントロールするソースを選びます(213ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

Intensity (AMS1/2)

“AMS1”の効果の深さと方向を設定します。

0のとき“Start”、“Attack”、“Release”で設定したレベルで動作します。

例えば、“AMS1”がJoystick+Yのとき、ジョイスティックを向こう側に傾けることで、ピッチEGの“Level”を変化させることができます。“Intensity”の絶対値を大きくするほど、ジョイスティックを離れたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は“St”(Start Level Swing)、“At”(Attack Level Swing)で設定します。鍵盤を離すとピッチ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“St”(Start Level Swing)、“At”(Attack Level Swing)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。

- 99... + 99 パラメーター値

St (Start Level Swing)

“AMS1/2”による“Start”レベルの変化の方向を設定します。

“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では変化はありません。

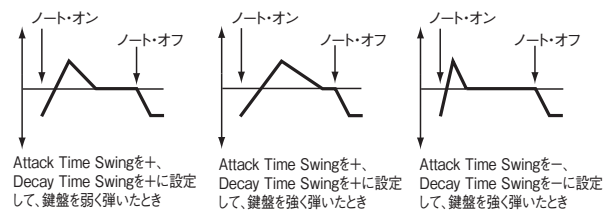
At (Attack Level Swing)

“AMS1/2”による“Attack”レベルの変化の方向を設定します。

“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では変化はありません。

Time Modulation

ピッチEGの変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= +値)



AMS (Alternate Modulation Source)

ピッチEGの“Time”をコントロールするソースを選びます。213ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照

Intensity (AMS Intensity)

“AMS”の“Time”への効果の深さと方向を設定します。0にするとピッチEGのタイムは“Attack”、“Decay”、“Release”で設定した値になります。

EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネイト・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イト・モジュレーションの値で、ディケイ・タイムが決まります。

ここの値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定EG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、“AMS”がVelocityのとき、“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“Time”の変化幅が大きくなります。変化の方向は“At”(Attack Time Swing)、“Dc”(Decay Time Swing)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。

- 99... + 99 パラメーター値

At (Attack Time Swing)

“AMS”による“Attack”タイムの変化の方向を設定します。

“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。

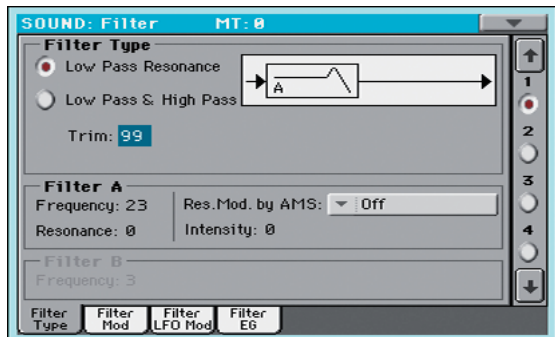
Dc (Decay Time Swing)

“AMS”による“Decay”タイムの変化の方向を設定します。

“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。

Filter: Filter Type

オシレーターが使用するフィルターを設定するページです。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・フィルターをシリーズ接続したものが選択できます。



Filter Type

選択オシレーターのフィルターのタイプ（レゾナンス付きローパス・フィルターまたはローパス+ハイパス・フィルター）を選択します

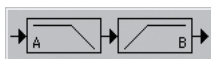
Low Pass Resonance

ローパス・フィルターを選んだとき、フィルター A のみが有効になります。



Low Pass & High Pass

ローパスとハイパス・フィルターを選んだとき、フィルター B も有効になります。



Trim

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

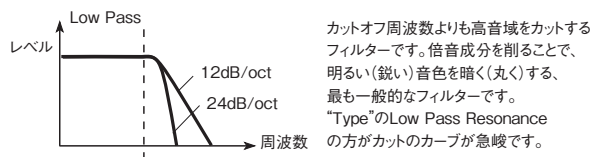
Note: この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいときや和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

00...99 トリム・レベル

Filter A

Frequency

フィルター A のカットオフ周波数を設定します。



00...99 カットオフ周波数の値

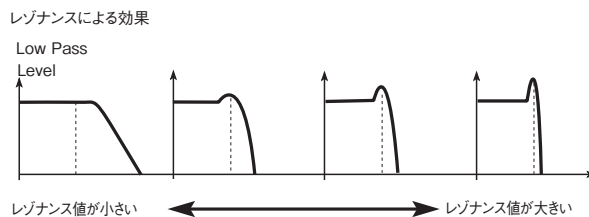
Resonance

レゾナンスは"Frequency"で設定したカットオフ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。

00...99 レゾナンスの値。

Res. Mod. by AMS

"Resonance"のレベルをコントロールするソースを選びます(213ページ"AMS (Alternate Modulation Source) リスト"参照)。



Intensity

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

例えばVelocityを選択したとき、キーボード・ベロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

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

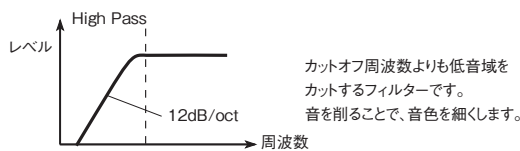
レゾナンスのレベルは"Resonance"、"Intensity"によるそれぞれの設定の加算で決まります。

-99...+99 パラメーター値

Filter B

Frequency

フィルター B のカットオフ周波数を設定します。"Type"がLow Pass & High Passのときに表示します。



00...99 カットオフ周波数の値

Filter: Filter Mod

フィルター（選択オシレーター用）のカットオフ周波数に変化を与え、音色を変化させるための設定を行います。



“Filter Type” がLow Pass Resonanceのときは、フィルターBをエディットすることができません（グレー表示）。

Keyboard Track

選択オシレーターのフィルターのカットオフ周波数に対するキーボード・トラックを設定します。カットオフ周波数が鍵盤の位置（音程）に沿って変化する動作は、“Key Low”、“Key High”、“Ramp Low”、“Ramp High”の各パラメーターで設定します。

Key Low/High

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

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

C-1...G9 範囲の下限/上限

Ramp Low/High

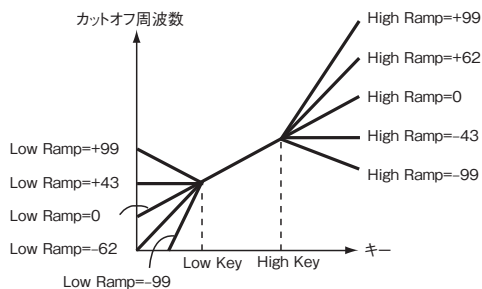
キーボード・トラックの傾きを設定します。

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

“Ramp Low”を+43、“Ramp High”を-43にすると、カットオフ周波数は鍵盤の位置に左右されません。この設定は、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使用します。

- 99... + 99 傾きの値

以下のグラフは、鍵盤の位置（音程）と“Ramp”の設定（“Intensity to A”と“Intensity to B”が+50のとき）によるカットオフ周波数の変化を示しています。



Tracking to A/B

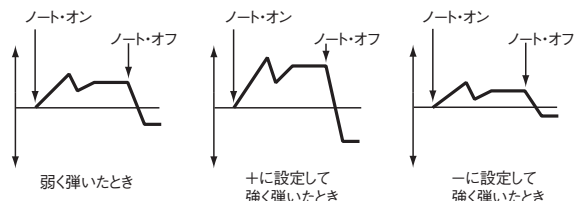
キーボード・トラックががかりはじまるノート・ナンバーを設定し、フィルターA、Bに対する変化の深さと方向をそれぞれ“Intensity to A”、“Intensity to B”で設定します。

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

- 99... + 99 パラメーター値

Filter EG

カットオフ周波数の変化



Velocity to A

フィルターAのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEG（205ページ“Filter: Filter EG”で設定）を、ベロシティでコントロールするときの、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EGによるカットオフ周波数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によるカットオフ周波数の変化が大きくなります。

- 99... + 99 “Velocity to A”パラメーターの値

Velocity to B

フィルターBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEGを、ベロシティでコントロールするときの、効果の深さと方向を設定します（上記“Velocity to A”参照）。

- 99... + 99 “Velocity to B”パラメーターの値

Int to A (Intensity to A)

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

+の値にすると、Filter EGの“Level”、“Time”パラメーターで設定する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、Filter EGの“Level”、“Time”パラメーターで設定する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。

- 99... + 99 パラメーター値

Int to B (Intensity to B)

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

- 99... + 99 パラメーター値

AMS

フィルターAとBのカットオフ周波数に時間的変化を与えるフィルターEGの効果の深さと方向をコントロールするソースを選びます（213ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照）。

Int to A (Intensity to A)

“AMS” によるフィルター A への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については、前述の “Int to A (Intensity to A)” を参照してください。

Int to B (Intensity to B)

“AMS” によるフィルター B への効果の深さと方向を設定します。効果のかかり方については、前述の “Int to A (Intensity to A)” を参照してください。

Note: “Velocity to A/B”、“Intensity to A/B”、“(AMS) Intensity 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。

Filter A/B Modulation

Note: フィルター B のパラメーターは、202 ページ “Filter Type” が Low Pass & High Pass のときに表示します。

AMS1

フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます。213 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照。

Intensity (Intensity to AMS1)

“AMS1” による効果の深さと方向を設定します。

“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傾けるとカットオフ周波数が上がり、左側に傾けると下がります。- の値にすると逆の動作になります。

この値は、フィルター A の “Frequency” の設定値へ加算します。

AMS2

フィルター A のカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選びます(213 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity (Intensity to AMS2)

選択したソースによる効果の深さと方向を設定します (上記の [Intensity (Intensity to AMS1)] 参照)。

Filter: Filter LFO

フィルター (選択オシレーター用) のカットオフ周波数をフィルター 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。

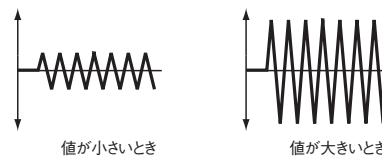


LFO 1

Intensity to A

LFO1 (209 ページ “LFO: LFO1” で設定) によるフィルター A のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。- の値にすると、逆相となります。

カットオフの変化



- 99... + 99 パラメーター値

Intensity to B

LFO1 によるフィルター B のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します (上記 “Intensity to A” 参照)。

- 99... + 99 パラメーター値

JS - Y Intensity to A

ジョイスティックを -Y (手前) 方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルター A のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターは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) 方向に傾けたときのフィルターへの LFO1 の効果が大きくなります。

- 99... + 99 パラメーター値

JS - Y Intensity to B

ジョイスティックを -Y (手前) 方向へ操作することで LFO1 をコントロールして、フィルター B のカットオフ周波数を変調します。このパラメーターはその効果の深さと方向を設定します (上記 “JS - Y Intensity to A” 参照)。

AMS (Filter LFO1 Alternate Modulation Source)

フィルター A、B 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びます (213 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity to A

“AMS” によるフィルター A に対する効果の深さと方向を設定します。例えば “AMS” が Joystick + Y のとき、設定した値が大きいほど、向こう側に傾けたときに LFO1 による効果が大きくなります。

- 99... + 99 パラメーター値

Intensity to B

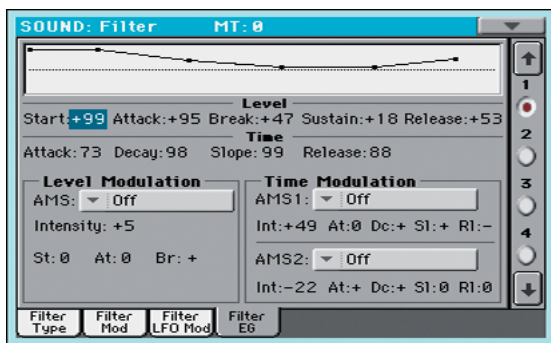
“AMS” によるフィルター B に対する効果の深さと方向を設定します(上記 “Intensity to A” 参照)。

LFO 2

LFO2 (210 ページ “LFO: LFO2” で設定) によるフィルター A と B のカットオフ周波数への変化の深さと方向を設定します。詳しくは前述の “LFO 1” をご覧ください。

Filter: Filter EG

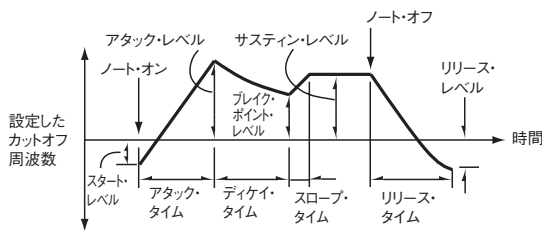
選択オシレーターのフィルター A、B のカットオフ周波数を時間的に変化させる EG を設定します。この設定がフィルターのカットオフ周波数に与える効果の深さは “Velocity”、“Intensity” パラメーターで設定します。



ダイアグラム

このページの上部のダイアグラムは、フィルターのエンベロープの表示です。

Filter envelope



Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。202 ページ “Filter Type” 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 (レゾナンス付きローパス・フィルター) で、“EG Intensity” 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。

Start

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。

- 99... + 99 レベル値

Attack

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。

- 99... + 99 レベル値

Break (ブレイク・ポイント・レベル)

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。

- 99... + 99 レベル値

Sustain

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。

- 99... + 99 レベル値

Release

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。

- 99... + 99 レベル値

Time

フィルターの変化にかかる時間を設定します。

Attack

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。

0...99 タイム値

Decay

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。

0...99 タイム値

Slope

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

0...99 タイム値

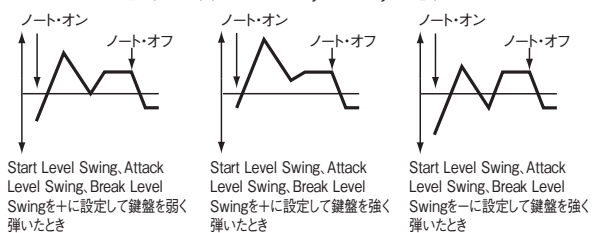
Release

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。

0...99 タイム値

Level Modulation

フィルター1EGの変化 (レベル) (AMS=Velocity, Intensity= + 値)



AMS

フィルター EG の “Level” をコントロールするソースを選びます (213 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Intensity

“AMS” の効果の深さと方向を設定します。0 にすると、“Frequency A (Cutoff Frequency A)” で設定したレベルで動作します。

例えば “AMS” が Velocity のとき、“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)、“Br” (Break Level Swing) を +、“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。

- 99... + 99 インテンシティの値

St (Start Level Swing)

“AMS” による “Start” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + 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。

At (Attack Level Swing)

“AMS” による “Attack” の変化の方向を設定します。

“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + 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。

Br (Break Level Swing)

“AMS” による “Break” の変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + 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。

Time Modulation

フィルター EG の変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity=+ 値)



AMS1/2

フィルター EG の “Time” をコントロールするソースを選びます (213 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。

Int

“AMS1/2” の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1/2” が Flt KTr +/+ のとき、キーボード・トラックの設定によって EG の “Time” パラメーターをコントロールします。+ の値にすると “Ramp Low/High” が + の値の場合 EG タイムは長くなり、“Ramp Low/High” が - の値の場合 EG タイムは短くなります。変化方向は “At” (Attack Time Swing)、“Dc” (Decay Time Swing)、“Sl” (Slope Time Swing)、“Rl” (Release Time Swing) でそれぞれ設定します。

0 にすると、“Frequency” で設定した時間で動作します。

“AMS1/2” が Velocity のとき、このパラメーターを + 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。

- 99... + 99 インテンシティの値

At (Attack Time Swing)

“AMS1/2” によるアタック・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + 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。

Dc (Decay Time Swing)

“AMS1/2” によるディケイ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + 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。

Sl (Slope Time Swing)

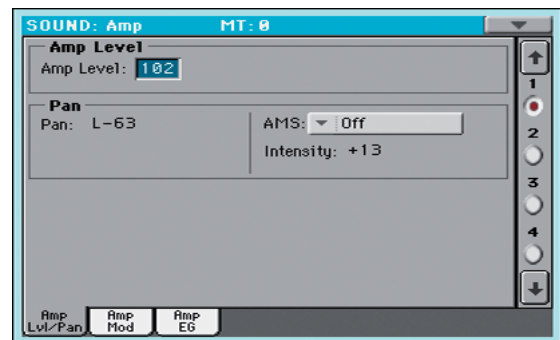
“AMS1/2” によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + でタイムが長くなる方向、- で短くなる方向に変化します。0 では変化はありません。

Rl (Release Time Swing)

“AMS1/2” によるリリース・タイムの変化の方向を設定します。“Intensity” が + の値のとき、このパラメーターが + 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。

Amp: Amp Level/Pan

選択したオシレーターの音量とパンを設定します。



Amp Level

Amp Level

選択オシレーターの音量を設定します。

Note: プログラムの音量は、CC#7 (ボリューム)、CC#11 (エクステッション) の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとに CC#7 と CC#11 をかけ合わせた値になります。グローバル MIDI チャンネルでコントロールします。

0...127 音量値

Pan

Pan

選択オシレーターのパン (音の定位) を設定します。

DRUM ドラムのプログラムをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。各キーのパン (199 ページの [Pan] 参照) を設定してください。

Random ノット・オンのたびに異なる定位で音が出ます。

L001 左側に振り切ります。

C064 中央に定位します。

R127 右側に振り切ります。

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

Pan Modulation

AMS

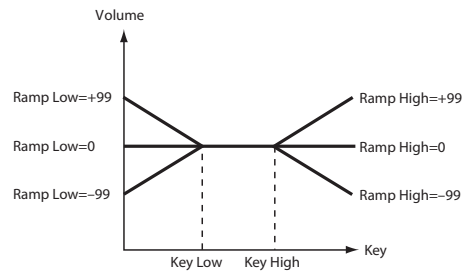
パンを変化させるためのソースを選びます (213 ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。“Pan” の設定を基準にして変化します。

Intensity

“AMS” による効果の深さを設定します。例えば、“Pan” の設定値がC064で、“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) ほどパンが右側に移動していき、小さくなる (低音を弾く) ほど左側に移動します。-の値にすると逆の動作になります。

-99...+99 パラメーター値

下図は弾く鍵盤の位置と“Ramp Low/High” の設定による音量変化の例です。

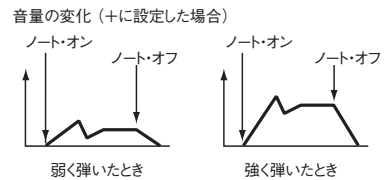


Amp Modulation

選択オシレーターの音量をベロシティでコントロールするための設定を行います。

Velocity Intensity

+の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。また、-の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。



- 99... + 99 インテンシティの値

AMS

選択オシレーターのアンプの音量をコントロールするソースを選びます (213ページ “AMS (Alternate Modulation Source) リスト” 参照)。Velocityは選択できません。

Intensity

“AMS” による効果の深さと方向を設定します。実際の音量は、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オルタネイト・モジュレーションによる変化のかけ方も小さくなります。

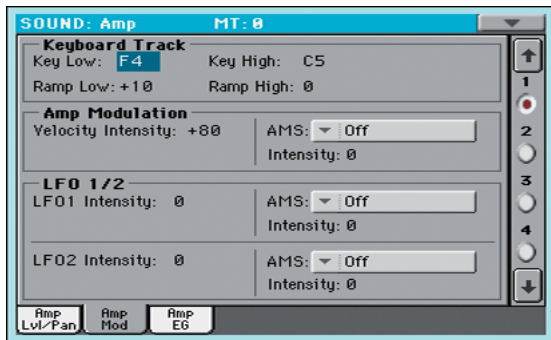
例えば “AMS” が Joystick +Y のとき、このパラメーターを+の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。

このパラメーターを-の値にして、ジョイスティックを向こう側に倒すと音量は下がります。

- 99... + 99 インテンシティの値

Amp: Amp Mod

各オシレーターのアンプに変化を与えて音量を変化させます。



Keyboard Tracking

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

Key Low/High

キーボード・トラックがかけられるノート・ナンバーを設定します。“Key Low” から “Key High” までの間では、音量の変化はありません。

設定したノート・ナンバーより下の音域、および上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

C-1...G9 範囲の下限 / 上限

Ramp Low/High

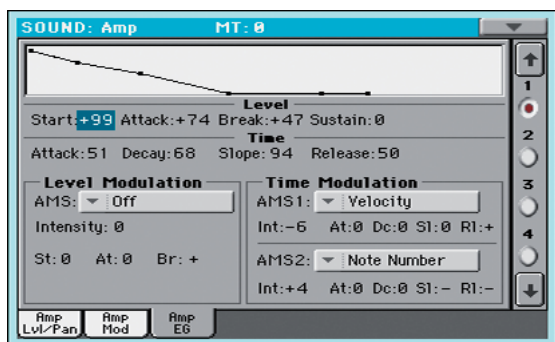
キーボード・トラックの傾きを設定します。

“Ramp Low” を+の値にすると “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。“Ramp High” を+の値にすると “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。

- 99... + 99 傾きの値

Amp: Amp EG

選択オシレーターの音量を時間的に変化させるパラメーターを設定します。

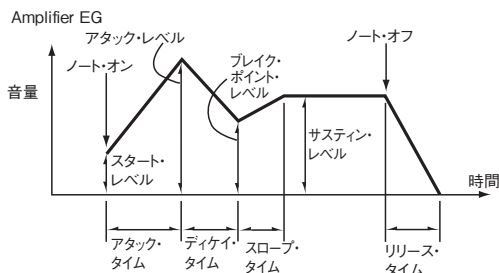


ダイヤグラム

このページの上部にはアンプのエンベロープを表示します。

Level

エンベロープの各部分のレベルを設定します。



Start

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

0...99 レベル値

Attack

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。

0...99 レベル値

Break

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。

0...99 レベル値

Sustain

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。

0...99 レベル値

Time

音量が変化する時間を設定します。

Attack

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。

0...99 タイム値

Decay

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。

0...99 タイム値

Slope

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。

0...99 タイム値

Release

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。

0...99 タイム値

Level Modulation

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



AMS

アンプEGの“Level”をコントロールするソースを選びます(213ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。

Intensity

“AMS”の効果の深さと方向を設定します。例えば“AMS”がVelocityのとき、“St” (Start Level Swing)、“At” (Attack Level Swing)、“Br” (Break Point Level Swing)の各パラメーターを+にして“Intensity”を+の値にすると、強く弾くほどアンプEGの音量レベルは上がります。一方、“Intensity”を-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、208ページ“Amp: Amp EG”で設定したレベルで動作します。

- 99... + 99 インテンシティの値

St (Start Level Swing)

“AMS”による“Start”レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

At (Attack Level Swing)

“AMS”による“Attack”レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

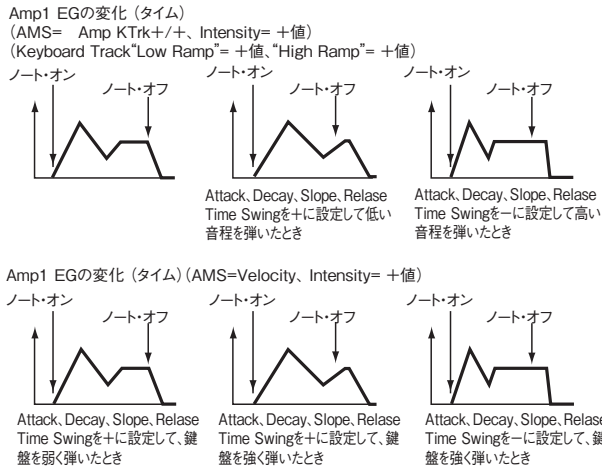
Br (Break Point Level Swing)

“AMS”による“Break”ポイント・レベルの変化の方向を設定します。

“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターを+の値にするとEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0にすると変化はかかりません。

Time Modulation

208ページ“Time”で設定したアンプEGタイムをオルタネイト・モジュレーション・ソースで変化させます。



AMS1

アンプEGの“Time”パラメーターをコントロールするソースを選びます(213ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。オフにすると変化はかかりません。

Intensity

“AMS1”の効果の深さと方向を設定します。例えば、“AMS1(T)”がAmp KTrk +/+のとき、(アンプ) キーボード・トラックの設定(207ページの [Keyboard Tracking]) によってEGの“Time”をコントロールします。“Intensity”を+の値にすると“Ramp”が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“Ramp”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“At” (Attack Time Swing)、“Dc” (Decay Time Swing)、“Sl” (Slope Time Swing)、“Rl” (Release Time) でそれぞれ設定します。

“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、“Level”パラメーター(208ページ参照)で設定した時間で動作します。

At (Attack Time Swing)

“AMS1”による“Attack”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+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。

Dc (Decay Time Swing)

“AMS1”による“Decay”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+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。

Sl (Slope Time Swing)

“AMS1”による“Slope”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+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。

Rl (Release Time)

“AMS1”による“Release”の変化の方向を設定します。“Intensity”が+の値のとき、このパラメーターが+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。

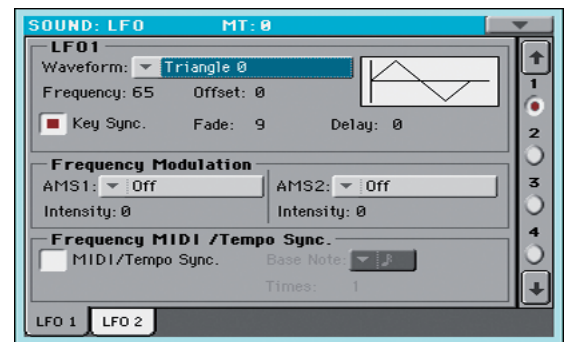
なる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると効果はかかりません。

AMS2

アンプEGのもう1つのオルタネイト・モジュレーション・ソースを選びます。前述の“AMS1”パラメーターを参照してください。

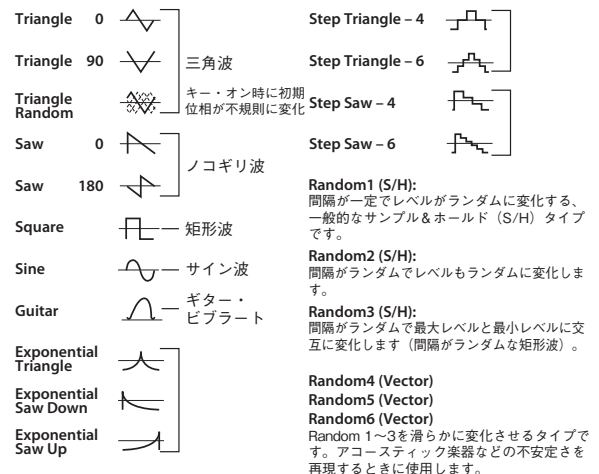
LFO: LFO1

このページと次のページでは各オシレーターのパッチ、フィルター、アンプを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます。ピッチ、フィルター、アンプでのLFO1、LFO2のインテンシティの値を-にすることで逆相のLFO効果を得られます。



Waveform

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。



Frequency

LFO周波数を設定します。99で最も速くなります。

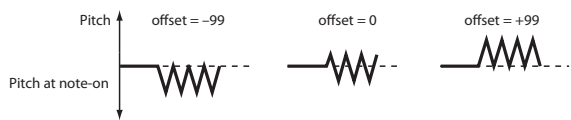
00...99 周波数値

Offset

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、ギターのビブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でビブラートがかかります。

なお、“Waveform”のGuitarは、“Offset”を0にしても+の領域で振動します。

下図はオフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化を表したものです。



- 99... + 99 オフセット値

Key Sync

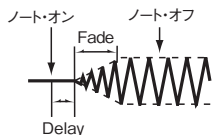
弾いた鍵盤とLFOの動作を同期させるかを設定します。

- オン 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。
- オフ 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、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートした LFO にだけかかります。)

Fade

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.” がオフのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

下図は“Fade”の設定によるLFOのかかり方(“Key Sync.” がオンのとき)を表したものです。



00...99 フェード値

Delay

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。

0...99 ディレイ値

Frequency Modulation

選択オシレーターのLFO1の速さの変化量を、2つのオルタネイト・モジュレーションで調整します。

AMS1

選択オシレーター用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするソースを選びます(213ページ“AMS (Alternate Modulation Source) リスト”参照)。LFO1はLFO2で変調をかけることができます。

Intensity (AMS1 Intensity)

“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LFO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。

例えば“AMS1”がNote Numberのとき、このパラメーターを+の値にすると高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターのLFOが速くなります。-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーターのLFOが遅くなります。中心になるキーはC4です。

また“AMS1”がJS+Yのとき、このパラメーター値が大きいほど、ジョイスティックを向こう側(奥側)へ最大に傾けたとき、オシレーターの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向こう側へ最大に傾けたとき、LFOの速さが約64倍になります。

- 99... + 99 インテンシティの値

AMS2

Intensity (AMS2 Intensity)

オシレーター用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするオルタネイト・モジュレーション・ソースです。(前述の「AMS1」および「Intensity (AMS1 Intensity)」を参照してください。)

Frequency MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync

LFOの周期をシーケンサー1のテンポと同期させるかどうかを設定します。

- オン LFOの周期がシーケンサー1のテンポ(MIDI Clock)に同期します。このとき、“Frequency”(202ページ)、“Frequency Modulation”(210ページ)で設定した値は無効になります。

Base Note

“MIDI/Tempo Sync.”がオンのとき、“♩(テンポ)”に対する音長とそれに適用される倍数“Times”を設定します。これらのパラメーターによりLFO1の周期が決定します。例えば“Base Note”が♩(4分音符)、“Times”が04のとき、LFOは4拍で1周期になります。

シーケンサー1の“♩(テンポ)”設定を変更しても、LFOは常に4拍周期となります。

DRUM ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。



Times

DRUM ドラムのパラメーターをエディットしているときは、このパラメーターは無効になります。

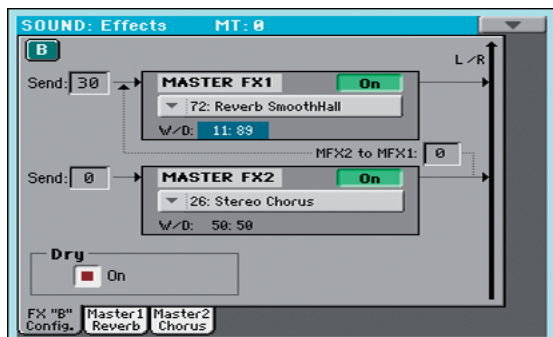
1...16 1 周期の拍数

LFO: LFO2

選択オシレーターに対して使用できる2つ目のLFOであるLFO2を設定します。パラメーター値については、209ページ“LFO: LFO1”を参照してください。ただし、“AMS1”または“AMS2”ではLFOで変調をかけることができません。

Effects: "B" FX Config

このページではサウンドにけるエフェクト (Bグループ) の設定を行います。使用できるエフェクトのタイプやエフェクト・マトリクスはStyle Playモードと同じです (111ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。



エフェクト名

エフェクトをポップアップ・メニューから選択します。選択できるエフェクトのリストは、331ページの「エフェクト (Effects)」を参照してください。

エフェクト・パラメーター

エフェクト・パラメーターはすべてStyle Playモードにあるものと同じです (111ページの「Effects: A/B FX Configuration」参照)。

Send to Master

インサート・エフェクトからマスター・エフェクトに流れる信号レベルを、このパラメーターで調整します。

0...127 マスター・エフェクトに流れる信号レベルです。

Dry

このチェックボックスにチェックを入れると、ドライ音 (エフェクトのかかっていない原音) がエフェクト音とミックスされます。

Effects: Master 1 / Reverb

マスター・エフェクト1 (通常はリバーブ) に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。エフェクトの詳細は、337ページの「エフェクト」を参照してください。

Effects: Master 2 / Chorus

エフェクト2 (通常はコーラス) に割り当てられたエフェクトのかかった信号をエディットします。エフェクトの詳細は、337ページの「エフェクト」を参照してください。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチすると、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Write Sound (サウンドの保存)

このコマンドを選択すると、Write Soundダイアログ・ボックスを表示します。ここで、エディットしたすべてのサウンドの設定を保存することができます。詳細は212ページ「Write Soundダイアログ・ボックス」をご覧ください。

Solo Oscillator (ソロ・オシレーター)

このコマンドを選択すると、選択した1つのオシレーターの発音のみになります。この時、他のオシレータは消音します。もう一度、このコマンドを選択すると選ぶと消音を解除します。

この機能が有効なときは、ページ画面の上部に「Solo OSC [n]」(nはオシレーター番号)表示が点滅します。この状態で、ソロにする他のオシレーターを選ぶことができます。

Swap LFO (LFOの入れ替え)

このコマンドを選択すると、LFO1とLFO2を入れ替えることができます。

Copy Oscillator (オシレーターのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy Oscillatorダイアログ・ボックスを表示します。ここでオシレーター間で、各種の設定をコピーすることができます。

詳細は212ページ「Copy Oscillator ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy FXダイアログ・ボックスを表示します。FXグループ (AまたはB) 間の1つのエフェクトまたは両方のエフェクト設定をコピーします。

詳細は118ページの「Copy FX / Paste FX」をご覧ください。

Copy Drum Kit (ドラム・キットのコピー)

このコマンドを選択すると、Copy Drum Kitダイアログ・ボックスを表示します。異なるドラム・キット設定をコピーすることができます。詳細は212ページ「Copy Drum Kit ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

Init. Sound (サウンド設定を初期値に戻す)

このコマンドを選択すると、すべてのパラメーターを初期値に戻します。

Compare (設定の比較)

このコマンドを選択し、チェックが入るとエディットしたパラメーターと比較するために、保存されているパラメーター値を一時的に呼び出します。この機能が有効なときは、サウンドのパラメーターをエディットすることができません。

また、このときはページ画面の上部に“Compare”表示が点滅します。

Write Soundダイアログ・ボックス

ページ・メニューからWrite Soundコマンドを選択すると、この画面を表示します。ここで、すべてのサウンド・パラメーターの設定を、サウンドごとに保存することができます。

Warning: 既存のサウンドに上書き保存すると、そのサウンドが削除され、保存するサウンドに置き換えられます。ユーザー・サウンドは、誤って削除されないように記憶デバイスに保存してください。

Note: ドラム・キットを通常のサウンド上に上書きすることはできません。また、逆に通常のサウンドをドラム・キット上に上書きすることもできません。

Note: ファクトリー・サウンド領域に上書き保存するには、Globalモード Mode Preference Media ページの“Factory Sound Protect”パラメーターのチェックをはずします。

Warning: 工場出荷時のサウンドをディットし上書き保存をすると、そのサウンドを使用したすべてのパフォーマンス、STS、スタイルやソングの音色も変化するので、このことを考慮した上で、サウンドのエディットを行ってください。

元のデータを復元するには、Mediaモードのユーティリティ・ページにある“Factory Restore”コマンド(270ページ)を使用します。



Name

保存されるサウンドの名前です。**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

Sound Bank (サウンド・バンク)

保存先のサウンド・バンクを選択します。別のバンクを選択する場合はVALUEダイヤルを回します。

Sound (サウンド位置)

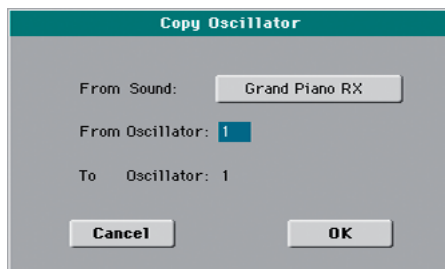
選択したバンクで保存先のサウンドを選択します。別のサウンドを選択する場合は、VALUEダイヤルを回します。

Select

このボタンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示し選択することができます。

Copy Oscillatorダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Oscillator”を選択すると、このウィンドウを表示します。このページでは、オシレーター間ですべての設定をコピーできます。



From Sound

このボタンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示して、オシレーターをコピーするサウンドを選びます。

From Oscillator

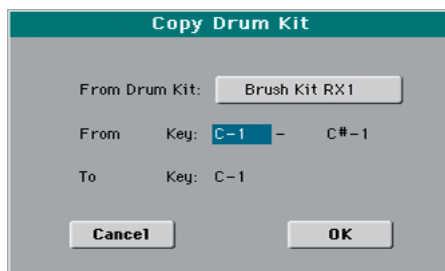
コピー元になるオシレーターを選択します。

To Oscillator

コピー先になるオシレーターを選択します。

Copy Drum Kitダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Copy Drum Kit”を選択すると、このウィンドウを表示します。このページでは、ドラム・キットの範囲内のキーから設定をコピーできます。



From Sound

このボタンをタッチして、サウンド選択ウィンドウを表示し、エフェクトをコピーするサウンドを選びます。

From FX

コピー元になるエフェクトを選択します。

To FX

コピー先になるエフェクトを選択します。

AMS (Alternate Modulation Source) リスト

Off	オルタネイト・モジュレーションを使用しない
Pitch EG	ピッチ EG
Filter EG	同一オシレーター内のフィルター EG
Amp EG	同一オシレーター内のアンブ EG
LFO1	同一オシレーター内の LFO1
LFO2	同一オシレーター内の LFO2
Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	同一オシレーター内のフィルター・キーボード・トラック
Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	同一オシレーター内のアンブ・キーボード・トラック
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンブ・キーボード・トラック
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のアンブ・キーボード・トラック
Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	同一オシレーター内のアンブ・キーボード・トラック
Note Number	ノート・ナンバー
Velocity	ベロシティ
Poly AT (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)
Channel AT (Channel After Touch)	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
Joystick X	ジョイスティック X(横) 方向
Joystick +Y	ジョイスティック + Y(奥) 方向 (CC#01)
Joystick Y	ジョイスティック - Y(手前) 方向 (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	ジョイスティック + Y(奥) 方向およびアフタータッチ
JS - Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	ジョイスティック - Y(手前) 方向およびアフタータッチ
Assign. Pedal	アサインابل・フットペダル (CC#04)
Ribbon Ctl.	リボン・コントローラー (CC#16) (MIDI またはスタンダード MIDI ファイルを介して送受信)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	ダンパー・ペダル (CC#64)
CC#65	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenuto	ソステヌート・ペダル (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	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)
Velocity Plus	キー・オン、キー・オフ時のベロシティ
Velocity Exp	指数カーブのベロシティ (高いベロシティ値のノートはより大きく)
Velocity Log	対数カーブのベロシティ (高いベロシティ値はリニアカーブのベロシティ値よりも小さく)

Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)

Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

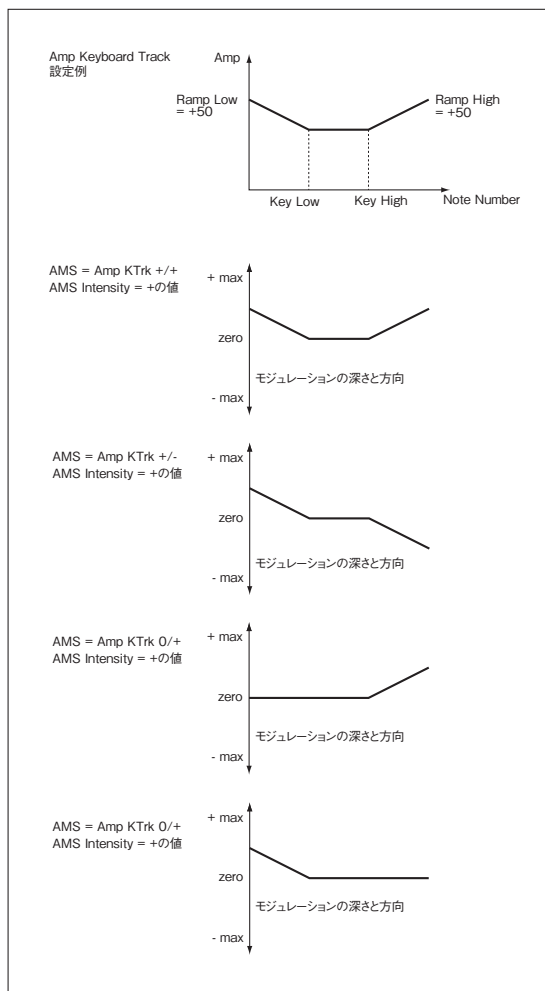
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

Amp KTrk +/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 (手前) 方向、およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

ジョイスティック+Y (奥) 方向、およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

Sampling モード

Samplingモードは、新しくサンプルやマルチサンプル、オーディオ・グループを作成できるモードです。また、様々なファイル形式のサンプルやマルチサンプル、サウンドやサウンドのバンクをロードすることもできます。

本機では、WAV、AIFF、SF2のファイル形式をはじめ、コルグTRINITYやTRITONのファイル形式のロードも可能です。

サンプルを使用するには、マルチサンプルまたはドラムキットにサンプルを割り当てる（アサインする）必要があります。マルチサンプルとは、サンプルをキーボード上の任意のエリアにアサインしたものです。また、ドラムキットは、サンプルをキーボードの個々の鍵盤ごとにアサインでき、1音につき最大6段階のダイナミック・レイヤー（ベロシティの強弱によってサンプルを切り替える機能）に対応しています。

マルチサンプルは、サウンドにアサインされて初めて演奏可能な状態になります。サウンドには、通常のサウンドと同様にマルチサンプルを加工する様々な機能があります。また、サウンドは任意のトラックにアサインすることができます。

Samplingモードのパワフルな機能として、タイム・スライス機能もあります。この機能は、ドラムループなどを個々のショットにスライス（切り分け）し、オーディオ・グループを作成することによりMIDIトラック上にリアルなドラムやパーカッション・パートを作成することができます。

Warning: ユーザー PCM サンプルが入っている「.SET」フォルダをロードすると、それまで本機にメモリーされていたユーザー PCM サンプルが消去されてしまいます。これを防ぐには、「Save All」機能のPCMオプションを使用し事前にユーザーPCMサンプルを保存します（264ページの「メモリー内容のすべてを保存する」参照）。「.SET」フォルダにユーザーPCMサンプルが入っているかどうかを確認するには、そのフォルダを開いてPCMフォルダがあるかどうかをチェックします。

Hint: 本機にすでにメモリーされているユーザーPCMサンプルを消去せずに新たなユーザーPCMサンプルをロードしたい場合は、「.SET」フォルダ単位でロードする代わりに、個々のユーザーPCMサンプル単位でロードします。

Samplingモードに入る/ Samplingモードから抜ける

- Soundモードに入っている場合、RECORDキーを押すとSamplingモードに入ります。
- Samplingモードに入っている場合、RECORDキーを押すとSamplingモードから抜け、Soundモードに戻ります。

サンプルからサウンドを新規作成する

新規サンプルやマルチサンプルを使用して新たなサウンドを作成するには、次の手順で行います。

1. 新規サンプルを作成します（217ページの「Sampling: Edit」以降参照）。
2. ページ・メニューから「Write」コマンドを選択して、作成したサンプルを保存します。この時、Write Sampleダイアログ・ボックスが表示されます（227ページの「Write Sampleダイアログ・ボックス」参照）。保存するサンプルに名前を付け、最終確認をすると保存が実行されます。
3. 保存したら、別のサンプルをロードして新たなサンプルを作成できます。
4. サウンドに必要なサンプルをすべて作成したら、MENUキーを押し、サンプルをマルチサンプルにアサインするマルチサンプル（Multisample）セクションに入ります。このセクションでは、キーボード上の任意のエリアにサンプルをアサインします。
5. サンプルをすべてマルチサンプルにアサインしたら、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択します。この時、Write Multisampleダイアログ・ボックスが表示されます（227ページの「Write Multisampleダイアログ・ボックス」参照）。保存するマルチサンプルに名前を付け、内蔵メモリーに保存します。
6. RECORDキーを押してSamplingモードから抜け、Soundモードに戻ります。
7. 作成するサウンドにイメージに近いサウンドを選択します。
8. MENUキーを押し、Basic: OSC Basicページに入ります（192ページ）。レイヤーを選択し、次に作成したマルチサンプルがあるRAMバンクを指定します。そして作成したマルチサンプルを選択します。
9. ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、作成したサウンドをユーザー・エリアの空いている番号に保存します。
10. 必要に応じて、作成したサウンドをトラックにアサインし、ページ・メニューから「Write Performance」、「Write Current Style Settings」または「Write STS」コマンドを選択し、サウンドをパフォーマンス、スタイル・セッティングまたはSTSに保存します。

サンプルからドラムキットを新規作成する

サンプルからドラムキットを新規に作成するには、次の手順で行います。

1. サンプルを作成します(217ページの「Sampling: Edit」以降をご覧ください)。
2. ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、作成したサンプルを保存します。この時、Write Sampleダイアログ・ボックスが表示されます(227ページの「Write Sampleダイアログ・ボックス」参照)。保存するサンプルに名前を付け、最終確認をすると保存が実行されます。
3. サンプルの保存が済みましたら、次のサンプル作成に使用するファイルをロードします。
4. ドラムキット作成に必要なサンプルの作成がすべて済みましたら、RECORDキーを押してSamplingモードから抜け、Soundモードに戻ります。
5. 作成するドラムキットにイメージに近いドラムキットを選択します。
6. MENUキーを押してDrumKit: Sample Setup (Drum Kits) ページに入ります(196ページ参照)。キーとレイヤーを選択し、次にサンプルが入っているRAMバンクを指定し、それから使用するサンプルを選択します。
7. ドラムキットの作成が済みましたら、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、ドラムキットをユーザー・ドラムキット・エリアの空いている番号に保存します。
8. 必要に応じて、作成したドラムキットをトラックにアサインし、ページ・メニューから「Write Performance」、「Write Current Style Settings」または「Write STS」を選択し、ドラムキットをパフォーマンス、スタイル・セッティングまたはSTSに保存します。

Hint: ドラムキットはドラムやパーカッション・トラックに適していますので、スタイル・セッティングにアサインすることをお勧めします。

オーディオ・グループからサウンドを新規作成する

オーディオ・グループを作成する

ドラム・ループなどのオーディオ・グループをロードし、それをスライスして、個々のパーカッシブ・サンプル、マルチサンプル、MIDIグループを作成します。

1. Time Sliceページに入ります。スライスが完了したら、その他の機能で個々のスライスをさらにエディットします。
2. エディットが完了したら、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、スライスしたサンプル、マルチサンプル、サウンド、MIDIグループを保存します。保存時には、ユーザー・サウンド・エリアを指定します。これでサウンド、マルチサン

プル、MIDIグループ、スライスされたサンプルが内蔵メモリー保存されます。

3. RECORDキーを押してSamplingモードを抜け、Soundモードに戻ります。

オーディオ・グループをサウンドにアサインする

次の手順で、作成したマルチサンプルやスライスしたサンプルをユーザー・サウンドとして使用することができます。

1. サウンドで使用するマルチサンプルにアクセスするために、Soundモードに入ります。
2. 任意のサウンドを選択し、MENUキーを押してBasic: OSC Basicページに入ります(192ページ参照)。レイヤーを選択し、次に使用するマルチサンプルが入っているRAMバンクを指定し、それから使用するマルチサンプルを選択します。
3. ページ・メニューから「Write」コマンドを選択し、サウンドをユーザー・エリアの空き番号に保存します。

オーディオ・グループをスタイルやパッドにアサインする

オーディオ・グループから作成したサウンドは、次の手順でスタイルやパッドで使用することができます。

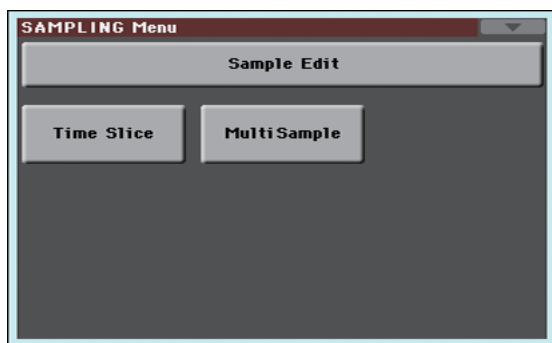
1. オーディオ・グループから作成したサウンドを、スタイルのトラック(多くの場合、ドラムまたはパーカッション・トラックが適しています)またはパッド・トラックにアサインし、次にページ・メニューから「Save Current Style Perf.」または「Write Pad」コマンドを選択します。
2. Style/Pad RecordモードのImport: Import Groove機能を使用して(145ページ参照)、サウンドをアサインしたスタイルのトラックにタイム・スライス機能で生成されたMIDIグループをインポートします。MIDIグループでサウンドを演奏することにより、元のオーディオ・グループをキーボード上で演奏することができます。

Warning: タイム・スライス機能で生成された MIDI グループは、本機の電源をオフにすると消去されます。本機の電源をオフにする前に MIDI グループをスタイルのトラックにインポートしてください。

エディット・メニュー

Samplingモードのどのページからでも、MENUキーを押すことでエディット・メニューに入ることができます。このメニューから、Samplingモードの各種エディット機能にアクセスすることができます。

エディット・メニューに入りましたら、エディット・セクションを選択するか、またはEXITキーを押してメニューから抜けてSample Editページに戻ります。このページに戻るには、Sample Editメニューを選択することでも戻れます。



このメニューの各アイテムは、それぞれのエディット・セクションに対応しています。各エディット・セクション・グループには様々なエディット・ページがあり、それらは画面下部に表示されるタブをタッチすることで移動できます。

Sampling: Edit

このページでは、サンプルのカットやトリム、ノーマライズやループ・ポイントのエディットを行います。この時、サンプルは鍵盤の全域で演奏できます。



SM (Sample)

選択したサンプル名を表示します。

波形ディスプレイ

選択したサンプルの波形を表示します。波形は、スタート (Start) とエンド (End) ポイント間をハイライト表示します (背景色は暗くなります)。

パラメーター

Start (Sample Start)

サンプルのスタート・ポイントです。このポイントをエディットしてサンプルの長さを短くすることもできます (エンド・ポイントもエディットできます)。サンプル・スタートをエディットすると、サンプルの音の先頭部分 (アタック部分) をカットすることもあります。

Note: スタート・ポイントを後ろに移動させ、ループ・スタート・ポイントに達すると、ループ・スタート・ポイントが後ろに移動します。

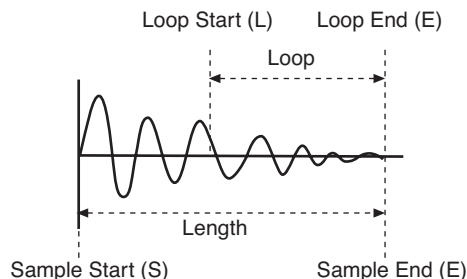
Warning: エディットしたサンプルを「Write Sample」コマンドで保存すると、スタートとエンド間以外のデータは消去されます。

Loop Start

Note: このパラメーターは、ループをオンにしていないと無効になります。ループをオンにするには、Sampling: Loop Edit ページの「Loop On」パラメーターでオンにします (218 ページ参照)。

ループ・スタート・ポイントを調整します。ループ・スタート・ポイントを調整すると、クリック音が生じることがあります。これは、ループのスタートとエンド・ポイントとの間でピッチやレベルが合っていない場合に生じます。このような場合は、ループ・スタートやループ/サンプル・エンド・ポイントを調整してクリック音がでないようにします。

オーディオ・グループをエディットする際には、ループ・スタート・ポイントをサンプル・スタート・ポイントと同じ位置にします。ギターやピアノなどの一般的なサウンドの場合、ループ・スタート・ポイントとサンプル・スタート・ポイントは異なる位置に設定されています。



End (Sample/Loop End)

サンプルのループ・エンド、サンプル・エンド・ポイントを調整します。通常、このポイントを調整するとサンプルの長さは短くなります。

Warning: エディットしたサンプルを「Write Sample」コマンドで保存すると、スタートとエンド間以外のデータは消去されます。

Use Zero

このパラメーターをオンにすると、スタートやループ・スタート、エンド・ポイントを調整した際に、ゼロクロス・ポイント (波形がゼロポイントと交差した地点) を選択します。これにより、クリック音が生じないポイントを見つけやすくなり、より自然なループを作成することができます。







OrigNote (Original Note)

サンプルの元々のピッチです。このパラメーターを変更しても音そのものに変化はありませんが、サンプルをマルチサンプルにアサインするときに、サンプルの元々のピッチが分かりやすくなっていると作業がスムーズに行なえます。

例えば、C4のピッチのサンプルの場合、このパラメーター「C4」に設定します。サンプルをマルチサンプルにアサインする際、このパラメーターの設定値をベースとし、トランスポーズされることがあります（その必要がある場合のみ）が、これは元々のピッチから大きくかけ離れてしまうのを防ぐためです。

Zoom

以下のボタンを使用して波形表示のサイズを変更できます。ボタンの設定値が最大値または最小値に達している場合、ボタンは薄く表示されます。

- | | |
|--|-------------------------------|
|  | 垂直方向の波形表示サイズを大きくします（ズーム・イン）。 |
|  | 垂直方向の波形表示サイズを小さくします（ズーム・アウト）。 |
|  | 水平方向の波形表示サイズを大きくします（ズーム・イン）。 |
|  | 水平方向の波形表示サイズを小さくします（ズーム・アウト）。 |
|  | フル・ズーム・イン |
|  | フル・ズーム・アウト |

サンプルの長さを調整して、スムーズにループするポイントを見つける

サンプルの長さやループ・ポイントを調整するには、“Loop On”パラメーターにチェックを入れ、“Start”、“Loop Start”、“End”の各パラメーターを調整してスムーズにループするポイントを見つけます。

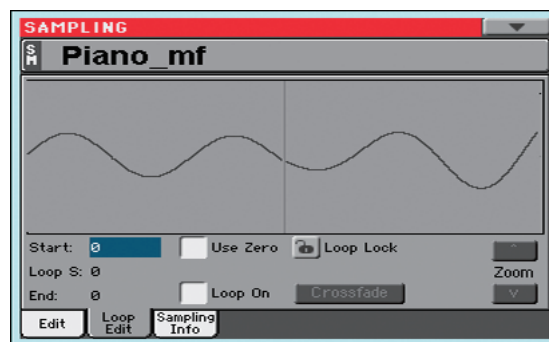
例えば、必要となる長さよりも長いオーディオ・グループがあるとします。“End”パラメーターでサンプルの後端の不要な部分をカットし、ループの開始ポイントを“Start”または“Loop Start”の各パラメーターで調整します。

多くの場合、“Use Zero”パラメーターにチェックを入れることで、ループ・スタートとエンド・ポイントとの間にレベル差があることで発生するクリック・ノイズが入らないスムーズなループにすることができます。

Sampling: Loop Edit

ループとは、サンプリングされた音のある区間を繰り返し再生することを指します。また、音のサスティン部分をループ区間にすることで、比較的短いサンプルでも長く伸びた音を作り出すことができるテクニックの1つです。サンプリングされた音色の多くは、アタックの段階を過ぎると同じ波形を繰り返し再生するループによるサスティン部分に入ります。この「ループ区間の始点」を“Loop Start”パラメーターで、「ループ区間の終点」を“End”パラメーターでそれぞれ設定できます。

このページでは、ループのスタート・ポイント、エンド・ポイントの両方が波形のゼロ・ポイントに設定することで、スムーズでつなごりの良いループを作成することができます。



SM (Sample)

選択したサンプル名が表示されます。

Loop ダイアグラム

このダイアグラムでは、エンド・ポイントを左側半分、ループ・スタート・ポイントを右側半分に表示します。それぞれのポイント位置の調整は、“End”、“Loop Start”の各パラメーターで行います。

パラメーター

Start

217ページの「Start (Sample Start)」をご覧ください。

Loop Start

217ページの「Loop Start」をご覧ください。

End

217ページの「End (Sample/Loop End)」をご覧ください。

Use Zero

217ページの「Use Zero」をご覧ください。

Loop Lock

ループ区間の長さを固定することができます。

オフ “Loop Start”、“End”の各パラメーターを別々に調整できます。

オン “Loop Start”または“End”の各パラメーターを調整すると、他方もまた調整され、ループ区間の長さそのものは変わりません。これは、特定のテンポに合わせたリズム・ループを作成する際に便利です。

Loop On

ループのオン/オフを切り替えます。

オン ループがオンになり、キーボードを押し続けているとループ区間（ループ・スタート？ エンド間）を繰り返し再生します。“Loop Start”パラメーターの設定が“Start”パラメーターと同じ場合は、サンプルの先頭から繰り返し再生します。ループがオンの場合、波形表示にループ・ポイントを示すイエローの縦の線が表示されます。

オフ ループがオフになります。キーボードを押し続けていてもサンプルはサンプル・スタートからエンドまで1度だけ再生され、繰り返し再生しません。

クロスフェード

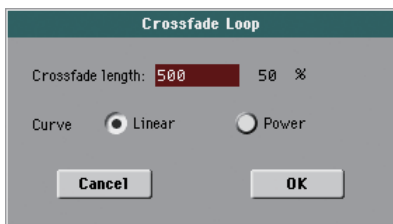
ストリングスや木管アンサンプルなど、波形が複雑な形になるサンプルのループを、そのリッチな質感のまま作成する場合に必要とな

るのが、クロスフェード・ループです。このタイプのループを使用することで、ループの始点/終点のピッチやレベルの差を最小限に抑えることができ、より自然な感じのループを作成できます。また、クロスフェード・ループを使用すると、ループのエンド部分からスタート部分にかけて、音が徐々に変化します。

具体的には、クロスフェードの長さ（“Crossfade Length”パラメーターで調整できます）に相当するループ・スタート・ポイントの直前の波形が、ループ・エンド部分の再生中にミックスされます。この時、元のサンプル波形の音量がクロスフェードの長さに応じて徐々に下がり、ミックスされる波形の音量は同じ長さで徐々に上がります。

クロスフェード・ループは、“Loop On”パラメーターをオンにし、“Start”と“Loop Start”の各パラメーターの設定値が異なる場合、Crossfadeボタンが画面に表示され、使用できる状態になります。

Crossfadeボタンをタッチすると、Crossfade Loopダイアログが表示されます：



Crossfade Length

“Crossfade Length”で、クロスフェードする長さを設定できます。設定はサンプル数単位またはパーセンテージ (%) で行えます。パーセンテージで設定した場合、その設定に応じたサンプル数が自動的に算出されます。

ここでのパーセンテージは、ループ・スタート・ポイントからエンドまでの長さに対するクロスフェードの長さの割合を指します。例えば50%に設定した場合、クロスフェードの実際の長さはループ・スタート・ポイントからエンドまでの長さの半分の長さになります。なお“Crossfade Length”は、サンプル・スタート?ループ・スタート・ポイント間の長さ、またはループ・スタート?エンド間の長さのどちらか短いほうよりも長い設定にすることはできません。

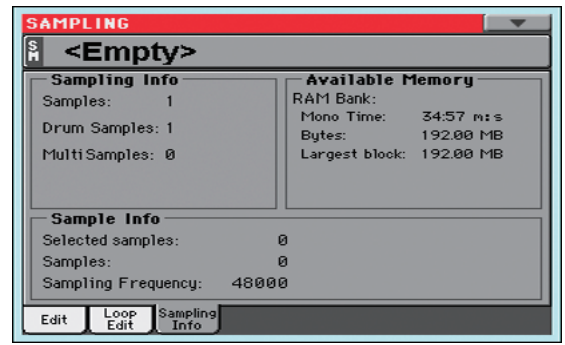
Curve

クロスフェードのボリューム変化カーブを“Curve”で設定します。

- 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するカーブです。Linearに設定し、クロスフェードの中間部でサンプルの全体的な音量が下がっているように聞こえることがある場合、Powerを使用します。

Sampling: Sampling Info

このページでは、エディット中のサンプルの細かな情報を確認することができます。また、RAMメモリーの残量もチェックできます。



SM (Sample)

選択したサンプル名を表示します。

Sampling Info

Samples

メモリー上にあるサンプルの数を表示します。

Drum Samples

メモリー上にあるドラムサンプルの数を表示します。

Multisamples

メモリー上にあるマルチサンプルの数を表示します。

Available Memory

RAM Bank

本機のサンプル用RAMの容量は192MBです。192MBの範囲内でサンプルのロードやサンプリングを行えます。

Mono Time

サンプル・メモリーの残量を秒数単位で表示します。この表示はモノラル換算したものですので、ステレオ・サンプルの場合はその半分になります。

Bytes

サンプル・メモリーの残量をバイト単位で表示します。この表示はモノラル換算したものですので、ステレオ・サンプルの場合はその半分になります。

Sample Info

Selected Samples

選択したサンプルの容量をサンプル数単位で表示します。

Samples

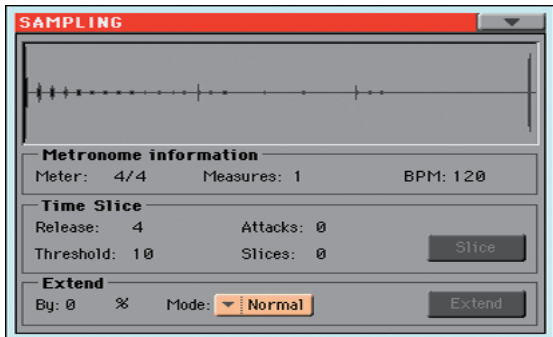
メモリー上にあるサンプルの全容量をサンプル数単位で表示します。

Sampling Frequency

選択したサンプルのサンプリング周波数をヘルツ (Hz) 単位で表示します。

Time Slice

タイム・スライス機能はドラムループなどのオーディオ・グループを個々のショットにスライスし、スタイルやソングのドラムやパーカッション・トラックで使用しやすい形に変換できる機能です。



タイム・スライス機能の動作について

アタック検出と自動分割プロセッシング: サンプルがドラム・パターンなどのループの場合、バスドラムとスネアなどのアタックを検出し、そのアタックごとにサンプルを自動的に分割して個々のショットにします。

分割された個々のショットはマルチサンプルの各キー（鍵盤）に自動的にアサインされ、そのマルチサンプルはサウンドに自動的にアサインされます。

自動的に作成されたマルチサンプルの中では、個々のショットがキーボードの各キーに1つずつC#3からアサインされます。このマルチサンプルをC#3から順に半音階で演奏すると、元のループを再現できます。

タイム・スライス機能を実行すると、MIDIグループも自動的に生成されます。これは元のループをアタック検出した時の、個々のアタックのタイミングをMIDIデータにしたものです。

MIDIグループをスタイルのドラムまたはパーカッション・トラックにインポートすれば（145ページの「Import: Import Groove」参照）、個々のショットのピッチが変化することなくテンポを変更できます。

ピッチを変えることなくテンポを変更できる以外に、次のことも行えます

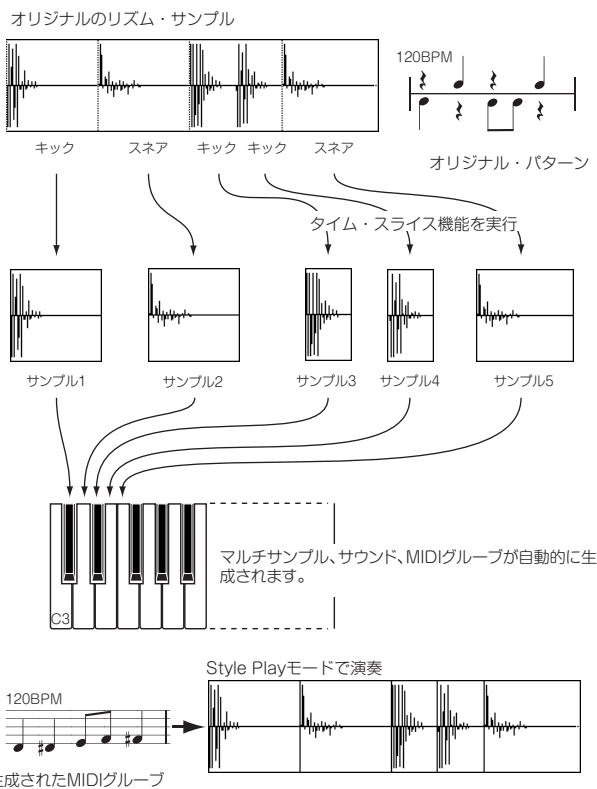
- 個々のショットをプレイする順番の変更
- タイミングの変更
- MIDIグループをエディットして元のループとは異なるパターンの作成

保存について: タイム・スライス機能を実行した後、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択してスライスされたサンプルから生成されたサウンドと、同時に生成されたMIDIグループを保存することができます。

- サウンドは、内蔵メモリーของผู้ザー・エリアに保存されます。保存が完了すれば、他のサウンドと同様にスタイルのドラムまたはパーカッション・トラックにアサインすることができます。
- マルチサンプルは、保存可能なエリアに自動的に保存されます。
- サンプルは、内蔵メモリーに保存されます。
- MIDIグループは内蔵メモリーに一時的に保存されますが、Style Recordモードのインポート機能を使用する時のみ使用できます（145ページの「Import: Import Groove」参照）。

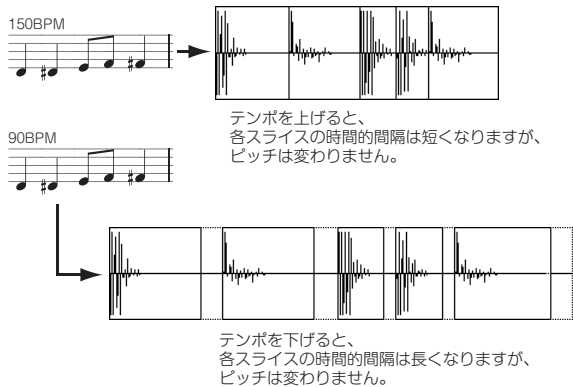
Warning: MIDI グループは本機の電源をオフにすると消去されます。

例 1：サンプルと MIDI グループ・データの生成



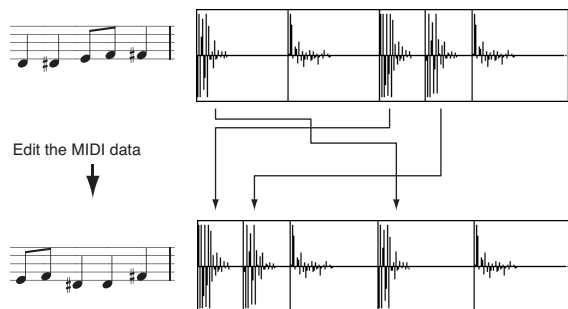
Note: スライスされたサンプルやMIDIデータは「Write」コマンドを実行してはじめて保存されます。

例 2：テンポを変更する



Note: テンポを変更するには、最初にStyleまたはPad Recordモードのインポート機能を使用して、タイム・スライス機能を実行した時に生成されたサウンドをパーカッション・トラックにアサインし、MIDIグループをパーカッション・トラックにインポートします。スライスする前のサンプルのテンポよりも遅いテンポでプレイする場合は、個々のスライスの間に無音部分ができることがあります。このような場合、Extend機能で各スライスの終端部分を自動的にスムーズにすることができます。

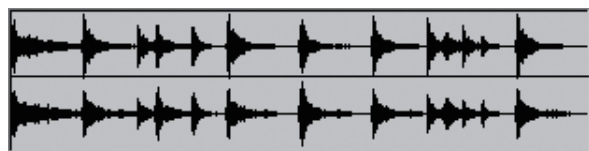
例 3 : MIDI グループをエディットしてパターンを組み替える



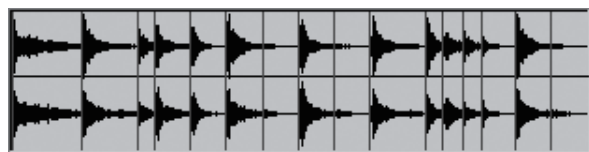
Note: MIDIグループをエディットするには、最初にStyleまたはPad Recordモードのインポート機能を使用してMIDIグループをインポートし、イベント・エディット機能でMIDIグループをエディットします。

サンプル・ダイアグラム

このダイアグラムでは、サンプルの波形とともにスライスしたポイントも表示します。下図はスライスする前の波形表示です：



こちらはスライス実行後の波形表示です：



テンポ関連の情報 (Metronome Information)

Meter

このパラメーターで元のサンプルの拍子を設定できます。

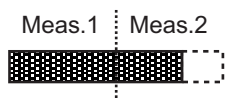
Measure

元のサンプルの小節数をこのパラメーターで設定できます。多くの場合、1?2小節のオーディオ・グループをロードします。

BPM

このパラメーターで元のサンプルのテンポ (BPM単位) を設定します。本機では、サンプルのスタート、エンド・ポイントや、“Meter”、“Measure” の各パラメーターの設定値からテンポを自動的に算出します。

テンポの設定は、自動的に算出されたテンポよりも低く (遅く) する場合のみ行えます。これは、元のサンプルが “Meter”、“Measure” の各パラメーターの設定よりも実際には短かった場合にテンポを再調整できるというメリットがあります。



上の図では、サンプルは2小節目の前半までしかありません。このような場合、元のサンプルの実際のテンポは100だったとしても、自動

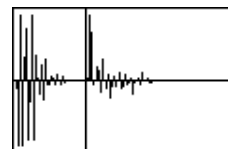
算出では130と出てしまいます。そこでテンポを100に再調整し、元のサンプルにはない2小節目の後半部分をそのサンプルの一部を流用して補い、スムーズにつながるループを作成することができます。

タイム・スライス機能

詳しくは、222ページの「タイム・スライスの手順」をご覧ください。

Release

このパラメーターで、アタック検出の頻度を調整し、スライスする数を調整できます。例えば、以下の図では、このパラメーターの値が大きすぎる (リリース・タイムが長すぎる) ために、2つめのアタックを検出していません：



Note: このパラメーターの設定を変更した場合は、もう一度「Slice」コマンドを実行してください。

Threshold

アタックを検出する感度をこのパラメーターで調整できます。設定値が低すぎると、弱いショットのアタックを検出しなくなります。

Note: このパラメーターを変更しても「Slice」コマンドを再実行する必要はありません。変更した結果がすぐにスライスに反映されます。

Attacks

このパラメーター (設定の変更はできません) は、検出されたアタックの数を表示します。1つのスライスの中に複数のアタックを検出する場合もあります。そのような場合には、“Release”、“Threshold” の各パラメーターの設定を変更してアタックの数を調整することができます。

Slices

このパラメーター (設定の変更はできません) は、スライス数を表示します。“Release”、“Threshold” の各パラメーターの設定を変更して、スライス数を調整することができます。

Note: スライス数の上限は100スライスです。

Slice

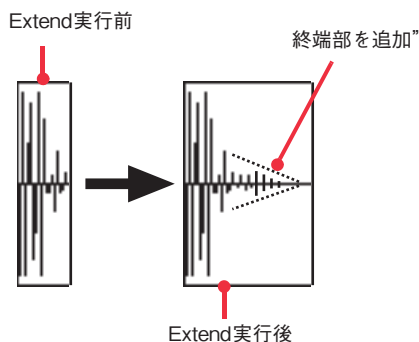
Time Sliceページに入り、タイム・スライスを行う時や、“Release”パラメーターの設定を変更した後に、このコマンドを実行します。このコマンドは、サンプリングを行った時やサンプル・ファイルをロードした時以外は、選択できないようになっています。

タイム・スライスが実行される範囲は、サンプルのスタートからエンド・ポイントまでの間です。この2つのポイントは、Sample Edit / Sample Recordセクションの “Start”、“End” の各パラメーターで設定できます。

Extend 機能

詳しくは、223ページの「Extendの手順」をご覧ください。

スライスしたオーディオ・グループを元のテンポよりも遅く再生した場合、スライスしたサンプル同士の間ギャップ（無音部分）が生じます。Extend機能は、各スライスに終端部分を付け足して、各スライスが自然に減衰しているような状態にし、よりスムーズなオーディオ・グループにすることができます。



Note: Extend 機能はタイム・スライス実行後にのみ使用できます。

Note: Extend 機能を使用すると、サンプルの容量が大きくなります。

By

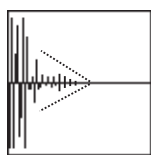
このパラメーターで、各スライスに付け足す終端部分の長さをパーセンテージで設定できます。高い値に設定するほど、サンプルの容量が大きくなります。多くの場合、20?30%で程良い効果が得られます。

Warning: “By” パラメーターの設定値が高すぎると、逆に不自然な音になる場合があります。

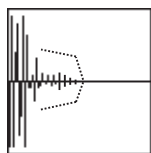
Mode

このパラメーターで付け足した終端部分を直線的に減衰させるか、緩やかな減衰を一定時間保ってから急激に減衰させるかを選択できます。

Normal 終端部分が直線的に減衰します。比較的短いパーカッシブな音に適しています。



Long 終端部分は一定時間緩やかに減衰していき、その後急激に減衰します。シンバルなど、長めの音に適しています。



Extend

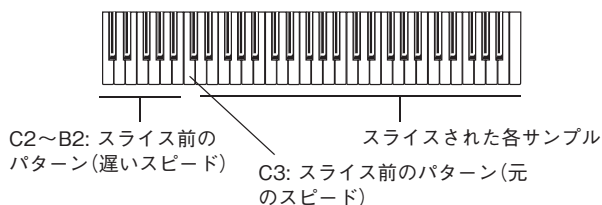
このボタンをタッチするとExtend機能が実行されます。実行後、このボタンは選択できないようになります。このページのパラメーターの設定を変更すると、再び実行できるようになります。

タイム・スライスの手順

タイム・スライス機能を使用するには、事前にサンプリングを行うか、またはサンプルをロードする必要があります。次に、必要に応じてSampling: Editページでサンプルのエディットを行い、それからスライスを行います。

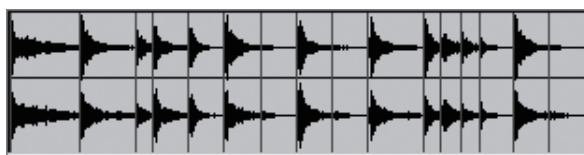
1. サンプリング実行後、またはサンプルをロード後にTime Slice ページに入ります。
2. 本機は、サンプルの“Meter”、“Measure”の各パラメーターの設定値からテンポを自動的に算出します。事前にテンポが分かっている場合は、“Meter”、“Measure”、“BPM”の各パラメーターの設定を行います。テンポの設定がサンプルの実際のテンポに合っていると、より正確なスライスが行えます。
3. 「Slice」コマンドを選択します。

スライスを実行すると、スライスされた各サンプルが1つずつ別々の鍵盤にアサインされます：



キー	アサインされたサンプル / パターン	再生スピード%
C2	スライス前のパターン (元の半分のスPEED)	50%
C#2	スライス前のパターン (遅いスピード)	53%
D2		56%
D#2		60%
E2		63%
F2		67%
F#2		71%
G2		75%
G#2		80%
A2		84%
A#2		89%
B2	94%	
C3	スライス前のパターン (元のスピード)	100%
C#3以上	スライスされたサンプル	-

この時、元のサンプルと同じパターンの MIDI グループが生成されます。また、スライスしたポイントが縦線で画面に表示されます：



4. 各スライスが正確にスライスされているか、キーボードを弾いてチェックします。

・元のサンプルを異なるスピードで確認するには、キーボードのC2 (1/2のスピード) からC3 (元のスピード) までの範囲を弾くと確認できます。

- 各スライスを確認するには、キーボードの C#3 から上を弾くと確認できます。この時、C#3 から上へ順に半音階でキーボードを弾くと、元のサンプルと同じパターンで演奏できます。

Hint: キーボードのキーが足りないほどスライスが多い場合は、OCTAVE キーを使用してキーボードをトランスポーズさせるとすべてのスライスを確認できます。

- スライスがあまり正確に実行されなかった場合は、“Release”パラメーターを調整し、再びスライスを実行します。それでもうまくスライスしなかった場合は、“Threshold”パラメーターも調整します。“Release”パラメーターを調整した場合は、必ずもう一度スライスを実行してください。
- テンポの端数調整の関係でスライスがあまり正確に実行されなかった場合は、Sampling: Edit ページにある“Start”、“End”の各パラメーターを再調整すると、より正確にスライスさせることができます。これらのパラメーターを再調整した場合は、必ずもう一度スライスを実行してください。

Time Slice 機能にはいわゆる「攻略法」がありませんので、各パラメーターの設定を様々に実験しながらベストなスライスを作成してください。

保存は、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択します。この時、Write Slice ダイアログ・ボックスが表示されます（227 ページの「Write Slice ダイアログ・ボックス」参照）。また、新しく作成されたサウンドに名前を付けることも可能です。保存は、ユーザー・サウンド・エリアに行きます。

MIDI グループは、サウンドに付けた名前と同名で内蔵メモリーに保存されますが、この保存は一時的なもので、本機の電源をオフにすると消去されますので、本機の電源をオフにする前に、Style または Pad Record モードのインポート機能を使って内蔵スタイル・パターンに変換してください。

- Extend 機能を使用すると、各スライスの終端部分をより自然な減衰にすることができます（後述の「Extend の手順」参照）。

- 保存が済みましたら、RECORD キーを押して Sampling モードから抜けることができます。
- Sampling モードから抜けましたら、スライス実行時に生成された MIDI グループを、Style または Pad Record モードにあるインポート機能を使ってロードします（145 ページの「Import: Import Groove」参照）。

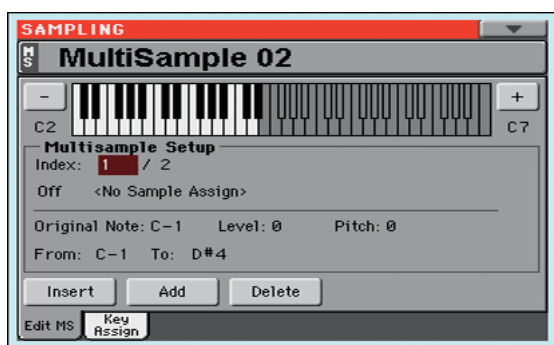
Extend の手順

- スライスを使用するテンポに応じて、“By”パラメーターの設定をします。元のオーディオ・グループよりも大きくテンポを落とした状態でスライスを使用する場合、このパラメーターの値を大きくします。それ以外の場合は、このパラメーターを低めに設定します。
- “Mode”パラメーターの設定をします。シンバルなど、長めの音には「Long」が適しています。
- 「Extend」コマンドを選択して実行します。
- 「Extend」コマンドを実行しましたら、キーボードの C2（1/2 倍速）から C3（元のスピード）までの範囲で、元のオーディオ・グループを異なるスピードでチェックすることができます。詳しくは 222 ページの表をご覧ください。
- Extend の結果が思われない場合は、“By”、“Mode”の各パラメーターを再調整します。再調整をすると、それ以前の設定は消去されます。
- Extend が完了しましたら、スライスと Extend 処理されたサンプル、MIDI グループを内蔵メモリーに保存します。
保存は、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択します。この時、Write Slice ダイアログ・ボックスが表示されます（227 ページの「Write Slice ダイアログ・ボックス」）。新しく作成されたサウンドに名前を付け、ユーザー・サウンド・エリアに保存します。
MIDI グループは、サウンドに付けた名前と同名で内蔵メモリーに保存されますが、この保存は一時的なもので、本機の電源をオフにすると消去されますので、本機の電源をオフにする前に、Style または Pad Record モードのインポート機能を使って内蔵スタイル・パターンに変換してください。
- 保存が済みましたら、RECORD キーを押して Sampling モードから抜けることができます。
- Sampling モードから抜けましたら、スライス実行時に生成された MIDI グループを、Style または Pad Record モードにあるインポート機能を使ってロードします（145 ページの「Import: Import Groove」参照）。

Multisample: Edit MS

マルチサンプルは、複数のサンプルをキーボード上に配置し、ひとまとまりの状態にしたものを指します。各サンプルは、それぞれ音域を区切られたキーボード・ゾーン（またはインデックス）にアサインされます。

マルチサンプルは、サウンドにアサインされて初めて演奏可能な音色として使用できます（192ページの「Basic: OSC Basic」参照）。また、サウンドの各種パラメーター（エンベロープやLFO、フィルターなど）を使用して最終的な音色に仕上げることができます。



MS (Multisample)

このエリアをタッチするとマルチサンプルを選択するウィンドウが表示され、選択するとそのマルチサンプルがメモリー上に呼び出されます。

キーボード・ダイアグラム

選択したインデックス / キー・ゾーンがハイライト表示され、「Original Note」が赤く表示されます。キーボードの図の左右にある「?」や「+」のボタンで表示範囲をオクターブごとに切り替えられます。

Multisample Setup

Index

選択したインデックス（またはキー・ゾーン）の番号と、マルチサンプル内の全インデックス数を表示します。各インデックスには必ず1つのサンプルが対応します。

インデックスは、そのインデックスに対応している範囲のキーボードを弾くことで選択することもできます。

Sample Number/Name

選択したインデックスに対応しているサンプルの名前とその番号が表示されます。

Original Note

このパラメーターで、アサインされているサンプルのピッチとキーボードの音程を自動的に合わせることができます。サンプルのピッチとキーボードが合っている場合、そのキーを弾くとサンプルの元のピッチのまま再生できます。

サンプルの作成時に「OrigNote (Original Note)」パラメーターをサンプルのピッチと同じ音程に設定しておく（217ページ参照）と、効率的に作業を進めることができます。

このパラメーターで設定されたピッチは、キーボード・ダイアグラム上に赤く表示されます。

Level

選択したインデックスの音量レベルを調整します。このレベルは、他のインデックスとの音量バランスを相対的に調整するためのもので、マイナス方向にのみ調整できます。

Pitch

選択したサンプルのファイン・チューニングをセント単位で行えます（1セントは半音の1/100です）。

From ... To

選択したインデックス（キー・ゾーン）の音域を設定します。最小サイズはキーボードのキー1つ分です。インデックスの範囲を変更して狭くすると、空白部分ができないように、隣り合ったインデックスの範囲が自動的に拡大します。

Hint: 無音のインデックスを作成する場合は、インデックスを作成し、サンプルをアサインしないことで作成できます。

ボタン類

Insert

Insertボタンをタッチすると、その時選択されていたインデックスが半分に分割され、そのインデックスの左側に新しいインデックスを作成します。

Add

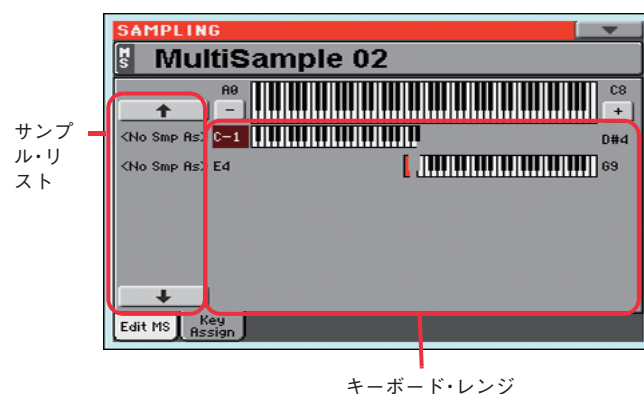
Addボタンをタッチすると、それまで最後に作成したインデックスの隣に新しいインデックスを作成します。

Delete

Deleteボタンをタッチすると、選択したインデックスを消去します。この時、消去されたインデックスの右隣にあるインデックスが、消去したインデックスの範囲まで拡大します。

Multisample: Key Assign

このページでは、マルチサンプルの各インデックス（キー・ゾーン）にアサインされたサンプルを確認したり、エディットすることができます。また、このページでは、鍵盤上のインデックスの範囲とそのサンプルが見やすくレイアウトされています。



MS (Multisample)

224ページの「MS (Multisample)」をご覧ください。

サンプル・リスト

選択したマルチサンプルにアサインされているサンプルがリスト表示されます。リストの上下にある矢印の付いたボタンをタッチすると、リストをスクロールさせることができます。

キーボード・レンジ

サンプル・リストにあるサンプル名の隣に、そのサンプルが入っているインデックスの範囲（音域）が表示されます。また、“Original Note” が赤く表示されます。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチするとページ・メニューが開き、その中からコマンドを選択することができます。ページ・メニューを閉じる時は、メニューのコマンド名以外の場所をタッチします。

Write	Init Multi Sample
Delete	Load Sample
Normalize	Import
Cut	Export
Trim/Crop	Exit from Record
Select All	

Write

「Write」コマンドを選択すると、Write Sample、Write MultisampleまたはWrite Sliceダイアログ・ボックスのいずれかが開き（どのダイアログ・ボックスが開くかは、その時選択していたアイテム（サンプル、マルチサンプル、タイム・スライス）によって変わります）、各アイテムの保存を行えます。

- Write Sample：サンプルを内蔵メモリーに保存します。詳しくは、227ページの「Write Sample ダイアログ・ボックス」をご覧ください。
- Write Multisample：マルチサンプルを内蔵メモリーに保存します。詳しくは、227ページの「Write Multisample ダイアログ・ボックス」をご覧ください。
- Write Slice：タイム・スライスを実行した後、サウンド、マルチサンプル、スライスされたサンプルを内蔵メモリーに保存する際にこのコマンドを選択します。詳しくは、227ページの「Write Slice ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

Delete

このコマンドを選択すると、Delete SampleまたはDelete Multisampleダイアログ・ボックスが開き（どのダイアログ・ボックスが開くかは、その時に選択していたアイテムによって変わります）、サンプルまたはマルチサンプルを削除できます。

- Delete Sample：1つまたはすべてのサンプルとマルチサンプルを内蔵メモリーから削除します。詳しくは、228ページの「Delete Sample ダイアログ・ボックス」をご覧ください。
- Delete Multisample：1つのマルチサンプル、またはすべてのサンプル、マルチサンプルを内蔵メモリーから削除します。詳しくは、228ページの「Delete Multisample ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

Normalize

このコマンドを選択すると、選択していたサンプルの音量レベルを自動的に大きくします。この時、ピーク部分のレベルは音がクリップする寸前の-0dBに引き上げられます（ピーク以外の部分のレベルも比例して引き上げられます）。

ノーマライズを行うことにより、サンプル同士の音量差をなるべく小さくし、レベルがよりそろった状態にすることができます。また、信号レベルを大きくすることで、ノイズ・レベルを相対的に小さくすることができ、S/N比の向上にも役立ちます。

Cut

このコマンドを選択すると、サンプル内の選択した範囲をカットします（“Start” から “End” までの間をカットします）。

Trim/Crop

このコマンドを選択すると、サンプル内の選択した範囲以外をカットします（“Start” から “End” までの範囲以外をカットします）。

Select All

サンプルをすべて選択します。

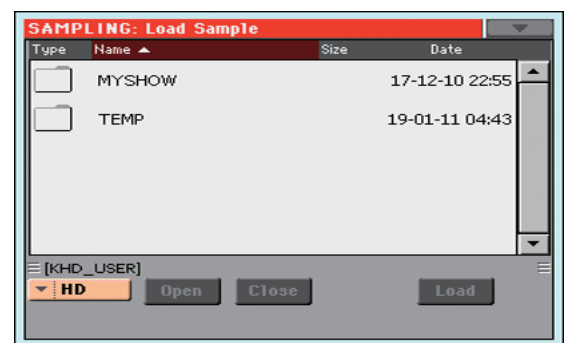
Init Multisample

このコマンドは、マルチサンプルのページでのみ選択できます。このコマンドを選択すると、マルチサンプルを新規作成します。この時、インデックスが1つだけで、サンプルがアサインされていない状態のマルチサンプルが作成されます。

Load Sample

このコマンドを使用して、KSF、AIFFまたはWAV形式のサンプル・ファイル（モノラルまたはステレオ）をロードすることができます。

Warning: サンプルをロードすることにより、その時エディット中だったサンプルは保存していない場合、エディット内容が消去されてしまいます。エディット中のサンプルがあり、別のサンプルをロードしたい場合は、ロードをする前に、エディット中のサンプルを必ず内蔵メモリーに保存してからロード作業を行ってください。



サンプルをロードすると、サンプル・エディターに入ります（まだ保存されていません）。Samplingモードから抜ける場合、まだ保存されていないサンプルがある時は、「Write」コマンドを選択してサンプルを新規サンプルとして保存します。

- 「KSF」は、コルグのサンプル・ファイル形式で、TRINITY や TRITON シリーズ・ワークステーションや、Pa シリーズで使用しているファイル形式です。ファイル名には「.KSF」の拡張子が必要となります。
- 「AIFF」は、アップル社の Mac で使用しているオーディオ・ファイル形式です。ファイル名には「.AIF」の拡張子が必要となります。

- ・「WAVE」は、マイクロソフト社の Windows で使用しているオーディオ・ファイル形式です。ファイル名には「.WAV」の拡張子が必要となります。

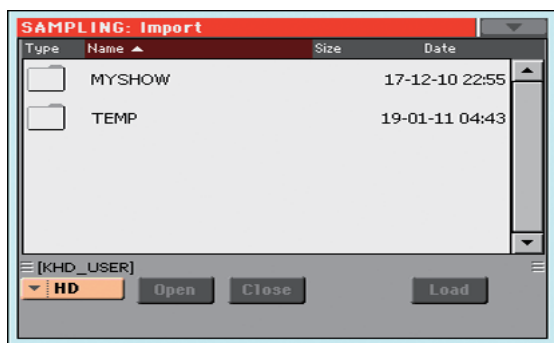
Note: ロードできるサンプルは、8または16ビットで、サンプリング周波数は11.025kHzから48kHzのファイルです。ロードされたサンプルは、オリジナルの状態（ビット、サンプリング周波数）のままとなります。

Note: 本機で使用できる最大サンプル(1メガサンプル=1,048,576サンプル：モノラルまたはステレオ)を超えるサンプルをロードした場合は、超えた分がカットされます。またこの時、警告メッセージが画面に表示されます。

Hint: この画面が開いている時はサーチ機能が使用でき、本機に接続されているストレージ・デバイスなどに入っているサンプルを検索することができます。

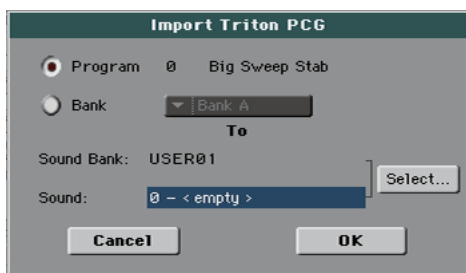
Import

このコマンドを使用してPaシリーズのファイル形式以外のサウンドやマルチサンプル（マルチサンプルにアサインされているサンプルも含まれます）をインポートすることができます。



このコマンドでインポートできるのは、次のファイル形式です：

- ・PCG：「PCG」はコルグのプログラム（音色：本機の「サウンド」に相当します）のファイル形式で、TRITON シリーズ・ワークステーションで使用されています。ファイル名には「.PCG」の拡張子が必要となります。Note：PCG ファイルに含まれるドラムキットはインポートされません。PCG ファイルをインポートする際、プログラムを1つだけインポートするか、またはバンク全体をインポートするかを選択できます：



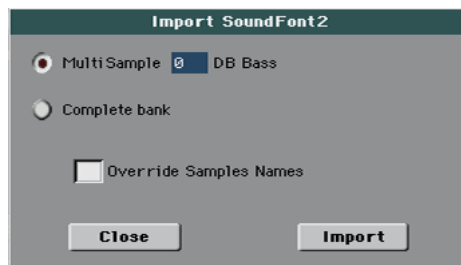
「Program」を選択すると、プログラムを1つだけインポートします。プログラム番号をタッチしてインポートしたいプログラムを選択します。次に、インポート先となるサウンドのバンクと番号を選択します。

「Bank」を選択すると、選択したバンクに入っているすべてのプログラムをインポートします。インポートしたいバンクを選択し、インポート先となるバンク名を選択します。

- ・「KMP」は、コルグのマルチサンプルのファイル形式で、TRINITY や TRITON シリーズ・ワークステーションで使用されています。ファイル名には「.KMP」の拡張子が必要となります。

- ・「SF2」は Creative Lab. 社のファイル形式で、ファイル名に「.SF2」の拡張子があります。このファイルのマルチサンプルをインポートすることができます。コルグのファイル形式との違いが大きいので、一部の SF2 ファイル（インデックスがオーバーラップしているもの等）はインポートできません。

SF2 ファイルをインポートする際、マルチサンプルを1つだけインポートするか、またはバンク全体をインポートするかを選択できます：



「Multisample」を選択すると、マルチサンプル（SF2インストールメント）を1つだけインポートします。マルチサンプル番号をタッチしてインポートしたいマルチサンプルを選択します。

「Complete Bank」を選択すると、選択したバンクに入っているすべてのマルチサンプルをインポートします。

“Override Sample Names” にチェックを入れてマルチサンプルをインポートすると、インポートするマルチサンプルにアサインされているサンプル名が、マルチサンプルと同名になり、マルチサンプル名の直後に番号が連番で入ります。例えば、インポートするマルチサンプル名が「Piano」の場合、そのマルチサンプルにアサインされているサンプルの名称が「Piano_001」、「Piano_002」というようになります。

Hint: サンプル等のファイルをインポートする際に、メモリー容量が足りないという内容のメッセージが表示された場合、メインの Sampling ページに戻り、「Delete」コマンドでサンプル・メモリーを消去してからもう一度インポートの作業を行います。バンク全体をインポートするよりも、マルチサンプル単体をインポートする場合のほうが、不要なデータをインポートしてしまうリスクを小さくできます。

インポートしたサウンドやマルチサンプルは自動的に内蔵メモリーに保存され、本機の電源をオフにしても消去されません。

Note: 本機と TRITON では、内蔵マルチサンプルの多くで同じものを使用していますが、異なるものもあります。PCG ファイルをインポートする際、本機は TRITON で使用しているのと同じのマルチサンプルを使用するように動作しますが、それが不可能な場合は、TRITON で使用しているものに近いマルチサンプルを自動的にサーチします。そのようなマルチサンプルが見つからない場合は、空白のマルチサンプルが選択された状態になります。このような場合、インポート完了後に Sound モードに入り、インポートしたプログラムに適したマルチサンプルを手動で設定してください。

Note: 本機のインポート機能では、TRITON の PCG ファイルに入っているデータをすべてインポートできるわけではありません。例えば、TRITON のインサート・エフェクトやアルペジエーター、コンピネーション、グローバル、ドラムキットのデータはインポートされません。

Note: ドラムキットのインポートはできません。

Note: マルチサンプルには多くのサンプルが入っていることがあります。これらのサンプルは、オリジナルのマルチサンプルと同じ状態でキーボード上にアサインされた状態でインポートされます。

Hint: KMP ファイルをインポートする場合、インポート完了後に Sound モードに入り、新たに作成されたサウンドにそのマルチサン

ブルをアサインする必要がありますので、インポートするマルチサンプル名をメモに取るなどして忘れないようにします。

Hint: この画面が開いている時は検索機能が使用でき、本機に接続されているストレージ・デバイスなどに入っているサンプルなどを検索することができます。

Export

その時開いているページが Sample Edit / Sample Record セクションか、または Multisample セクションかによって、そのサンプルまたはマルチサンプルをコンピュータで一般的なオーディオ・ファイル形式 (WAVE や AIFF) またはコルグのマルチサンプル・ファイル形式の KMP ファイルにエクスポート (書き出し) することができます。

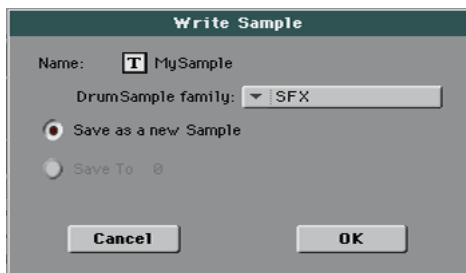
詳しくは、228 ページの「Export Sample ページ」または「Export Multisample ページ」をご覧ください。

Exit from Record

Sampling モードから抜ける時に、このコマンドを選択します。

Write Sample ダイアログ・ボックス

Sample Edit / Sample Record セクションを開いている時に、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。このダイアログ・ボックスでは、サンプルを内蔵メモリーに保存することができ、本機の電源をオフにしてもサンプルをメモリーしたままの状態にできます。



サンプルに元の名前とは異なる名前を付ける場合は、**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチして Text Edit ウィンドウを開きます。

パーカッシブなサンプルを保存する場合は、「Drum Sample family」を、保存するサンプルに適したものに設定します。

サンプルの保存方法は、次の2種類から選択できます：

- 「Save as a new Sample」を選択すると、新規サンプルとして保存します。
- 「Save to」を選択すると、元のサンプルに上書き保存します。
Warning：上書き保存をした場合、元のサンプルは消去されてしまいますのでご注意ください。

Write Multisample ダイアログ・ボックス

Multisample セクションを開いている時に、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが開きます。このダイアログ・ボックスでは、マルチサンプルを内蔵メモリーに保存することができます。マルチサンプルは、キーボード上にサンプルをどのように配置しているかを設定したもので、サウンドの重要なパーツの1つとして使用されます。



マルチサンプルに元の名前とは異なる名前を付ける場合は、**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチして Text Edit ウィンドウを開きます。

マルチサンプルの保存方法は、次の2種類から選択できます：

- 「Save as a new Multisample」を選択すると、新規マルチサンプルとして保存します。
- 「Save to」を選択すると、元のマルチサンプルに上書き保存します。
Warning：上書き保存をした場合、元のマルチサンプルは消去されてしまいますのでご注意ください。

Write Slice ダイアログ・ボックス

Time Slice ページに入っている状態で、ページ・メニューから「Write」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが開きます。このダイアログ・ボックスでは、スライスしたサンプル、そのサンプルがアサインされているマルチサンプル、そしてそのマルチサンプルがアサインされているサウンドの保存と、スライス実行により生成された MIDI グループの保存が行えます。

このダイアログ・ボックスで保存を行うと、サンプルは内蔵メモリーに、マルチサンプルは内蔵メモリーの空きエリアに、サウンドは内蔵メモリーのユーザー・バンク (指定できます) にそれぞれ保存されます。

Note: MIDI グループは一時保存エリアに自動的に保存され、本機の電源をオフにすると自動的に消去されてしまいます。このため、本機の電源をオフにする前に、Style または Pad Record モードにある Import: Import Groove 機能を使って MIDI グループをインポートしてください。

Warning: サウンドを保存する際にすでにサウンドが入っている番号を指定すると、その番号に上書き保存され、元のサウンドは消去されてしまいますのでご注意ください。

Name

T (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、保存するサウンドに新しい名前を付けることができます。

Sound Bank

サウンドを保存するバンクを指定します。各バンクは本機のパネル上にある各SOUNDキーと対応しています。バンクの選択は、バリュー・ダイヤルで行えます。

Sound

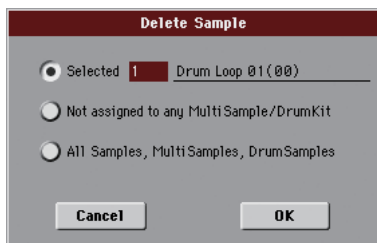
選択したバンクから、サウンドを保存する番号を選択します。選択は、バリュー・ダイヤルで行えます。

Select...

このボタンをタッチすると、Sound Selectウィンドウが開き、サウンドを保存する番号を選択できます。

Delete Sampleダイアログ・ボックス

Samplingモードの、Sample Edit / Sample Recordセクションにあるいずれかのページに入っている状態で、ページ・メニューから「Delete」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが開きます。



Selected

このコマンドを選択し、消去したいサンプルの番号を選択すると、そのサンプルを内蔵メモリーから消去できます。

Not assigned to any Multisample/Drumkit

このコマンドは、マルチサンプルやドラムキットにアサインされていないサンプルのみを消去したい時に使用します。

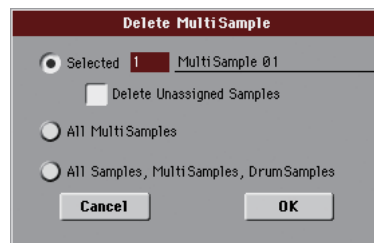
Note: このコマンドを使用すると、まだマルチサンプルやドラムキットにアサインする予定でキープしておいたサンプルも消去してしまいますので、十分にご注意ください。このコマンドは、マルチサンプルやドラムキットにアサインされていないサンプルがあり、かつそれらを消去しても問題のないことがハッキリしている場合にのみご使用ください。

All Samples, Multisamples, Drum Samples

このコマンドは、内蔵メモリーに保存されているすべてのサンプル、マルチサンプル、ドラムサンプルを消去する時に使用します。このコマンドはトラブルなどが発生し、サンプルRAMを完全にクリアしてリセットしたい場合に使用します。

Delete Multisampleダイアログ・ボックス

Samplingモードのマルチサンプル・セクションのいずれかのページに入っている状態で、ページ・メニューから「Delete」コマンドを選択すると、このダイアログ・ボックスが開きます。



・「Selected」を選択し、消去したいマルチサンプルの番号を選択すると、そのマルチサンプルが内蔵メモリーから消去されます。

“Delete Unassigned Samples” にチェックを入れると、選択したマルチサンプルを消去する時に、そのマルチサンプルにアサインされていたサンプルを消去すると同時に、その他のマルチサンプルにアサインされていないすべてのサンプルも消去します。

Note: このオプションを使用すると、マルチサンプルやドラムキットにアサインする予定でキープしておいたサンプルもすべて消去されてしまいますので、十分にご注意ください。このオプションは、マルチサンプルやドラムキットにアサインされていないサンプルを消去しても問題のないことがハッキリしている場合にのみご使用ください。

・「Multisample」を選択すると、すべてのマルチサンプルを消去します。この時、マルチサンプルにアサインされていたサンプルは消去されません。

・「All Samples, Multisamples, Drum Samples」を選択すると、すべてのサンプル、マルチサンプル、ドラムサンプルを内蔵メモリーから消去します。このコマンドはトラブルなどが発生し、サンプルRAMを完全にクリアにし、リセットしたい場合に使用します。

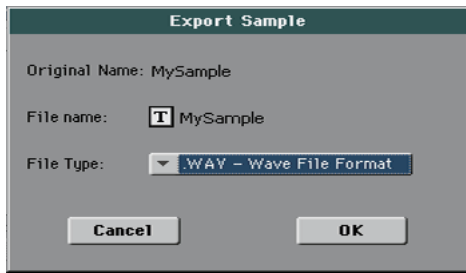
Export Sampleページ

SamplingモードのSample Edit/Sample Recordセクションにあるいずれかのページに入っている状態で、ページ・メニューから「Export」コマンドを選択すると、このページが開きます。

最初に、サンプルをエクスポート（書き出し）して保存する場所を選択します：



次に Save ボタンをタッチします。この時、Export Sample ダイアログ・ボックスが開きます：



Original Name

元のサンプルの名前です。ここに表示されたサンプルがエクスポートされます。

File Name

エクスポートするファイルの名前です。新たに名前を付けることもできます。

File Type

エクスポートするファイルのフォーマット（ファイル形式）を選択します。

WAV	Windows PC で広く利用されているオーディオ・ファイルの形式です。
AIFF	Mac で一般的なオーディオ・ファイルの形式です。

この機能を使用して、マルチサンプル・セクションでエディット中のマルチサンプルと、そのマルチサンプルにアサインされているサンプルを、内蔵メモリーからエクスポート（書き出し）することができます。この機能によりエクスポートされるファイルは、「.KMP」ファイルというコルグ専用のマルチサンプル・ファイルのフォーマットです。またサンプルは、「.KSF」ファイルというコルグ専用のサンプル・ファイルのフォーマットで書き出され、1つのフォルダにまとめて保存されます。

Note: ステレオのマルチサンプルをエクスポートする際には、書ききされてしまうのを防ぐため、左右のチャンネルごとに異なる名前を必ず付けるようにしてください。通常、ステレオのマルチサンプルの場合、ファイル名の末尾に「-L」や「-R」が付いています。

様々なサンプルを1つにまとめる

「.SET」フォルダをロードすると、すべてのユーザー・サンプルがメモリーから消去されます。様々なソースから集めてきたサンプルを1つにまとめるには、次の手順で行えます。

1. その他のサンプルを一緒にまとめたいサンプルが入っている .SET フォルダをロードします。
2. その他の .SET フォルダに入っているサウンドをロードします。
3. その他のソース（TRINITY、TRITON、WAV、AIFF ファイル）からサンプルをインポートまたはロードします。
4. まとめたサンプルが揃いましたら .SET フォルダを上書きまたは別名で保存します。

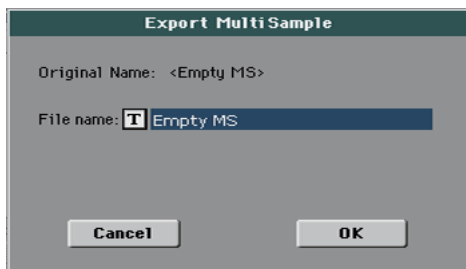
Export Multisample ページ

Samplingモードのマルチサンプル・セクションのいずれかのページに入っている状態で、ページ・メニューから「Export」コマンドを選択すると、このページが開きます。

最初に、マルチサンプルをエクスポート（書き出し）して保存する場所を選択します：



次に Save ボタンをタッチします。この時、Export Multisample ダイアログ・ボックスが開きます：



Global モード

Globalモードでは本機の全般的な機能を設定します。このモードは、現在の操作モード(Style Playモード、Song Playモード、Sequencerモード、Soundモード)と並行して選択できます。

Globalモードの概略

Globalモードには、本機全体に適用される(または個々のモード別に適用される)パラメーターが入っています。これらのパラメーターは、エディット直後に自動的に保存されます。このようなパラメーターの例には、Master Tuning(マスター・チューニング)やPower Management(パワー・マネジメント)などがあります。

また、Globalモードには本機全体に適用されるパラメーターであっても、“プリセット”として保存され、後に関連するパラメーターすべてを同時に変更する際にロードされるタイプのものもあります。このようなパラメーターの例には、MIDI Presetに保存されるMIDIチャンネルの割り当て設定や、Master EQ Presetに保存されるMaster EQ設定があります。

Globalモードのパラメーターのうち自動的に保存されるパラメーターまたはプリセットとして保存されるもののどちらかが、Globalモード以外の各モードでアクセスできるいわば“ローカル”パラメーターと対立するものもあります。このようなローカル・パラメーターの例には、トラックに割り当てるサウンドやアサインブル・スイッチに割り当てる機能が挙げられます。これらはどちらもパフォーマンスまたはSTS(その時選択しているモードに関連した音楽的データを内蔵した2種類のプリセット)に保存されるパラメーターです。

Note: “.SET”フォルダを保存するか、読み込むと、グローバル・ファイルも保存または、読み込まれます。このときパラメーターの変更をしたくないときは、そのパラメーターをロックしてください。233ページの「General Controls: Lock」、Globalモードのパラメーター・グループのロック・ページを参照してください。

メイン・ページ

Globalモードにはメイン・ページがありません。EXITボタンをタッチするとGlobalモードが終了し、バックグラウンドの操作モードに戻ります。

エディット・メニュー

Globalモードの任意のページでMENUボタンをタッチすると、グローバル・エディット・メニューが表示されます。このメニューから、さまざまなグローバル・エディット・セクションに入ります。

メニューでエディット・セクションを選択するか、EXITボタンをタッチすると、Globalモードが終了します。

ページでEXITボタンをタッチすると、バックグラウンドの現在の操作モード(Style Play、Song Play、Sequencer、Sound)に戻ります。



メニューの中の各ボタンをタッチすると、それぞれのエディット・セクションに移動します。各エディット・セクションは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブをタッチすると移動できます。

Note: 録音モード(Style Record、Pad Record、Song Record、Sampling)のときは、Globalモードは利用できません。

エディット・ページの構造

どのエディット・ページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



モード名

現在のモードがGlobalモードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー(下記参照)のボタンの内の1つと一致します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー(下記参照)が表示されます。

パラメーター・エリア

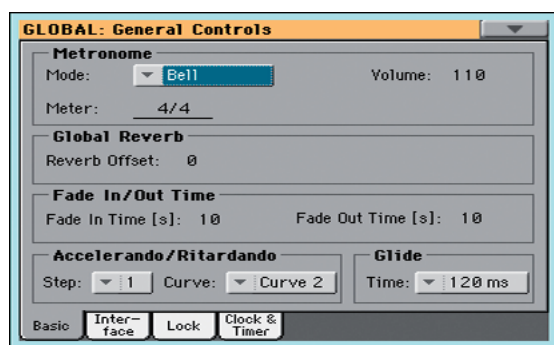
ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。パラメーターの詳細については、下記の各ページの説明をご覧ください。

タブ

現在のエディット・セクションでエディット・ページのいずれかを選択するには、タブを使用します。

General Controls: Basic

各種の基本的なパラメーターが含まれていて、鍵盤の状態、フェード・イン/アウト、アツェレランド/リタルダントなどを設定します。



Metronome

Mode

メトロノームに付けるアクセントを選択します。

Normal	アクセントなし
Accent	各小節の1拍目にアクセントが付きます。
Bell	各小節の1拍目にベルの音が鳴ります。

Volume

メトロノームの音量を設定します。

0...127	ボリューム・レベル
---------	-----------

Meter

メトロノームの拍子を設定します。

1/1...16/16	拍子
-------------	----

Global/Reverb

Reverb Offset (リバース・オフセット)

これは、すべてのリバースのためのマスター・オフセットを設定します。演奏する部屋に合わせて残響感を調整します。反響音が非常に多い部屋のときは、-の値に、反響が少なく効果を加えたいときは+の値を設定します。

このグローバル設定を行うことで、各パフォーマンス、STS、スタイル・セッティングやソングで残響時間を変える手間が省けます。

-50	短い残響
-----	------

0	標準
+50	長い残響

Fade In/Out Time

これらのパラメーターでは、フェード・イン/アウト機能の速度を設定できます。

Fade In Time (フェード・イン時間)

FADE IN/OUTキーを押したあと、値が0から最大になるまでの時間を設定します。

5...20	フェード時間 (秒)
--------	------------

Fade Out Time (フェード・アウト時間)

FADE IN/OUTキーを押したあと、値が最大から0になるまでの時間を設定します。

5...20	フェード時間 (秒)
--------	------------

Accelerando/Ritardando

アツェレランド(だんだん速く)/リタルダント(だんだん遅く)機能を使ったときの速度を調節します。

Step

テンポ・チェンジの速度(1~6)。高い値で、ステップ変化はより大きく、速度はより速く変わります。低い値で、ステップ変化はより小さく、速度はよりゆっくり変わります。

Curve

アツェレランド/リタルダントのカーブ(1~3)を設定します。カーブを試して好みに合わせてください。

Glide

グリッドは、フット・スイッチに割り当てることができる機能です。アッパー・トラックにピッチ・バンドを設定している場合、ペダルを踏んだときに設定されたトラックの音がバンド・ダウンします。ペダルを離れたときに、Timeパラメーターによって設定された時間で、元の音の高さに戻ります。

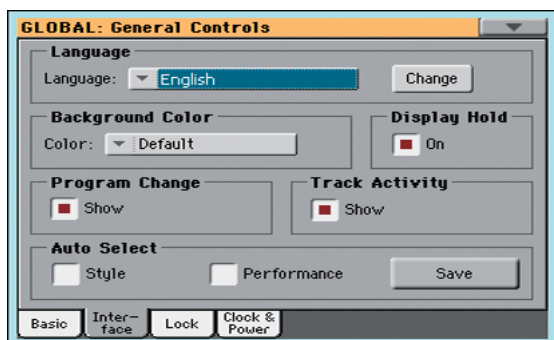
各アッパー・トラックのピッチ・バンドの値の変更については、109ページにあるStyle Playモードの“PB Sensitivity”(ピッチ・バンド感度)パラメーターを参照してください。

Time

ピッチ・ダウンした音が、元の音の高さに戻るまでの時間です。

General Controls: Interface

このページではユーザー・インターフェイスに関連したパラメーターを設定します。



Language

Language

このポップアップ・メニューで画面に表示されるキーボード(パッチャル・キーボード)の言語を選択します。

Note: 文字の一部はソングブックのエントリー名にのみ使用できるものもあります。

Change ボタン

ポップアップ・メニューで言語を選択し、Change ボタンをタッチすると変更が適用されます。変更した言語は本機の電源を一旦オフにし、再び電源を入れる则表示されますのでご注意ください。

言語の選択手順

1. 言語の変更を適用するには、本機の電源を入れ直す必要がありますので、保存されていないデータがある場合は、それらの保存を先に済ませます。
2. このページに入り、ポップアップ・メニューから言語を選択します。
3. 言語を変更すると Change ボタンが赤く点滅しますのでこれをタッチします。
4. 本機の電源を入れ直して良いかどうかを確認するメッセージが表示されます。OK ボタンをタッチしてメッセージの表示を閉じます。
5. 本機の電源をオフにし、再びオンにします。

Background Color

Color

画面の背景色を変更するパラメーターです。

Display Hold

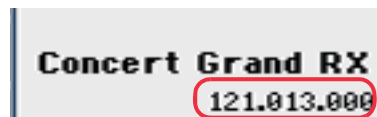
On/Off

このパラメーターにチェックが入っている場合(オン)、一時的に表示されるウィンドウ(サウンド選択ウィンドウなど)を開いた時にEXITキーを押すか、モード・キーを押すまでウィンドウが表示され続けます。チェックが入っていない場合(オフ)、一時的に表示されるウィンドウは一定時間後に自動的に閉じます。

Program Change

Show

このパラメーターにチェックが入っている場合(オン)、サウンド選択ウィンドウのサウンド名の隣にプログラム・チェンジ・ナンバーが表示されます。本機のデフォルト設定では、このパラメーターはオンになっています。

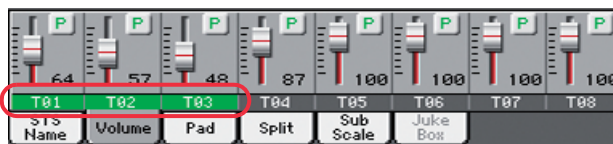


Note: プログラム・チェンジ・ナンバーは様々な Track Info エリアに常に表示されます。

Track Activity

Show

このパラメーターにチェックが入っている場合(オン)、各トラックやMIDIインプットから入るイベントをモニターすることができます。入ってきたイベントは各トラック・ラベルの色が変化することで表示されます。



Auto Select

Style

このパラメーターにチェックが入っている場合、各バンクに対応するSTYLEボタンを押すと最後に選択していたスタイルが即座に選択されます。この時、別のスタイルを選択することも可能です。

この方法で、スタイルを本機のパネル上の各キーにアサインでき、キーを押すだけで選択できます。

しかし、各バンクに対応したSTYLEキーを押すことでStyle Select ウィンドウが画面に表示されますので、アサインしていないスタイルを選びたい場合は、画面上から選択することができます。

Performance

このパラメーターにチェックが入っている場合、各バンクに対応するPERFORMANCEキーを押すと最後に選択していたパフォーマンスが即座に選択されます。

この方法で、気に入ったパフォーマンスをコントロール・パネルのキー操作ひとつで選択することができます。

但し、この機能を使用しても各バンクに対応するPERFORMANCEキーを押すとパフォーマンス選択ウィンドウが表示され、必要に応じて別のパフォーマンスを選択することも可能です。

Hint: 気に入ったパフォーマンスを各バンクの先頭に保存することができます。こうすることと、このパラメーターを併用してボタン操作ひとつで気に入ったパフォーマンスを選択することも可能です。

Save ボタン

このボタンをタッチして、その時選択しているスタイルやパフォーマンスのオート・セレクト設定を保存します。Pa900の電源を再びオンにしたときに保存した設定を確認できます。

General Controls: Lock

このページは、いくつかのページに分かれています。各ページは、対応するサイド・タブで選択できます。このページには、使用可能なロックがすべて含まれています。ロックを設定すると、異なるパフォーマンス、スタイル、またはSTSを選択するときに、パラメーター値が変更されるのを防ぐことができます。

Locks

ロックすると、異なる要素の選択によってパラメーターが変更されるのを防ぐことができます。また、これらのロック・アイコンは、ロックされたパラメーターの横に表示されていて、さまざまなページで見ることができます。

Hint: 変更せずに残しておきたいパラメーターの設定を保存するには、MY SETTING パフォーマンス（電源をオンにしたときに自動的に呼び込まれます）を保存後これらのページに入り、ロックをかけたいパラメーターにロックをかけます。

Tuning パネル



Master Transpose

ロックすると、異なるパフォーマンス、スタイル、ソングブック・エントリーを選んでも、マスター・トランスポーズは自動的に変更されません。(101 ページの「マスター・トランスポーズ」参照)。また、このロック機能はPaシリーズで作成したスタンダードMIDI ファイルによってマスター・トランスポーズが変更されることも防ぎます。

Sub Scale/Quarter Tone

ロックすると異なるパフォーマンス、STS、ソングブック・エントリーを選んでも、サブ・スケールやクォーター・トーンの設定は変わりません(105 ページの「サブスケール・パネル」参照)。

Subscale/Quarter Tone from STS

ロックをかけると、STS を選択してもそのサブ・スケールやクォーター・トーン設定は無視されます。STS を選択することによりサウンドやエフェクトは切り替わりますが、そのスケールは切り替わりません(105 ページの「サブスケール・パネル」参照)。

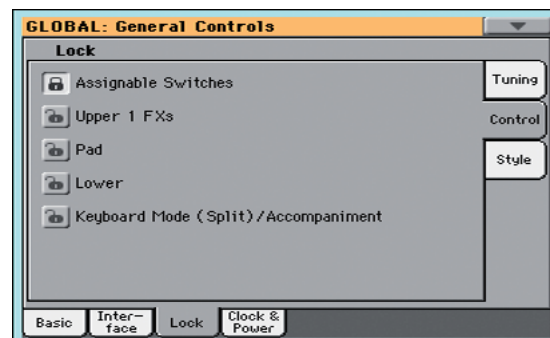
Auto Octave

このロックの設定により、SPLIT をオン、オフするとアップパー・トラックが自動的にトランスポーズされるかどうか変化します。

・ロックをかけた場合、SPLIT をオン、オフしてもアップパー・トラックのトランスポーズは変化しません。

・ロックがかかっていない場合、SPLIT をオフにする（フル・キーボード・モードにする）とアップパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“0”にセットされます。SPLIT をオンにする（スプリット・キーボード・モードにする）と、アップパー・トラックのオクターブ・トランスポーズが自動的に“-1”にセットされます。

Control パネル



Assignable Switches

ロックすると異なるパフォーマンスやSTSを選んでも、アサインابل・スイッチの割り当てられた機能の設定は変わりません

(117 ページの「Pad/Switch: Switch」参照)

Upper 1 FX

サウンド・エディット・モードでサウンドをエフェクト B グループに割り当てることができます。サウンドを新しくアップパー 1 (Upper 1) トラックに割り当てると、そのトラックに割り当てられていたパフォーマンスやSTSのセッティングを無視して、エフェクト B のセッティングとマスター・エフェクト・センド・レベルがサウンドとともに保存され、それらが自動的に選択されることがあります。サウンドまたはパフォーマンス /STS のエフェクト設定のどちらが優先されるかは、このパラメーターのロック設定により変化します。

・Upper 1 FX のロックがかかっている場合、アップパー 1 トラックに新しくサウンドを割り当てると、パフォーマンスやSTSのパラメーター設定は変更されません。つまり、エフェクトやFXセンド設定は変更されません。

・Upper 1 FX のロックがかかっていない場合、アップパー 1 トラックに新しくサウンドを割り当てると、サウンドのパラメーター設定が優先され、エフェクトやFXセンド設定はそのサウンドの設定のものが採用されます。

Note: 新しく割り当てたサウンドのエフェクト設定が、その時すでに選択されているエフェクトBグループの設定と合わない場合、その他のキーボード・トラックのマスター FX センドの値は自動的に 0 になります。

例えば、マスター・エフェクト 2 にコーラスが割り当てられている状態だとします。この状態でマスター・エフェクト 2 にディストーションが割り当てられているサウンドを選択すると、アップパー 2、アップパー 3、ローワーの各トラックのマスター 2 FX センド

の値は自動的に 0 にセットされ、アッパー 1 トラック以外の音に変な音になるのを防ぎます。こうすることで、アッパー 1 トラック（通常、ソロ演奏で最も重要なトラック）の音色は正しく発音され、その他のキーボード・トラックの音色はエフェクトがかかっていない状態になります。

Pad ロックすると、異なるスタイルやソングブックのエントリーを選択しても、パッドの割り当てられたサウンドは変わりません(116 ページの「Pad/Switch: Pad」参照)。

Lower ロックすると、異なるスタイルやパフォーマンス、STS を選択しても、ローワー・トラックの設定は変わりません。
例えば、常に左手側の音を消して、コードを演奏するとき役に立ちます。

Hint: 常に同じローワー・トラックの設定を使いたいときは、MY SETTING パフォーマンス（電源オン時に自動的に選ばれる）に、好ましいローワー・トラックの設定を保存してください。

Keyboard Mode (Split)/Accompaniment

ロックがかかっている場合、SPLIT キーの状態や ACCOMP キー状態は、別のパフォーマンスや STS を選択しても変更されません。

この機能は、例えば常にフル・キーボード・モードで演奏し、鍵盤全域でコード認識機能を使用したい場合に便利です。

例えば、常にフル鍵盤でコード認識の設定にして鍵盤全体を使用して演奏するときに役に立ちます。

Hint: 常に同じ Keyboard モードとローワー認識の設定を使いたいときは、MY SETTING パフォーマンス（電源オン時に自動的に選択される）に、好ましいキーボード・モードとコード認識の設定を保存してください。

Style パネル



Style Tracks Volume

ロックがかかっている場合、各スタイル・トラックのボリュームは別のスタイルを選択しても変更されません。

これは、ユーザー・スタイルを作成する時にバーチャル・スライダーをミキサーのように使用して各トラックのボリュームをダイナミックにコントロールしたい場合に便利です。ファクトリー・スタイルの場合は、すでに各トラックがベストのバランスでミックスされているため、この方法はあまりお勧めではありません。

Style Tracks Play/Mute Lock

ロックがかかっている場合、別のスタイルを選択しても各トラックのミュート設定は変更されません。この機能を例えばライブなどの状況で利用すると、ベース・トラックをミュートし、ベース・パートはバンドのベーシストが担当するといったことができます。また、すべての伴奏トラックをミュートにし、ドラムとベース・トラックのみを演奏させることも可能です。

Style Element

ロックがかかっている場合、選択したスタイル・エレメント（バリエーションやイントロ等）は、別のスタイルを選択しても同じスタイル・エレメントのみが選択されます。

この機能はソングブックのエントリーを選択することにより自動的に選択されるスタイルには適用されません。この場合、ソングブックのエントリーに保存されているスタイル・エレメントがそのまま選択されます。

Bass Inversion

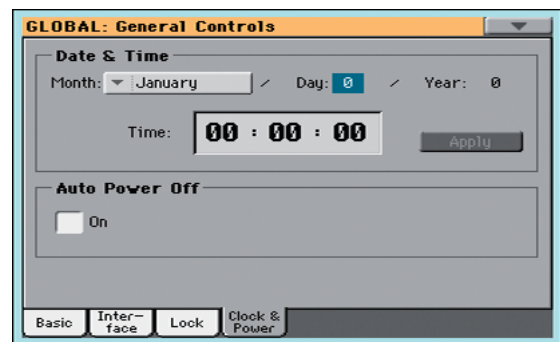
ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもベース・インバース設定は、変わりません。

Manual Bass ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもマニュアル・ベース設定は、変わりません。

General Controls: Clock & Power

Date & Time

本機には電池バックアップ式のカレンダーと時計が内蔵されていますので、ファイルを新規作成またはエディットした際に自動的にタイムスタンプが入ります。



Note: サウンドやスタイルなどのリソース・ファイルをエディットする場合、そのサウンドやスタイルなどが入っているバンクのすべてのアイテムの日付も変更されます。例えば、“Pop” バンクに入っているスタイルのうち 1 つをエディットすると、そのバンクに入っているすべてのスタイルの日付も同様に変更されます。

Month

ポップアップ・メニューで月を設定します。

Day

この数値フィールドに日を入力します。

Year

この数値フィールドには年を入力します。

Apply ボタン

日付と時計フィールドをエディットしたら、Apply ボタンをタッチして変更を適用させます。

Auto Power Off

本機は全く操作されない時間が2時間経過すると、節電のため自動的に電源がオフになります。

On

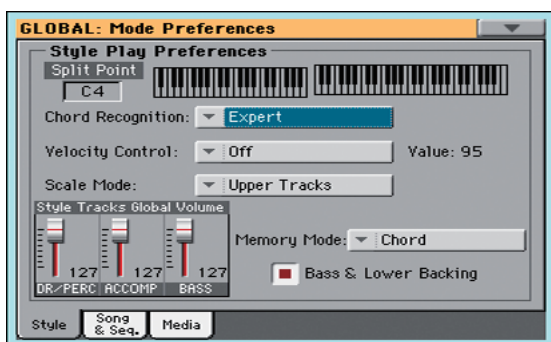
チェックが入っている場合、自動的に電源がオフになる数分前に「これから電源がオフになります」という意味のメッセージが画面に表示されます。この時、保存されていないデータを放置しておくと、データが消去されてしまいます。



このメッセージが表示された時点で、本機の電源をオフにすることができます。または、画面をタッチするか、画面上のボタン(どのボタンでも構いません)をタッチするか、あるいは鍵盤を演奏して自動的に電源がオフになるのを回避することもできます。

Mode Preferences: Style

このページではStyle Playモード全体に適用される様々なパラメーターの設定をします。



Split Point

このパラメーターでStyle Playモード全体に適用されるスプリット・ポイント(グローバル・スプリット・ポイント)を設定します。ここで設定したスプリット・ポイントはパフォーマンスやSTSでの設定からは独立したものです。(105ページの「スプリット・パネル」参照)

Chord Recognition

このパラメーターでアレンジャー(自動伴奏エンジン)がどのようにコードを認識するかを選択します。

フル・キーボード・モード(SPLITキーのLEDがオフ)の場合、コード認識モードは自動的に次の表のようにセットされます:

Chord Recognition Mode		
SPLIT LED On	SPLIT LED Off	Notes (min.)
One Finger	Fingered	3
Fingered	Fingered	3
Expert	Expert	3

One Finger 次の演奏方法によってコードを指定できます:

- ・単音を演奏するとメジャー・コードになります。
- ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵を演奏するとセブンス・コードになります。例えば、C3とB2を同時に弾くとC7になります。
- ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の黒鍵を演奏するとマイナー・コードになります。例えば C3とBb2を同時に弾くとCマイナーになります。
- ・ルート音を鍵盤で指定し、その左隣の白鍵と黒鍵を演奏するとマイナーセブンス・コードになります。例えば C3、B2、Bb2を同時に弾くとCm7になります。

Fingered

スプリット・モードがオンの場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。単音を弾いた場合はメジャー・コードになります。

フル・キーボード・モードの場合、最低3音を同時に押さえるとコードとして認識されます。

Expert

スプリット・モードがオンの場合、単音または複数のノートでコードを指定できます。フル・キーボード・モードの場合は、最低3音を押さえるとコードとして認識されます。

単音を弾くとユニゾンとして演奏されます。また、5度のノートを弾くと「ルート+5度」のコードになります。

このモードでは、ジャズやフュージョン、ポップスなどでよく使われるルートを演奏しないコードや分数コードを演奏することができます。このタイプのコードはジャズ・ピアノ特有のコードを演奏する際に非常に便利です。この時、必ずしもルート音やすでにベース・トラックで演奏しているノートを弾く必要はありません。

Velocity Control (ベロシティ・コントロール)

左手で鍵盤を強く弾くことで、フィルやブレイクなどをオンにするパラメーターです。下記のVelocity Control Valueパラメーターで設定された値より高いベロシティで弾くと、選択しているスタイル・エレメントがスタートします。

このパラメーターは、スプリット・キーボード・モード(SPLIT LED点灯)のときだけ機能します。

Off 機能がオフになります。

Break “Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、選択されたエレメントが自動的に始まります。

Start/Stop “Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、スタイルを開始 / 停止することができます。

Bass Inversion

“Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、Bass Inversion キーのオン、オフを切り替えることができます。

Memory

“Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、パネルの MEMORY キーのオン、オフを切り替えることができます。

Velocity Control Value

このパラメーターで、スタイルのスタート/ストップ操作などのベロシティ・コントロール機能が作動するベロシティ値を設定します(上記“Velocity Control”参照)。

Scale Mode

選択した別のスケールをどのトラックに適用させるかを、このパラメーターで設定します(336ページの「スケール(音階)」参照)。

Keyboard Tracks

すべてのキーボード・トラックに適用します。

Upper Tracks

アップパー1~3のキーボード・トラックに適用します。

All Tracks

すべてのトラック (キーボード、スタイル、パッド) に適用します。

Memory Mode

MEMORYキーの動作方法をこのパラメーターで設定します。

Chord

MEMORY キーの LED がオンの場合、認識されたコードは鍵盤から手を離してもメモリー内にキープされます。LED がオフの場合は、鍵盤から手を離すとリセットされます。

Chord + Lower

MEMORY キーの LED がオンの場合、認識されたコードはメモリー内にキープされ、ロワー・サウンドは次のノートやコードを弾くまで演奏を続けます。LED がオフの場合は、鍵盤から手を離すとコード(伴奏)とロワー・サウンドの演奏が止まります。

Fixed Arr.+Lower

MEMORY キーの LED がオンの場合、認識されたコードはメモリー内にキープされ、ロワー・サウンドは次のノートやコードを弾くまで演奏を続けます。

LED がオフの場合は、鍵盤から手を離すとロワー・サウンドの演奏は止まりますが、認識されているコードはメモリー内にキープされます(そのため伴奏の演奏は続けられます)。

Bass & Lower Backing

この機能を使用すると、左手の演奏でシンプルな伴奏を付けて演奏することができます。この機能は SPLIT キーの LED がオンの時、スタイルが停止している時のみ有効です。デフォルト設定ではオンになっています。

オン

スタイルが停止している状態の時に左手でコードを弾くとロワー・サウンドでコードが演奏され(ミュート

ト状態でも演奏されます)、コードのルート音はベース・サウンドで演奏されます。この状態からスタイルをスタートさせると通常の動作に戻ります。

この機能がオンになると、画面のロワー・トラック・サウンドのところ **BACKING** に“BACKING”アイコンが表示されます。

オフ

スタイルが停止している状態で、左手でコードを弾いてもベース・サウンドは演奏されません。ロワー・トラックはミュートがオフの場合にのみ発音されません。

Style Tracks Global Volume

Style Playモードでは、グループ分けされたスタイル・トラックのボリュームは、スタイルに保存されている設定に対して相対的にオフセットする方法で調整されます(グローバル・オフセット)。別のスタイルを選択しても、このオフセット値は変更されず、各スタイル・トラックのボリュームはほぼ一定の状態の保つことができます。

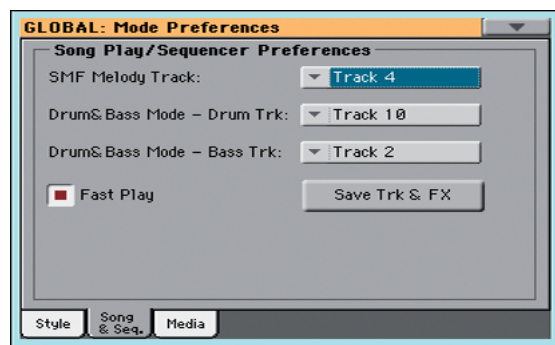
このページではドラム/パーカッション、ベース、伴奏トラックの3グループでボリューム調整(グローバル・オフセット)ができます。例えば、ドラムとベースを目立たせてパンチのある雰囲気にしたときは、伴奏トラックのボリュームを弱めることでできます。

ここでの変更はパフォーマンスやその時選択しているスタイル・セッティングには保存されない代わりに、グローバル・パラメーターとして保存されます。

0...127 ボリューム・レベル

Mode Preferences: Song & Sequencer

このページでは Song Playモード、Sequencerモードに関する様々なパラメーターを設定します。



SMF Melody Track

スタンダードMIDIファイルのソングのメロディー・トラックを選択します。このパラメーターで選択したトラックは“Song-Melody Mute”機能を使うとアサインナブル・スイッチやフット・スイッチでミュートすることができます。

Drum & Bass Mode - Drum Trk

ソングのドラム・トラックをこのパラメーターで選択します。ここで選択したトラックは“Drum&Bass”機能を使用するとアサインナブル・スイッチやフット・スイッチで演奏させることができます(ベース・トラックと一緒に演奏させることも可能です)。

Drum & Bass Mode - Bass Trk

ソングのベース・トラックをこのパラメーターで選択します。ここで選択したトラックは“Drum&Bass”機能を使用してアサインナブル・

スイッチやフット・スイッチで演奏させることができます(ドラム・トラックと一緒に演奏させることも可能です)。

Fast Play

このチェックボックスにチェックを入れると、スタンダードMIDIファイルの先頭にある無音部分をスキップして最初のノートから演奏させることができます。無音部分をスキップしても、その部分に収録されている各種セットアップ・データは読み込まれ、有効となります。

MP3ファイルの先頭に無音部分がある場合、これはスキップされませんのでご注意ください。

Note: 本機を外部MIDI機器等で使用する場合、MIDIアウトやUSBポートにデータを高速転送するとソングのスタートに遅れが生じることがありますので、本機を外部MIDI機器などで演奏させる場合はこの機能をオフにします(チェックを外します)。

Save Trk & FX ボタン

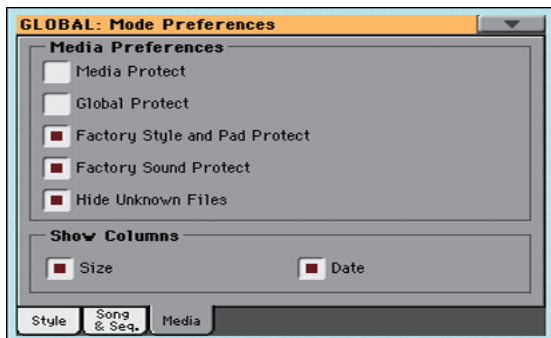
このボタンをタッチしてSong Playモードのグローバル・パラメーターを保存します。

このボタンをタッチして保存できるパラメーターは次の通りです:

- 各ソング・トラックのプレイ/ミュート設定
- デフォルトのエフェクト設定
- 各ソング・トラックのEQ設定
- 各ソング・トラックのInternal/External設定

Mode Preferences: Media

このページではMediaモードに関する様々なパラメーターの設定をします。



Media Preference

Media Protect

オンにする(チェックを入れる)と、本機に内蔵の“KORG [KORG DISK]”への書き込みを禁止します。

Global Protect

オンにすると、ディスクからデータをロードする時にグローバル・パラメーターが書き換えられることを防ぎます。

Note: 他のPaシリーズのグローバルデータは、プロテクトをはずしていてもロードすることはできません。

Factory Style and Pad Protect

オンにすると、外部デバイスからデータをロードする際にファクトリー・スタイルやファクトリー・パッド(パッド選択ウィンドウに

“Hit”、“Sequence”、“Local”といった名前が付いているもの)に書き保存されることや、これらのバンクに保存することを防ぎます。

また、このパラメーターがオンの場合、ファクトリー・スタイルにSTSやスタイル・セッティングを保存することもできません。この時、ページ・メニューの「Write Single Touch Settings」、「Write Current Style Settings」コマンドはグレー表示となり選択できません。これにより、すべてのファクトリー・スタイルのオリジナル設定は変更されない状態をキープすることができます。

オフの(チェックが入っていない)場合、ユーザー・スタイルやユーザー・パッドをファクトリー・スタイルやファクトリー・パッドに保存でき、ファクトリー・スタイルやファクトリー・パッド・バンクを自由にカスタマイズできます。また、Save All機能では、フェバリット、ユーザー・スタイル、ユーザー・パッド・バンクに保存されます。

Note: このパラメーターは本機の電源投入時に自動的にオンになります。

Note: 誤ってファクトリー・バンクのデータを消去してしまった場合は、バックアップ・データをロードさせるか、ファクトリー・リストア機能を使用します(MediaモードのUtilityページ)。

Factory Sound Protect

オンの場合、Soundモードでエディットしたサウンドのファクトリー・エリア(Factoryバンク、Legacyバンク、GMバンク)への保存を禁止します。オフの場合は、エディットしたサウンドを自由にファクトリー・エリアやユーザー・サウンド・エリアに保存できます。

Warning: ファクトリー・サウンドを並べ替えたり、エディットをすると、スタイルやスタンダードMIDIファイルが正しく再生されなくなる場合がありますので、十分にご注意ください。

Note: このパラメーターは、本機の電源投入時に自動的にオンになります。

Note: 誤ってファクトリー・データを消去してしまった場合は、バックアップ・データをリロードするか、Factory Restore (ファクトリー・リストア)作業を行います(MediaモードのUtilityページで行えます)。

Hide Unknown Files

このパラメーターにチェックを入れる(オンにする)と、Mediaモードで作業を行う際に本機で使用できないファイルを非表示にします。これによりディレクトリ内が見やすくなります。

Show Columns

Size

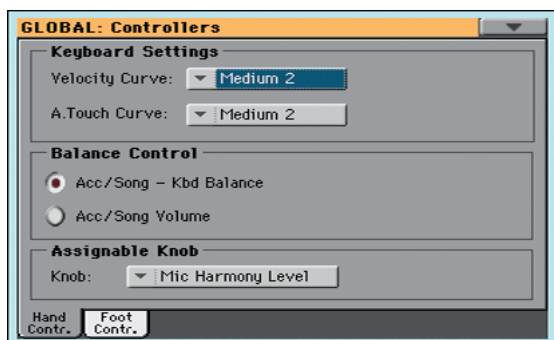
“Size”にチェックを入れると、Mediaモードを使用する時、ファイル・セレクトターにファイル・サイズを表示するコラムが表示されます。

Date

“Date”にチェックを入れると、Mediaモードを使用する時、ファイル・セレクトターにファイルの作成日を表示するコラムが表示されます。

Controllers: Hand Controllers

このページでは鍵盤やノブ類といったハンド・コントローラーの設定を行います。



Keyboard Settings

Velocity Curve

鍵盤演奏のタッチの強弱による反応の感度をこのパラメーターで調整します。

Fix タッチの強弱に反応せず、音色や音量は常に一定です。

Soft 1...Hard 3 軽めのタッチからハードなタッチにまで対応したカーブを選択できます。

Balance Control

BALANCE ノブ

BALANCE ノブは、キーボード・トラックと伴奏またはソング・トラックの音量バランスを調整する際に使用します。また、キーボード・トラックのボリュームを変えずに伴奏やソング・トラックのボリュームをコントロールすることもできます。なお、このノブでの調整はMASTER VOLUMEノブで設定したボリュームに対して相対的に調整します(つまり、MASTER VOLUMEで設定したボリュームよりも大きな音量にはなりません)。

Note: BALANCE ノブは Style Play モード、Song Play モード時のみ使用できます。

Acc/Song - Kbd Balance

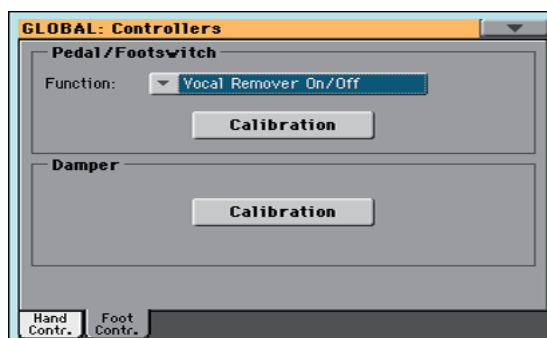
Style Play モードまたは Song Play モード時に、BALANCE ノブでキーボード・トラック (Kbd) とスタイル (伴奏) トラックやソング・トラック、パッド・トラックとの音量バランスを取ります。

Acc/Song Volume

Style Play モードまたは Song Play モード時に、BALANCE ノブでスタイル (伴奏) トラックやソング・トラック、パッド・トラックのボリュームを調整します。

Controllers: Foot Controllers

アサインابل・ペダル/フット・スイッチの機能を選択したり、ダンパーおよびアサインابل・ペダル/フット・スイッチのキャリブレーションを行います。



本機に対応しているコルグ製ペダル(別売オプション)は以下の通りです:

タイプ	モデル
コンティニユアス・ペダル (ボリューム・エクスプレッション)	EXP-2, XVP-10
スイッチ	PS-1, PS-3
ダンパー	DS-1H (supporting half-pedalling)

Pedal/Footswitch

Function

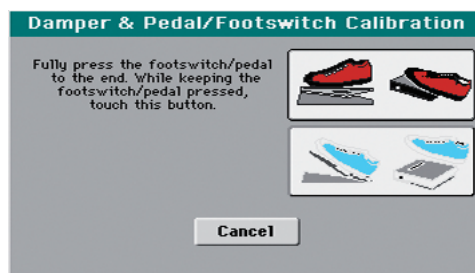
本機のASSIGNABLE PEDAL端子に接続したエクスプレッション/ボリューム・ペダルやフット・スイッチに機能を割り当てます。割り当てられる機能のリストは、334ページを参照してください。

はじめの機能はオン、オフ(スイッチ・タイプ)機能ですが、Master Volume以降は連続変化するような(コンティニユアス・タイプ)機能です。

Calibration ボタン

ペダルやフット・スイッチの極性を変更したり、調整を行う際にこのボタンを使用します。

1. ペダルまたはフット・スイッチを本機のリアパネルにある ASSIGNABLE PEDAL端子に接続します。
2. このページに入り、画面に表示されているCalibrationボタンをタッチします。すると、次のようなダイアログが表示されます:



- ダイアログが表示されましたらペダルを最大値にします。フット・スイッチを踏む、またはペダルを最大値にします（一般的にはつま先方向へ完全に踏み込むと最大値になります）。
- Push ボタンをタッチして、ペダルの最大値を決定します。すると、次のようなダイアログが表示されます



- 次にペダルを最小値にします。フット・スイッチを放す、またはペダルを最小値にします（通常はかかと方向へ完全に戻すと最小値になります）。
- Push ボタンをタッチして、ペダルの最小値を決定します。
- フット・スイッチやペダルを操作して、正しく動作しているかどうかを確かめ、機能を割り当てます。

Note: OS（オペレーティング・システム）を新たに更新した後、グローバル・ファイルや SET フォルダに入っているグローバル・ファイル、またはバックアップ・ファイルは古いままですので、必要に応じてペダルやフット・スイッチの再キャリブレーションを行ってください。

Damper

Calibration

このボタンを使用してダンパー・ペダルのキャリブレーション（調整）や極性設定を行います。手順は上記“Calibration ボタン”と同様です。

Tuning: Basic

このページでは、本機全体のチューニング（調律）を行います。



Global Tuning

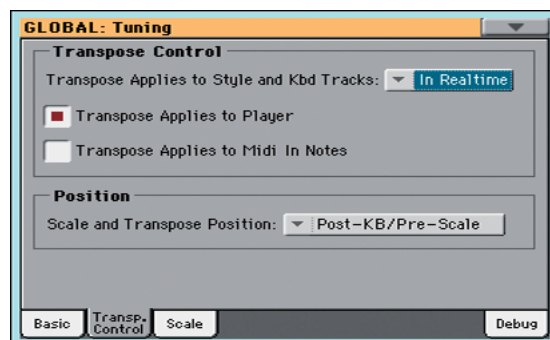
Master Tuning（マスター・チューニング）

本機の基本となる音の高さを設定します。生ピアノなど、アコースティック楽器の音の高さに合わせるときに使用します。

- 100 最も低いピッチ
- 0 標準 (A4=440Hz)
- +100 最も高いピッチ

Tuning: Transpose Control

マスター・トランスポーズを適用するトラックを選択し、関連したいいくつかのパラメーターを設定します。



Transpose Control

Transpose applies to Style and Kbd tracks

マスター・トランスポーズのオン/オフを切り替え、スタイル・トラックとキーボード・トラックにマスター・トランスポーズを適用する方法を設定します。

- Off スタイル、キーボード・トラックにはマスター・トランスポーズは適用されません。
- In Sync TRANSPOSE キーの [b] または [#] のどちらかを押すと、直ぐに反映されず、次の小節の最初の拍から新しいトランスポーズ設定を適用します。
- In Realtime TRANSPOSE キーの [b] または [#] のどちらかを押すと、スタイル・トラックとキーボード・トラックの両方で、それぞれ再生される次のノートからトランスポーズします。

次の鍵盤またはコードを弾くと、新しいトランスポーズ設定で発音します。新しいコードを弾く前にキーボード・トラックを再生していると、キーボード・トラックはトランスポーズされた新しいキーで再生され、スタイルは、新しいコードを弾くまではそれまでどりのキーで再生を続けます。

Transpose applies to Player

このチェックボックスで Master Transpose の設定をプレーヤーに適用するかどうかを設定します。オン（チェックが入っている）の場合、Master Transpose の設定がプレーヤーにも適用されます。

Transpose applies to Midi In notes

MIDI IN 端子から受信した MIDI メッセージでマスター・トランスポーズをオン、オフします。

Position

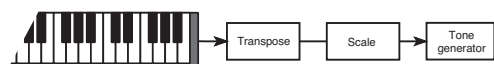
Scale and Transpose position

スケール・トランスポーズ・ポジションはスケール（音階）とマスター・トランスポーズの関係を設定します。

Post-KB/Pre-Scale

この設定にすると、ノートが鍵盤部分を離れるとすぐにトランスポーズします。設定スケールはトランスポーズされたノートにかかります。例えば、E を変更し “Master Transpose” を + 1 にしたとき、

鍵盤上で E を弾くと F で発音し、変更後のキーが Eb (E で発音) になります。



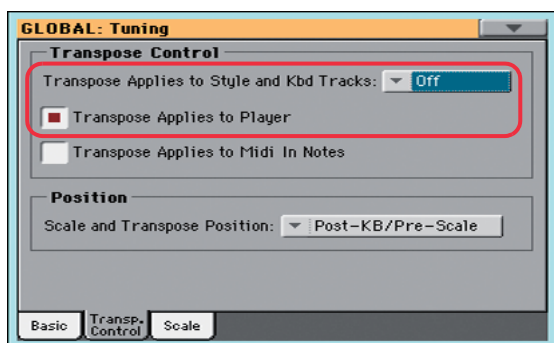
Post-KB & Scale

この設定にすると、内蔵音源にノートが入る前に、すべてのノートをトランスポートします。したがって、トランスポートする前にスケールを適用します。例えば、E を変更し “Master Transpose” を +1 にしても、変更後キーは依然として E のまま (F で発音) になります。



スタンダード MIDI ファイルとコード・トランスポート

Master Transpose を変更すると、コード・ネーム情報が入っているスタンダード MIDI ファイルを再生すると、正しくトランスポートされた状態でコード・ネームが画面に表示されます。この時、Master Transpose はプレーヤーにのみ適用させ、キーボードには適用させません。



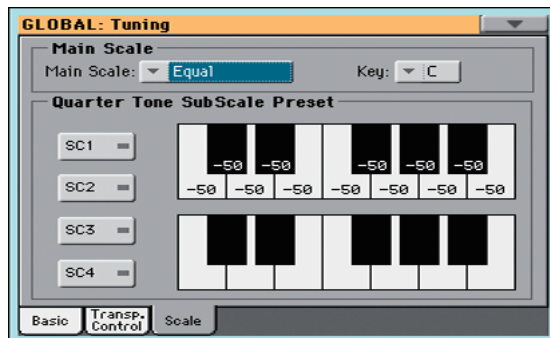
Note: コード・ネーム情報が SMF にリンクしたテキスト・ファイルの場合や、CDG ファイルをロードしている場合は、そのコード・ネーム情報はトランスポートされません。

ドラム・キットとトランスポート

ドラム・キットは常にトランスポートしません。他にトランスポートさせたくないサウンドがあるときは、そのトラックをドラム・モードに設定します (Style Play モードの Track Control 内にある Mode で設定します: 112 ページの「Type (タイプ)」参照)。

Tuning: Scale

本機のメイン (または基本) ・スケールを選びます。



Main Scale

Main Scale

異なったサブ・スケールがパフォーマンスか STS によって選択されたトラックとは別に、本機全体のメイン・スケール (または音律) のパラメーターを設定します。

設定できるスケールのリストは、336 ページの「スケール (音階)」を参照してください。

Note: Global モードではユーザー・スケールは選ぶことができません。

Key

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー (調) を選択します。

クォーター・トーン・サブスケールを使う

クォーター・トーン・スケールを設定し、クォーター・トーン・スケール・プリセットとして 4 つまで保存することができます。

SC プリセット・ボタン (SC1...SC4)

プリセット・スケールは、各ノートごとにデチューン値 (上のキーボード図の表示) を設定することができます。このデチューン値を、有効にするときに、下のキーボード図のノートの鍵盤をタッチして、丸点のマークを付けます。

プリセット・スケールを選んでないときは、初期設定のスケールが自動的に呼び出されています。このスケールは、現在のスケールをオフにして、すべてのノートの値を -50 セントにする準備ができています。

画面の 4 つの SC プリセット・ボタンにタッチすることで、スケールを選択することができます。また、このボタンの機能をアサイン可能スイッチやアサイン可能・フット・スイッチに割り当てることができます。

このページで設定したカスタム・スケールを保存するときは、ページ・メニューから “Write Quarter Tone SC Preset” を選択し、4 つの SC プリセット・ボタンのいずれかに保存します。

上のキーボード図

キーボード図を使って、ノートごとのデチューン値を設定します。

-99...0...+99 ノートのセント単位のデチューン値。0 でデチューンなしになります、+50 で 1/4 音アップ、-50 で 1/4 音ダウンのクォーター・トーンになります。

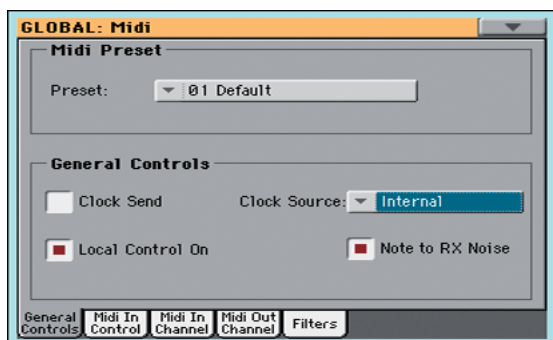
下のキーボード図

キーボード図を使って、ノートごとのデチューンのオン、オフを切り替えます。前もって、上のキーボード図でデチューン値を設定します。または、保存してあるSCプリセットをボタンをタッチして設定を呼び出します。

デチューンするノートは黒い丸点(白鍵)や白い円点(黒鍵)で表示されます。

MIDI: General Controls

MIDIプリセットを選択したり、MIDI送受信のためのグローバル・パラメーターを設定します。



MIDI Preset

Preset

MIDIプリセットの1つを選択すると、MIDIチャンネルが自動で設定できます。各種MIDIパラメーターの値が自動的に設定され、MIDIコントローラーとの接続がスムーズに行えます。

プリロードMIDIプリセットの詳細については、333ページの「MIDIプリセット (MIDI Preset)」を参照してください。

MIDIプリセット選択後でも、各チャンネル設定を任意に変更できます。この変更内容をメモリーに保存するには、ページ・メニューの Write Midi Preset で保存します (255ページの「Write Midi Preset ダイアログ・ボックス」参照)。

Hint: Media モードの Utility で選択した「Factory Restore」コマンドを使用して元の MIDI プリセットに戻すことができます (269ページの「Utility (ユーティリティ)」(Media モード) 参照)。この操作を行うと、すべてのグローバル・データがリセットされますので十分に注意してください。

General Controls

MIDIクロックとローカル・オフの設定をします。

Clock Send

MIDI OUT端子やUSB Device端子に出力するクロック情報をオン、オフします。このパラメーターは、すべてのMIDIセットアップに共通です。

Note: 本機の電源をオンにするたびに、このパラメーターは自動的にオンに設定されます。

オン MIDI クロック信号を出力します。本機の VALUE ダイヤル、START/STOP キー、再生 / 停止キーで、MIDI OUT 端子や USB Device 端子に接続した機器をスレーブとしてコントロールできます。

オフ MIDI クロック信号を出力しません。MIDI OUT 端子または USB Device 端子に接続しても、別の機器を本機のスレーブとして使用できません。

Clock Source

Style PlayモードとSequencerモードのMIDIクロックのソースを選択します。

Note: Song Playモードは、内部クロックが常に使われます。

Note: 本機の電源をオンにするたびに、このパラメーターは「Internal」に設定されます。

Internal 本機のアレンジャー機能とプレーヤーの内蔵メトロノームが生成したクロックを使用します。

Ext.MIDI Style Playモード、またはSequencerモードでは、MIDIで受信した外部クロックを使用します。本機は、MIDI IN 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。本機パネル上のSTART/STOPキー、再生 / 停止キー、メトロノーム用のTEMPO - / +キーは無効となります。テンポの設定とシーケンサーやアレンジャー機能のスタート / ストップは、外部接続機器を使用します。

Ext.USB Style Playモード、またはSequencerモードでは、USB Device で受信した外部クロックを使用します。本機は、USB Device 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。USBを使ったMIDI接続に関する情報は、405ページの「コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール」を参照してください。

Local Control On

鍵盤のローカル・コントロールをオン、オフします。

Note: 本機に電源をオンにするたびに、このパラメーターはオンになります。

オン 鍵盤を弾くと、MIDIデータが内蔵音源に送られます。また、MIDI OUTチャンネルが割り当てられているトラックのデータは、MIDI OUT または USB Device 端子に送られます。

オフ 鍵盤を弾くと、MIDIデータはMIDI OUT端子またはUSBデバイス端子に送られますが、内蔵音源は発音しません。外部シーケンサーを接続して、鍵盤からノートやコントローラーのデータを外部シーケンサーに送信し、シーケンサーから音源に送り返す場合に便利です。鍵盤を弾いたりコントローラーを操作したときは発音せず、シーケンサーからのデータで発音するので、音が重複しません。詳しくはMIDIの章を参照してください。

Note to RX Noise

RXノイズはサウンドをさらにリアルにする特別なサウンドです。このRXノイズはサウンドにもよりますが、通常はC7よりも高音域に収録されています。

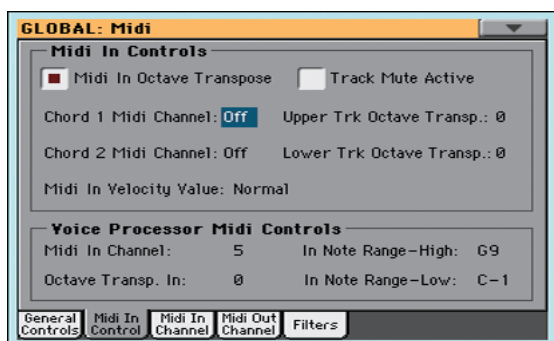
このパラメーターをオンにすると、RXノイズが収録されている音域のMIDIデータを受信したり、内蔵プレーヤーがその音域を演奏すると、RXノイズであると認識し、RXノイズが発音されます。

オフの場合は、RXノイズは発音されません。

Note: このパラメーターは、本機の電源投入時にオンになります。

MIDI: MIDI In Control

このページでは、コード認識チャンネルなど、MIDI IN端子やUSBデバイス・ポートから入力されたMIDI信号に関する設定をします。また、ここでの設定はMIDIプリセットに保存されます。



Midi In Controls

Midi In Octave Transpose

MIDI IN端子やUSB Device端子で受信したデータをトランスポートするかどうかを設定します。

- オン MIDI IN 端子や USB Device 端子で受信したデータを各トラックのオクターブ・トランスポート設定に一致させます。
- オフ MIDI IN 端子や USB Device 端子で受信したデータはトランスポートしません。

Track Mute Active

MIDI IN端子やUSBデバイス・ポートから入力したMIDI信号のトラックのミュート設定をこのパラメーターで行います。

- オン MIDI IN 端子または USB デバイス端子で受信したMIDIデータをミュート設定のトラックで演奏しません。
- オフ MIDI IN 端子または USB デバイス端子で受信したMIDIデータをミュート設定のトラックで演奏します。

Chord 1 Midi Channel

Chord 2 Midi Channel

MIDI IN端子またはUSBデバイス端子から内蔵アレンジャーに送られるノート情報のMIDIチャンネルを設定します。

2系統のコード・チャンネルがあります。MIDIアコーディオンなど、2つのチャンネルで本機にコードを送信するときに便利です。

- オフ MIDI IN 端子や USB デバイス・ポートから入力したMIDI信号はアレンジャーに送られません。
- 1...16 MIDI IN 端子や USB デバイス・ポートから入力したMIDI信号のうち、選択したチャンネルの信号がアレンジャーに送られます。

Upper Octave Transp (Transpose)

MIDI IN端子またはUSBデバイス端子からアップパー・トラック用に受信したデータをオクターブ単位でトランスポートします。例えば、値を+1に設定したとき、C4を受信すると本機ではC5で発音します。

このパラメーターは、MIDIインターフェイスで高すぎる(または低すぎる)オクターブを送信することがあるMIDIアコーディオンを使用するときに便利です。

- 2...+2 オクターブ・トランスポート値

Lower Octave Transp (Transpose)

MIDI IN端子またはUSBデバイス端子からローワー・トラック用に受信したデータをオクターブ単位でトランスポートします。例えば、値を+1に設定したとき、C4を受信すると本機ではC5で発音します。

このパラメーターは、MIDIインターフェイスで高すぎる(または低すぎる)オクターブを送信することがあるMIDIアコーディオンを使用するときに便利です。

- 2...+2 オクターブ・トランスポート値

Midi In Velocity Value

入力されるMIDIノートのペロシティ(ダイナミクス)の固定値を設定します。オルガンやMIDIアコーディオンから本機を再生するときに便利です。

Normal 受信ペロシティ値が変更されずに設定されます。

40...127 受信したペロシティ値すべてを設定値に変換します。

Voice Processor Midi controls

Midi In Channel

ボイス・プロセッサのハーモニー・セクションに送るMIDIノート・データのMIDIチャンネルを設定できます。

- Off オフの状態です。ボイス・プロセッサにMIDIデータは送られません。
- 1...16 設定したMIDIチャンネルのMIDIデータを本機のMIDI IN端子またはUSBポートから受信すると、そのデータがボイス・プロセッサに送られます。

Octave Transpose In

ボイス・プロセッサのハーモニー・セクションで、受信したMIDIノート・データをオクターブ・トランスポートする際のトランスポート幅を設定できます。

-2...+2 オクターブ・トランスポート幅です。

In Note Range-High

ボイス・プロセッサのハーモニー・セクションで受信できるMIDIノート・データの上限值(最高音)を指定できます。ここで設定した音程よりも高い音程のMIDIノート・データを送信しても、無効となります。

B-1...G9 最高音を指定します。

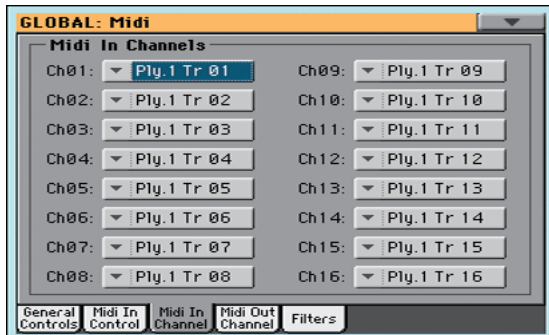
In Note Range-Low

ボイス・プロセッサのハーモニー・セクションで受信できるMIDIノート・データの下限值(最低音)を指定できます。ここで設定した音程よりも低い音程のMIDIノート・データを送信しても、無効となります。

C-1...G#8 最低音を指定します。

MIDI: MIDI In Channels

本機の各トラックに、MIDI IN端子またはUSBデバイス・ポートから入力されるMIDI信号を受信するためのチャンネルを割り当てます。このページの設定は、すべてMIDIプリセットに保存されます。



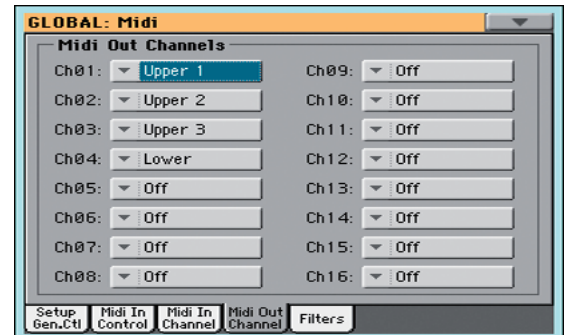
Channels

各チャンネルに以下のトラックの1つを割り当てます。

Off	トラックは割り当てません。
Lower	鍵盤のロワー・トラック
Upper 1...3	鍵盤のアッパー・トラックの1つ
Pad 1...4	1つのパッド
Drum	スタイルのドラム・トラック
Percussion	スタイルのパーカッション・トラック
Bass	スタイルのベース・トラック
Acc 1...5	スタイルの自動伴奏トラックの1つ
Ply Tr 01...16	プレーヤーのトラックの1つ
Global	本機のコントローラー（鍵盤、ペダル、ジョイスティック）の動作を、外部キーボードやコントローラーで再現するための特殊なチャンネルです。このチャンネルで受信したMIDIメッセージは、本機のコントローラーで生成したデータとみなします。
Control	接続機器から本機のスタイル、パフォーマンス、STS、スタイル・エレメントとソングブック・エントリーを選択するMIDIメッセージを受信する特殊なチャンネルです。受信できるデータの内容については、294ページの表をご覧ください。

MIDI: MIDI Out Channels

本機の各トラックを、MIDI OUT端子またはUSBデバイス・ポートから出力するMIDI信号の各チャンネルに割り当てます。このページの設定は、すべてMIDIプリセットに保存されます。



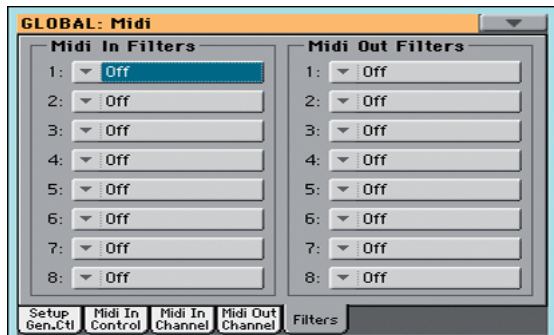
Channels

各チャンネルに以下のトラックの1つを割り当てます。

Off	トラックは割り当てません。
Lower	鍵盤のロワー・トラック
Upper 1...3	鍵盤のアッパー・トラックの1つ
Pad 1...4	1つのパッド
Drum	スタイルのドラム・トラック
Percussion	スタイルのパーカッション・トラック
Bass	スタイルのベース・トラック
Acc1...5	スタイルの自動伴奏トラックの1つ
Ply Tr 01...16	プレーヤーのトラックの1つ
Chord	コード認識セクションで認識したノートをMIDI OUT端子とUSBデバイス端子に出力するときに設定します。例えば、本機のロワー・トラックがミュート状態でも、ロワー・トラックでコードを弾いて、外部ハーモナイザーをコントロールするときなどに便利です。

MIDI: Filters

本機のMIDI端子やUSBデバイス・ポートで送受信するMIDI信号を、最大8種類までフィルターにかけ(選択したMIDIメッセージを送受信データから除外する)設定をこのページで行います。このページの設定は、すべてMIDIプリセットに保存されます。



Midi In Filters

使用するMIDI INフィルターを表示します。フィルターはすべてのMIDIチャンネルにおいて同時に適用されます。

Off	フィルターは使用しません。
Pitch Bend	ピッチ・ベンド
MonoTouch	モノ (またはチャンネル) アフタータッチ
PolyTouch	ポリ・アフタータッチ
PrgChange	プログラム・チェンジ
SysExcl	システム・エクスルーシブ
All CC	コントロール・チェンジ・メッセージすべて
0...127	コントロール・チェンジ・メッセージ #0 ~ 127 使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストについては、407 ページの「MIDI データ」を参照してください。
Notes	ノート・イベント

Midi Out Filters

使用するMIDI OUTフィルターを表示します。各フィルター・タイプ
の情報は上記を参照してください。

Audio & Video: MP3 / Speakers

MP3プレーヤーとスピーカーの設定をします。



MP3 Player

Volume

MP3プレーヤーの最大ボリュームを設定します。なお、この設定はSMFソングやスタイルのボリュームに対する相対値(バランス)になります。

0...100 最大音量 (%)

Speakers

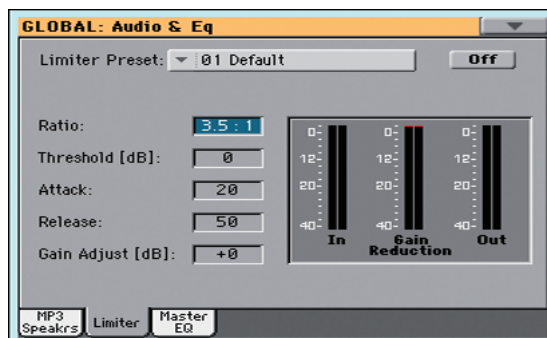
Speakers On/Off

スピーカーのオン、オフを設定します。本機を外部のアンプ・システムに接続したときなどに、本機のスピーカーが不要な場合に使用します。

Audio & Video: Limiter

リミッターを使用することにより、MIDIトラック(スタイルやソング)のボリューム変化を均一化して全体的なボリュームを上げる効果が得られます。MP3ファイルにはリミッターはかかりません(MP3ファイルは通常、すでにマスタリングが済んでいますので改めてリミッターをかける必要がないからです)。

このページの設定は、すべてリミッター・プリセットに保存されます。



Limiter Preset

このポップアップ・メニューからリミッター・プリセットを選択します。プリセットを選択すると、リミッターはその設定に切り替わります。

On/Off ボタン

リミッター・セクションのオン、オフを切り替えます。

Ratio

入力信号のコンプレッション・レシオ(圧縮率:Threshold(スレッシュホールド)レベルを超えた信号のボリュームを抑える割合)を設定します。コンプレッションはスレッシュホールドで設定したレベルを超えた信号が入力された時にのみ動作します。1.0:1 ではコンプレッションはかかりません。

Threshold

コンプレッションを動作させる“しきい値”を設定します。0dB ではコンプレッションは動作しません。

Attack

コンプレッションが動作する速度(アタック・タイム)を設定します。設定値が高すぎると、コンプレッションがゆっくりかかり、音量変化が素早い動きに十分に対応できない場合があります。

Release

コンプレッション動作を徐々に解除する速度(リリース・タイム)を設定します。この設定を高めにするとコンプレッション動作がゆっくりと解除されますので、ロング・トーンのサステインを長く伸ばすのに有効です。

Gain Adjust

リミッター・セクションの出力ゲインを調整します。コンプレッションにより全体的に下がったボリュームをこのパラメーターで持ち上げます。

ダイアグラム

ここに表示されるレベル・メーターで入力信号、出力信号のレベル変化、リミッターのコンプレッション動作状況を確認できます。

- 入力信号のレベルが高すぎるときは、サウンドやスタイル、ソングのボリュームを下げます。
- 出力信号のレベルが高すぎるときは、“Gain Adjust”パラメーターでレベルを下げます。
- Gain Reduction には、リミッターが動作してボリュームを制御した量が表示されます。リミッターが強くなりすぎていると、演奏している音楽が全体的に不自然な音量変化になることがあります。

Audio & Video: Master EQ

このページではパラメトリック・マスターEQの設定を行います。このEQは、本機のオーディオ信号経路の最終段階、つまりオーディオ出力の寸前にあり、MIDIトラック(スタイルやソング)とMP3ファイルの両方がこのEQを通ります。

このEQは全帯域で使用できるEQで、本機のオーディオ信号の最終段階、つまりLEFT/RIGHTアウト端子の寸前に位置しています。このEQを使用して様々な音質補正や加工を行えます。このマスターEQは各バンドともゲイン調整、中心周波数、Qの調整が行え、設定をマスターEQプリセットとして保存できます。



EQ Preset

ポップアップ・メニューからEQプリセットを選択します。プリセットを選択すると、マスターEQの設定がそのプリセットの内容に切り替わります。

On/Off ボタン

EQセクションのオン、オフ切り替えをします。

ダイアグラム

この画面表示でEQカーブや、入力信号、出力信号のレベルを確認します。

- 入力信号のレベルが高すぎるときは、“Input Trim”パラメーターの値を下げます。
- 出力信号のレベルが高すぎるときは、“Gain”コントロールを下げます。
- EQは、単にブーストさせるだけが必要な帯域を持ち上げる方法とは限りません。例えば、必要な帯域以外のバンドをカットまたは弱めることで、必要な帯域が相対的に持ち上がることもあります。

Input Trim

このノブでEQに入る信号の入力レベルを調整します。入力レベルが高すぎるとEQの各バンドをブーストさせたときに音が割れてしまう場合があります。

Q

EQの各バンドの帯域幅を調整します。値を高くするとコントロールする帯域が狭くなり、よりシャープでピンポイントなイコライジングができます。値を低くするとコントロールする帯域幅が広くなり、音楽的でソフトなイコライジングができます。

バンド	値
全バンド	0.5...10

Freq

各帯域(バンド)の中心周波数を設定します。調整したい帯域の中心部に相当する周波数、または強調したり弱めたりしたい倍音部分を狙って設定します。

バンド	値
Low	20Hz...1kHz
Mid-Low	50Hz...10kHz
Mid-High	300Hz...10kHz
High	500Hz...20kHz

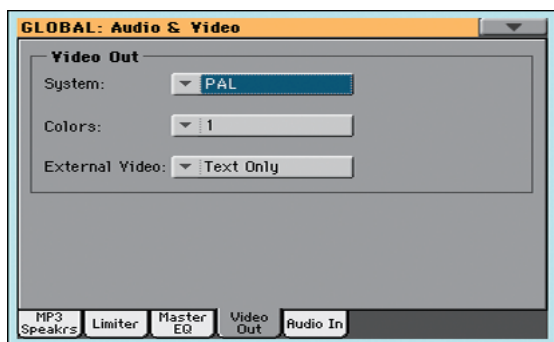
Gain

“Freq”で設定した周波数帯域のレベルを調整します。これにより“Freq”で設定した帯域の音量が上下し、全体的な音質が変化します。

バンド	値
全バンド	-18...0...+18dB

Audio & Video: Video Out

このページでビデオ出力の各種設定を行います。



System

ビデオ規格を選択します(PALまたはNTSC)。

PAL PAL規格を採用したテレビやビデオ・モニターにビデオ信号を出力する際に選択します。PAL規格は、ヨーロッパのほとんどの国々や、南米、アジア、アフリカ諸国で採用されている規格です。また、PALに設定することでフランスやロシア、アフリカの一部の国々で採用されているSECAM規格のテレビにもビデオ信号を出力できますが、画像は白黒になります。

NTSC NTSC規格を採用したテレビやビデオ・モニターにビデオ信号を出力する際に選択します。NTSC規格は、北米、中米、一部の南米諸国、日本、台湾、フィリピン、ミャンマーで採用されている規格です。

Colors

歌詞の文字色と背景色を設定します。

1...5 1～5のカラーセットから選択できます。全種類をチェックして気に入ったものをお選びください。

External Video

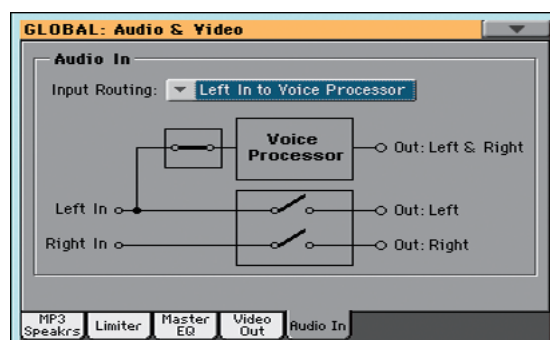
このパラメーターは、本機の電源投入時に「Text Only」にリセットされます。このパラメーターで、Video Out端子から出力されるビデオ信号の内容を設定できます。

Text Only 歌詞とコード情報(コード情報がある場合のみ)が外部ディスプレイ(本機に接続したテレビやビデオ・モニター等)に表示されます。

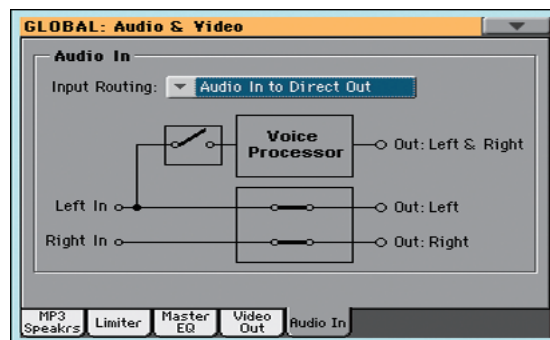
Mirror 本機の画面表示をそのまま外部ディスプレイに表示します(ミラーリング)。

Audio & Video: Audio In

このページでは、Audio In端子から入力したオーディオ信号の行き先を、ボイス・プロセッサーやオーディオ・アウト端子に設定することができます。



マイクからの信号(Left In)をボイス・プロセッサーに流す場合



マイクからの信号をオフにし、ステレオ(L-R)のライン入力を使用する場合

Input Routing

このポップアップ・メニューでは、オーディオ入力信号のルーティングを選択します。

In to Voice Processor

AUDIO IN L端子からの信号はボイス・プロセッサーに送られ、そしてAUDIO OUT端子へ出力されます。AUDIO IN R端子は無効になります。

In to Direct

AUDIO IN L端子とR端子からの信号は、本機で生成されたサウンドとともに最終段でミックスされ、AUDIO OUT端子から出力されます。ボイス・プロセッサーのエフェクトは適用しません。

Mic: Preset

ボイス・プロセッサは、音声にエフェクトや3声のハーモニーを適用します。パネル上にMIC SETTINGセクションのコントローラーを使って、頻繁に使用される機能をすばやく使用することができます。

また、これらのページでは様々なエフェクトやハーモニー・スタイルをエディットすることができ、ボイス・プロセッサ・プリセット(VPプリセット)に保存できます。画面右下にある2つのページでは、マイクのダイレクト音の音質をエディットすることができます。

ボイス・プロセッサ・プリセットを選択したり、各種のボイス・プロセッサ・モジュールのオン/オフを切り替えたりします。



Preset

Current Voice Processor Preset

ボイス・プロセッサ・プリセットを選択します。VPプリセットでは、すべてのボイス・プロセッサのハーモニーおよびエフェクト・パラメーターを設定します。表示されているプリセットは、現在選択されていてエディット可能なVPプリセットです。

VPプリセットは、スタイル、パフォーマンス、ソングブックのエントリー単位でメモリーでき、呼び出すことができます。また、本機のパネル上にMIC SETTINGエリアにあるPRESETキーを押すことでも呼び出せます。このプリセットとは別に、各スタイルやパフォーマンス、ソングブックのエントリーにメモリーされず、本機全体で共通して使用できるグローバルVPプリセットもあります(250ページの「Global Voice Processor Preset」参照)。

VPプリセットの設定を保存する場合は、MIC SETTINGセクションのPRESETボタンを約1秒間押ししたままにする、またはページ・メニューから「Write Voice Processor Preset」を選択します(224ページ参照)。保存したプリセットは、使用可能なプリセットのリストに表示します。

Harmony Voices On/Off

これは、ハーモニー・セクションで生成されたボイスのスイッチです。

V1...V3

これらのチェック・ボックスは、ハーモニー・ボイス・ページのレベル・ノブとは無関係に、3つあるハーモニー・ボイスのそれぞれをオン、オフにします(249ページ「Level」参照)。

これは、「Voice On/Off」チェック・ボックスと同じです(248ページ参照)。

Master On/Off

各種のボイス・プロセッサ・セクションのオン/オフを切り替えます。

Lead

リード・ボイスのオン/オフを切り替えます。これは、ハーモニー・ボイスのみを聞くようなプリセットを作成する場合に便利です。

Harmony

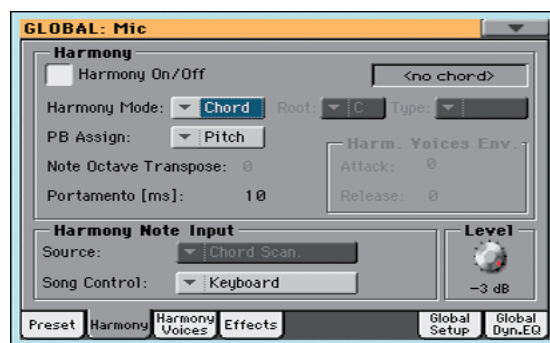
ハーモニー・モジュールのオン/オフを切り替えます。

Effects

ボイス・プロセッサ・エフェクト・モジュールのオン/オフを切り替えます。

Mic: Harmony

ハーモニー・モジュールの一般パラメーターを設定します。



Harmony

Harmony On/Off

ハーモニー・モジュールのオン、オフを切り替えます。これはPresetページのコントロールと同じです。

Harmony モード

現在のプリセットのHarmonyモードを変更します。使用可能なパラメーターは、「Scalic(音階プリセット)」、「Chord(コード・プリセット)」、「Shift(シフト)」および「Notes(ノート・プリセット)」です。各Harmonyモードの詳細については、252ページ「ハーモニー、およびボイス・プロセッサによる調整」を参照してください。

Root

(スケール・モードのときに使用可能)音階プリセットは、これによりスケールの根音を設定します。

Type

音階プリセットは、これによりスケールのタイプを設定します。選択したタイプが「Custom」の場合は、「Custom Map」を使用できます(249ページ「Custom Voice Mapping(カスタム発声機能)」参照)。

PB Assign

ピッチ・バンド・コントロールの割り当てです。ピッチ・バンドをピッチに割り当てることができます(Notes モードおよび Chord Harmonyモードで適用します)。

Note: これを機能させるためには、Voice Processor Setup: セットアップ・ページの「Pitch Bend Range」にゼロ以外の値を割り当てる必要があります(251ページ参照)。

Note Octave Transpose

Notesモード時にハーモニー・ボイスをオクターブ単位でトランスポーズします。ここでの設定値(±4)は、オクターブを表しています。MIDIノート・データを受信すると、ここでの設定値がMIDI: MIDI In Controlsページにある“Octave Transpose In”パラメーターの設定値と合算されます(242ページ参照)。

ここでの設定は、MIDI: MIDI In Controlsページにある“In Note Range-High”や“In Note Range-Low”といった、ハーモニー・ボイスの発音音域を設定するパラメーターとの併用により、ハーモニー・ボイスの音程が高すぎたり、逆に低すぎたりしてしまうことを防ぎ、自然なハーモニー・ボイスにすることができます(242ページ参照)。

Portamento

これは、ハーモニー・ボイスでピッチを変更する必要があるときに、対象のノートに達する時間(ミリ秒)として設定します。

Harmony Voices Envelope

エンベロープを使用すると、ハーモニー・ボイスに対してアタック・タイムとリリース・タイムを設定できます。

Note: エンベロープが機能するのは、Noteモードのときに限られません(247ページ参照)。

Attack

ハーモニー・ボイスのエンベロープ・アタック・タイムを設定します。NotesモードとChordモードでのみ使用できます。

Release

ハーモニー・ボイスのエンベロープ・リリース・タイムを設定します。NotesモードとChordモードでのみ使用できます。

Harmony Note Input

“Harmony Mode”がChordのときは、ボイス・プロセッサのハーモニー・モジュールは、アレンジャーのコード認識エリアからノートとコードを常に受信します。

“Harmony Mode”がNoteのときは、ボイス・プロセッサのハーモニー・モジュールは、アレンジャーのコード認識エリアとは異なるソースから、ノートとコードを受信できます。

この方法により、左手でアレンジャーにコードを送信し続けながら、右手では、例えば、ハーモニー・モジュールにコードまたはノートを送信することができます。

Source

Style Playモード時のハーモニー・ボイスの音程の元になるデータ(ソース)をここで設定します。“Song Control”パラメーターを「Keyboard」に設定した場合は、Song Playモード時のソース選択となります。

Note: “Harmony Mode”パラメーターが「Chord」に設定されている場合、ソースは常にコード・スキャンニング・エリアになります。

Hint: Style PlayモードとSong Playモードを切り替えながら、ハーモニー・ボイスの音程をキーボードから指定し続けたい場合は、このパラメーターを「Chord Scan」に設定し、“Song Control”パラメーターを「Keyboard」に設定します。

Chord Scan コード・スキャンニング・エリアで押さえたコードがハーモニー・ボイスの音程になります。例えば、本機のパネル上でコード・スキャンニング・モードを「Lower」に設定した場合、キーボードのローワー(低音部)で押さえたコードがハーモニー・ボイスの音程になります。

- Lower ノートは、キーボードのローワー・エリアから受信します。
- Upper ノートは、キーボードのアップパー・エリアから受信します。
- Full Keyb. ノートは、キーボードの全範囲から受信します。

Song Control

このパラメーターで、Song Playモード時のハーモニー・ボイスの音程の元になるデータ(ソース)を設定します。

Off Song Playモードではデータを受け取らない、オフの状態になります。

Ply 1+2 Track [n]

ソースをプレイヤー1または2の選択したトラックから受け取ります。

Keyboard

ソースをキーボードから受け取ります。音域の設定は、“Source”パラメーターで設定できます。

Level

Level knob

ハーモニー・ボイスの全体的なレベルを設定します。

Mic: Harmony Voices

ボイス・プロセッサは、最大3つのハーモニー・ボイスをリード・ボイスに追加できます。ここでは、各ボイスのパラメーターを個々に調節できます。



ボイス
選択ボ
タン

ボイス選択ボタン

V1...V3

これらのボタンを使用すると、使用可能な3つのボイスから1つを選択して、エディットできます。

Individual Voice Basic

Voice On/Off

選択したハーモニー・ボイスのオン、オフを切り替えます。これは、プリセット・ページのコントロールと同じです。

Gender

ハーモニー・ボイスのフォルマントを設定します。ボイスの特性を-50(大柄な男性の太い声)~0(変化なし)~+50(ネズミや宇宙人の声)に変更するために使用します。

Voicing

選択したボイスの発声を設定する場合に使用します。このパラメーターは、プリセットのHarmonyモードに応じて意味が異なります。

Scalic Mode Presets

このモードでは、Voicingパラメーターは、スケールの入力ノートに関してハーモニー・ノートの間隔を設定します。値の範囲は、-8（入力ノートの2オクターブ下）～++8（入力ノートの2オクターブ上）です。例えば、+3を設定すると、ハーモニー・ボイスは、入力ボイスの3度上になって現在のスケールに関連付けられます。

Chord Mode Presets

このモードでは、Voicingパラメーターは、現在のコードに関してハーモニー・ノートと入力ノートの関係を設定します。Chordモードのプリセットでは、ハーモニー・ボイスは、常にコードのノートになります。Up1を設定すると、ハーモニー・ボイスは、コードの入力ボイスの上の次のノートになります。例えば、コードがCメジャーであり、入力ノートがEであった場合は、Up1設定により、入力Eより上のGでハーモニー・ボイスを生成します。

値の範囲は、Down 5～Unison～Up6です。その他の値としてRoot1とRoot2、およびBass1とBass2があります。Root1とRoot2は、認識されたコードの根音をハーモニー・ボイスとして提供します。Bass1とBass2（ベース声）は、受信した最も低いノートになります。Root2とBass2は、より高いピッチの根音およびベースになります。

Shift Mode Presets

このモードでは、ボイスは、入力ノートを基準にしてシフトします。値の範囲は、-24半音～+24半音です。

Notes Mode Presets

このモードでは、選択可能な発声はありません。ハーモニー・ボイスは、受信したノートを正確に再生します。

Smooth

入力ピッチのニュアンスを、どの程度出力ボイスに適用させるかを設定します。

Pan/Level

Level

選択したボイスの出力レベルを設定します。ハーモニー・ページには、マスター・ハーモニーのボイス・レベルもあることに注意してください。

Pan

選択したボイスのパンを調整します。L64（左端に定位）～R63（右端に定位）の範囲で調整します。

Custom Voice Mapping (カスタム発声機能)

このエリアは、“Type”が“Custom”のときに、Scalicモードでのみ使用できます（247ページ“Mic: Harmony”参照）。

Scaleモードのハーモニーは、基本的にはピッチ・マップです。スケール入力ノートごとに、生成されるハーモニー・ノートを設定できます。ボイス・プロセッサには、提供されるすべてのスケールの根音、タイプ、および音程について、設定済みのピッチ・マップがあります。

カスタム発声機能を使用すると、独自のピッチ・マップを自分で作成できます。例えば、C入力がE出力を生成し、D入力がA出力を生成するようにピッチ・マップを設定できます。カスタム発声は、以下のような方法で使用するのが最適です。

- 特定のハーモニー・ボイスについて、希望する発声に最も近く一致するスケールの根音、タイプ、および音程を選択します。
- Note Inパラメーターを表示して、別のハーモニー・ノートが必要な入力ノートを選択します。
- Note Outパラメーターを表示して、ハーモニー・ノートを希望どおりに変更します。
- その他の各種の入力ノートを選択し、希望どおりに再マップします。上記のステップをハーモニー・ボイスごとに繰り返します。あるボイスから別のボイスへのマップをコピーすることもできます。
- カスタム・マップは、Rootパラメーターを変更することにより、ハーモニー・ページでトランスポートすることができます。

Note In

受信したノート。

C ... B 元のノート。

Note Out

カスタム・マップを適用したときに生成されるノート。

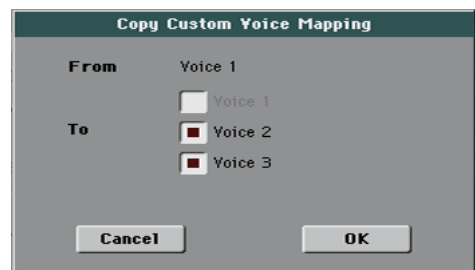
± 24 受信したノートの上または下にある半音の数。

UNI ユニゾン。入力で受信したのと同じノートを出力に送信します。

NC 変更なし。リード・ボイスのピッチがNCノート以外に変わるまで、ハーモニー・ボイスは前のピッチを維持します。

Copy to... ボタン

現在のカスタム・マップを別のボイスにコピーできます。このボタンにタッチすると、カスタム・ボイス・マッピングのコピー・ダイアログ・ボックスが表示されます。



希望するターゲットのボイスをすべてチェックしたら、OKボタンにタッチしてコピーを実行します。

Mic: Effects

ボイス・プロセッサの各種のエフェクト・パラメーターを調整します。



FX Mix

Lead to Delay

リード音声のディレイ・エフェクト・センドを設定します。

Harmony to Delay

ハーモニーのディレイ・エフェクト・センドを設定します。

Reverb Level

リバーブ・エフェクトの全体のレベルを設定します。

FX Level

ディレイ・エフェクトの全体のレベルを設定します。

Delay

Type

ディレイのタイプを選択します。

Mono モノ・ディレイです。

Stereo センドのパンを維持します。

PingPong1 レフト・エフェクト・エンドにのみリード・ボイスを送信します。

PingPong2 リード・パン設定に応じて、リード・ボイスをセンドに送信します。

Delay

Src = Manual (以下参照) のときのみ使用可能です。現在のディレイ時間を (ミリ秒単位で) 微調整します。

Feedback

ディレイ・フィードバックの量を設定します。

Src (Source)

ディレイのテンポのソースを設定します。

MIDI テンポは MIDI から受信します。

Manual Delay パラメーターを使用してディレイ時間を設定します。

R (Ratio)

テンポおよび生成されるディレイ間の比率を設定します。例えば、“1:2” は、現在のテンポの4部音符ごとに、ディレイで2つのノートが演奏されることを意味します。“1:4” は、現在のテンポの4部音符ごとに、ディレイで4つのノートを演奏します。

Hi Freq Damp (High Frequency Damping)

高域のダンピング周波数を設定します。

Reverb

Type

リバーブのタイプには、以下のアコースティック・シミュレーションがあります。

Hall (ホール)	Smooth Hall (スムーズ・ホール)
Wet Plate (ウエット・プレート)	Dry Plate (ドライ・プレート)
Room (ルーム)	Bright Room (ブライト・ルーム)
Early Reflections (アーリー・リフレクション)	

Pre Delay

リバーブのプリ・ディレイ・タイムを設定します。通常、大きな部屋のリバーブは、初期信号よりはるかに遅れて始まります。

Reverb Time

リバーブの減衰時間を設定します。

Pre LEQ Gain

低域のリバーブのプリ・イコライザーです。低域の特性を設定します。

Pre HEQ Gain

高域のリバーブのプリ・イコライザーです。高域の特性を設定します。

Mic: Global Setup

このページでは、ボイス・プロセッサ・プリセットを選択したり、メイン・ボーカルの音質調整が行えます。このページでの設定はVPプリセットを切り替えても変更されず、ボイス・プロセッサ全体で共通した設定となります。



Setup

Global Voice Processor Preset

このボイス・プロセッサ・プリセット (VP プリセット) は、パフォーマンスや STS ごとにメモリー可能な [ローカル] プリセットの代わりに、グローバル VP プリセットを使用するように設定されている場合に選択されるプリセットです。グローバル VP プリセットを使用している場合、メイン画面のマイク・パネルにそのことが表示されます。

Lead Setting

Low Cut Freq.

リード・ボイス用のロー・カット・フィルターの使用設定をします。このフィルターを使用すると、ポップ音、部屋のざわめき感、マイク操作の雑音が除去されるので、マイクからの信号がより明瞭になります。

オフ ロー・カット・フィルターを使用しません。

60、80、120Hz

ロー・カット・フィルターを使用します。設定値より下の周波数を除去します。

Pan/Volume

Pan

リード・ボイスのパンを調整します。L64 (左端に定位) ~ R63 (右端に定位) の範囲で調整します。

Level

リード・ボイスのレベルを設定します。

オフ リード・ボイスはオフになります。

-30dB ... 0dB リード・ボイスのレベルです。

Harmony Settings

ハーモニー・セクションのボイスに対する一般設定で、ボイス・プロセッサー・セットアップに保存します。このパラメーターは、別のプリセットを選択しても変更されません。

Pitch Bend Range

(Notesモードでのみ使用)NotesモードでMIDIピッチ・バンド情報によるハーモニーのピッチを変更する範囲を半音単位で設定します。

Talk

トーク機能は、聴衆に語りかけたり、バックに本機の演奏を流しながら話すときなどに使用します。

Mic Talk ボタン

トーク機能のオン、オフ・ボタンです。これは、Style PlayモードおよびSong Playモード時に画面に表示されるのマイク・パネルのボタンと同じ動きをします。

このパラメーターは、本機の電源をオフにすると、自動的にオフになります。

Note: トーク機能をオフにすると、ボイス・プロセッサー・プリセットを再び選択します。保存していないプリセットの変更は失われます。

Auto (Auto Talk)

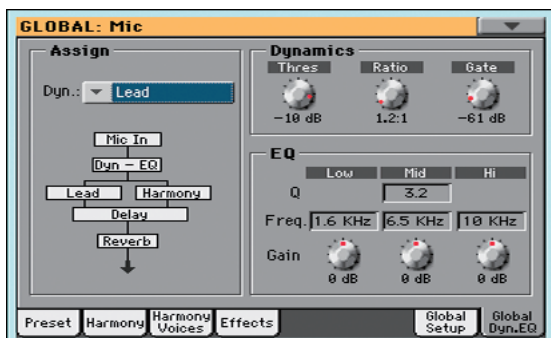
チェックを付けると、シーケンサーまたはアレンジャーが停止したときに、トーク機能が自動的にオンになります。この方法により、Mic Talk ボタンを押さなくても、曲と曲の間に聴衆に語りかけることができます。

Master Vol. Att.

トーク機能をオンにしたときの、バックに流れる演奏の音量をどのくらい下げることができるかを設定します。0は音量をまったく下げません。

Mic: Global Dynamics/EQ

リード・ボイスとハーモニー・ボイスに適用するコンプレッサー・ゲートとイコライザーのパラメーターを調整します。



Assign

Dyn

コンプレッサー /ゲートの割り当てます。

設定は、“Off”、“Lead + Harmony”、“Harmony”、“Lead” から選択します。コンプレッサーはオートメイクアップ・ゲイン機能を備えているので、どの設定を選択しても、出力レベルの問題は発生しません。

Dynamics

ボイス・プロセッサーでは、ダイナミクス処理がボーカル用に最適化されています。

Thres (Threshold)

コンプレッサーのしきい値です。

Ratio

圧縮比です。

Gate

ゲートのしきい値です。

EQ

ボイス・プロセッサーは、3バンドEQを搭載しています。このEQは、周波数とゲインを調整できるハイ/ロー・シェルビング・バンドと、Qを調整できる完全なパラメトリック・バンドを備えています。

Low Freq.

低域のゲインを調整する中心周波数です。値はヘルツ (Hz) 表示です。調整範囲：80Hz～16kHz

Low Gain

低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのEQになります。値はデシベル (dB) 表示です。

調整範囲：±2 dB

Mid Q

中域のゲインを調整する中心周波数のレゾナンス設定です。

調整範囲：1 (ワイド・バンド) ~10 (超ナロー・バンド)

Mid Freq.

中域のゲインを調整する中心周波数です。値はヘルツ (Hz) 表示です。

調整範囲：80Hz～16kHz

Mid Gain

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプのEQになります。値はデシベル (dB) 表示です。

調整範囲：±2 dB

High Gain

高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプのEQになります。値はデシベル (dB) 表示です。

調整範囲：±2 dB

High Freq.

高域のゲインを調整する中心周波数です。値はヘルツ (Hz) 表示です。

調整範囲：80Hz～16kHz

ハーモニー、およびボイス・プロセッサーによる調整

ハーモニー

ここでは、ハーモニーについて少し詳しく説明します。実用的な内容にするために、ボイス・プロセッサーでできることに焦点を当てて説明します。

Harmony モード

ボイス・プロセッサーには、4つの異なるHarmonyモードがあります。これにより、4つの独自の方法でハーモニーを作成できます。より複雑なHarmonyモードを説明するために、Cメジャー・スケールに基づく例を示します。このスケールについての知識がない方のために、ここでCメジャーを示します。



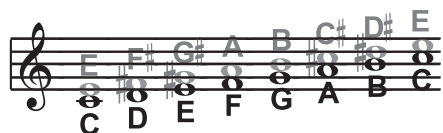
Notes モード

このモードでは、ハーモニー・ボイスのピッチを決定するために、ボイス・プロセッサーに特定のノート情報を与えます。この方法では、最も直接的かつ柔軟にハーモニーを作成でき、リード・ボーカルに関係なく、複雑なメロディーとカウンター・ハーモニーを作成できます。

Shift モード

「固定音程」とも呼ばれるこのモードでは、リード・ボイスのピッチを取得し、そのピッチに基づいて、設定された半音数だけ離れたハーモニーを作成します。ハーモニーを作成するときに、入力ノートまたはピッチを基準にして一定数の半音を使用する方法は、クロマチック・ハーモニーと呼ばれます。この理論については、後で説明します。このタイプのハーモニーは、インテリジェントなハーモニーではないと見なされています。なぜなら、ボイス・プロセッサーには、特定のキーやスケールがまったく設定されないからです。これらは、単なる並行ハーモニーです。最も一般的なシフト・ハーモニー・ボイスは、5度（7半音）およびオクターブ（12半音）です。その範囲は、入力の2オクターブ下～入力ピッチの2オクターブ上です。

以下は、Cメジャー・スケールです。ボイス・プロセッサーのShiftモードで使用される、クロマチック・スケール・ハーモニーの3度上を示しています。



黒=リード、グレー=ハーモニー

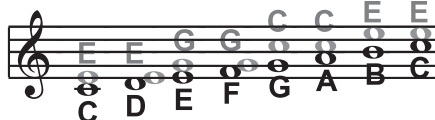
Chord (Chordal) モード

このモードでは、コード情報を取得し、ボイスに基づいて、インテリジェントな全音階のハーモニーを作成します。コード・ハーモニーを作成するには、ソングのコードをリアルタイムで入力する必要があります。これを行うには、MIDI経由、またはソングのハーモニー・トラックに含まれている設定済みのコード・シーケンスを通じてキーボードを演奏します。

Chordモードでは、ボイス・プロセッサーは、コードのノート上のハーモニー・ボイスのみを作成します。コード・ハーモニーは、演奏中のコードおよび歌っているノートを解読し、音楽的に心地よいハーモニーを生成する点でインテリジェントなハーモニーと言えます。1ノート上をハーモニー・ボイス (Up1) として設定すると、入力ノートの上のコードからの次のノートが、そのハーモニー・ボイスの出力になります。

次の図は、Cメジャー・スケールのハーモニー・ノートを示しています。ここでは、発声がCメジャー・コードおよび単一の「1度上」として選択されています。

根音: C、コード・タイプ: メジャー、発声: Up1



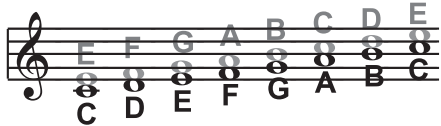
黒=リード、グレー=ハーモニー

既に気付かれたかもしれませんが、各ハーモニー・ノートは複数の入力ノートをカバーでき、各入力ノートは必ずしも独自のハーモニー・ノートを持ちません。例えば、CとDの両方は3度上としてEを持ち、EとFはGを共有します。これにより、その他のハーモニー方式（Shiftモードなど）を使用するときよりも変化の大きさが大きく、かつ変化の頻度が低いため、よりステップされたサウンドがハーモニーに与えられます。この方式の利点は、コード進行が既にわかっているならば、ボーカル・ハーモニーをソングに非常に簡単に統合できることです。「C」の根音に関して使用可能なコードを以下に示します。

Major	C	E	G	
6	C	E	G	A
Maj7	C	E	G	B
M7sus4	C	F	G	B
min	C	E b	G	
min6	C	E b	G	A
min7	C	E b	G	B b
min7 b 5	C	E b	G b	B b
dim	C	E b	G b	[B b b (= A)]
7	C	E	G	B b
7 b 5	C	E	G b	B b
aug	C	E	G #	
aug7	C	E	G #	B b
sus4	C	F	G	
sus2	C	D	G	
7sus4	C	F	G	B b

Scale (Scalic) モード

このモードでは、キーおよびスケール情報を使用して、音楽的に正しい全音階のハーモニーを作成します。大部分のポピュラー・ミュージックでは、単一のスケールが使用されています。したがって、通常は、ソングの開始時でのみ、情報を入力します。スケール・ハーモニーは、コード・ハーモニーよりもダイナミックです。なぜなら、入力ノートごとに独自のハーモニー・ノートがあるからです。次の図は、Cメジャー・スケールのハーモニー・ノートを示しています。ここでは、発声がCメジャー・スケールおよび単一の「3度上」のハーモニー・ボイスとして選択されています。次の図からわかるように、スケール・ハーモニーはインテリジェントなハーモニーであり、リード・ボイスに緊密に追従してよりタイトなサウンドを実現します。



黒=リード、グレー=ハーモニー

ハーモニー・ページの下には、“Smooth” という名前のパラメーターがあります。100%に設定すると、ハーモニー・ボイスは、入力のピッチ、エラー、およびすべてに従います。しかし、0%に設定すると、ハーモニーは、ハーモニー・ボイスのハード・ピッチ・コレクションのように、音階ハーモニー・ノートに直接ジャンプします。Smoothパラメーターを0~100%の範囲で設定することは、ハーモニーのピッチ・コレクションの量を変化させることと同様です。ボイス・プロセッサーには、設定済みのハーモニー・スケールが5つあります（3つのメジャー、3つのマイナー、およびプリセット当たり1つのカスタム・スケール）。カスタム・スケールまたはピッチ・マップを作成するには、249ページ“Custom Voice Mapping (カスタム発声機能)”のパラメーターの説明を参照してください。

ソングによっては、キーを決めることが難しい場合もあります。「Sweet Home Alabama」を例に挙げます。このソングは、聴いていると、「D」のキーであると思うかもしれませんが、なぜなら、それが最初のコードだからです。しかし、実際には、ハーモニーは「G」のキーで最も効果的です。ボイス・プロセッサーを通じてソングを実行し、自分自身で聴いてみてください。

スケールを設定するには、若干の経験が必要な場合もあります。スケールの3度または根音を中心としたソングの場合、3つのメジャーまたは3つのマイナー・スケールの間に目立つ違いは特になく思われるかもしれませんが、これは、スケールのオルタード・ノート

のいずれにもソングがヒットしないからです。スケールの5度を中心としたメロディー（EのキーのBなど）は、スケール間の違いを際立たせます。Van Morrisonの「Brown Eyed Girl」の「Sha La La Lala ... La Tee Daa」コーラス（キー：E、スケール：メジャー、発声の3度上）を各メジャー・スケールと一緒に試し、それらの聞き取れる違いを確認してください。マイナー・スケールの場合、Santanaの「Evil Ways」（キー：G、スケール：マイナー、発声の3度上）は、3つのマイナー・スケール間の違いを際立たせます。

以下の表では、6つの異なるスケールの違いを図示するために、特定の入力ノートの3度上および5度上を示しています。「nc」は変化なしを意味しており、リード・ボイスのピッチが「nc」ノート以外に変化するまで、ハーモニー・ボイスは前のピッチをそのまま維持します。

	リード・ボイス	C	C #	D	E b	E	F	F #	G	G #	A	B b	B
MAJ1	3度上	E	nc	F	nc	G	A	nc	B	nc	C	D	D
	5度上	G	nc	A	nc	B	C	nc	D	nc	E	F	F
MAJ2	3度上	E	nc	F	nc	G	A	nc	C	nc	C	D	D
	5度上	G	nc	A	nc	C	C	nc	E	nc	E	F	F
MAJ3	3度上	E	nc	F	nc	G	A	nc	B b	nc	C	D	D
	5度上	G	nc	A	nc	B b	C	nc	D	nc	E	F	F
MIN1	3度上	E b	nc	F	G	nc	A b	nc	B b	C	nc	D	nc
	5度上	G	nc	B b	B b	nc	C	nc	D	E b	nc	F	nc
MIN2	3度上	E b	nc	F	G	nc	A	nc	B b	C	nc	D	nc
	5度上	G	nc	A	B b	nc	C	nc	D	E b	nc	F	nc
MIN3	3度上	E b	nc	F	G	nc	A b	nc	B	C	nc	D	nc
	5度上	G	nc	A	B b	nc	C	nc	D	E b	nc	F	nc

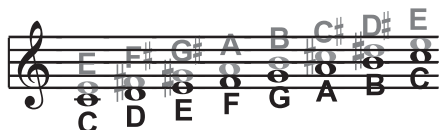
全音階および半音階

スケール・ハーモニーとコード・ハーモニーは全音階として、シフト・ハーモニーは半音階として説明しましたが、これらの言葉は何を意味しているのでしょうか。ピアノの鍵盤を見てみましょう。中央の「C」と次の「C」との間には、12個のキー、つまり、7個の白いキーと5個の黒いキーがあります。これらの各キーは1半音離れて設定されており、合計12個の半音があります。半音階では、全音階スケールとは対照的に、12個の半音ノートをすべて使用します。したがって、1つの半音階スケールしか存在しませんが、メジャー、マイナーをはじめ、全音階スケール（Cメジャー、C#メジャー、Dメジャーなど）は、それぞれ12個存在します。私たちの大部分は、伝統的な「ドレミファソラシド」の全音階スケールを聞いて育ってきたので、全音階スケールに基づくハーモニーは正しく思えます。

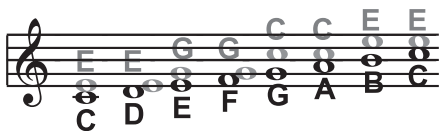
これは、ハーモニーの点では何を意味しているのでしょうか。全音階スケールのハーモニーでは、設定したスケールまたはコード内のノートしか使用できません。したがって、「3度上」のハーモニー・ボイスは、実際は各ノートの厳密に4半音（長3度）上にクロマチック・ハーモニーが留まるリード・ノートの3半音上と4半音上の間で変化します

要約すると、半音階スケールまたは全音階スケールを使用する3つの異なるHarmonyモードがあります。

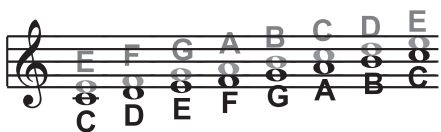
シフト。半音階、12半音スケールを使用し、一定数の半音により入力ピッチを変更します。



コード。多数の全音階スケールの根音、3度、5度、（場合によっては）7度を使用し、コード内に含まれている一番近いノートに合わせてハーモニー・ボイスを決定します。



スケール。多数の全音階スケールのいずれかを使用し、スケールに含まれる一番近いノートに合わせてハーモニー・ボイスを決定します。



理論は別にして、素晴らしいサウンドを得る最良の方法は、ボイス・プロセッサで可能なすべてのHarmonyモードを試すことです。どの場所でどの音が最も効果的であるかという直感的な音のセンスを発達させるだけでなく、さまざまな変形と組み合わせを調査することにより、それを行わなければ見落としていたであろう魅力的なサウンドを発見できます。

タッチ・パネル・キャリブレーション

ディスプレイのタッチ入力があるように行かないときや、ディスプレイでタッチしたところが反応しないときなどに、タッチビュー・ディスプレイのキャリブレーションを行います。新しいオペレーティング・システムをロードした後などにも行うことをお勧めします。



1. 画面の左上に表示される、矢印の中心を正確にタッチします。
2. 矢の集合形は、画面の他の角へ移動します。矢印の中心を正確にタッチします。
3. 最後に Save ボタンをタッチして、キャリブレーションを確定します。



- キャリブレーションをキャンセルするときは、パネルの EXIT キーを押します。

Hint: どのページにいても、素早くこのページを表示する方法があります。パネルの GLOBAL キーを押して Global モードに入ります。エディット・セクションを表示しているときに、GLOBAL キーを3～5秒程度押し続けることでこの画面が表示されます。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Note: Global モードの各ページでは、そのページで使用できる「Write」コマンドのみが選択でき、その他のコマンドはグレー表示となり選択できません。

Write Quarter Tone SC Preset

このコマンドを選択すると、Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックスが表示され、エディットしたスケール設定を4つのスケール・プリセットの1つに保存することができます。詳細は、「Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

Write Midi Preset

このコマンドを選択すると、Write Midi Preset ダイアログ・ボックスが表示されます。現在のMIDI設定がMIDIプリセットの1つとして保存します。詳細は、「Write Midi Preset ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Limiter Preset

このコマンドを選択すると、その時設定していたリミッターの設定をリミッター・プリセットに保存します。詳細は、255ページの「Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Master EQ Preset

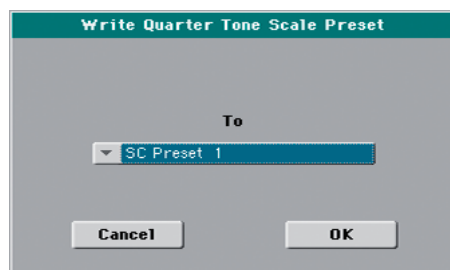
このコマンドを選択すると、その時設定していたマスターEQの設定をマスターEQプリセットに保存します。詳細は、255ページの「Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Voice Processor Preset

このコマンドを選択すると、その時設定していたボイス・プロセッサの設定をボイス・プロセッサ・プリセットに保存します。詳細は、255ページの「Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス」を参照してください。

Write Quarter Tone SC Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューからWrite Quarter Tone SC Presetを選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のスケール設定を4つのプリセットの中の1つに保存することができます。

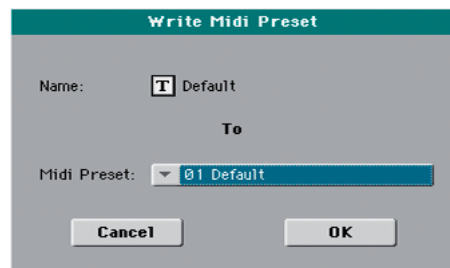


To

現在の設定を4つのプリセット・スケールのどれに保存するかを選択します。

Write Midi Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューからWrite Midi Presetを選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、すべてのMIDIの設定をMIDIプリセットとして保存することができます。



Name

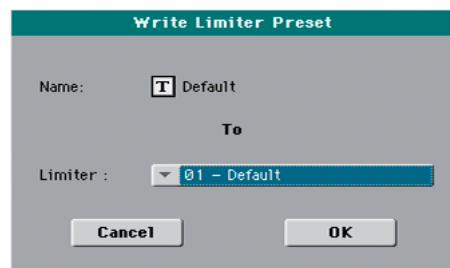
保存するMIDIプリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

Midi Preset

8つの利用できるMIDIプリセット・ロケーションの1つに、現在のMIDIセットアップの設定を保存します。

Write Limiter Preset ダイアログ・ボックス

このダイアログ・ボックスは、ページ・メニューからWrite Limit Presetを選択すると表示します。このダイアログ・ボックスでは、リミッターのエディット・セクションの現在の設定を保存できます (244ページ以降を参照)。



Name

保存するリミッター・プリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

Limiter Preset

利用できるリミッター・ローケーションの1つに、現在のリミッター・プリセットの設定を保存します。

Name

保存するVPプリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

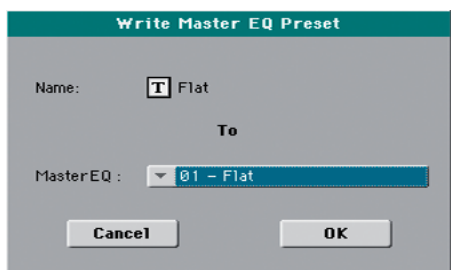
Voice Preset

利用できるVPプリセットのローケーションの1つに、現在のVPプリセットの設定を保存します。

Write Master EQ Preset ダイアログ・ボックス

Write Master EQ Presetダイアログ・ボックス

ページ・メニューから“Write Master EQ Preset”コマンドを選択するとこのダイアログ・ボックスが開きます。このダイアログ・ボックスでは、マスターEQの設定を保存することができます(245ページ以降を参照)。



Name

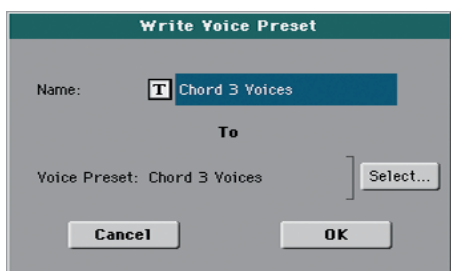
保存するマスターEQプリセットの名前。名前の隣にある **T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できます。

Master EQ Preset

利用できるマスターEQローケーションの1つに、現在のマスターEQプリセットの設定を保存します。

Write Voice Processor Preset ダイアログ・ボックス

このダイアログ・ボックスは、MIC SETTINGセクションのPRESETキーを約1秒間押したままにする、またはページ・メニューからWrite Voice Processor Presetを選択すると表示します。このダイアログ・ボックスでは、ボイス・プロセッサの現在の設定をVPプリセットに保存できます(247ページ以降を参照)。



Media モード

Mediaモードではファイルを管理します。このモードは、現在のモード（Style Play モード、Song Play モード、Sequencer モード、Soundモード）と並行して選択できます。

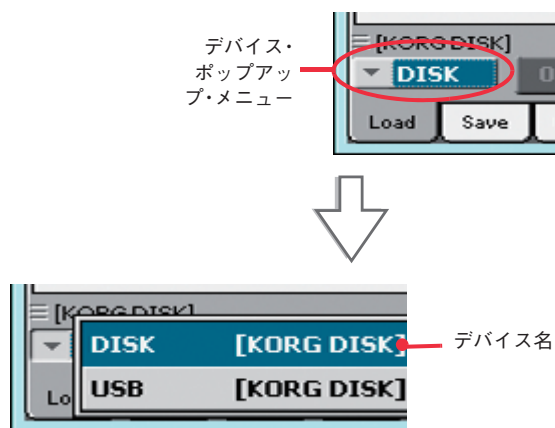
記憶デバイスと本体メモリー

使用可能な記憶デバイス

メディア操作は、記憶デバイスと本体メモリーの間でファイルをやりとります。以下のタイプの大容量記憶デバイスを使用することが可能です。

省略形	メディア・タイプ
SYS [KORG SYSTEM]	内蔵メモリーのファクトリー・エリアです。オペレーティング・システムの更新時や、ファクトリー・サウンド、スタイル、パッドのデータを転送するときのみアクセスできます。
DISK [KORG DISK]	ユーザー・アクセス可能な内蔵メモリー・エリアです。ここにはソングやその他のファイルが保存されます。
USB	フロント・パネルの USB ホスト・ポートに接続する USB フラッシュ・メモリー・デバイス。

デバイスは、ほとんどのメディア・ページの左下隅に表示されるデバイス・ポップアップ・メニューを使用して選択できます。



対応デバイス

本機はハードディスクやUSBメモリーなどの外部ストレージ・デバイスを使用できます。対応フォーマットはFAT16またはFAT32ロング・ファイル・ネームです。NTSF (Windows NT/2000/XP/Vista/7)、HFS (Mac OS 9)、HFS+ (Mac OS X) フォーマットには対応していません。

ファイルの選択と解除

画面にファイル・リストを表示しているときは、それをタッチすることで選択できます。選択すると反転表示になります。

以下の方法ですべての選択を解除できます。

- ・ 利用可能なファイル・リストで、空の場所をタッチします。

- ・ デバイス・ポップアップ・メニューをタッチして、もう一度現在のデバイスを選択します。

ファイルを検索する

サーチ機能を使用してファイルやミュージカル・リソースを本機の内蔵メモリーや外部ストレージ・デバイスから検索することができます。詳しくは関連項目を参照してください。

プリファレンス

Mediaモードの全体的な設定（プリファレンス）は、GlobalモードのMode Preferences内にあるMediaページで行えます（237ページの「Mode Preferences: Media」参照）。

ファイル・タイプ

以下の表は、本機で管理できるすべてのファイルとフォルダのタイプを示しています。これらのファイルは、本機で読み取りまたは書き込みをすることが可能です。

拡張子	ファイル / フォルダのタイプ
SET	すべてのユーザー・データ（これは、その他のフォルダを含むフォルダです）。
BKP	Mediaモードのユーティリティ・ページの「完全リソース・バックアップ」機能で作成したバックアップ・ファイル。（これは、その他のフォルダを含むフォルダです）。
PKG	オペレーティング・システムおよびミュージカル・リソース・ファイル。
GBL	グローバル・セットアップ
MPR	MIDI プリセット
AUD	リミッター&マスター EQ プリセット
PRF	パフォーマンス
PCG	サウンド（コルグ Pa シリーズ）
STY	スタイル
PAD	パッド
SBD	ソングブック
SBL	ソングブックのカスタム・リスト
JBX	ジュークボックス
MID	MIDI ファイル（スタンダード MIDI ファイル、SMF）
MP3	MP3 ファイル
TXT	テキスト・ファイル

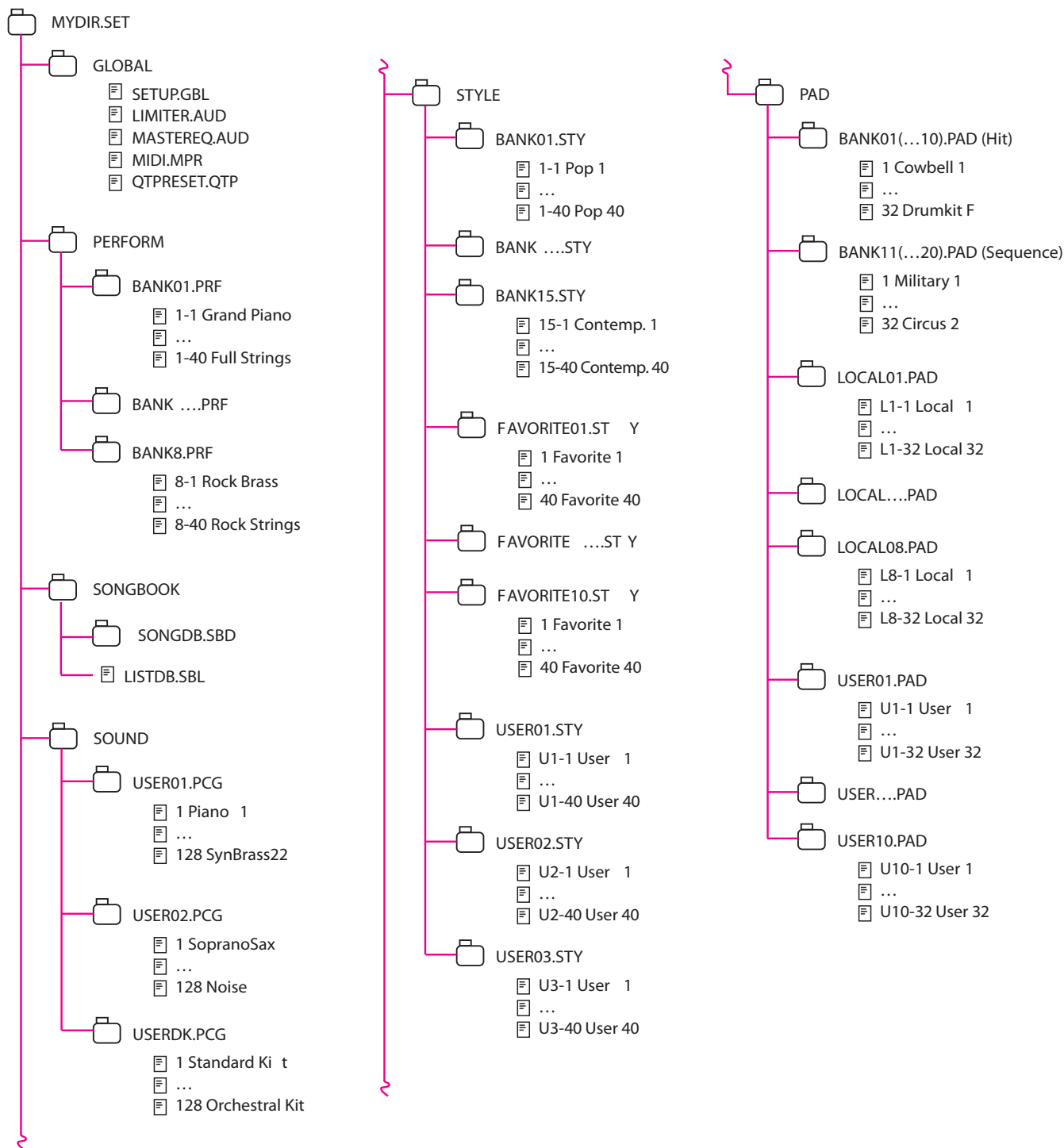
本機では、以下のタイプのデータも読み取ることができます（書き込みはできません）。

Extension	File type
KAR	Karaoke file
CDG	CD+Graphics file

メディア構造

各デバイスと本体メモリーにはファイルとフォルダが入っています。本機のメモリー内のデータの構造を、あらかじめ設定しているため、そのデータ構造はコンピューターのデータよりも多少精密になっています。下図は本機の全体的な構造を表したものです。

Note: スタイルとパッドのファクトリー・データがMediaモードで表示できるのは、Factory Style and Pad Protect パラメーターをオフに設定しているとき (237 ページ参照)、および 1 つのスタイル・バンクをロード、保存または消去するときに限られます。

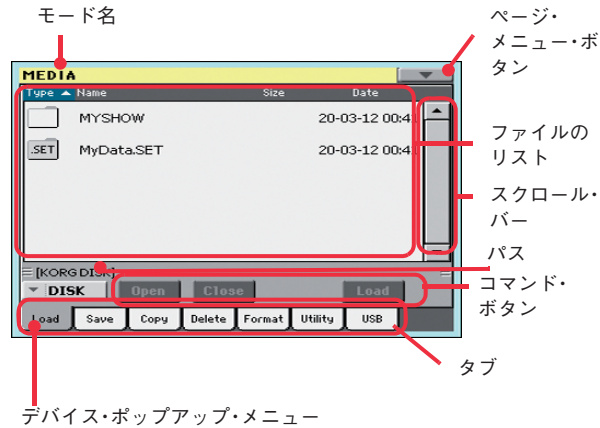


メイン・ページ

Mediaモードにはメイン・ページがありません。EXITキーを押すとMediaモードが終了し、バックグラウンドの操作モードに戻ります。

ページ構成

どのページも、いくつかの基本パラメーターは同じものを用いています。



モード名

現在のモードがMediaモードであることを示します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（272ページの「ページ・メニュー」参照）が表示されます。

パス

画面に現在表示しているディレクトリのパス名。

ファイルのリスト

選択したデバイスに含まれるファイルとフォルダを表示します。

リストの上部に表示されるラベルのうちの1つをタッチすると、ファイルの表示順を変えることができます。例えば、「Name」ラベルをタッチすると、リストをファイル名に基づいてアルファベット順にソートします。選択したラベルは赤になり、現在選択しているソート基準を示します。

Type	Name ▲	Size	Date
TXT	LoveSong.txt	16	25-12-10 18
JBX	My Jukebox List.JBX	172	20-05-12 20

反転表示のラベルを再びタッチすると、アルファベット順が昇順から降順（またはその逆）に変わります。ラベル名の隣の小さい三角印は、現在の並び順を示します。

スクロール・バー

表示しきれないリストを閲覧するために、スクロール・バーを使います。バー部分をタッチすると、ページ単位でリストがスクロールします。上下の三角部分をタッチすると、1つずつスクロールします。

SHIFTキーを押しながら上下の三角部分をタッチすると、前または次のアルファベット順のセクション、もしくはファイル/フォルダ・タイプに移動します（選択した表示順によって決まります）。

デバイス・ポップアップ・メニュー

このメニューで利用できる記憶デバイスのうちの1つを選択します。

コマンド・ボタン

ボタンは、表示されたページによって異なります。これらのボタンについては、関連する各セクションで詳しく説明します。

タブ

ページのタブをタッチすることで切り替えます。

ナビゲーション・ツール

メディア・ページでは、ファイルとフォルダを閲覧するために、以下の操作やボタンを使います。

スクロール・バー

上記の「スクロール・バー」を参照してください。

VALUE ダイアル

このダイアルを使用して、リストを上下にスクロールします。


デバイス・ポップアップ・メニュー

上記の「デバイス・ポップアップ・メニュー」を参照してください。

Load/Save/Copy/Delete ボタン

各メディア操作を実行します。

Open ボタン

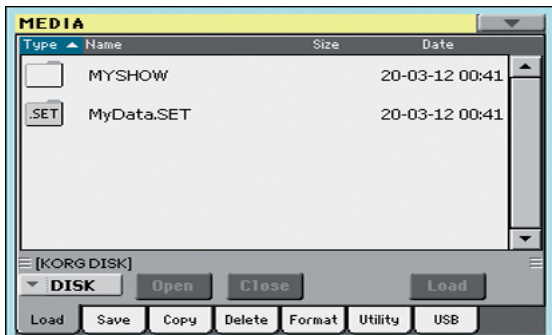
選択したフォルダ、またはディレクトリを開きます（これらの名前の先頭には、「」アイコンが付いています）。

Close ボタン

現在のフォルダまたはディレクトリを閉じて、親（上位）レベルに戻ります。

Load(ロード)

内部または外部記憶装置から本体メモリーに、ユーザー・データ・ファイル（パフォーマンス、ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、ソングブック、ユーザーPCM、グローバル）をロードすることができます。



Note: このページでは、ロードできるデータだけを表示します。他のすべてのファイルは、表示されません。

データをマージする

すべてのユーザー・データをロードする際、または特定のタイプのデータをすべてロードする際、多くのデータはストレージ・デバイスからロードされ、本機のメモリー内にすでにあるデータをマージ（統合）されます。例えば、内蔵メモリーのユーザー・スタイル・バンクのすべてにデータが入っている場合（USER01、USER02、USER03）、ストレージ・デバイスからUSER01のスタイル・バンクのデータをロードすると、USER01は上書きされますが、USER02、USER03バンクは何も変更されずそのままとなります。

この結果、内蔵メモリーのスタイル・フォルダには新たにロードしたUSER01バンクと、以前から入っているUSER02、USER03が保存されている状態になります。

すべてのユーザー・データのロード

すべてのユーザー・データを1回の操作でロードすることができます。

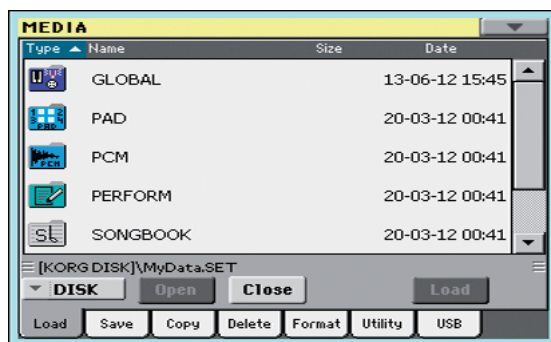
1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンをタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンをタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、Loadボタンをタッチして選択を確定します。

新しい .SET フォルダを作成して、さまざまなソースからのPCMサンプルを含めるには、273ページの「各種のソースからのサンプルの追加」を参照してください。

指定したタイプのすべてのデータのロード

指定したタイプのユーザー・データを1回の操作ですべてロードすることができます。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内にあるときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンをタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンをタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、Openボタンをタッチして“.SET”フォルダを開きます。
ユーザー・データ（グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル...）のリストが表示されます。

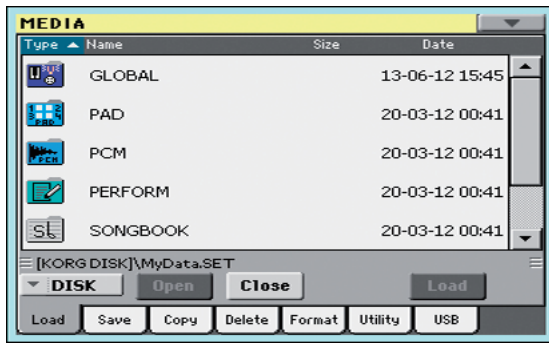


5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Loadボタンをタッチして選択を確定しロードを開始します。

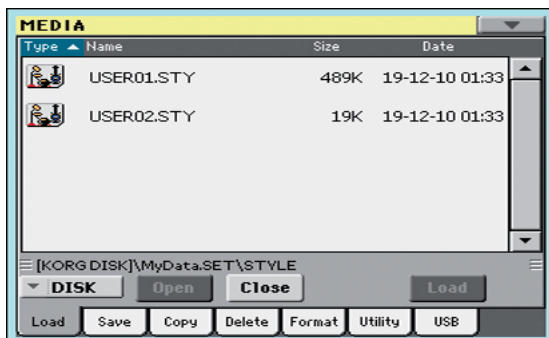
1つのバンクのロード

1つのユーザー・データ・バンク（ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、パフォーマンス）をロードします。各バンクは、各種選択ウィンドウ（スタイル選択ウィンドウ、パフォーマンス選択ウィンドウ等）が入っているサイド・タブそれぞれに対応しています。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンをタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンをタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、Openボタンをタッチして“.SET”フォルダを開きます。
ユーザー・データ（グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル...）のリストが表示されます。



5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Openボタンをタッチして、選択したフォルダを開きます。フェイバリット/ユーザー・バンクのリストが表示されます。



6. 探しているバンク・ファイルを選択したら、Loadボタンをタッチして選択を確定します。

ダイアログ・ボックスが表示され、メモリー内の使用可能なユーザー（フェイバリット/ユーザー・スタイル）のバンクのいずれかを選択するように要求されます。



上記のページで、前に選択したスタイル・バンクをメモリー内のUSER1にロードします。メモリー内の既存のスタイルは削除、上書きされます。

7. ターゲット・バンクを選択してOKボタンをタッチすると、ソース・バンクをロードします。

Warning: ロードをすると、メモリー内のバンクに含まれているユーザー・データをすべて削除します。

Note: 使用していないPCMサンプルをすべて消去して新たにデータをロードするスペースを確保することができます。外部PCMサンプルを使用したサウンドやドラム・キットを消去すると、それらで使用していたPCMサンプルは何にも利用されていないデータになります。このとき、SamplingモードのDelete Sampleダイアログボックスで“Not assigned to any Multisample/Drumkit”を選択して実行すると、どのサウンドやドラム・キットにも使用されていないユーザーPCMサンプルを消去することができます（228ページの「Delete Sampleダイアログ・ボックス」参照）。

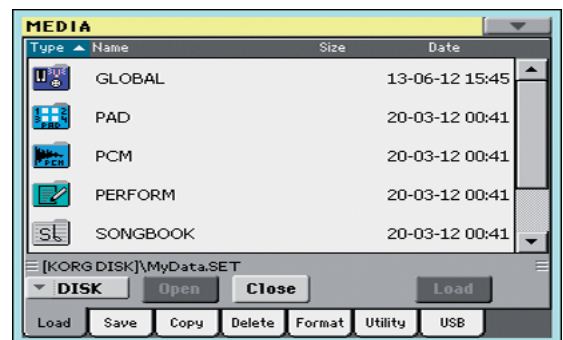
Note: サウンドのバンクをロードする場合、1つ以上のサウンドまたはドラム・キットで外部のPCMサンプルが使用される

ときは、それらのサンプルを自動的にロードします（サンプルがまだメモリー内に存在していない場合）

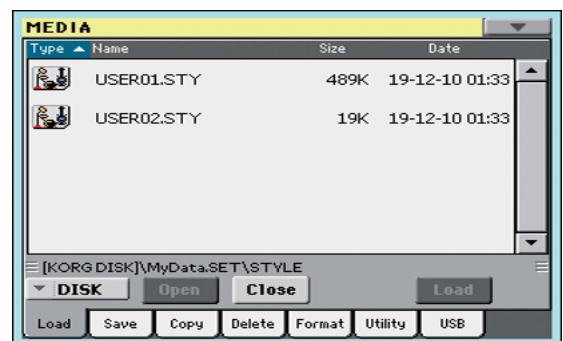
1つのデータのロード

1つのデータをロードします。

1. 外部デバイスからロードする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンをタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンをタッチします。
4. ロードするデータを含む“.SET”フォルダを選択したら、Openボタンをタッチして“.SET”フォルダを開きます。
ユーザー・データ（グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイル...）のリストが表示されます。



5. 探しているタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Openボタンをタッチして、選択したフォルダを開きます。バンクのリストが表示されます。



6. 探しているバンク・ファイルを選択したら、Openボタンをタッチして開きます。データのリストが表示されます。



7. 探しているデータを選択したら、Load ボタンをタッチしてロードを確定します。ダイアログ・ボックスが表示され、メモリー内の使用可能なロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、ディスクから選択したスタイルは、メモリー内のバンク Usr01 のロケーション 01 にロードします。同じメモリー・ロケーションにある既存のスタイルが削除されて上書きします。

空のロケーションは、「-----」と表示されます。

8. ロード先を選択してOKを押すと、ソース・ファイルをロードします。

Warning: ロードをすると、メモリー内の上書きするデータを削除します。

Note: 使用していないPCMサンプルをすべて消去して新たにデータをロードするスペースを確保することができます。外部PCM サンプルを使用したサウンドやドラム・キットを消去すると、それらで使用していた PCM サンプルは何にも利用されていないデータになります。このとき、Sampling モードの Delete Sample ダイアログボックスで“Not assigned to any Multisample/Drumkit”を選択して実行すると、どのサウンドやドラム・キットにも使用されていないユーザー PCM サンプルを消去することができます (228 ページの「Delete Sample ダイアログ・ボックス」参照)。

Note: 外部 PCM サンプルを使用したサウンドやドラム・キットをロードすると、それらで使用しているサンプルも自動的にロードされます (そのサンプルがすでに内蔵メモリーに入っていない場合にのみロードされます)。

他の Pa シリーズのグローバル・データについて

他のPaシリーズのグローバル・データ (グローバル、ボイス・プロセッサ、リミッター、EQなど) はロードすることはできません。

Pa3X のデータをロードする

Pa3Xのデータのうち、グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。但し、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います (コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) から入手できます)。

Pa600 のデータをロードする

Pa600のデータのうち、グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。但し、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います (コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) から入手できます)。

Pa2X、Pa800 のデータをロードする

Pa2X、Pa800のデータのうち、グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。但し、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います (コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) から入手できます)。

なお、本機のデータをPa2XやPa800にはロードできません。

Pa1X のデータをロードする

Pa1Xのデータのうち、グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。但し、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います (コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) から入手できます)。

なお、本機のデータをPa1Xにはロードできません。

Pa500/588 のデータをロードする

Pa500/588のデータのうち、グローバル・データ以外は、本機のデータであるかのようにロードすることができます。但し、サウンドやエフェクトに若干の相違があります。また、メモリー上の配列の違いにより、スタイルはソングブックのエントリーとして割り当て直す必要があります。この作業はSongBook Editorソフトウェアで行います (コルグ・ウェブサイト (www.korg.com) から入手できます)。

なお、本機のデータをPa500/588にはロードできません。

Pa80/60/50 のデータのロード

Pa80/60/50のデータは、本機にロードするとグローバル (GLB) からボイス・プロセッサ (VOC) のファイルが切り離されて、正確にロードすることができます。唯一異なる点は、本機の“SOUND”フォルダが、Pa80/60/50では“PROGRAM”という名前になっていることです。したがって、Pa80/60/50のディスクからサウンドをロードする場合は、以下のいずれかの操作を行う必要があります。

- “.SET” フォルダをロードする前に、(コンピューターを使用して) “PROGRAM” フォルダの名前を“SOUND”に変更します。
- 最初に “.SET” フォルダをロードし、次に “PROGRAM” フォルダから “.PCG” ファイルを別途ロードします。

Warning: 国内では Pa800、Pa50、Pa500/588、Pa600 のみを販売しています。

i シリーズのデータのロード

本機は、以前のiシリーズ製品のスタイルと互換性があります。iシリーズのデータは、本機の通常のデータと同じようにロードできます。

1. 古いiシリーズのデータをUSBデバイスにコピーするか、本機内部のメモリーに転送します。
2. MEDIAキーを押してMediaモードに入ります。
必要な場合は、ロード・ページを選択します。

- ロード・ページでは、iシリーズのデータを含むデバイスをデバイス・ポップアップ・メニューから選択します。
- i30ファイルを読み取る場合は、“.SET”フォルダを選択し、画面のOpenボタンをタッチします。
- “.STY”フォルダを選択します。
- このときに、“.STY”フォルダ全体をロードするか、“.STY”フォルダを開き、スタイルを1つ選択することができます。

・フォルダ全体をロードするには、画面のLoadボタンをタッチします。含まれているスタイルが40個より多い場合、それらのスタイルは、順次USERバンクにロードします。それ以外の場合は、メモリー内のUSERスタイル・バンクまたはフェイバリット（お気に入り）・スタイル・バンクのいずれかを選択するように要求されます。ロード先のバンクを選択したら、Loadボタンをタッチしてバンクをロードします。“Are you sure?”というメッセージが表示されます。OKボタンをタッチして開始します。中止するときはCancelボタンをタッチします。

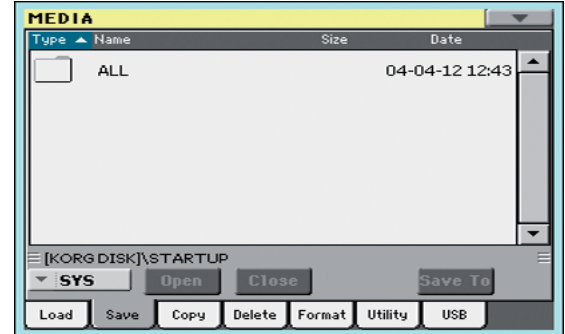
・スタイルを1つロードするには、画面のOpenボタンをタッチして“.STY”フォルダを開きます。このときに変換が開始されるので、操作が完了するまで少しお待ちください。

Note: i30ファイルから“.SET”フォルダ全体をロードすると、非常に時間がかかる場合があります。

- ロードするスタイルを選択し、Loadボタンをタッチします。メモリー内のロード先を選択するように要求されます。
- ロード先を選択したら、Loadボタンをタッチしてスタイルをロードします。
“Are you sure?”というメッセージが表示されます。OKボタンをタッチして開始します。中止するときはCancelボタンをタッチします。
- Style Playモードをオンにして、ロードしたスタイル（のいずれか）を選択します。
- テンポを調整した後、“Write Current Style Performance”を選択し、変更内容をスタイル・セッティングに保存します。OKボタンを2回タッチしてロードを開始します。
- 通常は、サウンドの違いのため、本機で古いスタイルをロードした後、それをある程度調整します（サウンド、音量、パン、テンポ、ドラム・マッピング、ラップ・アラウンドなどを変更します）。
- サウンドをスタイル・トラックに効率的に割り当てるには、Original Style Soundsパラメーターにチェックが付いていないことを確認します（104ページ参照）。
- スタイル・セッティングを再度保存します。“Write Current Style Performance”を選択し、変更内容をスタイル・セッティングに保存します。OKボタンをタッチしてロードを開始します。

Save(セーブ)

内部メモリーから外部に接続したハードディスクやUSBメモリーなどの大容量記憶デバイスにユーザー・データを保存できます。内部メモリーの1つのファイル、バンク、またはすべてのユーザー・ファイルおよびフェイバリット・スタイル・ファイルを保存できます。



Note: このページでは、保存できるデータだけを表示します。他のすべてのファイルは、表示されません。

内部メモリーに含まれる各種のファイルを以下に示します。

ファイル/フォルダのタイプ	含まれる内容	保存デバイス上では…
すべて	メモリー内のすべてのユーザー・データ	.SET フォルダ
スタイル	USER 01-03 スタイル、および FAVORITE 01-12 スタイル	.SET フォルダ内の STYLE フォルダ
サウンド	ユーザー・サウンドおよびドラム・キット	.SET フォルダ内の SOUNDS フォルダ
パッド	ユーザー・パッド	.SET フォルダ内の PAD フォルダ
パフォーマンス	パフォーマンス	.SET フォルダ内の PERFORM フォルダ
ソングブック	ソングブック・データベース	.SET フォルダ内の SONGBOOK フォルダ
PCM	内蔵記憶装置に含まれるすべてのマルチサンプルとRAMに含まれるPCMサンプル	.SET フォルダ内の PCM フォルダ
グローバル	すべてのグローバル・パラメーター。MIDI プリセット、SC プリセット、リミッター・プリセット、マスターEQ プリセット、VP プリセットも保存されます。	.SET フォルダに入っている GLOBAL フォルダ。GLOBAL フォルダにはMIDI、SC、リミッター、マスターEQの各プリセット、VP プリセット・ファイルが入るフォルダが作成されます。

「.SET」フォルダを新規作成する

本機で作成されたデータは「.SET」の拡張子が付いた特別なフォルダ内に保存されます。この「.SET」フォルダは、他の一般的なフォルダの中に保存することもできます。

データの保存を行う際に、すでにある「.SET」フォルダに保存することもできますし、「.SET」フォルダを新規に作成し、そこに保存することも可能です。新規作成の手順は次の通りです。

1. 「.SET」フォルダを新規作成したいストレージ・デバイスのディレクトリが画面に表示されている場合、ファイル・リストの下部に「New SET」ボタンが表示されます。



2. New SET ボタンをタッチします。するとダイアログ・ボックスが開き、新規作成する「.SET」フォルダに名前を付けることができます。



3. [T] (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが開きます。そこで名前を入力し、OKをタッチしてウィンドウを閉じます。Note : 「.SET」の拡張子は自動的に付けられます。
4. OKをタッチすると新しい「.SET」フォルダが作成され、ダイアログ・ボックスが閉じます。

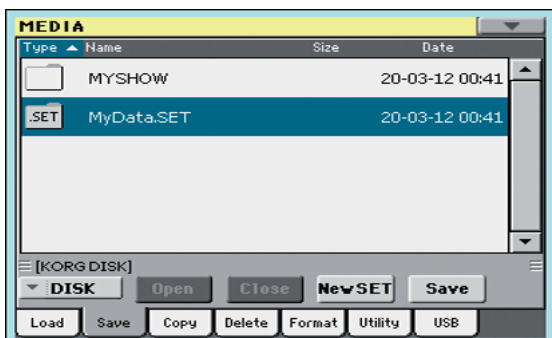
メモリー内容のすべてを保存する

すべてのデータを1回の操作で保存することができます。

“Factory Style and Pad Protect” パラメーター (237ページ参照) の設定によって、ダイアログに表示される保存内容が異なります。

1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択して Save ボタンをタッチし、選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



3. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

4. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- New SET ボタンをタッチし、新しい “.SET” フォルダを作成します (273 ページの「サンプルを含む新しい .SET の作成」参照)。

- 既存の “.SET” フォルダを選択します。

5. Save ボタンをタッチします。

ダイアログ・ボックスが表示され、保存するデータのタイプを選択するように要求されます。

“Factory Style and Pad Protect” がオンの場合



“Factory Style and Pad Protect” がオフの場合



上記のダイアログ・ボックスで、記憶デバイスに保存するすべてのデータ・タイプにチェックを付けます。

6. OK ボタンをタッチして保存を開始します。

中止するときは Cancel ボタンをタッチします。

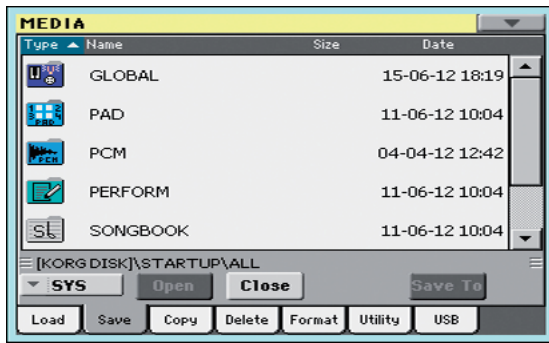
Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の選択したタイプのデータをすべて削除します。

指定したタイプのすべてのデータの保存

上記の他に、対応するフォルダを選択して、指定したタイプのデータをすべて保存することもできます。

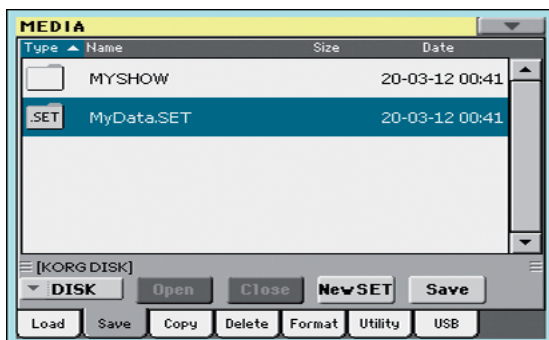
1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択 (反転表示) してから、画面の Open ボタンをタッチします。

ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Save To ボタンをタッチして選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



4. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

5. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- New SET ボタンをタッチし、新しい“.SET”フォルダを作成します (267 ページの「Copy (コピー)」参照)。
- 既存の“.SET”フォルダを選択し、Save ボタンをタッチします。

Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の選択したタイプのデータをすべて削除します。

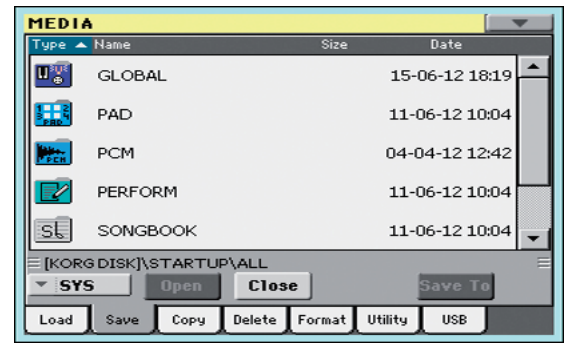
1つのバンクの保存

ユーザー・バンクは、1回の操作で1つ保存することができます。

各バンクは、様々な選択ウィンドウ (スタイル選択、パフォーマンス選択ウィンドウ等) の画面にある各サイド・タブと対応しています。

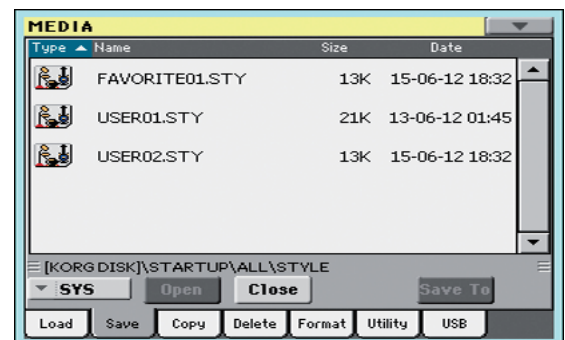
1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択 (反転表示) してから、画面の Open ボタンをタッチします。

ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



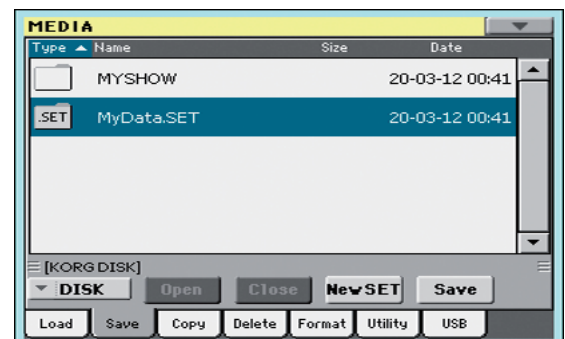
3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Open ボタンをタッチしてそのフォルダを開きます。

含まれているバンク・ファイルのリストが表示されます。



4. 保存するバンク・ファイルを選択したら、Save To ボタンをタッチして選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



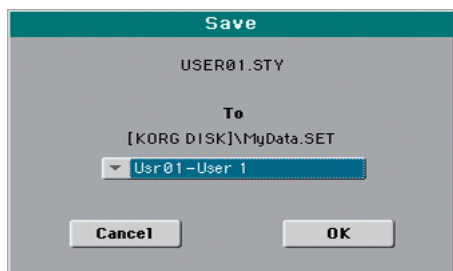
5. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

6. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- New SET ボタンをタッチし、新しい“.SET”フォルダを作成します (267 ページの「Copy (コピー)」参照)。
- 既存の“.SET”フォルダを選択し、Save ボタンをタッチします。

7. ダイアログ・ボックスが表示され、フォルダ内の使用可能なユーザー（またはフェイバリット/ユーザー・スタイル）のロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、前に選択したスタイルのバンクは、選択したフォルダ内のバンク User 01 に保存します。使用可能なユーザー・バンクは 3 つあります。

8. OK ボタンをタッチして保存を開始します。

中止するときは Cancel ボタンをタッチします。

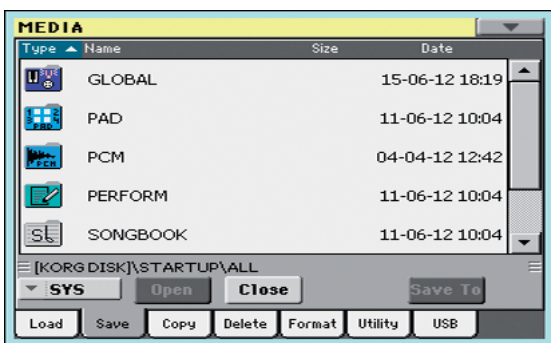
Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の同じバンクを削除します。

1 つのデータの保存

ユーザー・データは、1 回の操作で 1 つ保存することができます。

1. 外部デバイスに保存する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 内部メモリーのすべてのデータ・フォルダ (“All”) が既に表示されています。この中のフォルダを選択（反転表示）してから、画面の Open ボタンをタッチします。

ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. 保存するタイプのデータを含むフォルダを選択したら、Open ボタンをタッチしてそのフォルダを開きます。

含まれているバンク・ファイルが表示されます。

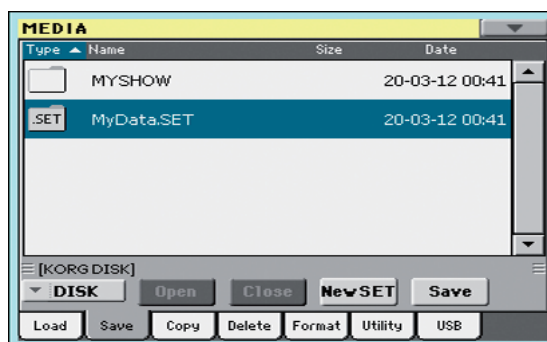


4. 目的のバンク・ファイルを選択して Open ボタンをタッチすると、1 つのデータに移動できます。



5. 保存するファイルを選択したら、Save To ボタンをタッチして選択を確定します。

保存先デバイスのファイルのリストが表示されます。



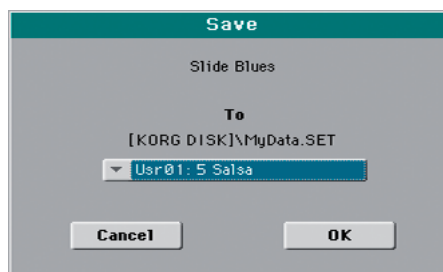
6. 必要な場合は、デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、別の保存先デバイスを選択します。

保存先デバイスを選択すると、その内容を画面に表示します。

7. このときに、下記のいずれかの操作をします。

- New SET ボタンをタッチし、新しい “.SET” フォルダを作成します（267 ページの「Copy (コピー)」参照）。
- 既存の “.SET” フォルダを選択し、Save ボタンをタッチします。

8. ダイアログ・ボックスが表示され、選択したフォルダ内の使用可能なユーザー（またはフェイバリット・スタイル）のロケーションのいずれかを選択するように要求されます。



上記のダイアログ・ボックスで、前に選択したスタイルは、選択したフォルダのバンク Usr01 内のロケーション 01 に保存します。

9. OK ボタンをタッチして保存します。

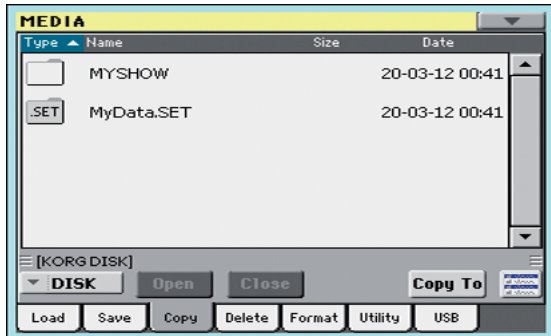
中止するときは Cancel ボタンをタッチします。

Warning: 保存すると、保存先フォルダ内の同じデータを削除します。

Copy(コピー)

ファイルとフォルダをコピーします。コピーできるフォルダは、一般フォルダまたは“.SET”フォルダです。また、開いている一般フォルダのコンテンツをコピーすることもできます。コピーは、同じデバイス内で行うことや、あるデバイスから別のデバイスへ行うこともできます（コピー操作中は、両方のデバイスを本機に接続している必要があります）。

コピー操作中、“.SET”フォルダを開いてその中のファイルを1つだけコピーすることはできません。これは、データ構造を元の状態のまま維持するためです。一般フォルダは、開いて移動することが可能です。



LoadやSaveページとは異なり、このページではPaシリーズで使用できるファイルだけでなく、すべての種類のファイルが表示されます（ただし、“Hide Unknown Files”のチェックをはずしている場合にすべての種類のファイルが表示されます。237ページ参照）。

フォルダの内容のコピー

画面でフォルダが開いているときに何も選択していない場合は、フォルダ自体をコピーするのではなく、フォルダの内容をコピーできます。

Note: コピー中に“.SET”フォルダを開くことはできません。ただし、一般フォルダはすべて開くことができます。

1. 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
3. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Openボタンをタッチします。
上位フォルダに戻るときは、Closeボタンをタッチします。
4. フォルダ自体をコピーせずに、現在のフォルダの内容をコピーするには、画面内のどの項目も選択しないでください。
5. Copy Toボタンをタッチします。
コピー先デバイスが表示されます。

Note: 選択したデバイスが使用可能でない場合は、“Device not found”または“unknown format”というメッセージが表示され、別のデバイスを自動的に選択します。

6. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、コピー先デバイスを選びます。
7. 別のフォルダを選択する場合は、OpenボタンとCloseボタンを使用してディレクトリを移動します。

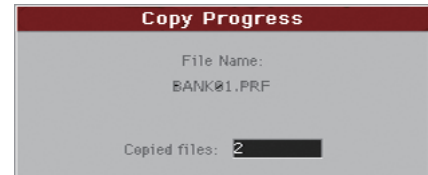
・（“.SET”フォルダではなく）既存の一般フォルダにコピーする場合は、そのフォルダを選択します。

・現在のフォルダにコピーする場合は、何も選択しないでください。

8. コピー先を選択したら、Copyボタンをタッチします。

コピー先のロケーションにあるファイルまたはフォルダの名前がコピー元データのファイルまたはフォルダと同じ場合は、Overwrite ダイアログ・ボックスが表示されます（268ページの「既存のファイルまたはフォルダの上書き」参照）。

コピーの間、ダイアログ・ボックスに、操作の進行状況を示します。



1つのファイルまたはフォルダのコピー

1つのファイルまたはフォルダを、ルートまたは一般フォルダから別の一般フォルダにコピーできます。“.SET”フォルダ内から1つのファイルまたはフォルダをコピーすることはできません。

1. 外部デバイスとの間でコピーを行う場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. デバイス・ポップアップ・メニューを使用して、ソース・デバイスを選択します。
3. コピーするファイルまたはフォルダを含むフォルダを選択します。ファイルまたはフォルダが別のフォルダに含まれている場合は、Openボタンをタッチしてそのフォルダを開きます。直前の階層レベルに戻るには、Closeボタンをタッチします。
4. コピーするファイルまたはフォルダを含むフォルダを開くには、Openボタンをタッチします。
5. コピーするファイルまたはフォルダを選択したら、Copy Toボタンをタッチして選択を確定します。

コピー先デバイスが表示されます。

Note: 選択したデバイスが使用可能でない場合は、“Device not found”または“unknown format”というメッセージが表示され、別のデバイスを自動的に選択します。

6. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、コピー先デバイスを選びます。
7. コピー先デバイスの内容が画面に表示されたら、コピー先フォルダを選択します。Openボタンをタッチするとフォルダが開き、Closeボタンをタッチするとフォルダが閉じます。
8. コピー先を選択したら、Copyボタンをタッチします。

コピー先のロケーションにあるファイルまたはフォルダの名前がコピー元データのファイルまたはフォルダと同じ場合は、Overwrite ダイアログ・ボックスが表示されます（268ページの「既存のファイルまたはフォルダの上書き」参照）。

複数のファイルの選択

Mediaモードのコピー・ページとデリート・ページでは、複数のファイルまたはフォルダを同時に選択して、操作を実行することができます。ファイルまたはフォルダは、連続して（並んで）選択することも、不連続で（他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに）選択することもできます。

ファイルを連続して選択するのか、不連続で選択するのかを決定するには、page commandボタンの右側にあるModeボタンを使用して、SHIFTキーのオプションを選択します。




ファイルまたはフォルダを連続して（並んで）選択するには、このオプションを選択します。




ファイルまたはフォルダを不連続で（他のファイルまたはフォルダを挟んで飛び飛びに）選択するには、このオプションを選択します。

ファイルまたはフォルダを連続して選択するには、以下の手順を実行します。

1. Modeボタンをタッチして、SHIFTキーの  オプションを選択します。
2. 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
3. SHIFTキーを押したままにします。
4. 選択対象の最後のファイルまたはフォルダを選択します。
5. SHIFTキーを離します。

ファイルまたはフォルダを不連続で選択するには、以下の手順を実行します。

1. Modeボタンをタッチして、SHIFTキーの  オプションを選択します。
2. 選択対象の先頭のファイルまたはフォルダを選択します。
3. SHIFTキーを押したままにします。
4. 選択対象の2番目のファイルまたはフォルダを選択します。
5. SHIFTキーを押したまま、選択対象の他のファイルまたはフォルダを次々に選択します。
6. SHIFTキーを離します。

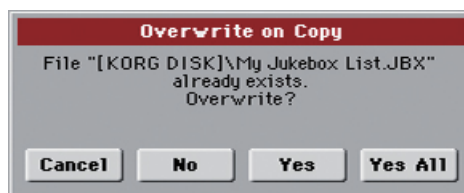
ファイルまたはフォルダを選択解除するには、以下の手順を実行します。

- すべてのファイルまたはフォルダを選択解除するのではなく、1 つ以上のファイルまたはフォルダを選択解除するには、SHIFTキーを押したまま、選択解除するファイルまたはフォルダをタッチします。
- すべてを選択解除するには、その他のいずれかのファイルまたはフォルダを選択します。選択済みのファイルとフォルダがすべて選択解除されます。

既存のファイルまたはフォルダの上書き

ファイルをコピーするときに、コピー元エレメントと同じ名前のファイルまたはフォルダがコピー先デバイスに見つかる場合があります。この場合は、ファイルまたはフォルダを上書きしてよいかどうかを尋ねられます。

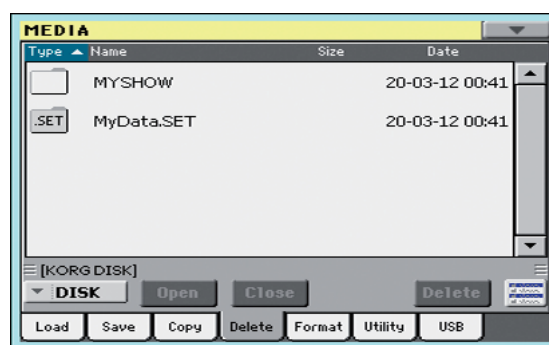
重複するファイルまたはフォルダが見つかったときは、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



- | | |
|--------------|---|
| Cancel | 操作を中止します。 |
| No | ファイルまたはフォルダを上書きしません。ソース・ファイルまたはソース・フォルダをコピーしません。残りのファイルとフォルダに対して操作が続行されます。 |
| Yes | ファイルまたはフォルダを上書きします。残りのファイルとフォルダに対して操作を続行します。 |
| Yes (to) All | ファイルまたはフォルダを上書きします。後続の重複するファイルまたはフォルダもすべて上書きします。このダイアログ・ボックスは、再表示しません。残りのファイルとフォルダに対して操作を続行します。 |

Delete

デリート機能は、ファイルやフォルダをストレージ・デバイスから消去する際に使用します。



LoadやSaveページとは異なり、このページではPaシリーズで使用できるファイルだけでなく、すべての種類のファイルが表示されます（ただし、“Hide Unknown Files”のチェックははずしている場合にすべての種類のファイルが表示されます。237ページ参照）。

消去手順

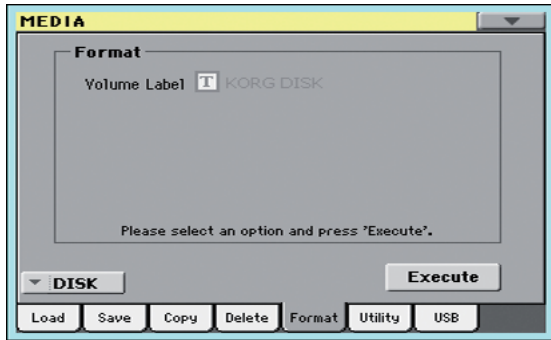
1. 外部デバイスから削除する場合は、そのデバイスを USB ホスト・ポートに接続します。
2. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
3. 探しているファイルまたはフォルダが別のフォルダ内にあるときは、上位フォルダを選択し、Openボタンをタッチして開きます。上位フォルダへ戻るときは、Closeボタンをタッチします。
4. 削除するファイルまたはフォルダを選択します。
5. Deleteボタンをタッチすると、選択した項目を削除します。削除の間、ダイアログ・ボックスには、操作の進行状況を示します。

複数のファイルの選択

削除するファイルまたはフォルダを複数同時に選択する方法については、268ページの「複数のファイルの選択」を参照してください。

Format(フォーマット)

フォーマット機能を使用すると、デバイスを初期化できます。本機では、PC互換のデバイス・フォーマット(DOS FAT16またはFAT32)を使用しています。



Warning: デバイスをフォーマットすると、デバイスに含まれるすべてのデータが完全に失われます。

Volume Label (ボリューム・ラベル)

フォーマットするデバイスに名前を割り当てます。

Note: 内蔵ボリュームのラベル(名前)を変更することはできません。内蔵ディスクのフォーマット時はラベルの変更はできません。

T (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。名前を入力した後、OKボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Note: ソングブックで使用されるスタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルを含むデバイスの名前を変更すると、リンクが切れます。デバイスには、フォーマット前と同じ名前を付けることをお勧めします。

外部デバイスの名前を変更した場合は、SongBook Editor ソフトウェア(www.korg.comから入手できます)を使用してリンクの修正を行ってください。

Warning: 本機が USB 経由でコンピューターと接続されている場合、本機の内蔵ディスクのラベル(名前)を変更することはできません。この状態で変更しても、元の名前に自動的に戻ります。

Execute ボタン

“Volume Label” でデバイスに名前を割り当てた後、このボタンをタッチすると、「Format」コマンドを実行します。

フォーマット手順

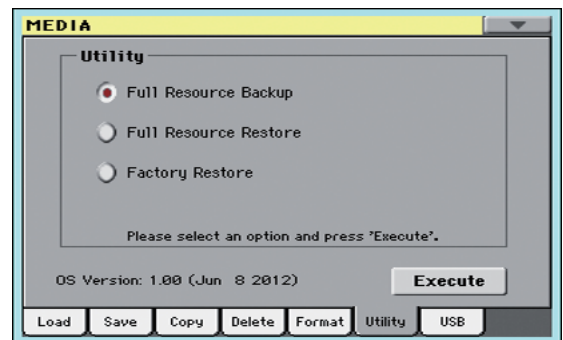
デバイスをフォーマットする方法を以下に示します。

1. 外部バイスをフォーマットする場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
2. フォーマットするデバイスを、画面左下にある Device ポップアップ・メニューから選択します。
3. フォーマットを開始する場合はYesボタン、キャンセルする場合はNoボタンをタッチします。

Note: 外部のUSBデバイスをフォーマットするときは、誤ってデータを消去しないようにするために、更に警告が表示されます。

Utility(ユーティリティ)

このページは、バックアップやリストア機能があるユーティリティ・ページです。バックアップ機能は、バックアップ・ファイルから個々のデータのみをロードすることはできませんので、本機全体のデータをまとめた1つのファイルとして保存する用途にのみ使用します。通常、MediaモードのLoadページからロードしたいデータを保存する場合、例えばミュージカル・リソースを更新した後にユーザー・データをロードしたいデータを保存する場合は、バックアップ機能を使用する代わりに、MediaモードのSaveページでデータを保存します。



Full Resource Backup

このコマンドで本機のすべてのデータをまとめたバックアップ・ファイルを作成し、選択したデバイスに保存することができます。バックアップ・ファイルの拡張子は“.BKP”です。

Hint: このコマンドではデータを選択して保存することはできません(例えばスタイルを1つだけ保存したり、パフォーマンスのあるバンクだけを保存したりすることはできません)。そのような場合は、MediaページのSaveページで保存操作を行います。

1. 外部のUSBデバイス上にバックアップを作成する場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートに接続します。
作成先デバイスに十分な空きスペースがあることを確認してください。空きスペースが十分ないと、バックアップ操作が完了しません。
2. “Full Resource Backup”を選択した後、画面のExecuteボタンをタッチします。
作成先デバイスが表示されます。



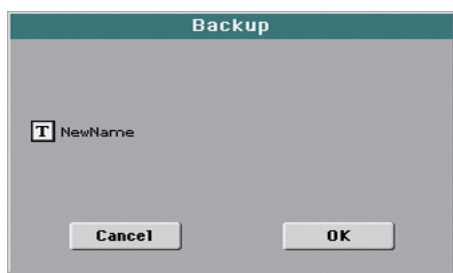
- 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
- 別のフォルダ内にデータを保存する場合は、そのフォルダを選択し、Openボタンをタッチして開きます。

上位フォルダに戻るときは、Closeボタンをタッチします。

- データを保存するフォルダを選択し、Backupボタンをタッチしてデータを保存します。

何も選択しない場合は、現在のディレクトリにデータを保存します。

Backupボタンをタッチすると、ダイアログ・ボックスが表示され、バックアップ・ファイルの名前を割り当てるように要求されます。



T (テキスト・エディット) ボタンをタッチして、テキスト・エディット・ウィンドウを開きます。名前を入力したら、OKボタンをタッチして確定します。

バックアップ・デバイス上のスペースを節約するために、“Compression” にチェックを付けることをお勧めします。ただし、圧縮をオンにすると、処理時間が長くなります。

- OKボタンをタッチしてバックアップを開始します。
- バックアップが終了したら、記憶デバイスを安全な場所に保管しておきます。

Full Resource Restore

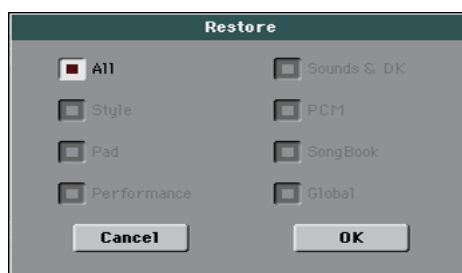
このコマンドは、“Full Resource Backup” で作成した内部のファクトリー・データおよびユーザー・データのバックアップをリストアします。

Hint: このコマンドでは、例えばスタイルを1つだけロードしたり、パフォーマンスのあるバンクだけをロードしたりするように、データを選択してロードすることはできません。すべてのデータやすべてのデータ・タイプをロードするだけです。バックアップ・ファイルは、本機のすべてのデータをまとめて1つのファイルにしたもので、リストア時は常にすべてのデータが本機にロードされます。

Note: 他のPaシリーズやiシリーズで作成したバックアップ・ファイルをロードすることはできません。

Warning: データのリストア中はキーボードを演奏せず、Mediaモードのままにしてください。“Wait”メッセージが消えるまでお待ちください。

- 外部のUSBデバイスからリストアを行う場合は、そのデバイスをUSBホスト・ポートのいずれかに接続します。
- “Restore Resource” を選択し、Executeボタンをタッチします。
ソース・デバイスが表示されます。
- 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
- ファイルを参照し、バックアップ・ファイルを探します。
- バックアップ・ファイル（“.BKP”ファイル）が画面に表示されたら、それを選択し、Restoreボタンをタッチします。
- リストアするデータの種類を選択できるダイアログ・ボックスが開きます。ここでチェックを入れたデータの種類のみがリストアされます。



Warning: このコマンドを実行すると、このダイアログ・ボックスで選択したデータと同じ種類のデータが内蔵メモリーに入っている場合（ユーザー・データも含まれます）、それを消去してからリストアしますのでご注意ください。

- リストア作業が完了すると“Data Restored. Please switch off”というメッセージが画面に表示されます。本機の電源をオフにし、再びオンにします。

Warning: データのリストア中はキーボードを演奏せず、Mediaモードのままにしてください。“Wait”メッセージが消えるまでお待ちください。

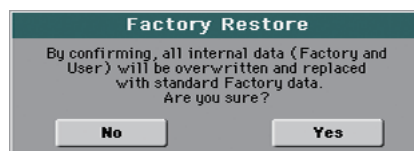
Factory Restore

エディットしたデータやユーザー・データなどをすべて消去し、本機を工場出荷時と同じ状態にしたいときは、このFactory Restore操作を行います。

Warning: このコマンドを実行すると本機のメモリー上のデータ（ユーザー・データも含まれます）がすべて消去されますので、十分にご注意ください。

- 「Factory Restore」コマンドを選択し、Executeボタンをタッチします。

この時メッセージが表示され、内蔵メモリー上のデータをすべて消去しても良いかどうかを確認できます。



2. リストアするデータの種類を選択できるダイアログ・ボックスが開きます。ここでチェックを入れたデータの種類のみがリストアされます。



Warning: このコマンドを実行すると、このダイアログ・ボックスで選択したデータと同じ種類のデータが内蔵メモリーに入っている場合（ユーザー・データも含まれます）、それを消去してからリストアしますのでご注意ください。

3. リストア処理が完了すると、「Data Restored. Please switch off」というメッセージが画面に表示されますので、本機の電源をスタンバイ・モードにし、再び電源をオンにします。

OS Version Number

この行には、インストールしているオペレーティング・システムのバージョンを示します。無償の最新バージョンがリリースしているかどうかを確認するために、弊社のWebサイト (<http://www.korg.co.jp/>) をときどき確認してください。

USB

ファイルを転送するUSBデバイス・ポートを有効、または無効にする場合に使用します。



USBデバイス・ポートを使用すると、内蔵メモリーにコンピューターからアクセスできます。これを行うには、本機をコンピューターのUSBインターフェイスに接続します。

これにより、本機の内蔵メモリー（DISKデバイス）、リア・パネルのカード・スロットに挿入したmicroSDカード（SDデバイス）のユーザー・アクセス可能エリアにあるファイルをコンピューターに転送したり、コンピューターにあるファイルを、これらのエリアに転送することができます。

Note: 本機の付属ディスクに収録されているドライバーは、MIDI信号の入出力をUSBポートで行うためのUSB-MIDIドライバーのみです。

Note: USBファイル転送が有効になっている間は、本機のその他の機能を利用できません。

Warning: 本機とコンピューターをUSB経由で接続している場合、本機の内蔵メモリーやmicroSDカードのラベル（名前）は変更できません。変更をしても、自動的に元の名前に戻ります。

HD Connection

通常、本機では、ファイルを転送するUSBデバイス・ポートが有効になっていません（ただし、MIDI接続の場合は、常に有効になります）。USBデバイス・ポートを有効にするにはEnableボタンをタッチし、無効にする場合はDisableボタンをタッチします（すべての「Warning」をお読みください）。

Enable 標準のUSBケーブルを使用して本機をコンピューターに接続した後、このボタンをタッチすると、ファイル転送が有効になります。この場合、本機は、B USBデバイス（デバイスまたはスレーブと呼ばれる）になり、コンピューターは、A USBデバイス（ホストまたはマスターと呼ばれる）になります。

本機の内蔵メモリーをコンピューターが読み取ると、内部メモリーのアイコンが、コンピューターに接続しているその他の記憶デバイスの間に表示されます。

Warning: “.SET”フォルダの構造は変更しないでください。変更してしまうと、本機で“.SET”フォルダを使用できなくなります。USB接続は、バックアップを行うため、または通常のフォルダを変更するために使用してください。

Note: USB接続を開始した後、コンピューターから本機のデータにアクセスするには、ある程度の時間がかかる場合があります。

Disable このボタンをタッチすると、USBファイル転送を切断します。このボタンは、データ転送が確実に完了してからタッチするように注意してください。

Note: コンピューター側でUSB通信を切断したときも、USB接続は自動的に切断します。

通常、PCのUSB通信を切断するには、マウスの右ボタンでUSBデバイス・アイコンをクリックし、専用のコマンドを選択します。Macの場合は、USBデバイス・アイコンを選択した後、イジェクト・コマンドを選択します。または、Dockのイジェクト・アイコンにUSBデバイス・アイコンをドラッグします。

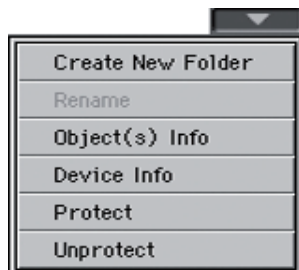
Hint: USB接続を切断するときは、本機のこのボタンを使うのではなく、コンピューターから切断することをお勧めします。

Warning: コンピューターが実際にファイル転送を終了する前に、USB通信を切断しないでください。ファイル転送が実際に終了する前に、ファイル転送が完了したと画面上のインディケーターに示される場合があります。

データ転送が完了する前にUSB通信（またはUSBケーブル）を切断すると、データが消失する場合があります。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Create New Folder (新規フォルダ作成)

このコマンドでは、新しい一般フォルダを作成できます。ただし、このコマンドで“.SET”フォルダを作成することはできません。“.SET”フォルダを作成するときは、保存操作が必要で、いずれかの保存ページでNew SETボタンを使って作成します。

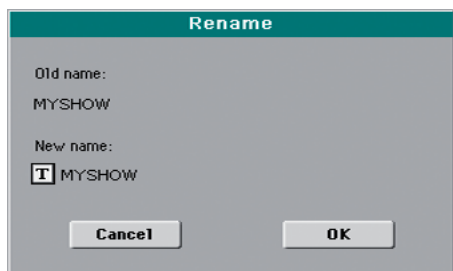


T (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OKボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Rename (名前の変更)

ファイル・リストで項目を選択したときのみ使用可能です。

この機能は、既存の一般ファイルまたは一般フォルダの名前を変更する場合に使用します。データ構造の整合性を維持するために、“.SET”フォルダ内のフォルダやファイルの名前を変更することはできません。また、ファイルおよび“.SET”フォルダの3文字の拡張子を変更することはできません。これらの拡張子は、ファイルまたはフォルダのタイプを識別するために使用されるからです。



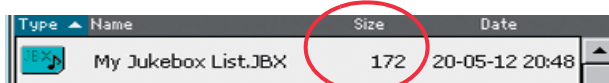
T (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OKボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Object (s) info (ファイル/フォルダ情報)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダのサイズを表示する場合に選択します。含まれるファイルとディレクトリ (フォルダ) の数も表示します。



Note: ファイル・リストのファイル名の右側には、1つのファイルのサイズを表示します。



Device Info (デバイス情報)

このコマンドは、選択したデバイスの各種の情報を表示する場合に選択します。別のデバイスを選択するには、デバイス・ポップアップ・メニューを使用します。通常、デバイス・ポップアップ・メニューは、メディア・ページの左下隅にあります。



T (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示されます。名前を入力した後、OKボタンをタッチして確定すると、テキスト・エディット・ウィンドウが閉じます。

Warning: 本機のUSBホスト・ポートに接続しているストレージ・デバイスの名前や、そのデバイスに保存されていて、ソングブックのエントリで使用されているファイルの名前を変更すると、そのエントリとのリンク関係がなくなってしまう、そのエントリは名前が変更されたデバイスやファイルを見つけられなくなってしまう。このような場合は、変更した名前を元の名前に戻すか、SongBook Editor ソフトウェア (www.korg.co.jp から入手できます) を使用して、リンクの修正を行います。

Note: 内蔵メモリーやカード・スロットに挿入した microSD カードの名前の変更はできません。

Protect (ファイル/フォルダの保護)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダが書き込みまたは消去されないように保護する場合に選択します。ファイル名またはフォルダ名の隣にロック・アイコンが表示されます。



Unprotect (ファイル/フォルダの保護解除)

このコマンドは、選択したファイルまたはフォルダの保護を解除するときを選択します (選択したファイル、またはフォルダを保護している場合)。

大容量記憶デバイスに関する注意

本機では、メモリーに含まれているデータの大部分を、USBホスト・ポートのいずれかに接続している外部デバイス（USBフラッシュ・メモリーなど）に保存することができます。これらのデバイスを使用するときは以下の点に注意してください。

内蔵メモリーの書き込み保護

Mediaモードにあるソフトウェア保護を使用して、内蔵メモリーの書き込み保護を行うことができます（273ページの「内蔵メモリーの書き込み保護」参照）。

注意点

- デバイスが動作している間は、デバイスを取り外したり、本機を移動したりしないでください。
- デバイスの破損によるデータの消失に備えて、デバイスに保存しているデータのバックアップを取り、コンピューター等の別のストレージ・デバイスに保存しておきます。本機の内蔵ディスク（DISKユニット）にあるデータは、USBデバイス・コネクション操作を行うことでコンピューターに転送することができます。
- 損傷を防ぐため、本機を運ぶときは、USBデバイスをUSBポートに接続したままにしないでください。
- メモリー・デバイスまたは本機は、磁場の発生源（テレビ、冷蔵庫、コンピューター、モニター、スピーカー、携帯電話、変圧器など）に近づけないでください。磁場の影響によりデバイスの内容が変化する恐れがあります。
- メモリー・デバイスは、温度や湿度が非常に高い場所に置かないでください。また、直射日光にさらしたり、ほこりのある場所や汚れた場所に保管しないでください。
- デバイスの定期的なケアをお勧めします。本機とコンピューターをUSB接続し、コンピューターのユーティリティを使用して本機の内蔵ディスクのデフラグ処理や修復を行うことができます。

起こりうる問題

- 磁場やごみ、湿気、使用法が原因でデバイスのデータが損傷する場合があります。データが損傷した場合は、コンピューターのディスク修復ユーティリティで、データのリカバリーを試みてください。ただし、データのバックアップ・コピーを常に作成しておくことをお勧めします。

各種のソースからのサンプルの追加

.SETフォルダをロードすると、メモリー内のユーザーPCMサンプルをすべて削除します。そのため、.SETフォルダをロードして各種のサンプルを追加することはできません。

複数のソースからのサンプルを追加するには、ユーザーPCMサンプルを使用するサウンドまたはドラム・キットを1つロードする必要があります。

すべてのサンプルおよびマルチサンプルの削除

1. 既にメモリーに含まれているサンプルとマルチサンプルをすべて削除する場合は、SOUNDキーを押してSoundモードに入り、RECORDキーを押してSamplingモードに入ります。
2. ページ・メニューから「Delete」を選びます。ダイアログで「All Samples, Multisample, DrumSamples」を指定してOKボタンをタッチしてすべてのサンプルとマルチサンプルを削除します。
Warning: 失いたくない重要なデータがある場合は、削除を行う前に、そのデータのコピーを作成してください。
3. Samplingモードから抜けて、ページ・メニューから「Exit from Record」を選びます。

サンプルを含む新しい.SETの作成

1. MEDIAキーを押して、Mediaモードをオンにします。ロードページに移動します。
2. 追加するPCMサンプルをいくつか含む最初の.SETフォルダを開きます。
3. SOUNDフォルダを開いた後、USERバンクのいずれかを開き、ロードしたいサンプルを使用する、最初のサウンドまたはドラム・キットを選択します。
4. Loadボタンをタッチし、メモリー内のターゲット・ユーザー・ロケーションを選択します。
サウンドまたはドラム・キットを、使用するPCMサンプルとともにロードします。
5. ロードしたいサンプルを使用する以降のサウンドまたはドラム・キットについても、同じ操作を実行します。
6. ロードが終了したら、新しい.SETフォルダを保存し、Save AllダイアログでPCMオプションにチェックが付いていることを確認します（264ページの「メモリー内容のすべてを保存する」または260ページの「指定したタイプのすべてのデータのロード」参照）。

ソングブック

ソングブックは、「ミュージック・リソース」(スタイル、スタンダードMIDIファイル、KARファイル、およびMP3ファイル)を整理し、簡単に検索して取り出すことができるデータベースです。

SongBookは、Style PlayモードやSong Playモードとの組み合わせで動作します。データベースまたはカスタム・リストのエントリーを選択すると、エントリーに関連しているファイルのタイプによって、Style PlayモードかSong Playモードが自動的に選択されます。

ソングブックでは、ソング・データを整理することに加え、ソングを再生しながら、1つのスタンダードMIDIファイルまたはMP3ファイルにボイス・プロセッサ・プリセット、4つのパッドと最大4つのSTSを関連付けることができ、ソングをリアルタイム演奏するためのキーボード・トラックの設定を呼び出すことができます。また、エントリーした曲の歌詞を含む別のテキスト・ファイルをリンクさせることができます。

Note: ソングブックのエントリーには、実際のデータは含まれていません。含まれているのは、保存しているスタイル、スタンダードMIDIファイル、MP3ファイル、テキスト・ファイルの情報だけです。ソングブック・ファイルをコピーしても、ソングブックで参照している元のファイル自体はコピーされません。

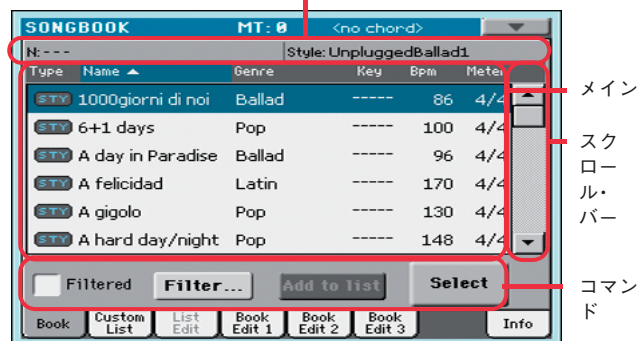
Hint: SongBook Editorソフトウェア(www.korg.comから入手できます)を使用して、コンピューター上でソングブックのエディットをすることができます。

Warning: 記憶デバイスから、ソングブック・リスト(「.SBD」ファイル)をロードすると、メモリー内のソングブック・リストは上書きされます。新しい「.SBD」ファイルをロードする前に、現在のソングブック・リストを保存してください。

Book

ブック・ページには、ソング・エントリーの完全なデータベース(「.SBD」ファイル)が含まれています。このページではエントリーを選択し、画面に表示されるSelectボタンをタッチしてエントリーをロードし、PLAYまたはSTARTキーを押してソングやスタイルを演奏させることができます。

リスト・ヘッダー



このデータベースの各エントリーには、ソングの作者名、ソング名、ジャンル、オリジナル・キー、テンポ、および拍子が含まれます。いずれかのエントリーを選択すると、関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、MP3ファイルが、エントリーに並んでいるテキストと共に自動的に呼び出されます。また、ボイスプロセッサ・プリセット、STS、パッドの設定も呼び出されます(もし存在するならば)。

リスト・ヘッダー

リスト・ヘッダの内容は、選択したエントリーによって表示されるデータの種類が変わることがあります。

- スタイルを参照するエントリーを選択している場合、そのエントリー名が左側の「N:」に表示され、そのスタイルが右側の「Style:」に表示されます:

N: Mambo dance Style: Tap Dance

- スタンダードMIDIファイルやMP3ファイルを参照するエントリーを選択している場合、リスト・ヘッダの左右の部分がそれぞれ二分割され、左側半分はプレイヤー1の、右側半分はプレイヤー2の情報が表示されます。

左右それぞれのヘッダの「N:」にはエントリー名が、「P:」(「P1:」、「P2:」)にはそれぞれのプレイヤーにアサインされているファイル名(スタンダードMIDIファイルまたはMP3ファイル)が表示されます:

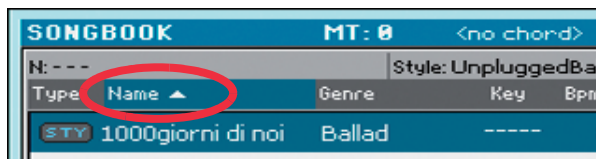
N: LoveSong P1: LoveSongN: --- P2: Canyon

Note: 異なるスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルを選択した場合、エントリーが変更されたことを反映して、名前欄(「N:」)は空白(→)の状態に戻ります。

リスト

ソングブック・データベースの全リストを表示します。リストを開くときは、スクロール・バー(またはVALUEダイヤル)を使います。

エントリーの表示順を変更するには、リストの上の見出しラベルのいずれかをタッチします。例えば、「Name」ラベルをタッチすると、リストはエントリー名に基づいてアルファベット順にソートされます。選択したラベルは反転表示になり、現在選択しているソート基準を示します。



再びラベルをタッチすると、ファイルの順番が昇順、降順と切り替わります。ラベル名の横の小さい矢印は、選択した順番(昇順、降順)を示します。

スクロール・バー

エントリーをスクロールするときは、スクロール・バー(またはVALUEダイヤル)を使います。またSHIFTキーを押しながらスクロール・バーをタッチすると、前の、または後ろのセクションに素早く移動できます。

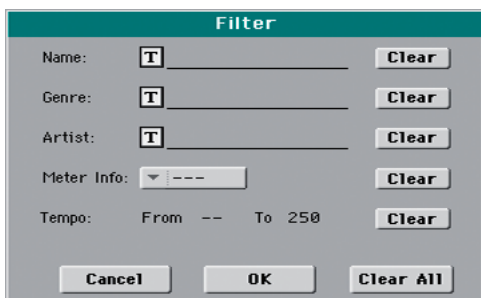
コマンド・ボタン

Filtered

チェックを付けると、選択したフィルター項目に一致しているエントリーを検索して、リストに表示します。OKボタンをタッチして、Filterダイアログ・ボックス(次項参照)を終了すると、自動的にチェックが付きます。

Filter... ボタン

このボタンをタッチしてFilterダイアログ・ボックスを表示し、1つ以上のフィルター項目を選択します。フィルター項目に一致するエントリーのみがメイン・リストに表示されます。



T (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、検索項目(名前、ジャンル、またはアーティスト)をエディットできます。拍子やテンポを検索項目として設定することもできます。

Clearボタンをタッチすると、検索項目を削除したり初期値に戻したりできます。

Clear Allボタンをタッチすると、テンポ以外のすべての検索項目をリセットできます。

Note: ソングブックのエントリーはサーチ機能にあるSEARCHボタンで検索することもできますが、フィルター機能を使用するとより精密にサーチすることができます。

Add to list ボタン

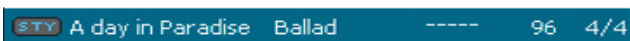
ページ・メニューから“Enable List Edit”コマンドを選択すると、Add to listボタンが使用可能になり、選択したエントリーをカスタム・リストに追加することができます。

エントリーを選択します、そしてこのボタンをタッチして現在のカスタム・リストに選択したエントリーを追加します(276ページの「Custom List」参照)。

Select ボタン

このボタンをタッチすると、リスト内で反転表示されたエントリーの選択が確定します。選択したエントリーの名前が、画面の左上([N:])に表示されます。

ソングブック・リストのいずれかでソングをタッチする(選択する)と、その名前が青の背景に反転表示されます。この状態はまだ確定ではなく、Selectボタンをタッチしたときに確定になります。



Selectボタンをタッチすると、ソングがロードされます。青の背景が緑になると、ソングがロードされ、再生準備が完了します。

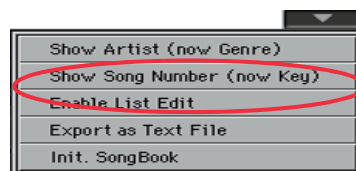


ソングやスタイルを演奏させるには、PLAY(ソングの場合)またはSTART(スタイルの場合)キーを押します。

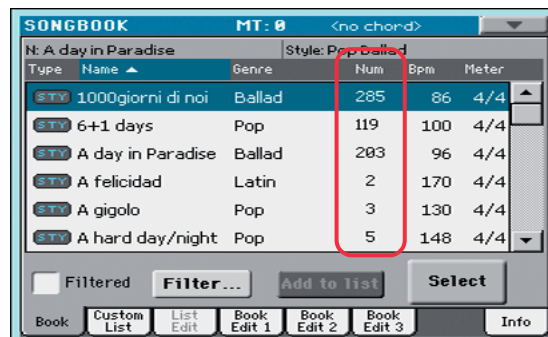
エントリー・ナンバーの選択

SongBookモードでは、ソングブックの各エントリーに付けられた固有の番号を基にエントリーを選択することができます。各エントリーに関連付けられた番号は、ブック・エディット2ページで追加されます(280ページの「Book Edit 3」参照)。

ブック・ページに番号を表示するには、ページ・メニューの“Show Song Numbers (now Key)”を選択します



このコマンドを選択すると、“Num”欄が表示されます。



元のキー表示に戻すときは、ページ・メニューから“Show Key (now Song Numbers)”を選択します。

番号を入力してソングブックのエントリーを選択するには、SongBookモードのいずれかのページで、もう一度SONGBOOKキーを押します。数字入力パッドが表示されるので、目的のエントリーに対応する番号を入力します。

Hint: ソングブック・エントリーのリスト(番号付き)をテキスト・ファイルとしてエクスポート(書き出し)することができます。そのファイルを印刷すればメモとして活用できます(281ページの「Export as text file(リスト・テキストの書き出し)」参照)。

MIDIを使ったソングブック・エントリーの選択

NRPN専用のコントロール・チェンジ・メッセージ#99(MSB、値2)と#98(LSB、値64)を使うと、MIDI(特殊なコントロール・チャンネル経由)でソングブックのエントリーを選択できます。275ページの「MIDIを使ったソングブック・エントリーの選択」を参照してください。

特別なコントロール MIDI チャンネルを設定する

ソングブックのエントリーをMIDIメッセージで選択するときに必要なとなるのが、特別なコントロールMIDIチャンネルです。

最初に、コントロール・チャンネルを設定するためのMIDIプリセットを選択します。Globalモードに入り、MIDIページからGeneral Controlページに入り、ソングブックのエントリーをMIDI経由でコントロールするMIDIプリセットを選択します。

次に、GlobalモードのMIDIからMIDI Inチャンネル・ページを開き、コントロール・チャンネルにMIDIチャンネルを割り当てます。使用可能な16本のMIDIチャンネルのいずれか1つ(通常最も番号の大きいもの、たとえば16)にコントロール・オプションを割り当てます。完了したら、ページ・メニューから“Write Midi Preset”を選択し、現在のMIDIプリセットとしてこの設定を保存します。

MIDIを使ったソングブック・エントリーの選択

ソングブックのエントリーをリモートで選択する準備ができたなら、Style PlayモードまたはSong Playモードに切り替えます。

このときに、本機は、特殊なコントロール・チャンネルでNRPNコントロール・チェンジ・メッセージ#99(MSB、値2)と#98(LSB、値64)を受信する必要があります。異なるソングブック・エントリーを選択する前に、別のNRPNコントロールが同じMIDIのチャンネルで送られない限り、この文字列は一度だけ送れば十分です。

初期化文字列が送られたら、選択文字列を送ります。これは、千および百の位向けにCC#06（データ入力MSB）、十および一の位向けにCC#38（データ入力LSB）という2つのコントロール・チェンジ・メッセージでできています。データ・エントリー・コントロールの範囲は、標準的な0~127ではなく、0~99です。

次に、一般的な例をいくつか示します。

- ・ソングブックのエントリー #77 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	千および百の位 (00xx)
DataEnt LSB	77	十および一の位 (xx77)

- ・ソングブックのエントリー #100 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	千および百の位 (01xx)
DataEnt LSB	0	十および一の位 (xx00)

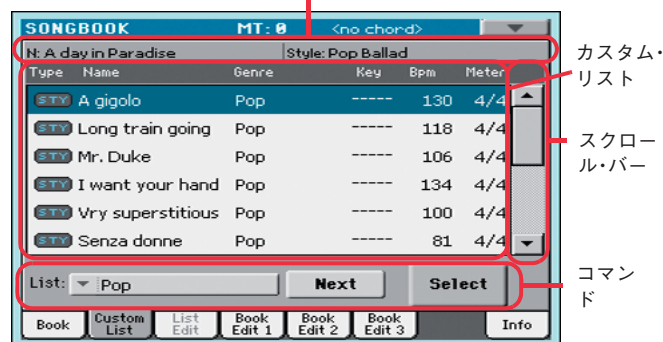
- ・ソングブックのエントリー #8563 を選択する場合、以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	千および百の位 (25xx)
DataEnt LSB	63	十および一の位 (xx63)

Custom List

このページではカスタム・リストを選択します。カスタム・リストとは、全ソングブック・リスト（Bookページに表示されます）からエントリーを抜き出して作成したリストのことです。カスタム・リストを作成することにより、全ソングブック・リストよりもコンパクトでオリジナリティのあるリストにすることができます。特にライブでの演奏曲目をカスタム・リストとして作成したり、音楽的な好みに合わせてリストを作成するといった用途に適しています。

リスト・ヘッダー



Hint: SHIFT キーを押しながら SONGBOOK キーを押すと、このページにジャンプできます。

リストのヘッダー

274ページの「リスト・ヘッダー」を参照してください。

カスタム・リスト

選択したカスタム・リストの内容が表示されます。スクロール・バーを使用してリストをスクロールさせることもできます。また、VALUEダイアルを回してリストをスクロールさせることも可能です。

スクロール・バー

リストをスクロールさせる時に使用します（VALUEダイアルでも同様の操作を行えます）。

コマンド

List ポップアップ・メニュー

このポップアップ・メニューを使用してリストを選択します。

Next ボタン

このボタンをタッチすると、リスト内の次のエントリーが選択されます。

Hint: このコマンドをアサインابل・スイッチやフット・スイッチに割り当てることができます。

Select ボタン

このボタンをタッチしてリスト上でハイライト表示になっているエントリーの選択を確定させます。このボタンをタッチすると、選択したエントリー名がリストのヘッダー部分に表示されます（“N:”の部分）。

Hint: このコマンドはリスト内で連続していないエントリーを確認したり、選択したりするときに便利です。

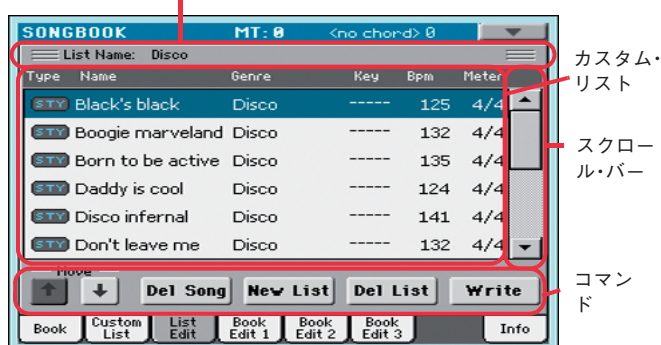
List Edit

このページは、ページ・メニューで“Enable List Edit” コマンドを選択してから使用可能になります（281ページ参照）。

このページでは、カスタム・リストのエディットを行います。カスタム・リストはBookページの全ソングブック・リストから一部を抜き出して作成したソングブック・エントリーのセットです。

カスタム・リストにエントリーを追加するには、リストを新規作成するか、エディットしたいリストをこのページで選択します。次にBookページに入り、追加したいエントリーを選択し、Add to list ボタンをタッチします。エントリーの追加が済みましたら、このページに戻り、リストのエディットを行います。

リスト名



カスタム・リスト

スクロール・バー

コマンド

リスト名

選択したリストの名前です。カスタム・リストを選択するには、Custom Listページに入り、Listポップアップ・メニューから選択します。

カスタム・リスト

選択したカスタム・リストの内容が表示されます。スクロール・バーやVALUEダイヤルを使ってリストをスクロールさせ、内容を確認できます。

スクロール・バー

リストをスクロールする際に使用します（VALUEダイヤルも使用できます）。

コマンド

Move ボタン

↑、↓ ボタンをタッチしてリストのエントリーを選択します。

Del Song ボタン

選択したエントリーをリストから削除します。

New List ボタン

このボタンをタッチするとリストを新規作成します。

Note: ソングブック・ファイルに作成できるリスト数は、最大 256 リストです。

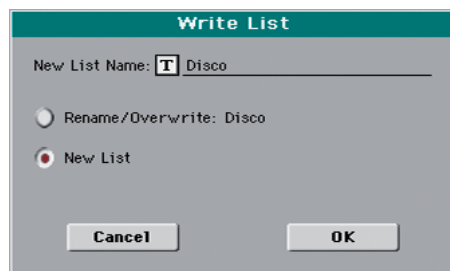
Warning: 保存されていないカスタム・リストがある場合、New List ボタンをタッチしてリストを新規作成すると消去されてしまいます。

Del List ボタン

その時使用しているリストを消去します。

Write ボタン

カスタム・リストの内容を変更した場合、このボタンをタッチして保存します。



リストを別名で保存したいとき、**T**（テキスト・エディット） ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示させます。また、カスタム・リストの保存時に、次のオプションが選択できます：

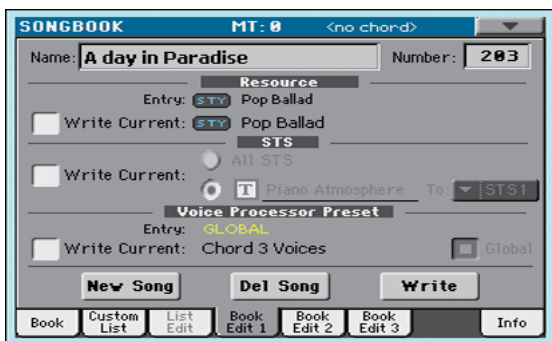
- “Rename/Overwrite” を選択すると、その時使用しているリストに上書き保存をします（リスト名を変更して保存することもできます）。
- **Warning:** この場合、元のリストは消去されますのでご注意ください。
- “New List” を選択すると、新たなカスタム・リストとして保存されます。保存したリストは Custom List ページで選択することができます。

Book Edit 1

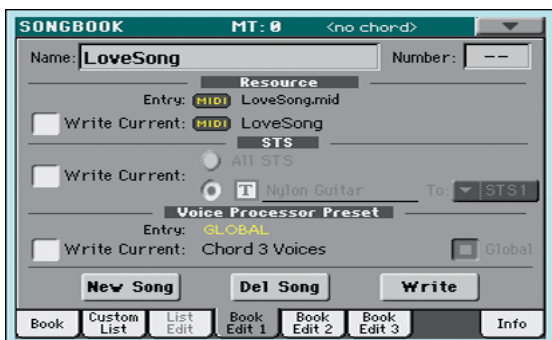
このページでは、スタイルやソングなどのミュージカル・リソースをソングブック・エントリーにリンクづけをすることができ、STSやボイス・プロセッサ・プリセットをエントリーに保存することもできます。

Hint: ブック・ページのフィルターを使用すると、エディット対象のエントリーを簡単に見つけることができます。

スタイルに基づくエントリー表示：



ソングに基づくエントリー表示：



ヘッダー

Name (エントリー名)

選択したエントリーの名前です。Write ボタンをタッチし、ソングブック・リストにエントリーを保存すると、名前が割り当てられます。

Number (ソング選択ナンバー)

選択したエントリーに独自のナンバーを付けることができます（最大9,999まで）。数値キーパッドでナンバーを入力し、SONGBOOK キーをもう一度押します。すると、そのナンバーのエントリーを Book ページに素早く呼び出すことができます（275 ページの「エントリー・ナンバーの選択」参照）。

エントリーにナンバーを付けることは必須ではありませんが、エントリーを再構成する時などに役立ちます。例えば100単位でジャンルや年代以外のカテゴリーとしてナンバーに意味付けをし、それに従って各エントリーにナンバーを付けるといった活用法もあります。

Resource (リソース)

Entry

保存したエントリーに関連するスタイル、スタンダードMIDIファイル、またはMP3ファイルです。

Warning: このリソースを別のリソースに置き換えた場合、同じスタイル記憶域番号(スタイルの場合)またはソング・ファイルのパスが選択された場合、ソングブックのエントリーは、正しいデータではなくなります。ソングブック・エントリーに関連付けられたスタイルやファイルを元の場所から削除または移動しないでください。

Write Current チェックボックス

ここにチェックを入れると、その時に選択していたミュージカル・リソース（その種類と名称は右側に表示されます）をエントリーに保存します。

この段階で Style Play モードや Song Play モードに一旦戻り、別のリソースを選択し、SONGBOOK キーを押して Book Edit 1 ページに戻ることもできます。

Write をタッチした時に保存されるリソースの種類は、その時選択していたリソースの種類によって変わります。

- スタイルベースのエントリーを保存する場合、そのエントリーが参照しているスタイル名（このチェックボックスの右側に表示されます）が保存されます。

また、そのエントリーで参照しているパッド名（Style Play モードのメイン・ページにある Pad タブをタッチすると表示されます）も保存されます。パッドの設定は、変更しない限り、現在選ばれているスタイルに含まれます。

他にもそのスタイルで参照しているスタイルのスタイル・セッティングやパッドのパッド・セッティングも保存されます。この時、各セッティングがエディットされている場合（サウンドやエフェクト、トランスポーズ等）は、元のセッティングとは別に保存されます。

- ソングベースのエントリーを保存する場合、プレーヤー 1 に割り当てられている MID（スタンダード MIDI ファイル）、KAR（カラオケ・ファイル）または MP3 ファイルを参照して、このパラメーターの右側に表示されているファイル名で保存されます。

また、そのエントリーが参照しているパッド名（Song Play モードのメイン・ページにある Pad タブをタッチすると表示されます）も保存されます。

他にもそのエントリーが参照しているパッドのパッド・セッティングも保存されます。この時、セッティングがエディットされている場合は元のセッティングとは別に保存されます。

このパラメーターの左のチェックを外した場合、新しいリソースはエントリーに保存されません。Write ボタンをタッチすると、エントリーに関連付けられた元のリソースが保存されます。

New New Song ボタンをタッチするか、SONGBOOK キーを約1秒間押したままにすると、新しい空のエントリーを作成されます。このパラメーターには自動的にチェックが付きます。このチェックを外すことはできません。関連リソースへの参照は、新しいエントリーに保存されます。

STS

Write Current チェックボックス

このチェックボックスにチェックを入れた状態でエントリーを保存すると、スタイルに関連したSTSがエントリーに、または現在のキーボード・トラックのセッティングが新しいSTSに保存されます。

All STS 4つのSTSすべてがその時選択しているソングブック・エントリーに保存されます。元になる STS は Style Play モードでその時選択しているスタイルに入っている STS になります。パフォーマンスを選択した場合、キーボード・トラックの設定は STS#1 に保存されます。

Rename/Overwrite オプションを選択して Write ボタンをタッチすると、4つのSTSすべてが上書き保存されます。

Single STS 現在のキーボード・トラック設定は、選択しているソングブック STS に保存されます。

Rename/Overwrite オプションを選択して Write ボタンをタッチすると、新しいSTSのみ上書き保存され、それ以外のSTSはそのままとなります。

・STS名: 現在のSTSの名前です。**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチすると、テキスト・エディット・ウィンドウが表示され、名前を変更できるようになります。

・To STS 1...4: 各エントリーに利用できる4つのSTSのうち1つを選択します。ここで、キーボード・トラック用に現在の設定を保存できます。

Voice Processor Preset

Entry

保存されたエントリーに関連したボイスプロセッサ・プリセットです。

Write Current

チェックすると、現在選択しているVPプリセットがエントリーに保存されます。

Global

チェックすると、グローバルVPプリセットが使用されます。

各種ボタン

New Song

このボタンをタッチすると、エントリーを新規作成します。この時、エントリーの内容は、その時選択されていたスタイル、スタンダードMIDIファイル、MP3ファイルのいずれかがそのままコピーされます。また、その時に選択していたVPプリセットやパッドの設定、STSやスプリット・ポイントの設定も同時に保存されます。キーボード・トラックの設定はSTS 1として保存されます。また、その時にLyricsページでリンクされていたテキスト・ファイル(.TXT)がある場合は、それもリンク・ファイルとして保存されます。

Del Song

現在のエントリーを削除する場合、このボタンをタッチします。

Write

このボタンをタッチすると、Write Songダイアログ・ボックスが表示され、ソングブックのメイン・リストに現在のエントリーが保存されます。

Note: ソングブック・ファイルの中のエントリーの最大数は3000です。



エントリーに別の名前を割り当てるには、**T** (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示します。

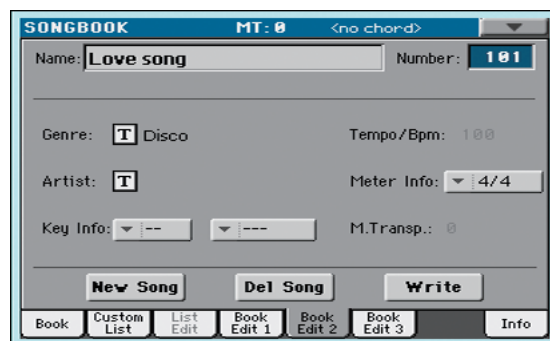
新しいエントリーをソングブックに追加するためのオプションを選択します。

- ・名前を変更して、既存のエントリーに上書きする場合は、“Rename/Overwrite”を選択します。
Warning: 古いエントリーは、削除されます。
- ・ソングブック・データベースに新しいエントリーを保存する場合は、“New Song”を選択します。

Book Edit 2

Book Edit 2ページではジャンル、アーティスト名、キーなどの情報をソングブック・エントリーに入力します。

スタイルに基づくエントリー表示:



ソングに基づくエントリー表示:



ヘッダー

ヘッダー部分にはBook Edit 1ページと同様にエントリー名やナンバー、リソース情報が表示されます (前ページ参照)。

データベース

Genre

エントリーの音楽ジャンル名を入力します。

Artist

エントリーのアーティスト名を入力します。

Key Info

エントリーのオリジナル・キーを入力します。左側のフィールドにはキーを、右側のフィールドにはモード (メジャーやマイナー) を入力します。

Tempo/BPM

そのエントリーが参照しているスタイルのテンポまたは参照しているスタンダードMIDIファイルの冒頭のテンポが表示されます。参照しているリソースにテンポ・チェンジ情報が入っている場合は、この表示が変化します。

フロント・パネルのTEMPOキーを使用して値を変更することができます。変更された値はエントリーへの保存後に表示されます。

Note: スタンダード MIDI ファイルの冒頭のテンポが常に優先され、この値に上書きされます。

Note: エントリーが MP3 ファイルを参照している場合、ここでテンポの数値を変更することはできませんが、単に表示が変更されるのみで MP3 ファイルのテンポは変わりません。

Meter Info

そのエントリーが参照しているスタイルまたはスタンダードMIDIファイルの拍子が表示されます。参照しているリソース（スタイルまたはSMF）の拍子に変更されると、ここの表示も変化します。

M.Transp. (マスター・トランスポーズ)

マスター・トランスポーズの設定です。エントリーを選択すると、本機全体のマスター・トランスポーズが変わります。ここでの設定は、エントリーが参照しているソングのマスター・トランスポーズ設定に関係なく設定し、保存できます。

フロント・パネルのTRANSPPOSEキーを使用して値を変更することができます。変更された値はエントリーへの保存後に表示されます。

Note: GlobalモードのGeneral Control内、Lockページにあるロック機能でマスター・トランスポーズがロックされている場合、マスター・トランスポーズの変更はできません。

Book Edit 3

このページでは、シンクロ・スタート、シンクロ・ストップの設定、保存の際のメモリー・オプションの選択、テキスト・ファイルとのリンク設定や、参照しているソングのハーモニー機能のソースを選択することができます。

スタイルに基づくエントリー表示：



ソングに基づくエントリー表示：



Synchro Start/Synchro Stop/Memory (同期開始 / 同期停止 / メモリー)

これらの機能の状態は、ソングブックのエントリーで保存されます。

Note: ソングに基づくエントリーの場合、“Synchro Start”と“Synchro Stop”はソングに影響しないのでグレー表示になり、エディットできません。

Unchanged ソングブックのこのエントリーを選択しても、対応する機能の状態は変更されません。

Off ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオフになります。

On ソングブックのこのエントリーを選択すると、対応する機能の状態はオンになります。

Linked.TXT (リンク・テキスト)

テキスト (.TXT) ファイルを選択し、現在のソングブック・エントリーに関連付けられたスタイルやソングにリンクすることができます。このエントリーを選択すると、テキスト・ファイルが自動的にロードされます。

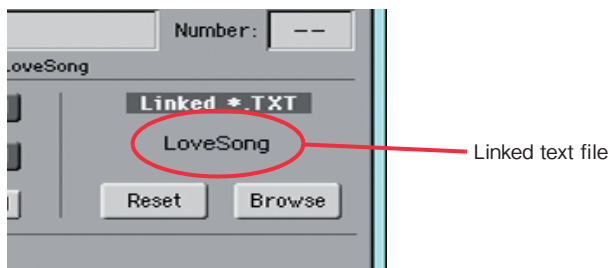
読み込んだテキスト・ファイルが表示されます。このタイプの歌詞とソングは自動的に同期されないため、手動でスクロールする必要があります。スクロールは、以下のどちらの方法でも可能です。

- ・ 「.TXT」ファイルを選択すると、歌詞ページに専用の縦方向のスクロール・バーが表示されます。スクロール・バーをタッチしてドラッグし、テキストをスクロールします。283ページの「歌詞、楽譜、マーカー」を参照してください。

- フット・スイッチやアサインブル・スイッチなどに“Text Page Down/Up”を割り当てると、テキスト・ページ単位のスクロールが可能になります。

このセクションには、2つのボタンがあります。

- Reset このボタンをタッチすると、テキスト・ファイルのリンクがエントリーから解除されます。
- Browse このボタンをタッチすると、標準のファイル・セクターが表示され、現在のソングブック・エントリーにリンクする「.TXT」ファイルを選択できます。
ファイルの選択が済みますと、2つのボタンの上にテキスト・ファイルのファイル名が表示されます。

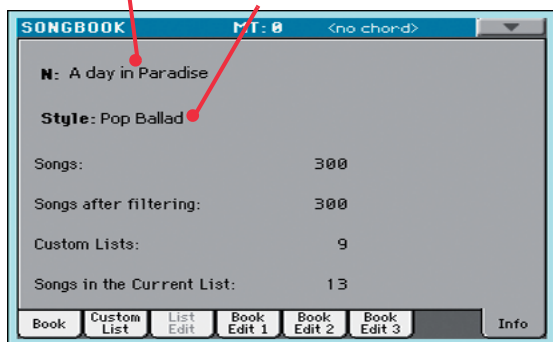


Info

選択したエントリーの名前、関連するリソース、ソングブックのソング数の合計、フィルタリングされたエントリーの数、利用可能なカスタム・リストの数、および現在のリストのソング数を確認できます。

- スタイルに基づくエントリーの場合

選択しているエントリー 関連するリソース



- スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 フォーマットのソングに基づくエントリーの場合

ソングにアサインしているエントリー 関連するリソース



選択しているエントリー

現在選択しているエントリーを示します。表示が空白 (—) のときは、選択した最新のエントリーがエディットされているか、エントリーをまだ選択していない状態です。

関連するリソース

選択したエントリーに関連するスタイル、スタンダード MIDI ファイル、または MP3 ファイルです。

Song (ソング数)

ソングブック・リストのエントリーの合計です。

Song after filtering (フィルタリングされたソング数)

選択したフィルターを適用した後でブック・ページに表示されるエントリーの数です。フィルターを選択していない場合は、ソングブック・リストの合計エントリー数 (前のパラメーターを参照) と同じになります。

Custom Lists (カスタム・リスト)

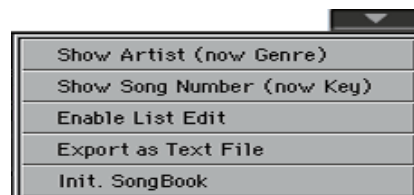
利用可能なカスタム・リストの数です。

Songs in the Current List (現在のリストのソング数)

選択したカスタム・リストのエントリー数です。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Show Artist/Genre (アーティスト / ジャンル切り替え)

ブック・ページとカスタム・リスト・ページで表示されます。コマンドを選択するたびに、リストのアーティスト欄とジャンル欄が切り替わります。

Show Number/Key (昇順 / 降順)

コマンドを選択するたびに、ソングブック・リストのエントリー・ナンバーとオリジナル・キーの表示が切り替わります。

Enable List Edit (リスト・エディットの有効)

リスト・エディット・ページを有効にする場合は、このコマンドにチェックを付けます。

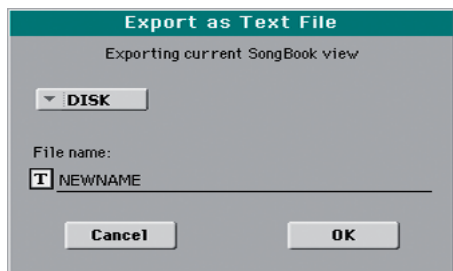
Export as text file (リスト・テキストの書き出し)

BookページまたはCustom Listページでのみ使用できます。

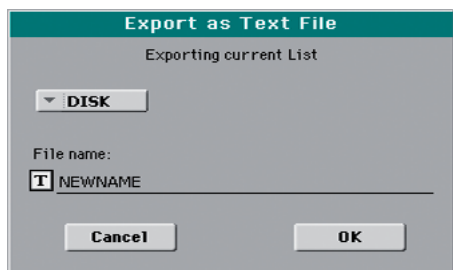
このコマンドを選択すると、Exportダイアログ・ボックスが表示され、ソングブックまたはカスタム・リストをテキスト・ファイルとして保存できるようになります。Filterボタンにチェックが付いている場合、選択したフィルタリングが、エクスポートするリストに適用されます。

このコマンドを選んだページによって、ダイアログ・ボックスは多少異なります。

- ブック・ページから選択した場合：



- カスタム・リスト・ページから選択した場合：



T (テキスト・エディット) ボタンをタッチしてテキスト・エディット・ウィンドウを表示し、記憶デバイスに保存するテキスト・ファイルに名前を付けます。

内蔵メモリーか接続した外部デバイスを選択して、ファイルを保存します。

- OKボタンをタッチして確定します。

Init Song Book

ソングブック・リストを消去し、新たに空のリストから始めるときに、このコマンドを選択します。

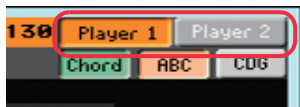
Warning: ソング・ブック・リストを初期化するまえに、古くなったリストをMediaモードで保存してください。

歌詞、楽譜、マーカー

LYRICSキーを押すと歌詞やコードネームが表示されます (Style Play、Song Playモード)。SCOREキーを押すと楽譜が表示されず (Song Playモード)。また、MARKERキーを押すと曲にあらかじめ設定されているマーカーの位置にジャンプすることができます (Song Playモード)。

Selected Player

歌詞などを表示するプレイヤーを選択するボタン (Player 1、Player 2ボタン) は、常に画面右上部分に表示されます。プレイヤー 1はオレンジ、プレイヤー 2はブルーで表示されます。



X-FADERを動かすと、その動きに応じてスコア (楽譜) の表示も切り替わります。X-FADERを左いっぱいには動かすと、プレイヤー 1のスコアが、右いっぱいには動かすとプレイヤー 2のスコアが表示されません。

Note: Song Playモードのメイン画面でプレイヤー 2を選択し、Lyricsページでプレイヤー 1を選択したり、その逆を行うことができます。この方法で、歌詞やスコア、マーカーを外部ビデオ・モニター等に表示するソングを選択しながら、もう片方のプレイヤーで別の操作を行うことができます。

歌詞ページ

歌詞ページはLYRICSキーを押すと表示されます。Style Playモードでは歌詞がこのページに表示され、Song Playモードでは歌詞の他にコードネームも表示されます。

ソングの歌詞とコードネームを表示させる

次のタイプの歌詞とコードネームが表示できます：

- スタンダード MIDI ファイルまたはカラオケ・ファイルに歌詞イベントとして内蔵されている歌詞、または歌詞付きの MP3 ファイル (ID3 フォーマット：詳しくは www.id3.org を参照してください)。
- MP3 ファイルと同時にロードされる MP3 ファイルと同名の “.CDG” ファイル (このファイルに歌詞データが入っています)。この CDG ファイルは MP3 ファイルと同じディレクトリにあり、MP3 ファイルと同じファイル名の場合、本機に MP3 ファイルと一緒にロードされます。
- スタンダード MIDI ファイル、カラオケ・ファイルまたは MP3 ファイルと同名のテキスト・ファイル (.TXT)。このテキスト・ファイルは、スタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイルと同じディレクトリにあり、それらと同じファイル名の場合、それらのファイルと一緒に本機にロードされます (284 ページの「SMF、MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル」参照)。

- ソング・ベースのソングブックのエントリーにリンクされているテキスト・ファイル (.TXT：280 ページの「Linked.TXT (リンク・テキスト)」参照)。
- ソング・ファイル自体に歌詞データがなかったり、ソングブックのエントリーにリンクしたファイルに歌詞データがなかった場合、歌詞が入っているテキスト・ファイル (.TXT) を、ソングを選択した後からロードすることができます (284 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照)。

以下は歌詞データが画面に表示される際の優先順位です：

- MP3 ファイルと同じフォルダに入っている同名の CDG ファイル
- ソングブックのエントリーにリンクされているテキスト・ファイル
- スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルと同じフォルダに入っているテキスト・ファイルで、ソングブックのエントリーから呼び出されたもの
- スタンダード MIDI ファイルまたは MP3 ファイルに内蔵されている歌詞イベント

Hint: テキスト・ファイルや CDG ファイルを一時的に表示させたくない場合は、それらをリネームするか、SMF ファイルや MP3 ファイルとは別のフォルダに移動させます。

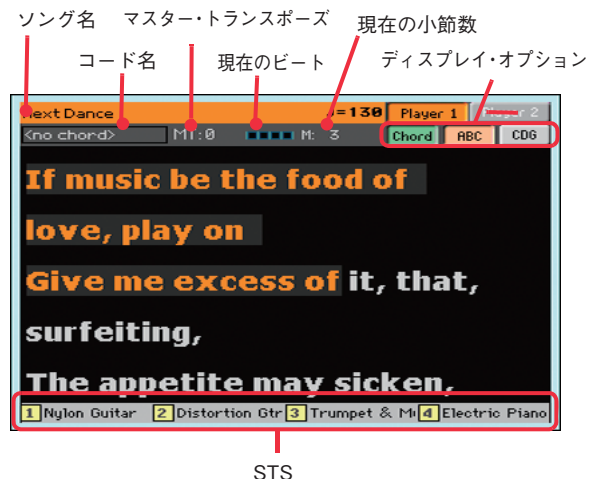
スタイル上で歌詞を表示させる

Style Playモードでも歌詞の入ったテキスト・ファイルを表示させることができます。このページでは次のようなテキスト・ファイルを選択できます：

- 最後に選択したソング・ベースのソングブックのエントリーにリンクされている歌詞の入ったテキスト・ファイル 284 ページの「MP3 ファイルにリンクされている CDG ファイルのテキストについて」参照)。
- スタイルを選択した後からロードされた歌詞の入ったテキスト・ファイル (284 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照)。

歌詞ページの詳細

歌詞データは、本機が認識できる一般的なフォーマットの場合のみ表示することができます。



スタンダード MIDI ファイルや MP3 ファイルに歌詞データが内蔵されている場合、それらを再生中すると歌詞が画面に表示されます。ま

た、コードネーム・データがある場合はそれもソングの進行に合わせて画面に表示されます（画面上のChordボタンがオフの場合は表示されません）。歌詞はソングの進行に合わせてハイライト表示になります。

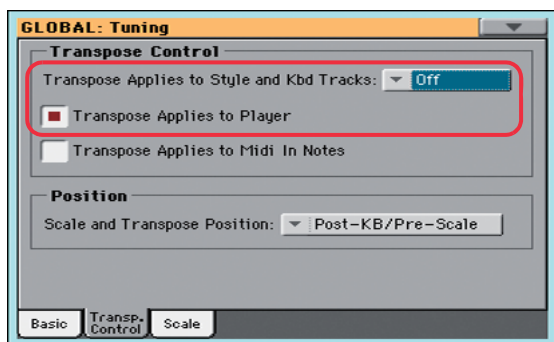
歌詞データがリンクされているテキスト・ファイルに入っている場合は、ソングの進行に合わせて歌詞が自動的にスクロールされませんので、VALUEダイヤルや画面上のスクロール・バーを使って手動でスクロールさせる必要があります。あるいは、アサインブル・スイッチやフット・スイッチにテキスト・ファイルのページをめくるコマンド（Text Page Up、Text Page Down）を割り当てることもできます。

歌詞ページを閉じるには、LYRICSキーまたはEXITキーを押します。

コードネーム・インジケータ

スタンダードMIDIファイルにコードネームのデータが入っている場合、ここにコードネームが表示され、歌詞上に表示されるコードネームよりも見やすい場合があります。

スタンダードMIDIファイルにコードネーム・データが入っている場合、マスター・トランスポーズを変更すると、トランスポーズ後のコードネームを表示します。この場合のマスター・トランスポーズはキーボードでの設定ではなく、プレーヤーでの設定が有効となります。



マスター・トランスポーズ・インジケータ

マスター・トランスポーズは半音単位で設定できます。設定はパネル上にあるTRANSPPOSEキーで行います。

ビート・インジケータ

スタンダードMIDIファイル再生時のみ有効です。演奏中のビート位置が表示されます。

メジャー・インジケータ

スタンダードMIDIファイル再生時のみ有効です。演奏中の小節番号を表示します。

STS インジケータ

選択しているSTSに割り当てられているサウンド名が表示されます。各サウンドを選択するには、表示されているサウンド名をタッチします。

Chord ボタン

このボタンをタッチすると、スタンダードMIDIファイルに内蔵されているコードネームが歌詞の上に表示されます。

ABC ボタン

表示される文字の大きさを大小2種類から選択します。

CDG ボタン

このボタンをタッチすると、再生中のファイルとリンクしているCDGファイルに入っている歌詞が表示されます。

MP3 ファイルにリンクされている CDG ファイルのテキストについて

MP3ファイルと同じディレクトリ（フォルダ）にMP3ファイルと同名のCDGファイル（.CDG）がある場合、そのMP3ファイルをロードすると同時にCDGファイルもロードされ、歌詞ページで歌詞を表示させることができます。

例えば、“MYSONG.MP3”というMP3ファイルと同じディレクトリに“MYSONG.CDG”というCDGファイルがある場合、“MYSONG.MP3”ファイルをロードすると“MYSONG.CDG”ファイルも一緒にロードされます。

この場合、CDGファイルに入っている歌詞はソングの進行に合わせて自動的にスクロール表示されます。

Note: CDG ファイルがロードされると、元のソング・ファイル（SMF または MP3 ファイル）に内蔵されている歌詞データよりも優先されます。

SMF、MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル

スタンダードMIDIファイル（.MID）やMP3ファイルと同じディレクトリにあり、それらのファイルと同名のテキスト・ファイル（.TXT）は、MIDやMP3ファイルをロードすると同時にロードされ、歌詞ページで表示させることができます。

例えば、“MYSONG.TXT”というテキスト・ファイルが“MYSONG.MID”や“MYSONG.MP3”ファイルと同じディレクトリにある場合、MIDやMP3ファイルをロードするとTXTファイルも一緒にロードされます。

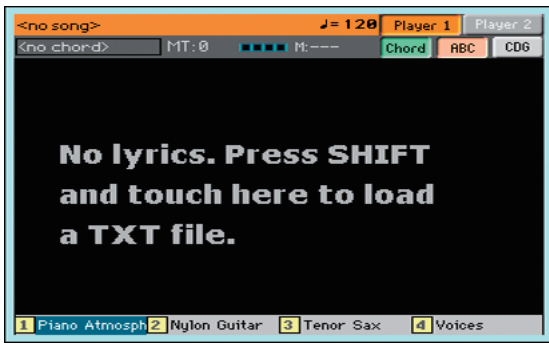
ここまではCDGファイルと同じですが、TXTファイルの場合はソングの進行に合わせて自動的にスクロール表示されませんのでVALUEダイヤルを使って手動でスクロールさせる必要があります。別の方法として、アサインブル・スイッチやフット・スイッチにTXTファイルのページをめくる機能（Text Page UpまたはText Page Down）を割り当てることもできます。

また、テキスト・ファイルは等幅フォント（Courier、Courier New、Monaco等）で作成されたもののみが使用でき、歌詞ページのABCボタンで文字サイズを小にした場合、1行の最大文字数は41文字までです。文字サイズを大にした場合の1行の最大文字数は24文字までです（いずれも1バイト文字の場合：訳者註：日本語等の2バイト文字に対応しているのかどうか不明でしたので念のため上記注釈を追加しました。不要の場合はお手数ですが削除願います）。

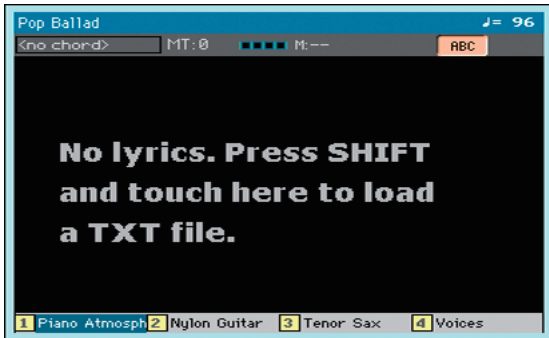
Note: TXT ファイルがロードされた場合、そのソングに内蔵されている歌詞データよりも優先されます。

リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする

歌詞データを内蔵していないソング・ファイルや、歌詞が入っているテキスト・ファイルがリンクされていないソング・ファイルをロードしLYRICSキーを押すと、画面に“No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file”というメッセージが表示されます。



このことはStyle Playモードでも同様です。

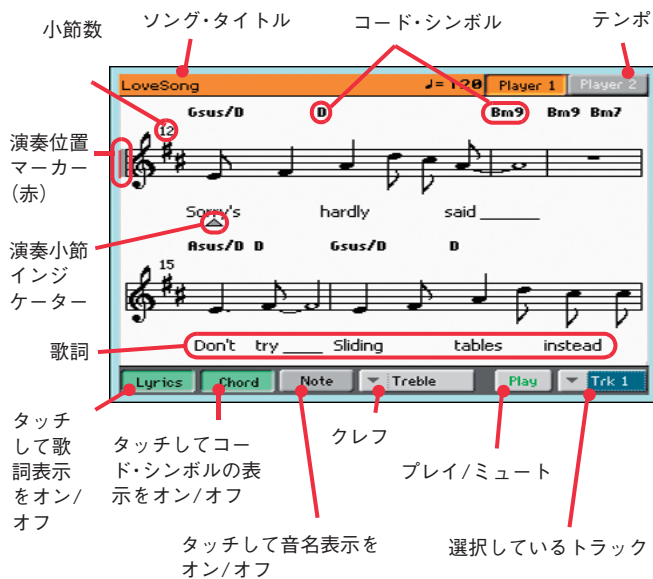


このような場合にも歌詞を表示させたい場合、SHIFTキーを押しながら画面の中央をタッチします。するとファイル選択画面が表示され、テキスト・ファイルを選択してロードさせることができます。

Hint: サーチ機能を使って複数のストレージ・デバイスに入っているテキスト・ファイルを検索することも可能です。

楽譜ページ

Song PlayモードでスタンダードMIDIファイルを再生中に、SCOREキーを押すと楽譜ページが画面に表示されます。



楽譜ページを終了するには、SCOREキーまたはEXITキーを押します。

Note: マスター・トランスポーズまたはトラック・トランスポーズを使用しても楽譜表示は反映されません。

タイトル・インジケータ

演奏中のソング名です。

テンポ・インジケータ

演奏中のテンポ (BPM) です。

楽譜表示

選択したトラックの演奏情報を楽譜として表示します。そのトラックの内容によって音符またはコードが表示されます。本機では楽譜を見やすくするために様々な処理が自動的に行われています。

その処理には、16分音符でのクオンタイズや三連符の検出、重なっている音の非表示、シンクペーションの検出、拍子にしたがってタイなどの記号の追加などがあります。また、音符等の間隔や小節の幅の自動調節や、縦線や複縦線 (縦線が二重になっているもの) も自動的に追加して表示されます。

なお、選択したソングのマスター・トラックの冒頭部 (tick:001.01.000) にキーサイン (Key Signature) イベントがある場合は、それによって調号 (楽譜の先頭にある#やb) も表示されます。

演奏位置マーカー

演奏中の位置を赤いラインで楽譜上に表示します。

演奏小節インジケータ

演奏中の小節を赤い三角形で表示します。

Lyrics ボタン

このボタンをタッチして歌詞表示 (歌詞データがある場合) のオン、オフ切り替えをします。

Chord ボタン

このボタンをタッチしてコードネーム表示 (コード・データがある場合) のオン、オフを切り替えます。コードネームは、本機全体の表示言語選択に従って英語式またはイタリア語式のどちらかで表示されます (232ページの「General Controls: Interface」参照)。

Note ボタン

このボタンをタッチして次に演奏する音名の表示オン、オフを切り替えます。音名は、本機全体の表示言語選択に従って英語式またはイタリア語式のどちらかで表示されます (232ページの「General Controls: Interface」参照)。

音部記号ボタン (ポップアップ・メニュー)

このボタンをタッチするとポップアップ・メニューが開き、音部記号を選択できます。選択可能な音部記号は次の通りです:

- Treble 一般的なト音記号です。(G)
- Treble+8 ト音記号で1オクターブ上にトランスポーズした状態です。
- Treble-8 ト音記号で1オクターブ下にトランスポーズした状態です。
- Bass 一般的なヘ音記号です。(F)
- Bass-8 ヘ音記号で1オクターブ下にトランスポーズした状態です。

Play/Mute ボタン

このボタンをタッチして選択したトラックのミュートのオン、オフを切り替えます。ミュートをオンにすると、そのトラックの音は出ませんが、楽譜は表示されたままになります。

Hint: アサイナブル・スイッチやフット・スイッチに割り当てることができるメロディー・ミュート機能を利用して、ソングのメロ

ディー・トラックのミュートをアサインブル・スイッチやフット・スイッチでコントロールすることができます（デフォルト設定ではトラック 4 です。236 ページの「SMF Melody Track」参照）。

トラック選択ボタン

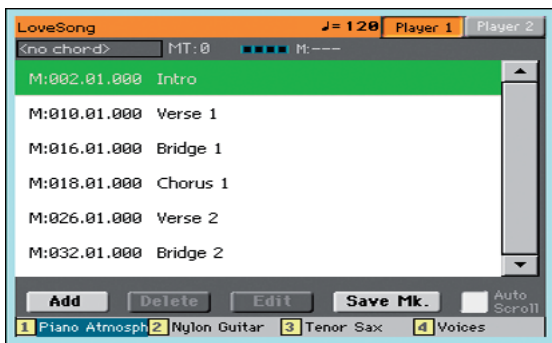
このボタンをタッチするとポップアップ・メニューが開き、楽譜表示をするトラックを選択できます。

Hint: ボーカル・パートは多くの場合、トラック 5 に割り当てられます。

マーカー・ページ

MARKERキーを（LYRICSキーとSCOREキーを同時に）押すとマーカー・ページが開きます。このページには選択したソングのマーカー情報が表示されます（Song Playモード、SongBookモードでのみ有効です）。

本機で認識可能なマーカー情報は、スタンダードMIDIファイルに入っている一般的なソング・マーカーで、これを使用するとソング内に設定したマーカー・ポイントに瞬時にジャンプすることができます。また、マーカー・ポイントは本機でリアルタイムに設定することも可能です。



このページを閉じるにはEXITキーを押します。

マーカー・ポイントをリアルタイムに設定する：

1. MARKERキーを押してマーカー・ページを開きます。
2. ソングをPLAY/STOPキーでスタートさせます（マーカーは、ソングを演奏させなくても設定可能です）。
3. マーカー・ポイントを入れたい場所が来たら、画面にあるAddボタンをタッチします。
 - ・ マーカー・ポイントを入れたい小節の2拍目が演奏される前にAddボタンをタッチすると、その小節の先頭にマーカー・ポイントが入ります。
 - ・ マーカー・ポイントを入れたい小節の最終拍までにAddボタンをタッチすると、その次の小節の先頭にマーカー・ポイントが入ります。
4. 他の場所にもマーカー・ポイントを入れたい場合は、3.の要領でマーカー・ポイントを入れます。
5. マーカー・ポイントを入れ終わったら、PLAY/STOPキーを押してソングを止めます。

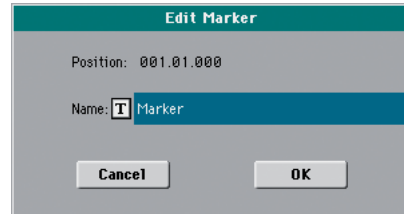
保存したマーカー・ポイントにジャンプする：

1. ソングをスタートさせます（スタートさせなくてもジャンプできます）。
2. マーカー・ページに表示されているマーカー・ポイントのうち、ジャンプしたいポイントをタッチします。するとソングの演奏

中の場合は次の小節からタッチしたマーカー・ポイントにジャンプします。

マーカー・ポイントをエディットする：

1. エディットしたいマーカーをタッチして選択します。
2. 画面にあるEditボタンをタッチします。するとEdit Markerダイアログが開きます。



3. Edit Markerダイアログ上でマーカー・ポジションやマーカー名を変更します。
4. マーカーを保存します（“マーカーを保存する”参照）。

マーカーを削除する：

1. 削除したいマーカーをタッチして選択します。
2. 画面にあるDeleteボタンをタッチします。
3. マーカーを保存します（“マーカーを保存する”参照）。

マーカーを保存する

Save Mkボタンをタッチしてすべてのマーカーをまとめて保存します。歌詞/楽譜ページを開いていない場合は、ページ・メニューから“Save Song Marker”コマンドを選択して保存することもできます。マーカー情報はスタンダードMIDIファイルの一部として保存されます。

Auto Scroll チェックボックス

このチェックボックスにチェックを入れておくと、マーカー・リストが曲の進行に合わせて自動的にスクロールします。

チェックが入っていない場合は自動的にスクロールしません。ソングの演奏中にリアルタイムでジャンプさせたいマーカー・ポイントを指定する際に便利です。

STS インジケター

選択しているSTSに割り当てられているサウンド名が表示されます。各サウンドを選択するには、表示されているサウンド名をタッチします。

MIDI インター・フェイス

MIDI とは？

このセクションでは、本機と関係のあるMIDIの概要を説明します。MIDIに関心がある方は、さまざまな専門の雑誌や書籍でMIDIの一般的な使用法を詳しく学ぶことができます。

概要

MIDIは、Musical Instruments Digital Interfaceの略で、2台の楽器、またはコンピューターと楽器を接続できるインターフェイスです。

ソフトウェア的な見方をすると、MIDIは発音ノートとそれらをコントロールするためのメッセージを記述するプロトコルであるといえます。

2種類のMIDI端子

MIDI IN端子は、接続先の機器からデータを受信します。MIDI OUT端子は、接続先の機器にデータを送信します。

USB端子

MIDI IN、MIDI OUT端子と2本のケーブルを1つのUSB端子とケーブルで代用することができます。両方の端子は同時に使用できます。これにより、本機とパソコンをUSB端子を使って接続し、さらにMIDI端子を使って他の楽器とも同時に接続することができます。

この場合、付属ディスクに収録されているコルグUSB-MIDIドライバーが使用できます。このドライバーは、コルグ・ホームページからダウンロードすることもできます。

チャンネルとメッセージ

基本的にMIDIまたはUSBケーブルでは、16チャンネルのデータを送信します。それぞれのMIDIチャンネルは、TVチャンネルのように考えてください。受信機は、送信機と同じチャンネルに設定する必要があります。MIDIメッセージについても、同じことが言えます。ノート・オン・メッセージをチャンネル1で送信する場合、そのメッセージは、チャンネル1でのみ受信します。これによりマルチティンバーが可能になり、同一のMIDI楽器で複数のサウンドを演奏させることができます。

メッセージにはさまざまな種類がありますが、ここでは、最もよく使用されるものを示します。

ノート・オン – 「指定チャンネルでノートを弾きなさい」というメッセージです。ノートは音名（C4は中央Cの音符）と対応した番号（60がC4に該当）で表します。ノート・オフ・メッセージは、「弾いていた鍵盤から手が離れた」というメッセージです。場合によっては、ノート・オフの代わりにベロシティ値を0に設定したノート・オン・メッセージを使うことがあります。

ノート・オン・メッセージとベロシティの値を常に送信します。この値は、そのノートを演奏する音量です。

ピッチ・ベンド (PB) – ジョイスティックをX軸方向（左右）に動かすと、このメッセージを送信します。音程が上または下に変化します。

プログラム・チェンジ (PC) – プログラムを選択すると、プログラム・チェンジ・メッセージをそのチャンネルで生成します。これをコントロール・チェンジ00と32と一緒に使用すれば、シーケンサーやマスター・キーボードから本機のデータを選択できます。

コントロール・チェンジ (CC) – 楽器のパラメーターのほとんどをコントロールする多様なメッセージです。以下に例を挙げます。

- CC00またはバンク・セレクトMSB、およびCC32またはバンク・セレクトLSBこのメッセージのペアをプログラム・チェンジ・メッセージと一緒に使ってプログラムを選択します。
- CC01またはモジュレーション。ジョイスティックを奥側（向こう側）へ倒すのと同じです。普通はビブラート効果を生み出します。
- CC07またはマスター・ボリューム。チャンネルの音量を設定します。
- CC10またはパン。チャンネルのステレオ音像での位置を設定します。
- CC11またはエクスペッション。トラックの相対的な音量を設定します。最大値は、CC07コントロールの現在の設定に一致します。
- CC64またはダンパー・ペダルダンパー・ペダルの動作をシミュレートします。

テンポ

テンポはグローバルMIDIメッセージで、特定チャンネルに限られたものではありません。各ソングにはテンポ・データが含まれていません。

歌詞データ

歌詞データは再生音楽と共にその歌詞のテキストを表示させるもので、標準のMIDIイベントではありません。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込めますが、英語のみの対応になります。

USBを経由してMIDIを使う

本機では、MIDIデータをコンピューターとの間で送受信する際に、MIDI端子ではなくUSBデバイス・ポートを使用できます。これにより、専用のMIDIインターフェイスを使用することなく、本機をコンピューターに接続することが可能です。

本機のMIDI機能の大部分は、Windows XPまたはMac OS Xコンピューター上で使用できます。特別なソフトウェアは不要です。ただし、すべてのMIDI機能を完全かつ簡単に使用するために、「KORG USB MIDI Driver」をインストールすることをお勧めします。このソフトウェアは、本機に付属のアクセサリー・ディスクに収録している専用のソフトウェアです。関連する手引き書は、ソフトウェア自体に同梱されています。405ページの「コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール」を参照してください。

スタンダードMIDIファイル

スタンダードMIDIファイル (SMF) は別の楽器やコンピューターとの間でソング・データのやりとりをする上で実用的なものです。本機ではソング形式の初期設定がSMF形式なので、コンピューターからソングを読み込んだり、コンピューターのソフトウェアで読めるソングを保存することが簡単にできます。

また内蔵プレーヤーはスタンダードMIDIファイルのフォーマット0 (全データを1トラックに収容した、一般的なフォーマット) と、フォーマット1 (マルチトラック) に対応しています。

このスタンダードMIDIファイルはSong Playモードで読み込んで、Sequencerモードでエディットや保存ができます。

また、Sequencerモードで、ソングをスタンダードMIDIファイルのフォーマット0で保存することができます。

Song Playモードでは、Solton、M-Live (Midisoft)、Tune1000 および対応形式 (Edirol、GMX、HitBit、XF) のスタンダードMIDIファイルの歌詞を表示できます。また、Solton、M-Live (Midisoft)、GMX、XFの各形式のSMFのコード省略記号も表示できます。

Note: 上記の商標は、それぞれの企業が所有しています。このリストに含まれていても、推奨しているわけではありません。

通常、スタンダードMIDIファイルは、ファイル名に「.MID」または「.KAR」拡張子がついています。

General MIDI規格

数年前、楽器業界は規格を追加する必要性に迫られました。そこで生まれたのがGeneral MIDI (GM) です。これは基本的なMIDI規格を拡張し、楽器間の互換性に関して新しい規格を定めたものです。

- 最低16のMIDIチャンネルが必要
- 128個のプログラムが正しい順序で並んだ基本セットが必要
- ドラム・キットの順序を規定している
- チャンネル10がドラム・キット専用

近年の規格拡張でGM2が設定され、プログラムのデータベースが拡張されています。本機は、サウンド面でこのGM2規格に対応しています。

グローバル・チャンネル

グローバル設定が割り当てられているチャンネル (243ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照) は、本機のキーボードをシミュレートできます。本機がマスター・キーボードに接続しているとき、本機のグローバル・チャンネルで送信が行われます。

標準チャンネルではなくグローバル・チャンネルで受信したMIDIメッセージは、スプリット・キーの状態によるスプリット・ポイントからの影響を受けます。このため、SPLITキーのLEDが点灯しているとき、本機のグローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントを中心として、UPPER (スプリット・ポイントより右)、LOWER (スプリット・ポイントより左) のパートに分かれます。

グローバル・チャンネルで受信したノートは、自動伴奏のコード認識に使用します。KEYBOARD MODEがSPLITになっていると、スプリット・ポイントより低いノートのみを使用します。これらのノー

トは、コード1チャンネルとコード2チャンネルのノートとミックスします。

コード1チャンネルとコード2チャンネル

2系統のコード・チャンネル (243ページ) を使用して、本機にコード認識用のノートを送信することができます。こうして送信されたノートは、グローバル・チャンネルで受信したノートとミックスします (SPLITキーのLEDが点灯している場合は、グローバル・チャンネルで受信したノートを、スプリット・ポイントより低い鍵盤域で認識します)。

コード・チャンネルは、スプリット・ポイントの影響を受けません。スプリット・ポイントより高いノートと低いノートすべてをコード認識します。

但し次のような場合は、SPLITキーのLEDの状態がコード・チャンネルのコード認識方法が変わります:

- *SPLITキーのLEDがオン (ロー・モード) になっている場合、コード認識モードはGlobalモードのMode Preferences内Styleページ (235ページ参照) の設定に従います。この場合、ローで単音を演奏するとメジャー・コードを指定します。
- *SPLITキーのLEDがオフ (フル・アッパー・モード) になっている場合、コード認識モードはその前の状況によってFingeredまたはExpertになります。この場合、コードを認識させるには最低3音を押さえる必要があります。

これらの2つのチャンネルは、アコーディオンを演奏するときに便利です。片方のチャンネルをコード演奏に、もう片方のチャンネルを左手のベース用に割り当てることができるからです。こうして、コードとベースが、自動伴奏のコード認識のためのコードの作成に役に立ちます。

コントロール・チャンネル

MIDI INチャンネルをコントロール・チャンネル (242ページ参照) として設定して、外部機器からスタイルやパフォーマンスを選択できます。本機内部のデータに対応するメッセージのリストについては、付録をご覧ください。

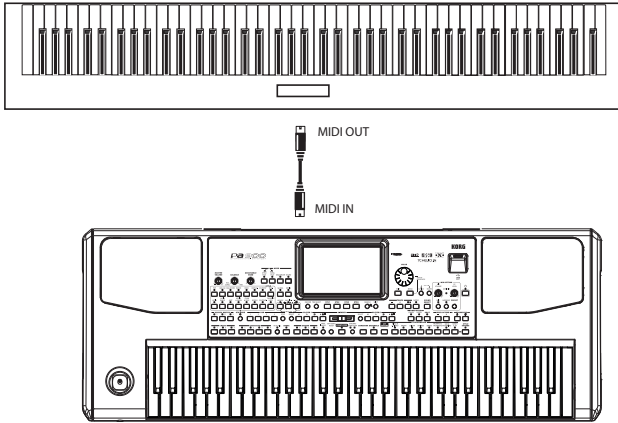
MIDI Presets

外部コントローラーを使って本機を音源として演奏するという、贅沢な使い方ができます。MIDIチャンネルの設定が簡単にできるように、本機ではGlobalモード MIDIのGeneral ControlsページにMIDIプリセットをいくつか用意しました (241ページの「Preset」参照)。

各MIDIプリセットはそれぞれ基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。最適なMIDIプリセットを選択したら、パラメーターを適宜調節して、ライト機能を使ってグローバル設定をメモリーに保存します (255ページの「Write Midi Preset ダイアログ・ボックス」参照)。

マスター・キーボードとの接続

マスター・キーボードやその他のMIDIキーボードを接続して本機をコントロールすることができます。マスター・キーボードのMIDI OUT端子と、本機のMIDI IN端子を接続します。マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルと同じチャンネルでデータを送信すれば、マスター・キーボードが本機の一部となります。



マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルで送信すると、スプリット・ポイントとSPLITキーの状態が、マスター・キーボードから受信するノートに影響します。

接続と設定

以下の手順でマスター・キーボードと本機を接続します。

1. マスター・キーボードのMIDI OUT端子を本機のMIDI IN端子に接続します。
2. 本機のグローバル・チャンネルで受信するよう、マスター・キーボードをプログラムします (243ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

マスター・キーボードをプログラムする方法については、お手持ちのマスター・キーボードの取扱説明書をお読みください。

3. GlobalモードのMIDI: General Controlsページで“Master Keyboard” MIDIプリセットを選択します。このMIDIプリセットは本機の電源をオフにしてもその状態を保ち、再び電源をオンにしても変更されませんのでご注意ください。

Note: 新しいグローバル・データをデバイスからロードすると、設定が変化する場合があります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能 (237ページの「Global Protect」参照) を使用してください。

4. 必要な場合は、MODEセクションのいずれかのキーを押して、目的的操作モードに入ります。

MIDIアコーディオンとの接続

MIDIアコーディオンにはさまざまなタイプがあり、そのタイプによって本機での設定も異なります。適切なアコーディオンのMIDIセットアップ (Accordion) を選択してください (241ページ参照)。

接続と設定

以下の手順でMIDIアコーディオンを本機に接続します。

1. アコーディオンのMIDI OUT端子を本機のMIDI IN端子に接続します。
2. GlobalモードのMIDI: General Controlsページで“Accordion” MIDIプリセットを選択します。このMIDIプリセットは本機の電源をオフにしてもその状態を保ち、再び電源をオンにしても変更されませんのでご注意ください。

Note: 新しいグローバル・データをデバイスからロードすると、設定が変化する場合があります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能 (237ページの「Global Protect」参照) を使用してください。

3. 必要な場合は、MODEセクションのいずれかのキーを押して、目的的操作モードに入ります。

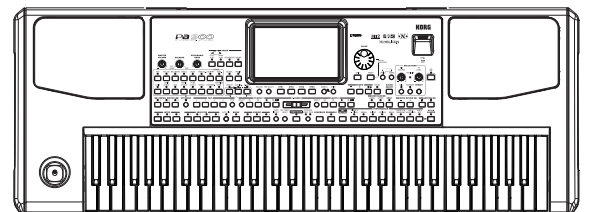
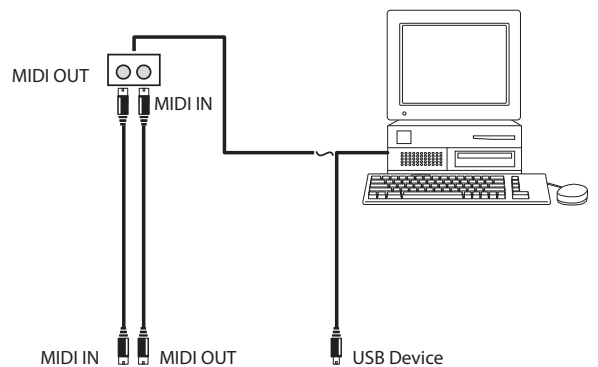
外部シーケンサーとの接続

本機をマルチ・ティンバーの音源として使用して、外部シーケンサーで新しいソングをプログラムできます。

接続と設定

本機をコンピューターに接続するには、コンピューターにMIDIインターフェイスまたはUSBポートを搭載している必要があります。

1. USBポートを介してコンピューターと本機を接続する場合は、405ページの「コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール」の説明に従って、Korg USB MIDI ドライバーをインストールします。
2. USBデバイス・ポート、またはMIDI端子とMIDIインターフェイスを介して本機とコンピューターを接続するときは、以下の図のようにします。



3. 外部シーケンサーの“MIDI Thru”機能を有効にします。詳細は外部シーケンサーの取扱説明書を参照してください。
4. 本機のGlobalモードのMIDI: General Controlsページで“Extern.Seq” MIDIプリセットを選択します。このMIDIプリ

セットは、本機の電源をオフにしてもその状態を保ち、再び電源をオンにしても変更されませんのでご注意ください。

5. GLOBALモードMIDI: General Controlsページを表示します。Local Control Onパラメーター (241ページ参照) のチェックを外します。この状態をローカル・オフと呼びます。

Note: ディスクから新しくグローバル・データをロードすると設定が変更される場合があります。データのロードによって設定が変更されないようにするには、グローバル・プロテクション機能を使用します (237ページの「Global Protect」参照)。

6. SEQUENCERキーを押して、Sequencerモードに入ります。
7. 鍵盤を弾いて演奏します。鍵盤で演奏されたノートが、本機のMIDI OUT端子からコンピューター/MIDIインターフェイスのMIDI IN端子へ送られます (USBポートで接続しているときは、本機のUSBポートからコンピューターのUSBポートへノートが送られます)。

コンピューターで生成したノート (シーケンサーで再生したソングなど) は、MIDIインターフェイスのMIDI OUT端子から本機のMIDI IN端子へ送信します (USBポートで接続しているときは、コンピューターのUSBポートから本機のUSBポートへノートが送られます)。

ローカル・オフ

本機を外部シーケンサーに接続するときは、本機をローカル・オフ・モード (241ページの「Local Control On」参照) に設定することで、キーボード上のノートとシーケンサーからのMIDIイベントのノートが同時に再生されないようにしてください。

本機がローカル・オフになっていると、キーボードの演奏データを外部シーケンサーへ送信しますが、内蔵音源のデータは送信されません。つまり、鍵盤部分と音源部分が切り離された状態になります。シーケンサーは本機の鍵盤で弾いたノートを受信し、それをソングの指定トラックへ送信します。そのトラックが今度は、そのデータを本機の内蔵音源に送信する、という仕組みになります。

Note: データを本機の音源部に送信するには、外部シーケンサーの“MIDI Thru”機能が有効になっていることが必要です (この機能はシーケンサーのタイプによって違う名前が付いているかもしれませんが、通常は有効になっています)。詳細は、シーケンサーの取扱説明書をお読みください。

サウンド

MIDIメッセージのバンク・セレクトMSB、バンク・セレクトLSB (バンクを選択する2つのメッセージ) とプログラム・チェンジ・メッセージ (プログラムを選択するメッセージ) を使用して、コンピューターのシーケンサーで再生するソングのプログラムを、本機のプログラムから選択することができます。プログラムとMIDIメッセージの値のリストは、298ページの「サウンド (Sound)」を参照してください。

コンピューターでソングをプログラムする方への提案: 必須条件ではありませんが、通常はベースを2チャンネル、メロディーを4チャンネル、ドラム・キットを10チャンネル、本機のハーモナイザーのコントロールを5チャンネルに設定することをお勧めします。

本機から他の楽器をコントロール

本機をマスター・コントローラーとして使用して、MIDIセットアップを行うことができます。

1. 本機のMIDI OUT端子を別の楽器のMIDI IN端子に接続します。
2. 別の楽器のトラックを、本機から演奏するのと同じチャンネルに設定します。例えば、アッパー1トラックとアッパー2トラックを、別の楽器のサウンドで演奏する場合は、その楽器が、アッパー1トラックとアッパー2トラックと同じチャンネルでデータを受信するように設定します (初期設定では1チャンネルと2チャンネルです)。
3. 楽器の音量をその楽器のボリューム・コントロールで調節します。
4. 本機パネル上で、トラックのミュート設定 / 解除をします。各トラックの音量は、画面のバーチャル・スライダーで調節します。
5. 本機のキーボードを弾きます。

鍵盤 (キーボード)

本機の鍵盤では、MIDI OUT端子から最高4トラック (UPPER 1~3、LOWER) までを送信できます。MIDI送信チャンネルはGlobalモードで設定します (243ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

初期設定 (“1-Default” MIDIプリセット) では、キーボード・トラックそれぞれが、以下のチャンネルで送信します。

トラック	アウト・チャンネル
アッパー 1	1
アッパー 2	2
アッパー 3	3
ローワー	4

トラックをミュートすると、そのトラックから、MIDI OUT端子に接続した外部音源やシーケンサーへは、MIDIデータは送信されません。

外部音源のサウンドだけを聴きたい場合は、本機の MASTER VOLUMEノブを下げるか、キーボード・トラックを外部 (External) に設定します (178ページの「Track Controls: Mode」参照)。

プレーヤー

任意のプレーヤー・トラックを外部機器のチャンネルに送信できます。各トラックのMIDI送信チャンネルの設定は、243ページの「MIDI: MIDI Out Channels」を参照してください。

外部音源のサウンドだけを聞きたい場合は、本機の MASTER VOLUMEノブを下げるか、ソング・トラックを外部 (External) に設定します (178ページの「Track Controls: Mode」参照)。

MIDIプリセットを選択して、以下のようにチャンネルを設定します。

トラック	アウト・チャンネル
ソング 1 ~ 16	1 ~ 16

アレンジャー

MIDIの最も興味深い特長の1つは、本機を使用して、アレンジャーを搭載した外部機器を演奏できることです。

本機のスタイル・トラックを外部機器で演奏するには、そのトラックを外部 (External) に設定します (178ページの「Track Controls: Mode」参照)。

MIDIセットアップの“Default”を選択して、以下のようにチャンネルを設定します (これは本機の初期設定です)。

トラック	アウト・チャンネル
ベース	9
ドラム	10
パーカッション	11
Acc (アカンパニメント) 1 ~ 5	12 ~ 16

付録

ファクトリー・データ

スタイル(Styles)

リストにはスタイル名とバンク、ナンバーを記載しています。

#	Name
Bank: Pop	
1	70's Guitar Pop
2	Shadow Pop
3	Retro Beat
4	Pop Evergreen
5	Pop Hit
6	Pop Beat
7	Standard 8 Beat
8	Standard 16 Beat
9	Guitar Pop
10	Guitar Beat
11	Modern Beat
12	Pop Ballad
13	Pop Chart 1
14	Pop Chart 2
15	Easy Pop 1
16	Easy Pop 2
17	British Pop
18	Slow Latin Pop
19	6/8 Slow Pop
20	12/8 Pop
21	Pop Shuffle 1
22	Pop Shuffle 2
23	Easy Beat 1
24	Easy Beat 2
25	Real 8 Beat
26	Real 16 Beat
27	Soft 8 Beat
28	Soft 16 Beat
29	Analog Beat 1
30	Analog Beat 2
31	8 Beat Analog 1
32	8 Beat Analog 2
33	Pop Funk 1
34	Pop Funk 2
Bank: Ballad	
1	Modern Ballad 1
2	Modern Ballad 2
3	Moonlight Ballad
4	Soft Ballad
5	Piano Ballad
6	70's Ballad
7	Easy Ballad

#	Name
8	Organ Ballad
9	Folk Ballad
10	Orchestral Bld
11	Funky Ballad
12	Blues Ballad
13	Analog Ballad 1
14	Analog Ballad 2
15	Rock Ballad 1
16	Rock Ballad 2
17	Waltz Ballad
18	6/8 Slow
19	6/8 Ballad
20	6/8 Brush Bld
21	Pop Hit Ballad
22	Oriental Ballad
23	Blue Ballad
24	Groove Ballad
Bank: Ballroom	
1	Quick Step
2	Paso Dance
3	Jive 1
4	Jive 2
5	Argentina Tango
6	Modern Tango
7	Slow Fox
8	Organ Foxtrot
9	Slow Waltz 1
10	Slow Waltz 2
11	Slow Waltz 3
12	Organ Waltz
13	Foxtrot 1
14	Foxtrot 2
15	Slow Band
16	Big Band Jump
17	Big Band Fox
18	Big Band 40's
19	Fox Shuffle 1
20	Fox Shuffle 2
21	Italian Tango 1
22	Italian Tango 2
23	Twist
24	Hully Gully
25	50's Fox
26	Italian Fox
27	Irish Fox
28	Easy Listening
Bank: Dance	
1	70's Disco Remix
2	70's Disco 1

#	Name
3	70's Disco 2
4	80's Dance
5	90's Dance
6	Electro Dance
7	Dance Chart 1
8	Dance Chart 2
9	Funky Disco
10	Techno
11	Garage
12	House
13	Club House
14	Club Remix
15	Fashion Funk
16	Dance Fever
17	Barry Dance
18	Sister & Girl
19	Philly Disco
20	Miami Disco
21	Love Disco
22	Dance Motown
23	Dance Mix
24	Soca Dancing
25	Disco Gully
26	Disco Latin
27	Oriental Dance
28	HipHop
29	Euro Trance
Bank: Rock	
1	80's Rock
2	Rock Punch
3	Clean Rock
4	Rolling Rock
5	Johnny Rock
6	Rock the Clock
7	Pop Rock
8	English Rock
9	Fire Rock
10	Hard Rock
11	Open Rock 1
12	Open Rock 2
13	Heavy Rock
14	Funky Rock
15	Rock Oldie
16	Rock & Roll
17	South Shuffle
18	Slow Latin Rock
19	Latin Rock 1
20	Latin Rock 2
21	Surf Rock

#	Name
22	60's Rock
23	Slow Rock 1
24	Slow Rock 2
25	60's Slow Rock
26	6/8 Rock
27	Steely Rock
28	Abbey Rock
29	SouthStrait Rock
30	Rock Cha Cha
Bank: Unplugged	
1	Unplugged Heaven
2	Sally Groove
3	Unplugged Ballad 1
4	Unplugged Ballad 2
5	Unplugged Ballad 3
6	Unplugged Slow
7	Acoustic Rock
8	Serenade
9	Unplugged
10	Unplugged Reggae
11	Unplugged 8 Bt
12	Unplugged 16 Bt
13	Unplugged Gtr 1
14	Unplugged Gtr 2
15	Unplugged Gtr 3
16	Unplugged Gtr 4
17	Slide Blues
18	Unplugged Rock
19	Unplugged Latin
20	Unplugged Swing
21	¾ Unplugged
22	¾ Acoustic Bld
23	Desert Shuffle
24	Meditando
Bank: Country	
1	Easy Country
2	Country Blues
3	Country Strum
4	Country QuikStep
5	Country Beat 1
6	Country Beat 2
7	Country Rock
8	West Coast
9	Finger Picking
10	¾ Country
11	Modern Country
12	Country Pop
13	Bar Country
14	Bluegrass
15	Country Boogie
16	Country Shuffle
17	Country 8 Beat

#	Name
18	Country 16 Beat
19	Country Ballad 1
20	Country Ballad 2
Bank: Traditional	
1	German Waltz 1
2	German Waltz 2
3	German Waltz 3
4	Vienna Waltz
5	Italian Waltz
6	Musette Waltz
7	French Waltz
8	Irish Waltz
9	Laendler Waltz
10	German Polka
11	Italian Polka 1
12	Italian Polka 2
13	Italian Polka 3
14	Italian Mazurka 1
15	Italian Mazurka 2
16	Italian Mazurka 3
17	9/8
18	Vahde
19	2/4 Oyun
20	Ciftetelli
21	Halay
22	5/8
23	Oryantal
24	Turkish Pop
25	French March
26	March
Bank: Latin	
1	Samba Enredo
2	Samba Brazil
3	Bossa Nova
4	Classic Salsa
5	Classic Mambo
6	Classic Cha Cha
7	Guajira
8	Guaguancò
9	Timba
10	6/8 Afro
11	Bomba
12	Classic Bachata
13	Classic Merengue
14	Cumbia
15	Joropo
16	Habanera
17	Rhumba 1
18	Rhumba 2
19	Salsa
20	Latin Big Band
21	Cool Latin Jazz

#	Name
22	Pop Cha Cha
23	Latin Bolero
24	Latin Vocal
25	Meditation Bossa
26	Organ Bossa
27	OrchestralBossa1
28	OrchestralBossa2
29	Cool Bossa
30	Fast Bossa
31	Bachata
32	Mambo
Bank: Lat. Dance	
1	Reggaeton 1
2	Reggaeton 2
3	Modern Salsa
4	Latin Dance
5	Lambada
6	Meneaito
7	Macarena
8	Bomba Dance
9	Gipsy Dance
10	Hot Merengue
11	Disco Samba
12	Mambo Party
13	Modern Bachata
14	Disco Cha Cha
15	Bayon
16	Club Latino
17	Modern Bossa
18	Classic Beguine
19	Calypso
20	Andean
21	Reggae 1
22	Reggae 2
23	Limbo
24	Bamba
Bank: Jazz	
1	Bigger Band
2	Serenade Band
3	Jazz Club
4	BeBop
5	Medium Big Band
6	Fast Big Band
7	Classic Swing
8	Acoustic Jazz
9	Slow Swing Brush
10	Swing Ballad 1
11	Swing Ballad 2
12	Swing Ballad 3
13	Orchestral Swing
14	Jazz Brush
15	Medium JazzWaltz

#	Name
16	Slow Jazz Waltz
17	Jazzy Blues
18	Organ Swing
19	Organ Blues
20	Swing Quintet
21	Medium Swing
22	Vocal Swing
23	Moon Swing
24	Soft Jazz
25	Django
26	5/4 Swing
27	Jazz Quartet
28	Stride
29	Dixieland
30	Charleston
31	Vocal Jazz
Bank: Movie & Show	
1	Screen EpicMarch
2	Burt's Bounce
3	Orchestral Movie
4	Broadway
5	Show Time
6	Ritz Swing
7	Hollywood 1
8	Hollywood 2
9	Tap Dance
10	Movie Ballad
11	Movie Swing
12	Safari Swing
13	Western Movie
14	Mystery Man
15	Cartoon Time
16	Horror Movie
17	Love Movie
18	Artie's Theme
19	Christmas Waltz
20	Christmas Swing
21	Theatre Swing
22	Theatre March
23	Love Ballad
24	Army Band
Bank: Funk & Soul	
1	Funk R&B
2	Kool Funk
3	Easy Funk
4	Elektrik Funk
5	Classic Funk
6	Soul Ballad
7	Talkin' Jazz
8	Funky Sisters
9	Rhythm & Blues
10	Blues

#	Name
11	Soul
12	Gospel
13	Gospel Swing
14	Gospel Shuffle
15	Modern Gospel 1
16	Modern Gospel 2
17	Al Swing
18	Groove
19	Groove Funk
20	Jazz Funk
21	Motown Shuffle 1
22	Motown Shuffle 2
23	Cool Vocal
24	70's Beat Groove
25	Al Funk
26	Urban Funk
Bank: World	
1	Spanish Dance
2	4/4 Flamenco
3	¾ Flamenco
4	Casatchock
5	Greek Rumba
6	Xasapiko
7	Sirtaki
8	Zouk
9	Hawaiian
10	Mexican Waltz
11	Norteno
12	Kebradita
13	Bolero Ranchero
14	Mariachi Polka
15	Mariachi Valz
16	Mariachi Cumbia
17	Alpen Schlager
18	Classic Schlager
19	Modern Schlager
20	Vienna Waltz
21	Tarantella
22	Rumba Napoletana
23	Raspa
24	Mad Ska
25	Celtic Dream
26	Celtic Waltz
27	Celtic Ballad
28	Scottish Reel
29	Banda
30	OrchestralBolero
31	Minuetto
32	Baroque
33	Orleans
34	Cajun
35	Zydeco
36	Hora

#	Name
Bank: Contemporary	
1	Funky R&B
2	AM : PM
3	Contemporary Bld
4	Island View
5	Fast Smooth Jazz
6	Slow Smooth Jazz
7	Slow & Jazzy
8	Take Beat
9	Swing HipHop
10	Slow Mood
11	Hip Hindi Hop
12	Soft HipHop
13	New Age
14	Kyoto Lounge
15	Jazzy Funk
16	Slow Funk
17	Elektro Pop
18	Modern Latin
19	Folk Beat
20	Wave Jazz
21	Little Shuffle
22	Rap
23	Pop Rock Hit
24	Dance Hit

スタイル・エレメント (Style Elements)

Note: 本機のスタイル・エレメントを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージで選択することができます (243 ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3
90	Fill 4	91	Break	92	Ending 1	93	Ending 2	94	Ending 3

Note: 上記のプログラム・チェンジ・ナンバーは 0 から 127 までの数値で設定されています。

スタイルとプレーヤーのコントロール (Style and Player controls)

Note: 本機のスタイルとプレーヤーを、コントロール・チャンネルのプログラム・チェンジ・メッセージでリモート・コントロールすることができます (243 ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
95	Fade In/Out	96	STS Mode	97	Auto Fill	98	Memory	99	Bass Inversion
100	Manual Bass	101	Tempo Lock	102	Style Change	103	Start/Stop (Style)	104	Play/Stop (Player)

Note: 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは 0 ~ 127 までの数値で設定されています。

シングル・タッチ・セッティング (STS)

Note: 本機の STS は、バンク・セレクト MSB (CC#0)、バンク・セレクト LSB (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (243 ページの「MIDI: MIDI In Channels」参照)。すでにスタイルを選択しているときは、プログラム・チェンジ (PC) メッセージのみを送ります。

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
STS を含むスタイルと同じ		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

Note: 上記のコントロール・チェンジ、プログラム・チェンジ・ナンバーは 0 ~ 127 までの数値で設定されています。

サウンド(Sound)

以下のサウンドは本機の見出し窓に表示される工場出荷時のサウンドです。

表記: プログラムを外部から選択する際に使用するMIDIデータも掲載されています。

CC00: コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。
CC32: コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。
PC: プログラム・チェンジ。

Name	CC00	CC32	PC
Factory: Piano			
Grand Piano RX	121	10	0
Concert Grand RX	121	13	0
Live Piano RX	121	6	1
Bright Piano RX	121	5	1
Classic Piano	121	4	0
Jazz Piano	121	5	0
Rock Piano	121	8	0
Grand Piano Live	121	12	0
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
Honky-Tonk RX	121	2	3
Ragtime Piano	121	3	3
Grand&MovingPad	121	9	0
E. Grand Phaser	121	10	2
Piano & Strings	121	7	0
Piano & Pad	121	4	1
Harpsichord RX	121	6	6
Clav RX	121	5	7
Synth Clav RX	121	6	7
Clav Wah RX	121	2	7
Piano Layers	121	6	2
Grand & FM Stack	121	7	2
Piano & Vibes	121	6	0
Grand RX DEMO	121	11	0
Factory: E. Piano			
Tine EP Phaser	121	27	4
Tine EP Dyno	121	28	4
Tine EP Amp/Phas	121	29	4
Wet Tine EP	121	31	4
Dist. Tine EP	121	30	4
Bell Tine EP	121	32	4
Suit Case88 EP1	121	33	4
Suit Case88 EP2	121	34	4
Wurly Logic	121	36	4
Wurly Amp	121	38	4
Wurly Clean 1	121	39	4
Wurly Clean 2	121	41	4
Reed EP Clean	121	37	4
Wurly AmpChorus	121	40	4
Natural Wurly	121	44	4
Wurly RX Noise	121	42	4

Name	CC00	CC32	PC
VPM E. Piano	121	17	5
Digi E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5
DW8000 EP	121	11	5
Natural EP	121	43	4
E.Piano RX Noise	121	35	4
EP+Damper 1 DNC	121	25	4
EP+Damper 2 DNC	121	26	4
Tine E.Piano RX	121	18	4
Club E. Piano	121	11	4
Suit E.Piano 1	121	20	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Classic Wurly 1	121	17	4
Classic Wurly 2	121	12	4
Tremolo Wurly	121	16	4
R&B E. Piano	121	8	4
FM Pad EP	121	15	5
White Pad EP	121	13	5
Thin E. Piano	121	9	4
Tine E. Piano	121	19	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Studio EP	121	7	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
Road Piano	121	11	2
Factory: Mallet & Bell			
Vibraphone 1	121	2	11
Marimba	121	7	12
Marimba Key Off	121	2	12
Xylophone	121	1	13
Glockenspiel	121	2	9
Celesta	121	1	8
Music Box	121	2	10
Balaphon	121	6	12
Kalimba 1	121	2	108
Kalimba 2	121	1	108
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell	121	4	14
Bells	121	3	14
Santur	121	1	15
Mallet Clock	121	5	12
Factory: Accordion			
Jazz Harm. DNC	121	6	22
Sweet Harm. DNC	121	7	22
Harmonica 1 DNC	121	5	22
Harmonica 2 DNC	121	9	22

Name	CC00	CC32	PC
Harmonica 3 DNC	121	10	22
Melodica DNC	121	8	22
Classic Musette	121	29	21
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto	121	9	21
Master Accordion	121	23	21
Sweet Musette	121	11	21
French Musette	121	18	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
Accordion 16,8,4'	121	3	23
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Fisa Master	121	8	21
Harmonica AT 1	121	3	22
Harmonica AT 2	121	4	22
Harmonica	121	2	22
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Accordion 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion 16,4'	121	7	23
Fisa 16,4'	121	7	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Tango Accordion	121	10	23
Fisa Tango!	121	1	23
Accordion	121	24	21
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Accordion Bass	121	5	23
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Acc.Voice Change	121	6	23
Factory: Organ			
DRAWBARS	121	127	16
Jimmy Organ	121	13	18
Classic Perc.Org	121	12	17
Organ Low+1'V.	121	33	16
Perc. Organ 1	121	10	17
Perc. Organ 2V.	121	9	17
Perc. Organ 3V.	121	11	17
Organ 16+51/3 V.	121	36	16
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4 V.	121	12	18
BX3 Full V.	121	6	16
BX3 Jazz V.	121	20	16
BX3 Jazz Pc. V.	121	9	18
BX3 Gospel V.	121	21	16

Name	CC00	CC32	PC
Jimmy Organ V.	121	10	18
Gospel Organ V.	121	13	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Drawbars Organ	121	14	16
Jazz Organ	121	8	16
Organ Hi V.	121	17	16
Organ LowPc V.	121	4	17
Organ Low 1 V.	121	4	16
Organ Low 2 V.	121	15	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ HiMix1 V.	121	34	16
Organ HiMix2 V.	121	35	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Pipe Mixture	121	3	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Flauto Pipes	121	3	20
Small Pipe	121	2	20
Positive Organ	121	7	19
Factory: Guitar			
Concert Gtr DNC	121	20	24
Concert Gtr Pro	121	21	24
ClassicSteel DNC	121	36	25
Classic12Str Pro	121	37	25
Lead Guitar DNC	121	4	29
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27
Dist. Gtr 1 DNC	121	13	30
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Real Nylon Gtr	121	17	24
Classic12Str DNC	121	38	25
Classic 12Str RX	121	39	25
Stra. Gtr 1 DNC	121	32	27
Stra. Gtr 2 DNC	121	33	27
Crunch Gtr DNC	121	3	29
Chorus Gtr DNC	121	34	27
RealSteel Gtr ST	121	28	25
RealFolk Gtr ST1	121	29	25
RealFolk Gtr ST2	121	30	25
Steel Gtr RX	121	35	25
Jazz Gtr 1 DNC	121	7	26
Jazz Gtr 2 DNC	121	8	26
Soft Jazz Guitar	121	5	26
E.Gtr Amp DNC	121	37	27

Name	CC00	CC32	PC
Single Coil Pro	121	14	27
Nylon Guitar DNC	121	18	24
Natural Nylon	121	19	24
RealFolk Gtr DNC	121	34	25
Real 12 Strings	121	33	25
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Steel Guitar Pro	121	19	25
12 Strings Pro	121	17	25
Steel 12 Strings	121	5	25
Real Steel Gtr	121	31	25
Real Folk Gtr	121	32	25
Real El. Gtr ST1	121	28	27
Real El. Gtr ST2	121	29	27
Real El. Guitar1	121	30	27
Real El. Guitar2	121	31	27
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Clean Jazz 1	121	22	27
Clean Jazz 2	121	23	27
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
5th Mute Gtr	121	21	28
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Solid Guitar	121	21	27
Steel Slide Pro1	121	13	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Clean Guitar 1	121	20	27
Funk Stein RX1	121	12	28
Clean Funk RX1	121	10	28
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Vintage S. 1	121	19	27
Clean Mute Gtr	121	6	28
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Steel Guitar 1	121	4	25
Steel Guitar 2	121	20	25
Clean Gtr Pro 1	121	13	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27
Dist. Clean Gtr	121	11	30
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Pedal Steel	121	4	26
'54 E. Guitar	121	24	27
Single Coil	121	6	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Soft Overdrive	121	2	29
Chorus Guitar	121	3	27
Vintage S. 2	121	4	27
Processed E.Gtr	121	5	27
L&R E.Guitar 1	121	9	27
R&R Guitar	121	4	28

Name	CC00	CC32	PC
Power Chords	121	4	30
Mute Monster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
Steel Gtr DNC	121	44	25
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
12 Strings RX	121	18	25
Concert 12Str RX	121	22	24
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
Vox Wah Chick RX	121	3	120
Funky Wah RX	121	12	27
Power Chords RX	121	15	30
Clean Funk RX2	121	36	27
Clean Funk RX3	121	11	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
Factory: Strings & Vocal			
Violin DNC	121	9	40
Real Violin DNC	121	7	40
Violin Expr. DNC	121	5	40
Conc.Violin DNC	121	6	40
SopranoVox1 DNC	121	4	53
SopranoVox2 DNC	121	5	53
Real Strings 1	121	9	49
Real Strings 2	121	10	49
Movie Str.1 DNC	121	7	49
Movie Str.2 DNC	121	8	49
Archi & Orch. V.	121	24	48
Classic Harp	121	2	46
Violin Expr. 1	121	8	40
Violin Expr. 2	121	2	40
SopranoChoir DNC	121	6	53
Scat Voices DNC	121	20	52
Cycle Scat 1	121	21	52
Cycle Scat 2	121	22	52
Little Boy Voice	121	23	52
Movie Strings 1	121	5	49
Movie Strings 2	121	6	49
Concert Strings	121	11	49
Strings Ens. RX	121	22	48
Concert Str.RX	121	23	48
Full Strings	121	2	49
Ensemble & Solo	121	11	48
Tremolo Strings	121	1	44
Class.Contrabass	121	1	43

Name	CC00	CC32	PC
Cello	121	1	42
Viola Expr.	121	1	41
Violin & Viola	121	2	41
Violin Expr. 3	121	4	40
Slow Violin	121	3	40
Strings Quartet	121	9	48
Chamber Strings	121	12	48
Orchestra Tutti1	121	14	48
Orchestra Tutti2	121	19	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Strings & Horns	121	15	48
Strings & Glock.	121	18	48
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Octave Strings	121	8	48
Spiccato Strings	121	4	49
StrappatoStrings	121	12	49
Symphonic Bows	121	10	48
Analog Strings 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Scat V.& Bass1	121	17	52
Scat V.& Bass2	121	18	52
Wuuh Choir	121	8	52
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Take Voices 1	121	4	52
Ooh Slow Voice	121	3	52
Scat Voices RX	121	19	52
Male Scat	121	16	52
Femal Scat	121	15	52
Grand Choir	121	11	52
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voices	121	6	54
Full Vox Pad	121	9	91
Vocalesque	121	2	54
Fresh Breath	121	7	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Factory: Trumpet & Trbn.			
JazzTrumpet1 DNC	121	24	56
JazzTrumpet2 DNC	121	27	56
JazzTrumpet3 DNC	121	28	56
Trumpet Expr.DNC	121	26	56
Jazz Trb. 1 DNC	121	15	57
Jazz Trb. 2 DNC	121	14	57
Jazz Trb. 3 DNC	121	18	57
Soft Trb. DNC	121	16	57
JazzCornet 1 DNC	121	25	56

Name	CC00	CC32	PC
JazzCornet 2 DNC	121	29	56
Trb. Expr. DNC	121	17	57
Trombone DNC	121	13	57
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Cornet Expr.	121	21	56
Wah Trumpet	121	2	59
Mute Trumpet	121	5	59
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Trumpet Overb.	121	2	56
Cornet Pro 1	121	22	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Flugel Horn Pro	121	13	56
Concert Trumpet	121	19	56
Concert Trp. Pro	121	20	56
Dual Trumpets	121	6	56
Hard Trombone	121	3	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Alp Trumpet	121	17	56
Trumpet	121	14	56
Trumpet Shake Y+	121	18	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Alp Tuba	121	6	58
Tuba Gold	121	2	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
Factory: Brass			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass 3	121	2	61
Tight Brass 4	121	12	61
Trpt. & Horns	121	5	60
Trpts & Trombs	121	34	61
Soft Horns 1	121	6	60
Soft Horns 2	121	7	60
Soft Horns 3	121	8	60
Tight Brass Pro	121	28	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Trombone Ens.	121	10	61
Trombones	121	11	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Trpts & Brass	121	7	61
Fat Brass	121	13	61

Name	CC00	CC32	PC
Brass of Power	121	30	61
Glenn & Friends	121	3	61
Glenn & Boys	121	6	61
Sax & Brass	121	5	61
Brass & Sax	121	16	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Sforzato Brass	121	23	61
Movie Brass	121	20	61
Flute Muted	121	6	73
French Section	121	2	60
Horns & Ensemble	121	4	60
Classic Horns	121	3	60
Synth Brass 1	121	5	62
Electrik Brass	121	4	62
Brass Section	121	31	61
Brass Fall	121	26	61
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
MorphAttackBrass	121	37	61
Factory: Sax			
Jazz Sax 1 DNC	121	13	65
Jazz Sax 2 DNC	121	14	65
Jazz Sax 3 DNC	121	16	65
Tenor Sax 1 DNC	121	12	66
Tenor Sax 2 DNC	121	13	66
Tenor Sax 3 DNC	121	14	66
Tenor Sax 4 DNC	121	15	66
Jazz Tenor RX	121	9	66
Alto Sax 1 DNC	121	12	65
Alto Sax 2 DNC	121	17	65
SoftLatinSax DNC	121	18	65
Alto Sax Expr.	121	9	65
Alto Sax RX	121	10	65
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Soprano Sax DNC	121	5	64
Sweet Soprano 1	121	3	64
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Soprano Pro	121	2	64
JazzBaritone DNC	121	5	67
Baritone Sax Pro	121	3	67
Baritone Sax	121	4	67
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Alto Sax Pro	121	8	65
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Jazz Tenor	121	10	66
Baritone Growl	121	1	67
Real Sax Ens. RX	121	15	65

Name	CC00	CC32	PC
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ensemble	121	2	65
Reed of Power	121	11	66
Breath & Key RX	121	2	121
Factory: Woodwind			
RealClarinet DNC	121	14	71
JazzClarinet DNC	121	15	71
SoloClarinet DNC	121	16	71
Clarinet 1 DNC	121	13	71
Clarinet 2 DNC	121	19	71
Clarinet 3 DNC	121	20	71
Jazz Flute 1 DNC	121	13	73
Jazz Flute 2 DNC	121	14	73
Classic Oboe	121	2	68
Orch. Flute DNC	121	12	73
Flute DNC	121	11	73
Whistle DNC	121	5	78
Shakuhachi Vel.	121	3	77
Panflute 1 DNC	121	2	75
Panflute 2 DNC	121	3	75
Blown Bottle	121	1	76
Bassoon	121	1	70
Piccolo	121	3	72
Ocarina	121	1	79
Flute Switch	121	2	73
Jazz Flute RX	121	10	73
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute Frullato	121	4	73
Jazz Clarinet	121	1	71
Clarinet Pro 1	121	8	71
Clarinet Pro 2	121	9	71
Whistle	121	1	78
Whistle RX1	121	3	78
Whistle RX2	121	4	78
Whistle Breathe	121	2	78
Clar & Sax Ens.1	121	17	71
Clar & Sax Ens.2	121	18	71
Double Reed	121	1	68
Orchestra Flute	121	5	73
Woodwinds	121	6	71
Small Orchestra	121	1	72
Clarinet Ens.	121	5	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Factory: Synth Pad			
Far memories	121	14	91
Atmoschoir Pad	121	15	91
Step Sequencer	121	7	96
Space Trailer	121	1	103
Warm Pad	121	15	89

Name	CC00	CC32	PC
Choir-Sequence	121	13	91
Techno Stab DNC	121	3	93
Wave-Sequence	121	4	96
Aerosonic	121	5	96
My Sequencer	121	6	96
Jurassic Pad	121	3	88
Pisco Pad	121	2	99
Tension Scene	121	8	97
Dronas Pad	121	4	93
Bengione	121	1	99
Chiff Touch Pad	121	1	83
Dreaming Coil	121	3	99
Organ Stab DNC	121	4	101
Deep Noise	121	4	127
The Pad	121	4	89
Dark Pad	121	6	89
OB Pad	121	12	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Future Pad	121	5	91
Air Clouds	121	1	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Vintage Sweep	121	7	95
Money Pad	121	5	89
Tsunami Wave	121	6	91
Ravelian Pad	121	8	91
Meditate	121	2	95
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Digi Ice Pad	121	2	101
Cinema Pad	121	5	95
Virtual Traveler	121	1	88
Motion Ocean	121	1	96
Moon Cycles	121	5	102
Bell Pad	121	6	98
Big Panner	121	4	63
Rave	121	6	97
Moving Bell	121	5	98
Analog Pad 3	121	10	89
Big Sweep Stab	121	12	90
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
80's Pop Synth	121	2	93
Wave Cycle	121	3	96
Warm Buzz	121	17	89
Next Analog	121	16	89
Double Sweep	121	9	95

Name	CC00	CC32	PC
Factory: Synth Lead			
Bass Phat Saw	121	12	87
Old Portamento	121	3	80
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Express. Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Analog Lead	121	7	80
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Gliding Square	121	9	80
Power Synth	121	3	89
Sine Switch	121	10	80
Cosmic	121	1	93
Fire Wave	121	10	81
Digital PolySix	121	7	90
A Leadload	121	11	87
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Dark Element	121	3	95
Metallic Rez	121	4	84
Synth Pianoid	121	12	81
Arp Angeles	121	2	88
Big & Raw	121	8	87
Caribbean	121	2	96
OB Lead	121	10	87
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
VCF Modulation	121	3	101
Cycle Seq. 1	121	8	96
Cycle Seq. 2	121	9	96
Next Dance DNC	121	13	87
Next Morph Y+	121	15	87
Bros Buzz Y+	121	14	87
Factory: Ethnic			
Mandolin DNC	121	40	25
Mandolin	121	43	25
Mandolin Orch.1	121	41	25
Mandolin Orch.2	121	42	25
Real Cavaquinho	121	27	24
Cavaquinho 1	121	23	24
Cavaquinho 2	121	24	24
Real Ukulele	121	25	24
Zither	121	9	104
Sitar	121	8	104
Fiddle	121	1	110

Name	CC00	CC32	PC
Mandolin Trem.	121	11	25
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Banjo Key Off	121	1	105
Banjo RX	121	4	105
Sitar Tambou	121	2	104
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Bouzouki	121	5	104
Nay	121	2	72
Clarinet G	121	2	71
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Old Shakuhachi	121	1	77
Kawala	121	1	75
Hichiriki	121	2	111
HighlandBagPipes	121	3	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
Indian Frets	121	4	104
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
Gamelan	121	1	112
Garbage Mall	121	3	112
Jaw Harp	121	3	105
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Factory: Bass			
Real Ac.Bass RX	121	12	32
Real Ac.Bass	121	13	32
Vintage P.Round	121	17	33
Vintage P. Flat	121	18	33
5 Strings BassRX	121	19	33
Dark E.Bass 1	121	20	33
Dark E.Bass 2	121	24	33
Finger Jazz B.RX	121	21	33
Dark E.Bass DNC	121	22	33
Vintage P. Bass	121	23	33
Vintage P. Pick	121	12	34
Picked Jazz Bass	121	13	34
MM Fretless B.RX	121	8	35
Woofers Pusher 1	121	9	35
Finger Bass DNC	121	16	33
Dark Bs&Slp DNC	121	7	36
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Jazz Bass	121	9	32
Acoustic Bass	121	8	32

Name	CC00	CC32	PC
Finger Bass 1	121	6	33
Finger Bass 2	121	7	33
Finger Bass 3	121	10	33
Finger Bass 4	121	15	33
Finger Slap	121	12	33
The Other Slap	121	5	37
Thumb Bass	121	1	37
Pick Bass 1	121	7	34
Pick Bass 2	121	8	34
Super Bass 1	121	1	36
Super Bass 2	121	2	36
Sweet Fretless	121	3	35
Finger E.Bass 1	121	2	33
Finger E.Bass 2	121	3	33
Finger E.Bass 3	121	4	33
Fretless Bass 1	121	1	35
Fretless Bass 2	121	2	35
Bass & Ride 1	121	6	32
Bass & Ride 2	121	2	32
Bright Finger B.	121	9	33
Picked E.Bass 1	121	1	34
Picked E.Bass 2	121	2	34
Picked E.Bass 3	121	11	34
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Bass Mute	121	5	34
Synth Bass 1	121	18	38
Synth Bass 2	121	15	39
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Jungle Rez	121	5	39
Syn Bass Res	121	8	38
Digi Bass 1	121	9	38
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Organ Pedal 1	121	10	32
Organ Pedal 2	121	11	32
Acous. Bass RX	121	7	32
Finger Bass RX	121	13	33
SlapFing Bass RX	121	4	36
Picked Bass RX	121	10	34
SlapPick Bass RX	121	5	36
FunkSlap Bass RX	121	3	36
Factory: Drum & SFX			
Incipit Noises	121	3	119
Legacy: Piano			
Grand Piano	121	3	0
M1 Piano	121	2	2

Name	CC00	CC32	PC
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Chorus Piano	121	5	2
Harpsi 16' RX	121	5	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Honky-Tonk	121	4	3
Legacy: E. Piano			
Vintage EP	121	4	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
FM Stack EP	121	16	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
Hard Wurly	121	14	4
Velo Wurly	121	15	4
Sweeping EP	121	12	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Syn Piano X	121	5	5
Legacy: Mallet & Bell			
Vibraphone 2	121	3	11
Monkey Skuls	121	3	12
Digi Bell	121	4	98
Krystal Bell	121	3	98
Legacy: Accordion			
Sweet Harmonica	121	1	22
Akordeon	121	2	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Detune Accordion	121	15	21
Musette Clar.	121	5	21
Arabic Accordion	121	10	21
Legacy: Organ			
Classic Click	121	4	18
Perc.Short Deca	121	8	18
Rock Organ 2	121	11	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Gospel Organ	121	9	16
Old Wheels	121	3	17
Dark Organ 1	121	7	16
Dark Organ 2	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
VOX Legend	121	11	16
M1 Organ	121	5	17
Dirty JazzOrgan	121	7	18

Name	CC00	CC32	PC
Arabian Organ	121	12	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16+8+4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Techno Org.Bass	121	6	17
Legacy: Guitar			
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Spanish Guitar	121	6	24
Nylon Guitar	121	15	24
Brazilian Guitar	121	9	24
Steel Folk Gtr	121	9	25
Guitar Strings	121	7	24
Finger Key Off	121	7	25
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Pop Steel Slide	121	23	25
Finger Tips	121	8	25
Country Nu	121	11	27
Reso Guitar	121	12	25
Tel. Middle	121	26	27
Clean Funk	121	8	28
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Hackbrett	121	6	25
Tel. Bridge	121	27	27
Guitarish	121	8	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
Clean Guitar 2	121	25	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Muted Guitar	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Legacy: Strings & Vocal			
Strings Ens. 1	121	21	48
Strings Ens. 2	121	3	49
i3 Strings	121	5	48
Stereo Strings	121	3	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Double Strings	121	3	45
Arabic Strings	121	13	48
Sweeper Strings	121	1	49

Name	CC00	CC32	PC
Analog Strings 2	121	2	50
Synth Strings 2	121	1	51
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52
Slow Choir	121	10	52
Cyber Choir	121	2	85
Odyssey	121	4	50
Strings Choir	121	13	52
Analog Velve	121	3	50
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Classic Vox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Legacy: Trumpet & Trbn.			
Mono Trumpet	121	3	56
Warm Flugel	121	8	56
Pitch Trombone	121	5	57
Soft Trombone	121	4	57
Trombone	121	12	57
BeBop Cornet	121	9	56
Flugel Horn	121	7	56
Dynabone	121	3	58
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
Legacy: Brass			
Attack Brass	121	8	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Double Brass	121	24	61
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 2	121	5	63
Brass Pad	121	3	63
Netherland Hit	121	8	55
Legacy: Sax			
Folk Sax	121	5	66
Breathy Baritone	121	2	67
Alto Breath	121	1	65
Tenor Breath	121	3	66
Breathy Alto Sax	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Legacy: Woodwind			
Folk Clarinet	121	7	71
Flute	121	9	73
Wooden Flute	121	7	73
Bambu Flute	121	8	73

Name	CC00	CC32	PC
English Horn	121	1	69
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
Legacy: Synth Pad			
Sky Watcher	121	2	90
Vintage Pad	121	11	89
You Decide	121	8	95
Korgmatose	121	13	90
Reoccurring Astra	121	6	95
Astral Dream	121	1	95
Reso Down	121	2	97
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Farluce	121	11	90
Bell Choir	121	7	98
Dance ReMix	121	10	91
Elastick Pad	121	7	97
Legacy: Synth Lead			
Motion Raver	121	1	101
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Seq Lead	121	7	81
Old & Analog	121	8	80
Flip Blip	121	7	55
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Sync Kron	121	3	84
Tecno Phonic	121	10	90
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Auto Pilot 1	121	14	38
Square Bass	121	7	87
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84
Legacy: Ethnic			
Shakuhachi	121	2	77
Mandolin Key Off	121	10	25
War Pipes	121	1	109
Sitar Sitar	121	7	104
Hit in India	121	5	55
Tambra	121	6	104
Indian Stars	121	3	104
Bali Gamelan	121	2	112
Ukulele Gtr	121	26	24

Name	CC00	CC32	PC
Legacy: Bass			
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Slap Bass 1	121	6	36
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	7	37
Dyna Slap Bass	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More Mid! Bass	121	11	33
Woofer Pusher 2	121	6	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
Dyna Bass	121	2	37
Ticktacing Bass	121	9	34
Fretless Bass 3	121	7	35
Stick Bass	121	5	33
Dark R&B Bass2	121	5	35
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Reso Bass	121	12	39
Autofilter Bass	121	10	39
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
Euro Bass	121	4	39
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
Blind As A Bat	121	12	38
Poinker Bass	121	8	39
Legacy: Drum & SFX			
Log Drum	121	4	12
Reverse Tom	121	2	117
Reverse Snare	121	3	118
Reverse Cymbal	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
Stadium	121	6	126
Castanets Plus	121	2	115
Timpani	121	1	47
Woodblock	121	3	115
Footstep Walk	121	7	126
GM: Piano			
AcousticPiano GM	121	0	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
Bright Piano GM	121	0	1
Bright PianoWide	121	1	1
E.Grand Piano GM	121	0	2
E. Grand Wide	121	1	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Honky Wide	121	1	3

Name	CC00	CC32	PC
E. Piano 1 GM	121	0	4
Detuned EP 1	121	1	4
EP 1 Veloc. Mix	121	2	4
60's E. Piano	121	3	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP 2 Veloc. Mix	121	2	5
EP Legend	121	3	5
EP Phase	121	4	5
Harpsichord GM	121	0	6
Harpsi OctaveMix	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Key Off	121	3	6
Clav GM	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
GM: Chrom. Perc.			
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9
Music Box GM	121	0	10
Vibraphone GM	121	0	11
Vibraphone Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Xylophone GM	121	0	13
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
GM: Organ			
Drawbar Org GM	121	0	16
Det. Drawbar Org	121	1	16
It. 60's Organ	121	2	16
Drawbar Org. 2	121	3	16
Perc.Organ GM	121	0	17
Det. Perc. Organ	121	1	17
Perc. Organ 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Church Organ GM	121	0	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Accordion GM	121	0	21
Accordion 2	121	1	21
Harmonica GM	121	0	22
Tango Accord.GM	121	0	23
GM: Guitar			
Nylon Guitar GM	121	0	24
Ukulele	121	1	24
Nylon Key Off	121	2	24
Nylon Guitar 2	121	3	24
Steel Guitar GM	121	0	25

Name	CC00	CC32	PC
12 Strings Gtr	121	1	25
Mandolin	121	2	25
Steel Gtr & Body	121	3	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Pedal Steel Gtr	121	1	26
Clean Guitar GM	121	0	27
Det.Clean El.Gtr	121	1	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Funky Cut El.Gtr	121	1	28
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28
Jazz Man	121	3	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Pinch	121	1	29
Distortion GtrGM	121	0	30
Feedback DistGtr	121	1	30
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Guitar Feedback	121	1	31
GM: Bass			
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Slap Bass	121	1	33
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass Warm	121	1	38
Synth Bass Reso	121	2	38
Clavi Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
SynthBass Attack	121	1	39
SynthBass Rubber	121	2	39
Attack Pulse	121	3	39
GM: Strings			
Violin GM	121	0	40
Slow Att. Violin	121	1	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Harp GM	121	0	46
Yang Chin	121	1	46
Timpani GM	121	0	47
GM: Ensemble			
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings & Brass	121	1	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49

Name	CC00	CC32	PC
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Humming	121	1	53
Synth Voice GM	121	0	54
Analog Voice	121	1	54
Orchestra Hit GM	121	0	55
Bass Hit Plus	121	1	55
6th Hit	121	2	55
Euro Hit	121	3	55
GM: Brass			
Trumpet GM	121	0	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Tuba GM	121	0	58
Muted Trumpet GM	121	0	59
Muted Trumpet 2	121	1	59
French Horn GM	121	0	60
FrenchHorn Warm	121	1	60
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Synth Brass 1 GM	121	0	62
Synth Brass 3	121	1	62
Analog Brass 1	121	2	62
Jump Brass	121	3	62
Synth Brass 2 GM	121	0	63
Synth Brass 4	121	1	63
Analog Brass 2	121	2	63
GM: Reed			
Soprano Sax GM	121	0	64
Alto Sax GM	121	0	65
Tenor Sax GM	121	0	66
Baritone Sax GM	121	0	67
Oboe GM	121	0	68
English Horn GM	121	0	69
Bassoon GM	121	0	70
Clarinet GM	121	0	71
GM: Pipe			
Piccolo GM	121	0	72
Flute GM	121	0	73
Recorder GM	121	0	74
Pan Flute GM	121	0	75
Blown Bottle GM	121	0	76
Shakuhachi GM	121	0	77
Whistle GM	121	0	78
Ocarina GM	121	0	79

Name	CC00	CC32	PC
GM: Syn Lead / Syn Pad			
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw GM	121	0	81
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw & Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Lead Seq. Analog	121	4	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84
Wire Lead	121	1	84
Voice Lead GM	121	0	85
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Lead Soft Wrl	121	1	87
New Age Pad GM	121	0	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89
Polysynth GM	121	0	90
Choir Pad GM	121	0	91
Itopia Pad	121	1	91
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Halo Pad GM	121	0	94
Sweep Pad GM	121	0	95
GM: Synth SFX			
Ice Rain GM	121	0	96
Soundtrack GM	121	0	97
Crystal GM	121	0	98
Synth Mallet	121	1	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Star Theme GM	121	0	103
GM: Ethnic			
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Banjo GM	121	0	105
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Kalimba GM	121	0	108
Bag Pipes GM	121	0	109
Fiddle GM	121	0	110
Shanai GM	121	0	111

Name	CC00	CC32	PC
GM: Percussive			
Tinkle Bell GM	121	0	112
Agogo GM	121	0	113
Steel Drums GM	121	0	114
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
ReverseCymbalGM	121	0	119
GM: SFX			
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Guitar Cut Noise	121	1	120
Ac. Bass String	121	2	120
Breath Noise GM	121	0	121
Flute Key Click	121	1	121
Seashore GM	121	0	122
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone GM	121	0	124
Telephone 2	121	1	124
Door Creaking	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Helicopter GM	121	0	125
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Applause GM	121	0	126
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126

Name	CC00	CC32	PC
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Gun Shot GM	121	0	127
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127

DNC Sounds

Pa900の DNSサウンドのアサインを示したリストです。

Note: パフォーマンスにサウンド・コントローラー 1 と 2 (SC1、SC2) を使用するサウンドが含まれているときは、それらのコントローラーにアサインابل・スイッチやアサインابل・フットスイッチ、EC5 エクスターナル・コントローラー (別売) を割り当ててください。

Sound Name (Bank - Page)	Page	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Damper
Bank: Electric Piano											
EP+Damper1 DNC	3	121	25	4							Halo
EP+Damper2 DNC	3	121	26	4							Halo
Bank: Accordion											
Jazz Harm. DNC	1	121	6	22			GU	RD	RU	FD on KR	
Sweet Harm. DNC	1	121	7	22			Bend	Wah	Smth	Bright	Breath
Harmonica 1 DNC	1	121	5	22			Bend	Wah	Smth	Bright	Breath
Harmonica 2 DNC	1	121	9	22		>±8st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	
Harmonica 3 DNC	1	121	10	22		>±8st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	
Melodica DNC	1	121	8	22			GU	RD	RU	FD on KR	
Bank: Guitar											
Concert Gtr DNC	1	121	20	24	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Body NZ	
ClassicSteel DNC	1	121	36	25	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Body NZ	
Lead Guitar DNC	1	121	4	29	< ±3st: Smth		AltAtk	>C7: alt FX			
E.Gtr Ch/Dly DNC	1	121	35	27	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Mute	
Dist. Gtr 1 DNC	1	121	13	30	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Mute	
Dist. Gtr 2 DNC	1	121	14	30	< ±5st: Smth		Slide U	Mute	Harm	Feedback	Cut NZ
Classic 12Str DNC	2	121	38	25			Slide U	Harm			
Stra. Gtr 1 DNC	2	121	32	27			Mute	Harm	AltAtk		
Stra. Gtr 2 DNC	2	121	33	27			Mute	Harm	AltAtk		
Crunch Gtr DNC	2	121	3	29	< ±5st: Smth		Slide U	Mute	Harm	Feedback	
Chorus Gtr DNC	2	121	34	27	< ±5st: Smth		Slide U	Mute	Harm	Feedback	
Jazz Gtr 1 DNC	3	121	7	26	< ±4st: Smth		Slide U	Harm	Bend		
Jazz Gtr 2 DNC	3	121	8	26	< ±4st: Smth		Slide U	Harm	Bend		
E.Gtr Amp DNC	3	121	37	27	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Mute	
Nylon Guitar DNC	4	121	18	24	< ±5st: Smth		Slide U	Harm		Body NZ	
RealFolk Gtr DNC	4	121	34	25	< ±4st: Smth		Slide U	Harm		Body NZ	
Steel Gtr DNC	11	121	44	25	< ±5st: Smth		Slide U	Harm	Mute	Body NZ	
Bank: Strings & Vocal											
Violin DNC	1	121	9	40	< ±9st: Smth	>±9st: Gliss U/D	>G4: 8GI U	8GI D	Stacc	Mord	
Real Violin DNC	1	121	7	40	< ±9st: Smth	>±9st: Gliss U/D	>G4: 8GI U	8GI D	Stacc	Mord	
Violin Expr. DNC	1	121	5	40	< ±9st: Smth	>±9st: Gliss U/D	>G4: 8GI U	8GI D	Spiccato	Mord	
Conc. Violin DNC	1	121	6	40	< ±5st: Smth		Pizzicato	Ens		Vol	
SopranoVox1 DNC	1	121	4	53	< ±6st: Smth	>±6st: Gliss U/D	>G4: 4th U	<F5: 5th D			
SopranoVox2 DNC	1	121	5	53	< ±11st: Smth	>±11st: Gliss U/D			Gliss U		
Movie Str.1 DNC	2	121	7	49			Solo	Pizzicato	Tremolo	Solo	
Movie Str.2 DNC	2	121	8	49			Smth	Pizzicato	Tremolo	Solo	
SopranoChoir DNC	2	121	6	53	< ±6st: Smth		>G4: 8GI U	<F5: 5th D			
Scat Voices DNC	2	121	20	52	< ±5st: Smth		FD	Smth		Bright	
Bank: Trumpet & Trbn											
JazzTrumpet1 DNC	1	121	24	56	< ±6st: Smth		Doit	FD	Shake	FD on KR	Breath
JazzTrumpet2 DNC	1	121	27	56	< ±4st: Smth	>±4st: Shk/FD	Doit	FD	Shake	RD on KR	Breath
JazzTrumpet3 DNC	1	121	28	56	< ±6st: Smth	>±6st: RU/RD	Doit	FD	Shake	FD on KR	Breath

Sound Name (Bank - Page)	Page	CC00	CC32	PC	Legato (IR)	Legato (OoR)	SC1	SC2	SCY+	SCY-	Damper
Trumpet Expr.DNC	1	121	26	56	< ±6st: Smth		Doit	FD	Shake	FD on KR	Breath
Jazz Trb.1 DNC	1	121	15	57	< ±12st: Smth		Gliss U	Gliss D	Gliss U	FD on KR	Breath
Jazz Trb.2 DNC	1	121	14	57	< ±12st: Smth		Gliss U	FD	Gliss U	FD on KR	Breath
Jazz Trb.3 DNC	1	121	18	57	< ±4st: Smth	> ±4st: Gliss U/D	Gliss U	Gliss D	Gliss U	FD on KR	Breath
Soft Trb. DNC	1	121	16	57	< ±5st: Smth		Gliss U	Gliss D	Gliss U	FD on KR	
JazzCornet 1 DNC	2	121	25	56	< ±12st: Smth		Doit	FD	Gliss D	RD on KR	Breath
JazzCornet 2 DNC	2	121	29	56	< ±8st: Smth	> ±8st: RU/RD	Doit	FD	Gliss D	RD on KR	Breath
Trb. Expr. DNC	2	121	17	57	< ±5st: Smth		Gliss U	FD	Gliss U	FD on KR	
Trombone DNC	2	121	13	57	< ±12st: Smth		Doit	FD	Bend	Bright	Breath
Bank: Sax											
Jazz Sax 1 DNC	1	121	13	65	< ±12st: Smth		GU	FD	RU	FD on KR	Breath
Jazz Sax 2 DNC	1	121	14	65	< ±12st: Smth		GU	RD	RU	FD on KR	Breath
Jazz Sax 3 DNC	1	121	16	65	< ±9st: Smth	> ±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath
Tenor Sax 1 DNC	1	121	12	66	< ±12st: Smth		Soft	Straight	Gliss D	Bright	Breath
Tenor Sax 2 DNC	1	121	13	66	< ±9st: Smth	> ±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath
Tenor Sax 3 DNC	1	121	14	66	< ±9st: Smth	> ±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath
Tenor Sax 4 DNC	1	121	15	66	< ±9st: Smth	> ±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath
Alto Sax 1 DNC	2	121	12	65	< ±12st: Smth		Soft	Growl	Gliss D		Breath
Alto Sax 2 DNC	2	121	17	65	< ±9st: Smth	> ±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath
SoftLatinSax DNC	2	121	18	65	< ±9st: Smth	> ±9st: RU/RD	GU	RD	RU	FD on KR	Breath
Soprano Sax DNC	2	121	5	64	< ±9st: Smth	> ±9st: RU/RD	GU	RD			Breath
JazzBaritone DNC	3	121	5	67	< ±9st: Smth	> ±9st: RU/RD	GU	GD		FD on KR	Breath
Bank: Woodwind											
RealClarinet DNC	1	121	14	71	< ±12st: Smth		Long RU	Long FD	Short RU	FD on KR	Breath
JazzClarinet DNC	1	121	15	71	< ±12st: Smth		Long RU	Long FD	Short RU	FD on KR	Breath
SoloClarinet DNC	1	121	16	71	< ±5st: Smth		Long RU	Long FD		FD on KR	
Clarinet 1 DNC	1	121	13	71	< ±5st: Smth		Bend	Bend	Soft	Ensemble	Breath
Clarinet 2 DNC	1	121	19	71	< ±8st: Smth	> ±8st: RU/RD	Long RU	Long FD	Short RU	FD on KR	Breath
Clarinet 3 DNC	1	121	20	71	< ±8st: Smth	> ±8st: RU/RD	Long RU	Long FD	Short RU	FD on KR	Breath
Jazz Flute 1 DNC	1	121	13	73	< ±5st: Smth		RU	RD	Voice	FD on KR	Breath
Jazz Flute 2 DNC	1	121	14	73	< ±8st: Smth	> ±8st: Gliss U/D	RU	RD	Frull	FD on KR	Breath
Orch. Flute DNC	2	121	12	73	< ±5st: Smth		RU	RD	Voice	FD on KR	Breath
Flute DNC	2	121	11	73	< ±5st: Smth		Voice	Frull	Harm	Voice	Breath
Whistle DNC	2	121	5	78			Soft	GD	FD	Breath	Breath
Panflute 1 DNC	2	121	2	75	< ±12st: Smth		GU	Mord		Attack	
Panflute 2 DNC	2	121	3	75	< ±12st: Smth		GU	Mord		Attack	
Bank: Synth Pad											
Techno Stab DNC	1	121	3	93			Filter	Straight		Straight	
Organ Stab DNC	3	121	4	101			Filter	Straight		Straight	
Bank: Synth Lead											
Next Dance DNC	5	121	14	87			Noise		Filter	Filter	

表記

IR = In Range (範囲内)、OoR = Out of Range (範囲外)、RU = Riff Up (リフ・アップ)、KR = Key Release (キー・リリース)、AltAtk = Alternate Attack (オルタネイト・アタック)、Smth = Smoother Attack (スムーズ・アタック)、RD = Riff Down (リフ・アタック)、FD = Fall Down (フォール・ダウン)、GU = Glide Up (グライド・アップ)、Slide U = Slide Up (スライド・アップ)、Gliss U = Glissato Up (グリッサンド・アップ)、Gliss D = Glissato Down (グリッサンド・ダウン)、8GI U = Octave Glissato Up (オクターブ・グリッサンド・アップ)、8GI D = Octave Glissato Down (オクターブ・グリッサンド・ダウン)、Ens = Ensemble (アンサンブル)、Bend = Bending (ベンド)、Shk = Shake (シェーク)、Stacc = Staccato (スタッカート)、Mord = Mordente (モルデント)、Frull = Frullato (フラッター・タンギング)、Body NZ = Body Noise (ボディ・ノイズ)、Cut NZ = Cut Noise (カット・ノイズ)、Harm = Harmonics (ハーモニクス)、Bright = Brightness (ブライツネス)、Det = Detune (デチューン)、Vol = Volume (ボリューム)

ドラム・キット(Drum Kits)

本機の工場出荷時のドラム・キットのリストは以下のとおりで、バンク・セレクト（プログラム・チェンジ・ナンバー）の順で並んでいます。

表記：リストには、ドラム・キットを外部MIDI機器から選択するためのMIDIデータが含まれています。

CC00: コントロール・チェンジ#0、またはバンク・セレクトMSB。

CC32: コントロール・チェンジ#32、またはバンク・セレクトLSB。

PC: プログラム・チェンジ。

CC00	CC32	PC	Name	Sound Bank
120	0	0	Standard Kit GM	GM: Drum
120	0	1	Standard Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	2	Standard Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	3	Ambient Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	4	Pop Std. Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	5	Standard Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	6	Standard Kit RX4	Factory: Drum & SFX
120	0	7	Standard Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	8	Room Kit GM	GM: Drum
120	0	9	HipHop Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	10	Jungle Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	11	Techno Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	12	Room Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	13	HipHop Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	14	Techno Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	15	Techno Kit 3	Legacy: Drum & SFX
120	0	16	Power Kit GM	GM: Drum
120	0	17	Power Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	18	Power Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	19	Power Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	24	Electro Kit GM	GM: Drum
120	0	25	Analog Kit GM	GM: Drum
120	0	26	House Kit 1	Legacy: Drum & SFX
120	0	27	House Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	28	House Kit 3	Legacy: Drum & SFX
120	0	30	House Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	31	House Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	32	Jazz Kit GM	GM: Drum
120	0	33	Jazz Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	34	Jazz Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	35	Jazz Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	40	Brush Kit GM	GM: Drum
120	0	41	Brush Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	42	Brush Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	43	Brush Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	44	Brush Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	48	Orchestra Kit GM	GM: Drum
120	0	49	Orchestra Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	51	Arabian Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	56	SFX Kit GM	GM: Drum
120	0	57	SFX Kit 2	Factory: Drum & SFX

CC00	CC32	PC	Name	Sound Bank
120	0	58	Synth Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	59	Synth Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	60	SFX Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	64	Percussion Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	65	Latin Perc.Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	66	Trinity Perc.Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	67	i30 Perc. Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	68	Latin Perc.Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	69	Standard PercKit	Factory: Drum & SFX
120	0	72	HipHop Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	73	Techno Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	74	Dance Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	75	Electro Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	76	Electro Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	89	Pop Std. Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	90	Pop Std. Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	96	Elektro Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	97	Elektro Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	117	Arabian Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	118	Turkish Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	119	Oriental PercKit	Factory: Drum & SFX
120	0	120	Room Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	121	Power Kit 1	Legacy: Drum & SFX
120	0	122	Electro Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	123	Analog Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	125	Brush Kit 1	Legacy: Drum & SFX
127	0	0	Standard Kit1 XG	GM: Drum
127	0	9	Standard Kit2 XG	GM: Drum
127	0	8	Room Kit XG	GM: Drum
127	0	16	Rock Kit XG	GM: Drum
127	0	24	Electro Kit XG	GM: Drum
127	0	25	Analog Kit XG	GM: Drum
127	0	32	Jazz Kit 1 XG	GM: Drum
127	0	48	Jazz Kit 2 XG	GM: Drum
127	0	40	Brush Kit XG	GM: Drum
127	0	17	Classic Kit XG	GM: Drum
120	64	0-127	...	User DK

マルチサンプル(Multisamples)

本機に内蔵された工場出荷時のマルチサンプルのリストは、以下のとおりです。

* OrigTune: このサンプルは平均律の代わりにオリジナル楽器の自然な調律を使用します。このサウンドを他のサウンドと組み合わせて使う場合、極端な音程になる場合があります。

0	GrandPiano_L	39	E.Piano Dyno ff
1	GrandPiano_R	40	E.Piano Dyno Soft
2	GrandPiano_L OrigTune	41	E.Piano Dyno SoftLP
3	GrandPiano_R OrigTune	42	E.Piano Stage Hard
4	Resonance_L	43	E.Piano Stage HardLP
5	Resonance_R	44	E.Piano Vintage pp
6	Resonance_L OrigTune	45	E.Piano Vintage p
7	Resonance_R OrigTune	46	E.Piano Vintage mf
8	Piano FX Pedal On L	47	E.Piano Vintage f
9	Piano FX Pedal On R	48	E.Piano Vintage ff
10	Piano FX Pedal Off L	49	E.Piano Vintage fff
11	Piano FX Pedal Off R	50	E.Piano Vintage Koff
12	Piano FX Key Off L	51	E.Piano Wurly Soft
13	Piano FX Key Off R	52	E.Piano Wurly Hard
14	AcousticPiano L	53	E.Piano Pad 1
15	AcousticPiano R	54	E.Piano Pad 1LP
16	Piano M1	55	E.Piano Pad 2
17	E.GrandPiano	56	Clavi 1
18	E.Piano FM 1	57	Clavi 2
19	E.Piano FM 1LP	58	Clavi 3
20	E.Piano FM 2	59	Clavi 4
21	E.Piano PO mp	60	Clavinet GM
22	E.Piano PO mf	61	Harpsichord
23	E.Piano PO f	62	Harpsichord Key off
24	E.Piano PO f+	63	Gospel Organ Slow L
25	E.Piano PO ff	64	Gospel Organ Slow R
26	E.Piano PO ff+	65	Gospel Organ Fast L
27	E.Piano PO fff	66	Gospel Organ Fast R
28	E.Piano PO Kof p	67	16' 8' LF L
29	E.Piano PO Kof f	68	16' 8' LF R
30	E.Piano Rx KON L	69	16' 8' LS L
31	E.Piano Rx KON R	70	16' 8' LS R
32	E.Piano Rx KOF L	71	16' 8' 51/3 LF L
33	E.Piano Rx KOF R	72	16' 8' 51/3 LF R
34	E.Piano Suit Bright mp	73	16' 8' 51/3 LS L
35	E.Piano Suit Bright mf	74	16' 8' 51/3 LS R
36	E.Piano Suit Bright f	75	4' 22/3' 2' LF L
37	E.Piano Dyno mf	76	4' 22/3' 2' LF R
38	E.Piano Dyno f	77	4' 22/3' 2' LS L

78	4' 22/3' 2' LS R	123	OFF-Click (Organ)
79	11/3' 13/5' 1'LF L	124	Pipe Flute L
80	11/3' 13/5' 1'LF R	125	Pipe Flute R
81	11/3' 13/5' 1'LS L	126	Pipe Positive
82	11/3' 13/5' 1'LS R	127	Pipe Mixture
83	16' 8' 51/3' Perc LF L	128	Pipe Full 1 L
84	16' 8' 51/3' Perc LF R	129	Pipe Full 1 R
85	16' 8' 51/3' Perc LS L	130	Pipe Full 2
86	16' 8' 51/3' Perc LS R	131	E.Organ Church
87	Theater Organ 1	132	Music Box
88	Theater Organ 2	133	Music BoxLP
89	50s E.Organ Bright	134	Kalimba
90	50s E.Organ Dark	135	Kalimba GM
91	E.Organ CX 3	136	Marimba
92	E.Organ Perc. O1W	137	MarimbaLP
93	E.Organ Fast Click	138	Xylophone
94	E.Organ Perc. 1	139	Balaphone
95	E.Organ Perc. 2	140	Vibraphone1
96	E.Organ Perc. 3	141	Vibraphone1LP
97	E.Organ Perc. 4	142	Vibraphone2
98	Organ 1 M1	143	Celesta
99	Organ 2 M1	144	Celesta GM
100	Organ 1	145	CelestaLP
101	Organ 2	146	Glockenspiel
102	Organ 2LP	147	GlockenspielLP
103	Organ 3 Jazz	148	Tubular Bell
104	BX3 & Perc. 3rd	149	Log Drum
105	E.Organ Vox	150	Steel Drum Hard
106	E.Organ Soft	151	Steel Drum GM
107	E.Organ Full	152	Steel Drum HardLP
108	E.Organ Dist	153	Gamelan
109	Rotary Organ 1	154	FM Bell
110	Rotary Organ 1LP	155	Flute
111	Rotary Organ 2	156	Flute Falls
112	Super BX3	157	Flute Gliss Up
113	Super BX3LP	158	Flute Gliss Down
114	Rotor Noise LF L	159	Flute Frull
115	Rotor Noise LF R	160	Flute Voice
116	Rotor Noise LS L	161	Flute Jazz
117	Rotor Noise LS R	162	Flute Vibrato
118	H Organ Leakage	163	Flute Attack p
119	H Organ 2nd Harmonic	164	Flute Attack f
120	H Organ Click Kon	165	Piccolo
121	H Organ Click Koff	166	Pan Flute
122	ON-Click (Organ)	167	Pan Flute Attack

168	Tin Whistle	213	Tenor Sax Expressive	258	Melodica
169	Tin Whistle Voice	214	Tenor Sax mp	259	MelodicaKey On
170	Tin Whistle Attack	215	Tenor Sax mf	260	MelodicaKey Off
171	Whistle Gliss	216	Tenor Sax Straight	261	Highland Bag Pipes
172	Whistle No Vibr	217	Tenor Sax M1	262	Highland Drones
173	Whistle Sfz Vibr	218	Tenor Sax GM	263	Uilleann Pipes
174	Whistle Sfz No Vibr	219	Alto Sax Vibrato1	264	Bag Pipes
175	Whistle Slow Atk Vibr	220	Alto Sax Vibrato2	265	Bag Pipes GM
176	Whistle Breath	221	Alto Sax Vibrato2 Drive	266	French Horn T1
177	Shakuhachi	222	Alto Sax p	267	French Horn Ensemble
178	Shakuhachi Atk	223	Alto Sax mf	268	French Horns GM
179	Shakuhachi Mid	224	Alto Sax GM	269	Tenor Horn
180	Shakuhachi High	225	Alto Sax Growl	270	Flugel Horn Vibrato
181	Bottle	226	Soprano Sax Vibrato	271	Flugel Horn M1
182	Bottlizer	227	Soprano Sax Straight	272	Tuba f
183	Shanai GM	228	Soprano Sax GM	273	Tuba ff
184	Recorder	229	Sax Family Vibrato	274	Tuba GM
185	Ocarina	230	Sax key on	275	Tuba Bariton Attack
186	Clarinet 1 Vibrato p	231	Sax key off	276	Trombone 1 mf
187	Clarinet 1 Vibrato f	232	Sax breath	277	Trombone 1 f
188	Clarinet 1 GlissUp	233	Musette 1	278	Trombone 1 ff
189	Clarinet 1 Fall	234	Musette 2	279	Trombone 1 Gliss Up
190	Clarinet 2	235	Musette 2LP	280	Trombone 1 Fall
191	Clarinet 3	236	Musette 3L	281	Trombone 1 Smear
192	DoubleReed M1	237	Musette 3 R	282	Trombone 1 Smear Atk
193	Oboe 1 Vibrato	238	Accordion 16'	283	Trombone 2 Vibrato
194	Oboe 2 Straight	239	Accordion 16' OrigTune	284	Trombone 3 mf
195	Oboe key noises	240	Accordion 8'	285	Trombone 3 f
196	Oboe get a breath	241	Accordion 8' OrigTune	286	Trombone 4 Soft
197	English Horn	242	Accordion 4'	287	Trombone 4 Bright
198	Bassoon	243	Accordion 4' OrigTune	288	Trombone 5 Straight fff
199	Baritone Sax mf	244	Accordion preset 1	289	Trombone Slur Up
200	Baritone Sax f	245	Accordion preset 2	290	Trombone Fall
201	Baritone Sax Growl	246	Accordion Bassoon	291	Trombone GM
202	Baritone Sax GM	247	Accordion Clarinet	292	Trombone Muted
203	Tenor Sax p Vib	248	Accordion Bandoneon	293	2 Trombones mfL
204	Tenor Sax mf Vib	249	Accordion Volkst.	294	2 Trombones mfR
205	Tenor Sax f Vib	250	Accordion Bass	295	2 Trombones fL
206	Tenor Sax ff Vib	251	Accordion Noise KeyOn	296	2 Trombones fR
207	Tenor Sax Glissando	252	Accordion Noise KeyOff	297	Classic Trumpet p
208	Tenor Sax Falls	253	Accordion Change Voice	298	Classic Trumpet mf
209	Tenor Sax mf Straight	254	Harmonica 1	299	Pop Trumpet mf
210	Tenor Sax Riff Up	255	Harmonica 1 Fall	300	Pop Trumpet f
211	Tenor Sax Riff Down	256	Harmonica 2	301	Trumpet Expr.
212	Tenor Sax Vibrato	257	Harmonica 3 Wah	302	Trumpet Slow mp

303	Trumpet Slow f	348	Voice Doo	393	Ac.Gtr SlideHT Up f R
304	Trumpet GM	349	Voice DooLP	394	Ac.Gtr Harmonics L
305	Trumpet Tonguing mp	350	Violin1 Classic	395	Ac.Gtr Harmonics R
306	Trumpet Tonguing f	351	Violin1 Gliss Up	396	Ac.Gtr RX noises L
307	Trumpet Medium	352	Violin1 Gliss Dw	397	Ac.Gtr RX noises R
308	Trumpet Overblown	353	Violin1 Strings free	398	Ac.Gtr finger off L
309	Trumpet Muted	354	Violin1 Trill Up	399	Ac.Gtr finger off R
310	Trumpet Muted GM	355	Violin 2 Solo Vibrato	400	Steel Gtr 1 Pick p
311	Trumpet Wah wah	356	Violin 2 Straight	401	Steel Gtr 1 Pick mf
312	Trumpet WDH Vib	357	Violin GM	402	Steel Gtr 1 Pick f
313	Trumpet WDH Shakes	358	Fiddle GM	403	Steel Gtr 1 Mute
314	Trumpet WDH Shakes Atk	359	Viola Expressive mf	404	Steel Gtr 1 Slide
315	Trumpet WDH Shakes Rel	360	Viola Expressive f	405	Steel Gtr 2 p
316	Trumpet Doit	361	Viola GM	406	Steel Gtr 2 mf
317	Trumpet Fall	362	Cello & Contrabass	407	Steel Gtr 2 f
318	2 Trumpets mpL	363	Cello GM	408	Steel Gtr 2 Slap
319	2 Trumpets mpR	364	Violin & Cello	409	Steel Gtr 2 Slide
320	2 Trumpets fL	365	Strings Quartet Vibrato1	410	Steel Gtr 12 Strings
321	2 Trumpets fR	366	Strings Quartet Vibrato2	411	Steel Gtr Harmonics 1
322	Brass Ensemble Stereo L	367	Pizzicato	412	Steel Gtr Harmonics 2
323	Brass Ensemble Stereo R	368	Strings Ensemble St L	413	Steel Gtr Noise
324	Brass Ensemble 1	369	Strings Ensemble St R	414	Guitar Fret Noise Off
325	Brass Ensemble 2	370	Strings Ensemble GM L	415	Guitar Noise Off
326	Brass Ensemble 2LP	371	Strings Ensemble GM R	416	Guitar Body
327	Brass Ensemble GM	372	Strings Ensemble Mono	417	Guitar Noise Attack Off
328	Soprano Voice	373	Strings Ensemble Tremolo	418	Nylon Gtr1 p L
329	Soprano Voice AD	374	Pizzicato Ensemble	419	Nylon Gtr1 p R
330	Soprano Voice 5thDW	375	Harp Stereo L	420	Nylon Gtr1 mf1 L
331	Soprano Voice 4thUP	376	Harp Stereo R	421	Nylon Gtr1 mf1 R
332	Voice Female Wuh	377	Harp Atk L	422	Nylon Gtr1 mf2 L
333	Voice Female Woh	378	Harp Atk R	423	Nylon Gtr1 mf2 R
334	Voice Female Wah	379	Harp Mono	424	Nylon Gtr1 mf3 L
335	Voice Female Dah	380	Ac.Gtr muted p L	425	Nylon Gtr1 mf3 R
336	Voice Male Wuh	381	Ac.Gtr muted p R	426	Nylon Gtr1 f L
337	Voice Male Woh	382	Ac.Gtr muted f L	427	Nylon Gtr1 f R
338	Voice Male Wah	383	Ac.Gtr muted f R	428	Nylon Gtr1 Slide p L
339	Voice Male Dah	384	Ac.Gtr Dwn1 L	429	Nylon Gtr1 Slide p R
340	Voice Scat Buh	385	Ac.Gtr Dwn1 R	430	Nylon Gtr1 Slide f L
341	Voice Scat Duh	386	Ac.Gtr Dwn2 L	431	Nylon Gtr1 Slide f R
342	Voice Scat Bah	387	Ac.Gtr Dwn2 R	432	Nylon Gtr1 Harmonics L
343	Voice Scat Dah	388	Ac.Gtr Dwn3 L	433	Nylon Gtr1 Harmonics R
344	Voice Choir	389	Ac.Gtr Dwn3 R	434	Nylon Gtr2 p
345	Voice Hoo	390	Ac.Gtr SlideHT Up p L	435	Nylon Gtr2 mf
346	Voice Pop Ooh	391	Ac.Gtr SlideHT Up p R	436	Nylon Gtr2 f
347	Voice Pop Ah	392	Ac.Gtr SlideHT Up f L	437	Nylon Gtr2 Atk

438	Nylon Gtr2 GM	483	El. Guitar Tel Mt 5th f	528	El. Guitar PowerChord2
439	Stra Pos2 MtS1	484	El. Guitar Tel Mt 5th ff	529	El. Guitar PowerChord3
440	Stra Pos2 MtS2	485	El. Guitar Tel Mt 5th Ko	530	Ac.Bass Natural
441	Stra Pos2 MtS3	486	El. Guitar Clean Str p	531	Ac.Bass Natural Key Off
442	Stra Pos2 MtS4	487	El. Guitar Clean Str f	532	Ac.Bass Natural Ghost
443	Stra Pos2 MtS5	488	El. Guitar Clean Mute	533	Acoustic Bass1
444	Stra Pos2 MtS6	489	El. Guitar Clean Dead	534	Acoustic Bass2 mf
445	Stra Pos2 MtL1	490	El. Guitar Clean Slap	535	Acoustic Bass2 f
446	Stra Pos2 MtL2	491	El. Guitar Clean Slide	536	Acoustic Bass3 mp
447	Stra Pos2 MtL3	492	El. Guitar Clean GM	537	Acoustic Bass3 mp VAR
448	Stra Pos2 MtL4	493	El. Guitar Fret Noise GM	538	Acoustic Bass3 mf
449	Stra Pos2 dw1	494	El. Guitar Cut Noise GM	539	Acoustic Bass3 mf VAR
450	Stra Pos2 dw2	495	El. Guitar Le Neck	540	Acoustic Bass3 f
451	Stra Pos2 dw3	496	El. Guitar Le Bridge	541	Acoustic Bass3 f VAR
452	Stra Pos2 dw4	497	El. Guitar Le Mute p	542	Acoustic Bass GM
453	Stra Pos2 dw5	498	El. Guitar Le Mute mf	543	Acoustic Bass RX Noises
454	Stra Pos2 up1	499	El. Guitar Le Ghost1	544	Bass Prec FW Finger
455	Stra Pos2 up2	500	El. Guitar Le Ghost2	545	Bass Prec RW Finger
456	Stra Pos2 up3	501	El. Guitar Harmonics	546	Bass Prec RW FingerDeads
457	Stra Pos2 up4	502	El. Guitar Gliss Down	547	Bass Prec Pick Open mf
458	Stra Pos2 up5	503	El. Guitar Gliss Up	548	Bass Prec Pick Open f
459	Stra Pos2 SlideHT p	504	El. Guitar Noise	549	Bass Prec Pick Dead
460	Stra Pos2 SlideHT f	505	El. Guitar Short Noise	550	Bass Sray Finger
461	Stra Pos2 Harm 12	506	El. Guitar Fret Noise	551	Bass Sray Harmonics
462	Stra Pos2 Harm 7	507	El. Guitar Les P.	552	Bass Sray Deads
463	Stra Pos2 Harm 5	508	Jazz Guitar1	553	Bass Sray HandNoise
464	Stra Pop2 Ghost UP	509	Jazz Guitar2	554	Bass Almb Fingered mf
465	Stra Pop2 Ghost DW	510	Jazz Gib mellow p	555	Bass Almb Fingered f
466	Stra Pop2 Fret Nuances	511	Jazz Gib mellow mf	556	Bass Fjazz Fingered
467	Stra Pop2 Key Off	512	Jazz Gib mellow f	557	Bass Fjazz pickmute mf
468	Stra RX1 (Old Compatib)	513	Pedal Steel Guitar	558	Bass Fjazz pickmute f
469	Stra RX2	514	Resonator Guitar	559	Bass Fjazz Ghost
470	El. Guitar Stra 54 p	515	Vox Wah Guitar	560	E.Bass1 Finger
471	El. Guitar Stra 54 mf	516	Overdrive GM	561	E.Bass2 P.B.1
472	El. Guitar Stra 54 f	517	Dist. Guitar	562	E.Bass2 P.B.2
473	El. Guitar Stra 54 Slide	518	Dist. Guitar GM	563	E.Bass2 LH Stop
474	El. Guitar Tel Mid p	519	Dist. Guitar1 Harmo.	564	E.Bass2 RH Stop
475	El. Guitar Tel Mid mf	520	Gtr Harmonic GM	565	E.Bass2 Harmo.
476	El. Guitar Tel Mid f	521	Dist. Guitar2 Harmo P1	566	E.Bass3 p
477	El. Guitar Tel Bridge p	522	Dist. Guitar2 Harmo P2	567	E.Bass3 mf
478	El. Guitar Tel Bridge mf	523	Dist. Guitar2 Mute1	568	E.Bass3 f Slap
479	El. Guitar Tel Bridge f	524	Dist. Guitar2 Mute2	569	E.Bass4 Pick
480	El. Guitar Tel Mt 5th pp	525	El. Guitar DistMuted p	570	E.Bass4 Harmo.
481	El. Guitar Tel Mt 5th p	526	El. Guitar DistMuted mp	571	E.Bass4 Slap
482	El. Guitar Tel Mt 5th mf	527	El. Guitar PowerChord1	572	E.Bass4 SlapHar

573	E.Bass4 LH Mute	618	Mandolin Tremolo	663	An.Strings2
574	E.Bass4 RH Mute	619	Mandolin Ensemble	664	Analog Vintage
575	E.Bass5 Finger	620	Banjo	665	White Pad
576	E.Bass6 Finger	621	Banjo GM	666	N1 Air Vox
577	E.Bass6 FingerLP	622	BanjoLP	667	SynthBell
578	E.Bass7 Finger	623	Cavaquino p	668	Ether Bell
579	E.Bass8 Pick	624	Cavaquino mf	669	Ether BellLP
580	E.Bass9 Pick Muted1	625	Cavaquino f	670	Lore
581	E.Bass9 Pick Muted2	626	Ukulele	671	Lore NT
582	E.Bass9 Pick	627	Shamisen	672	Space Lore
583	E.Bass9 PickLP	628	Shamisen GM	673	Wave Sweep1
584	E.Bass10 Thumb	629	Koto	674	Wave Sweep2
585	E.Bass11 SlapThumb	630	Koto GM	675	Wave Sweep3
586	E.Bass11 SlapThumbLP	631	M.E. Oud	676	Syn Ghostly
587	E.Bass Gliss	632	M.E. Oud Tek	677	Ghost
588	E.Bass Noise1	633	M.E. Kanoun1	678	Syn Air Pad
589	E.Bass Noise2	634	M.E. Kanoun2	679	Dream Str
590	E.Bass Harmonics	635	M.E. Kanoun Tremolo	680	Syn AirVortex
591	E.Bass HarmonicsLP	636	M.E. Baglama1	681	Syn Palawan
592	E.Bass Fretless 1	637	M.E. Baglama2	682	Syn Clicker
593	E.Bass Fretless 2	638	M.E. Zurna	683	Cricket Spectrum
594	Finger Bass GM	639	M.E. Klarnet Tek	684	Noise1
595	Picked Bass GM	640	M.E. Klarnet	685	Noise2
596	Slap Bass1 GM	641	M.E. Nay	686	Noise Pad
597	Slap Bass2 GM	642	Mouth Harp1	687	Swish Terra
598	Fretless Bass GM	643	Mouth Harp2	688	Gamelan XEQ
599	Sitar 1	644	Mouth Harp3	689	Saw1
600	Sitar2	645	Mouth Harp4	690	Saw2
601	Sitar GM	646	Mouth Harp5	691	Saw3
602	Sitar & Tambura	647	Syn Flute Pad	692	Pulse 02%
603	Zither	648	Syn Bass Reso	693	Pulse 05%
604	Santur	649	Syn Bass FM1	694	Pulse 08%
605	SanturLP	650	Syn Bass FM1LP	695	Pulse 16%
606	Tambura	651	Syn Bass FM2	696	Pulse 33%
607	TamburaLP	652	Syn Bass FM2LP	697	Pulse 40%
608	Bouzouki	653	Syn Bass TB	698	Square
609	BouzoukiLP	654	R&B Saw Bass	699	Square MG
610	Mandolin Dw mf L	655	R&B Square Bass	700	Square JP
611	Mandolin Dw mf R	656	Chrom Res	701	Triangle MG
612	Mandolin Dw f L	657	NextDance	702	Ramp
613	Mandolin Dw f R	658	Detuned Super	703	Ramp MG
614	Mandolin Up L	659	Detuned PWM	704	Sine
615	Mandolin Up R	660	Synth Brass	705	DWGS Syn Sine1
616	Mandolin	661	Pop Synth	706	DWGS Syn Sine2
617	MandolinLP	662	An.Strings1	707	DWGS Organ1

708 DWGS Organ2	753 Car Stop	798 Quinto & Bongo
709 DWGS Bell1	754 Car Pass	799 Okonkolo
710 DWGS Bell2	755 Car Crash	800 Timbales
711 DWGS Bell3	756 Train	801 Cowbell & Clave
712 DWGS Bell4	757 Helicopter	802 Cabasa
713 DWGS Clav.	758 Gun Shot	803 Shaker
714 DWGS Digi1	759 Machine Gun	804 Cabasa & Shaker
715 DWGS Digi2	760 Laser Gun	805 Dumbek - Djambe - Udu
716 DWGS Wire1	761 Explosion	806 Caxixi
717 DWGS Wire2	762 Wind	807 Tabla & Baya
718 DWGS Sync1	763 Chinese Gong	808 WoodBlock & Castanet
719 DWGS Sync2	764 Crash	809 Mix Latin Percussion
720 DWGS Sync3	765 Crash Reverse	810 Kangaroo
721 Orchestra Hit 1	766 Crash Reverse GM	811 DJ Eddie Set
722 Orchestra Hit 2	767 Orchestra Crash	812 Claps Natural Set1 L
723 Orchestra Hit GM L	768 Ride Jazz	813 Claps Natural Set1 R
724 Orchestra Hit GM R	769 Ride Edge1	814 Claps Natural Set2 L
725 Band Hit	770 Ride Edge2	815 Claps Natural Set2 R
726 Impact Hit	771 HiHat Closed	816 Claps Natural Set3 L
727 Brass Fall	772 88 HiHat Open	817 Claps Natural Set3 R
728 Vibe Chord	773 88 Cowbell	818 Snare Ghost
729 Zap1	774 88 Tom	819 Stereo Snares1&2 L
730 Zap2	775 88 Conga	820 Stereo Snares1&2 R
731 Stadium	776 88 Crash	821 Stereo Snare1 L
732 Applause	777 Tom	822 Stereo Snare1 R
733 Birds1	778 Tom Brush	823 Stereo Snare2 L
734 Birds2	779 Tom Process	824 Stereo Snare2 R
735 Crickets	780 Electric Tom	825 FX SD Large Hall1 L
736 Church Bell	781 Melodic Tom GM	826 FX SD Large Hall1 R
737 Thunder	782 Flexatone	827 FX SD Large Hall2 L
738 Stream	783 Tambourine	828 FX SD Large Hall2 R
739 Bubble	784 Agogo Bell	829 FX Rim Large Hall1 L
740 Dog	785 Meditation Tree	830 FX Rim Large Hall1 R
741 Gallop	786 Marc Tree	831 FX Rim Large Hall2 L
742 Laughing	787 Marc TreeLP	832 FX Rim Large Hall2 R
743 Telephone Ring	788 Rain Stick	833 Click
744 Scream	789 Cowbell	834 Empty
745 Punch	790 Castanet	
746 Heart Beat	791 Temple Blocks	
747 Footstep 1	792 Orchestra BD	
748 Footstep2	793 Timpani	
749 Door Creak	794 Taiko	
750 Door Slam	795 Djembe Open	
751 Car Engine	796 Djembe Mute	
752 Car EngineLP	797 Conga	

ドラム・サンプル(Drum Samples)

内蔵された本機の工場出荷時のドラム・サンプルのリストは、以下のとおりです。

#	Name	Family
0	BD 24x14	Bass Drum
1	BD 24x14 GM	Bass Drum
2	BD 26 inch Open	Bass Drum
3	BD 26 inch Open GM	Bass Drum
4	BD Pop1	Bass Drum
5	BD Pop2	Bass Drum
6	BD Acoustic1 p	Bass Drum
7	BD Acoustic1 mf	Bass Drum
8	BD Acoustic1 f	Bass Drum
9	BD Acoustic2 mf	Bass Drum
10	BD Acoustic2 mf GM	Bass Drum
11	BD Acoustic2 f	Bass Drum
12	BD Acoustic2 f GM	Bass Drum
13	BD open p	Bass Drum
14	BD open mf	Bass Drum
15	BD open f	Bass Drum
16	BD Peak	Bass Drum
17	BD Dry1	Bass Drum
18	BD Dry2	Bass Drum
19	BD Dry3	Bass Drum
20	BD Normal	Bass Drum
21	BD SoftRoom	Bass Drum
22	BD Jazz	Bass Drum
23	BD Jazz GM	Bass Drum
24	BD Pillow	Bass Drum
25	BD Woofers	Bass Drum
26	BD MondoKill	Bass Drum
27	BD Terminator	Bass Drum
28	BD Tubby	Bass Drum
29	BD Gated	Bass Drum
30	BD Tight	Bass Drum
31	BD Squash	Bass Drum
32	BD Soul1	Bass Drum
33	BD Soul2	Bass Drum
34	BD Soul3 dist	Bass Drum
35	BD Soul4 noise	Bass Drum
36	BD Soul5 Long	Bass Drum
37	BD Soul6	Bass Drum
38	BD Dance1	Bass Drum
39	BD Dance2	Bass Drum
40	BD Dance3	Bass Drum
41	BD House1	Bass Drum
42	BD House2	Bass Drum
43	BD House3	Bass Drum
44	BD House4	Bass Drum
45	BD House5	Bass Drum
46	BD Liquid	Bass Drum

#	Name	Family
47	BD Techno1	Bass Drum
48	BD Techno2	Bass Drum
49	BD Hip1	Bass Drum
50	BD Hip2	Bass Drum
51	BD Hip3	Bass Drum
52	BD Hip4	Bass Drum
53	BD Kick1	Bass Drum
54	BD Kick2	Bass Drum
55	Electro Kick	Bass Drum
56	BD Ambient	Bass Drum
57	BD Ambient Crackle	Bass Drum
58	BD Ambient Rocker	Bass Drum
59	BD Pop	Bass Drum
60	BD Deep	Bass Drum
61	BD Deep GM	Bass Drum
62	BD Klanger	Bass Drum
63	BD Electribe01	Bass Drum
64	BD Electribe02	Bass Drum
65	BD Electribe03	Bass Drum
66	BD Electribe04	Bass Drum
67	BD Electribe05	Bass Drum
68	BD Electribe06	Bass Drum
69	BD Electribe07	Bass Drum
70	BD Electribe08	Bass Drum
71	BD Electribe09	Bass Drum
72	BD Electribe10	Bass Drum
73	BD Electribe11	Bass Drum
74	BD Electribe12	Bass Drum
75	BD Electribe13	Bass Drum
76	BD Electribe14	Bass Drum
77	BD Electribe15	Bass Drum
78	BD Electribe16	Bass Drum
79	BD Electribe17	Bass Drum
80	Syn. BD1	Bass Drum
81	Syn. BD2	Bass Drum
82	Syn. BD3	Bass Drum
83	Syn. BD4	Bass Drum
84	Syn. BD Buzz	Bass Drum
85	BD Orchestra	Bass Drum
86	BD Orchestra GM	Bass Drum
87	Timpani	Bass Drum
88	SD LdwVintage S+Rim p	Snare Drum
89	SD LdwVintage S+Rim mf	Snare Drum
90	SD LdwVintage S+Rim f	Snare Drum
91	SD Pop1 p GM	Snare Drum
92	SD Pop1 mf GM	Snare Drum
93	SD Pop1 f GM	Snare Drum
94	SD Pop1 +Rim mf GM	Snare Drum
95	SD Pop1 +Rim f GM	Snare Drum
96	SD Black	Snare Drum

#	Name	Family
97	SD S Gate1 GM	Snare Drum
98	SD S Gate2	Snare Drum
99	SD Wood1 p	Snare Drum
100	SD Wood1 mf	Snare Drum
101	SD Wood1 f	Snare Drum
102	SD Wood2 pp	Snare Drum
103	SD Wood2 p	Snare Drum
104	SD Wood2 mf	Snare Drum
105	SD Wood2 f	Snare Drum
106	SD Piccolo1 pp	Snare Drum
107	SD Piccolo1 p	Snare Drum
108	SD Piccolo1 mf	Snare Drum
109	SD Piccolo1 f	Snare Drum
110	SD Piccolo2 pp	Snare Drum
111	SD Piccolo2 p	Snare Drum
112	SD Piccolo2 mf	Snare Drum
113	SD Piccolo2 f	Snare Drum
114	SD Solid1 p	Snare Drum
115	SD Solid1 mf	Snare Drum
116	SD Solid1 f	Snare Drum
117	SD Solid2 p	Snare Drum
118	SD Solid2 mf	Snare Drum
119	SD Solid2 f	Snare Drum
120	SD Maple1 pp	Snare Drum
121	SD Maple1 p	Snare Drum
122	SD Maple1 mp	Snare Drum
123	SD Maple1 mf	Snare Drum
124	SD Maple1 f	Snare Drum
125	SD Maple1 ff	Snare Drum
126	SD Maple2 pp	Snare Drum
127	SD Maple2 p	Snare Drum
128	SD Maple2 mp	Snare Drum
129	SD Maple2 mf	Snare Drum
130	SD Maple2 f	Snare Drum
131	SD Maple2 ff	Snare Drum
132	SD Brass1 p	Snare Drum
133	SD Brass1 mf	Snare Drum
134	SD Brass1 f	Snare Drum
135	SD Brass2 p	Snare Drum
136	SD Brass2 mf	Snare Drum
137	SD Brass2 f	Snare Drum
138	SD Roll	Snare Drum
139	SD Ghost Roll	Snare Drum
140	SD Ghost p	Snare Drum
141	SD Ghost f	Snare Drum
142	SD Snr Ghost1 a	Snare Drum
143	SD Snr Ghost1 b	Snare Drum
144	SD Snr Ghost2 a	Snare Drum
145	SD Snr Ghost2 b	Snare Drum
146	SD Snr Ghost2 c	Snare Drum

#	Name	Family
147	SD Snr Signature p	Snare Drum
148	SD Snr Signature mf	Snare Drum
149	SD Snr Signature f	Snare Drum
150	SD Snr Signature Rim mf	Snare Drum
151	SD Snr Signature Rim f	Snare Drum
152	SD Snr Signature Rim1	Snare Drum
153	SD Snr Signature Rim2	Snare Drum
154	SD J Std+Rim p	Snare Drum
155	SD J Std+Rim mf	Snare Drum
156	SD J Std+Rim f	Snare Drum
157	SD Dry1	Snare Drum
158	SD Dry2	Snare Drum
159	SD Dry3	Snare Drum
160	SD Full Room	Snare Drum
161	SD Off Center	Snare Drum
162	SD Jazz Ring	Snare Drum
163	SD Amb.Piccolo	Snare Drum
164	SD Paper	Snare Drum
165	SD Big Rock	Snare Drum
166	SD Yowie	Snare Drum
167	SD Trinity1	Snare Drum
168	SD Trinity2	Snare Drum
169	SD Stereo Gate	Snare Drum
170	SD Stereo Gate GM	Snare Drum
171	SD Processed	Snare Drum
172	SD Processed GM	Snare Drum
173	SD Cracker Room	Snare Drum
174	SD El. Funk1	Snare Drum
175	SD El. Funk2	Snare Drum
176	SD El. Funk3	Snare Drum
177	SD Dance01	Snare Drum
178	SD Dance02	Snare Drum
179	SD Dance03	Snare Drum
180	SD Dance04	Snare Drum
181	SD Dance05	Snare Drum
182	SD Dance06	Snare Drum
183	SD Dance07	Snare Drum
184	SD Dance08	Snare Drum
185	SD Dance09	Snare Drum
186	SD Dance10	Snare Drum
187	SD Dance11	Snare Drum
188	SD Dance12	Snare Drum
189	SD Dance13	Snare Drum
190	SD Dance14	Snare Drum
191	SD Dance15	Snare Drum
192	SD Dance16	Snare Drum
193	SD Dance17	Snare Drum
194	SD Dance18	Snare Drum
195	SD Dance19	Snare Drum
196	SD Dance20	Snare Drum
197	SD Dance21	Snare Drum
198	SD Dance22	Snare Drum
199	SD Dance23	Snare Drum

#	Name	Family
200	SD Dance23 GM	Snare Drum
201	SD Dance24	Snare Drum
202	SD House1	Snare Drum
203	SD House2	Snare Drum
204	SD House3	Snare Drum
205	SD House4	Snare Drum
206	SD BeatBox	Snare Drum
207	SD Small	Snare Drum
208	SD Rap	Snare Drum
209	SD Noise	Snare Drum
210	SD Reverse	Snare Drum
211	SD Hip1	Snare Drum
212	SD Hip2	Snare Drum
213	SD Hip3	Snare Drum
214	SD Hip4	Snare Drum
215	SD Hip5	Snare Drum
216	SD Hip6	Snare Drum
217	SD Ringy	Snare Drum
218	SD Tiny	Snare Drum
219	SD Vintage1	Snare Drum
220	SD Vintage2	Snare Drum
221	SD Vintage3	Snare Drum
222	SD Vintage4	Snare Drum
223	SD Vintage5	Snare Drum
224	SD Vintage6	Snare Drum
225	SD AmbiHop	Snare Drum
226	SD Brassier	Snare Drum
227	SD Chili	Snare Drum
228	SD Whopper	Snare Drum
229	SD Syn.1	Snare Drum
230	SD Syn.2	Snare Drum
231	SD Syn.3	Snare Drum
232	SD Syn.4	Snare Drum
233	SD Electro	Snare Drum
234	SD Orchestra	Snare Drum
235	SD Orch. Roll	Snare Drum
236	SD JazzBrush1	Snare Drum
237	SD JazzBrush2	Snare Drum
238	SD Brush1 (swirl1)	Snare Drum
239	SD Brush1 (swirl2)	Snare Drum
240	SD Brush1 (swirl3)	Snare Drum
241	SD Brush1 (swirl4)	Snare Drum
242	SD Brush1	Snare Drum
243	SD Brush2 (ghost1)	Snare Drum
244	SD Brush2 (ghost2)	Snare Drum
245	SD Brush2 (ghost3)	Snare Drum
246	SD Brush2	Snare Drum
247	SD Brush2 (fill) 4 shots	Snare Drum
248	SD Brush2 (fill) 3 shots	Snare Drum
249	SD Brush2 (fill) 2 shots	Snare Drum
250	SD Brush3 Hit	Snare Drum
251	SD Brush3 Tap1	Snare Drum
252	SD Brush3 Tap2	Snare Drum

#	Name	Family
253	SD Brush3 Swirl	Snare Drum
254	SD FX Large Hall1	Snare Drum
255	SD FX Large Hall2	Snare Drum
256	Rim Signature Hi	Snare Drum
257	Rim Signature Mid	Snare Drum
258	Rim Signature Low	Snare Drum
259	Rim Shot p	Snare Drum
260	Rim Shot f	Snare Drum
261	Rim House1	Snare Drum
262	Rim House2	Snare Drum
263	Rim Synth	Snare Drum
264	Rim Synth Click	Snare Drum
265	Rim Synth Tamb	Snare Drum
266	Rim FX Large Hall1	Snare Drum
267	Rim FX Large Hall2	Snare Drum
268	SideStick mf	Snare Drum
269	SideStick f	Snare Drum
270	SideStick Dance	Snare Drum
271	SideStick Dry	Snare Drum
272	SideStick Amb	Snare Drum
273	DrumStick Hit	Snare Drum
274	DrumStick Hit GM	Snare Drum
275	Tom R Vintage Hi	Tom
276	Tom R Vintage Mid	Tom
277	Tom R Vintage Floor	Tom
278	Tom Vintage Room Hi	Tom
279	Tom Vintage Room Mid	Tom
280	Tom Vintage Room Low	Tom
281	Tom Jazz Hi center	Tom
282	Tom Jazz Hi center GM	Tom
283	Tom Jazz Low center GM	Tom
284	Tom1 Open Hi p	Tom
285	Tom1 Open Hi p flam	Tom
286	Tom1 Open Hi f	Tom
287	Tom1 Open Hi f flam	Tom
288	Tom1 Open Mid p	Tom
289	Tom1 Open Mid p flam	Tom
290	Tom1 Open Mid f	Tom
291	Tom1 Open Mid f flam	Tom
292	Tom1 Open Low p	Tom
293	Tom1 Open Low p flam	Tom
294	Tom1 Open Low f	Tom
295	Tom1 Open Low f flam	Tom
296	Tom1 Open Floor p	Tom
297	Tom1 Open Floor p flam	Tom
298	Tom1 Open Floor f	Tom
299	Tom1 Open Floor f flam	Tom
300	Tom2 Hi p	Tom
301	Tom2 Hi f	Tom
302	Tom2 Mid p	Tom
303	Tom2 Mid f	Tom
304	Tom2 Low p	Tom
305	Tom2 Low f	Tom

#	Name	Family
306	Tom2 Floor p	Tom
307	Tom2 Floor f	Tom
308	Tom3 Hi	Tom
309	Tom3 Floor	Tom
310	Tom4 Hi	Tom
311	Tom4 Low	Tom
312	Tom4 Floor	Tom
313	Tom5 Hi	Tom
314	Tom5 Low	Tom
315	Tom6 Vintage Hi p	Tom
316	Tom6 Vintage Hi mf	Tom
317	Tom6 Vintage Hi f	Tom
318	Tom6 Vintage Mid p	Tom
319	Tom6 Vintage Mid mf	Tom
320	Tom6 Vintage Mid f	Tom
321	Tom6 Vintage Low p	Tom
322	Tom6 Vintage Low mf	Tom
323	Tom6 Vintage Low f	Tom
324	Tom Processed	Tom
325	Tom Jazz Hi	Tom
326	Tom Jazz Floor	Tom
327	Tom Brush1 (sd open)	Tom
328	Tom Brush1 (sd close)	Tom
329	Tom Brush2 (sd open)	Tom
330	Tom Brush2 (sd close)	Tom
331	Tom Brush3 Hi mf	Tom
332	Tom Brush3 Hi f	Tom
333	Tom Brush3 Hi f GM	Tom
334	Tom Brush3 Midmf	Tom
335	Tom Brush3 Mid f	Tom
336	Tom Brush3 Mid f GM	Tom
337	Tom Brush3 Low mf	Tom
338	Tom Brush3 Low f	Tom
339	Tom Brush3 Low f GM	Tom
340	Tom Brush4	Tom
341	E.Tom FM	Tom
342	E.Tom Real	Tom
343	HH1 Closed pp	Hi Hat
344	HH1 Closed p	Hi Hat
345	HH1 Closed mf	Hi Hat
346	HH1 Closed f	Hi Hat
347	HH1 Foot mp	Hi Hat
348	HH1 Foot mf	Hi Hat
349	HH1 Open mp	Hi Hat
350	HH1 Open mf	Hi Hat
351	HH2 Closed pp	Hi Hat
352	HH2 Closed p	Hi Hat
353	HH2 Closed mp	Hi Hat
354	HH2 Closed mf	Hi Hat
355	HH2 Closed f	Hi Hat
356	HH2 Closed ff	Hi Hat
357	HH2 Foot p	Hi Hat
358	HH2 Foot f	Hi Hat

#	Name	Family
359	HH2 Open p	Hi Hat
360	HH2 Open f	Hi Hat
361	HH3 Closed1	Hi Hat
362	HH3 Closed2	Hi Hat
363	HH3 Foot	Hi Hat
364	HH3 Open1	Hi Hat
365	HH3 Open2	Hi Hat
366	HH3 Sizzle	Hi Hat
367	HH4 Closed1	Hi Hat
368	HH4 Closed2	Hi Hat
369	HH4 Foot	Hi Hat
370	HH4 Foot Open	Hi Hat
371	HH4 Open	Hi Hat
372	HH Old Close1	Hi Hat
373	HH Old Open1	Hi Hat
374	HH Old TiteClose	Hi Hat
375	HH Old Close2	Hi Hat
376	HH Old Open2	Hi Hat
377	HH House Open1	Hi Hat
378	HH House Open2	Hi Hat
379	HH Hip	Hi Hat
380	HH Alpo Close	Hi Hat
381	HH Dance1	Hi Hat
382	HH Dance2	Hi Hat
383	HH Syn. Closed	Hi Hat
384	HH Syn. Open	Hi Hat
385	Ride 20' mp1	Cymbal
386	Ride 20' mp2	Cymbal
387	Ride 20' mf1	Cymbal
388	Ride 20' mf2	Cymbal
389	Ride Edge1	Cymbal
390	Ride Edge2	Cymbal
391	Ride Cup	Cymbal
392	Ride Jazz	Cymbal
393	Ride Brush1	Cymbal
394	Ride Brush2	Cymbal
395	Ride Brush3	Cymbal
396	Ride Rivet	Cymbal
397	Crash 15'edge1	Cymbal
398	Crash 15'edge2	Cymbal
399	Crash 17'edge1	Cymbal
400	Crash 17'edge2	Cymbal
401	Crash 19'open1	Cymbal
402	Crash 19'open2	Cymbal
403	Crash 1	Cymbal
404	Crash 2	Cymbal
405	Crash Reverse	Cymbal
406	Crash Dance 99	Cymbal
407	Crash DDD-1	Cymbal
408	Splash 8'edge1	Cymbal
409	Splash 8'edge2	Cymbal
410	Splash	Cymbal
411	China	Cymbal

#	Name	Family
412	Orchestra Cymbal	Cymbal
413	Finger Snaps	Latin Perc.
414	Claps1	Latin Perc.
415	Claps2	Latin Perc.
416	Claps3	Latin Perc.
417	Claps4	Latin Perc.
418	Dance Claps1	Latin Perc.
419	Dance Claps2	Latin Perc.
420	Dance Claps3	Latin Perc.
421	Dance Claps4	Latin Perc.
422	Dance Claps5	Latin Perc.
423	Dance Claps6	Latin Perc.
424	Dance Conga Lo-Open	Latin Perc.
425	Dance Conga Hi-Open	Latin Perc.
426	Dance Tambourine	Ethnic Perc.
427	Syn. Bongo1	Latin Perc.
428	Syn. Bongo2	Latin Perc.
429	Syn. Castanet	Latin Perc.
430	Syn. Shaker	Ethnic Perc.
431	Syn. Noise	SFX
432	Syn. FX1	SFX
433	Syn. FX2	SFX
434	Syn. FX3	SFX
435	Syn. FX4	SFX
436	Syn. FX5	SFX
437	Syn. Perc. Ahh	SFX
438	Boom	SFX
439	Zap1	SFX
440	Zap2	SFX
441	Vinyl Hit	SFX
442	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
443	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
444	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
445	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
446	DJ Vinyl Sliced 05	SFX
447	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
448	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
449	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
450	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
451	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
452	DJ Vinyl Sliced 11	SFX
453	DJ Vinyl Sliced 12	SFX
454	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
455	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
456	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
457	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
458	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
459	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
460	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
461	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
462	DJ Vinyl Sliced 21	SFX
463	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
464	DJ Vinyl Sliced 23	SFX

#	Name	Family
465	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
466	DJ Scratch 01	SFX
467	DJ Scratch 02	SFX
468	DJ Scratch 03	SFX
469	DJ Scratch 04	SFX
470	DJ Scratch 05	SFX
471	DJ Scratch 06	SFX
472	DJ Hit Rub	SFX
473	DJ Vocal Rub1	SFX
474	DJ Vocal Rub2	SFX
475	DJ BD Rub	SFX
476	DJ SD Rub	SFX
477	Guiro Long	Latin Perc.
478	Guiro Short	Latin Perc.
479	Vibraslap	Ethnic Perc.
480	Samba Whistle	Ethnic Perc.
481	Samba Whistle Lp	Ethnic Perc.
482	Cuica Hi	Latin Perc.
483	Cuica Lo	Latin Perc.
484	Surdo Open GM	Latin Perc.
485	Surdo Mute GM	Latin Perc.
486	Tumba Open1 mf	Latin Perc.
487	Tumba Open1 f	Latin Perc.
488	Tumba Open2 mf	Latin Perc.
489	Tumba Open2 f	Latin Perc.
490	Tumba Open Flam	Latin Perc.
491	Tumba Glissando	Latin Perc.
492	Tumba Basstone	Latin Perc.
493	Tumba O.Slap Flam mf	Latin Perc.
494	Tumba O.Slap Flam f	Latin Perc.
495	Tumba Muffled	Latin Perc.
496	Conga1 Lo Basstone	Latin Perc.
497	Conga1 Lo Open mf	Latin Perc.
498	Conga1 Lo Open Slap	Latin Perc.
499	Conga1 Lo Glissando	Latin Perc.
500	Conga1 Lo Muffled	Latin Perc.
501	Conga1 Lo Closed	Latin Perc.
502	Conga1 Lo Closed Slap	Latin Perc.
503	Conga1 Lo Heel	Latin Perc.
504	Conga1 Lo Toe	Latin Perc.
505	Conga1 Hi Basstone mf	Latin Perc.
506	Conga1 Hi Basstonef	Latin Perc.
507	Conga1 Hi Open mf	Latin Perc.
508	Conga1 Hi Open Slap	Latin Perc.
509	Conga1 Hi Muffled	Latin Perc.
510	Conga1 Hi Closed	Latin Perc.
511	Conga1 Hi Closed Slap	Latin Perc.
512	Conga1 Hi Heel	Latin Perc.
513	Conga1 Hi Toe	Latin Perc.
514	Conga2 Lo Open	Latin Perc.
515	Conga2 Lo Mt Slap	Latin Perc.
516	Conga2 Lo Slap	Latin Perc.
517	Conga2 Hi Open	Latin Perc.

#	Name	Family
518	Conga2 Hi Mute	Latin Perc.
519	Conga2 Hi Mt Slap	Latin Perc.
520	Conga2 Hi Slap1	Latin Perc.
521	Conga2 Hi Slap2	Latin Perc.
522	Conga2 Heel	Latin Perc.
523	Conga2 Toe	Latin Perc.
524	Quinto1 Open	Latin Perc.
525	Quinto1 Closed	Latin Perc.
526	Quinto1 Closed Slap	Latin Perc.
527	Quinto1 Toe	Latin Perc.
528	Quinto2 Basstone	Latin Perc.
529	Quinto2 Open mp	Latin Perc.
530	Quinto2 Open Flam	Latin Perc.
531	Quinto2 Open Slap	Latin Perc.
532	Quinto2 Muffled	Latin Perc.
533	Quinto2 C.Slap Flam p	Latin Perc.
534	Quinto2 C.Slap Flam f	Latin Perc.
535	Quinto2 Heel	Latin Perc.
536	Bongo1 Lo Muffled mp	Latin Perc.
537	Bongo1 Lo Muffled f	Latin Perc.
538	Bongo1 Lo Closed	Latin Perc.
539	Bongo1 Lo Flam	Latin Perc.
540	Bongo1 Lo MuffledFlam	Latin Perc.
541	Bongo1 Lo Stick	Latin Perc.
542	Bongo1 Lo StickEdge mf	Latin Perc.
543	Bongo1 Lo StickEdgef	Latin Perc.
544	Bongo1 Lo StickBounce	Latin Perc.
545	Bongo1 Lo Fingernail	Latin Perc.
546	Bongo1 Lo Cuptone	Latin Perc.
547	Bongo1 Lo Slap	Latin Perc.
548	Bongo1 Hi Open mf	Latin Perc.
549	Bongo1 Hi Open f	Latin Perc.
550	Bongo1 Hi Pops	Latin Perc.
551	Bongo1 Hi Hightone	Latin Perc.
552	Bongo1 Hi OpenFlam	Latin Perc.
553	Bongo1 Hi Fingernail	Latin Perc.
554	Bongo1 Hi Stick	Latin Perc.
555	Bongo1 Hi StickEdge mf	Latin Perc.
556	Bongo1 Hi StickEdgef	Latin Perc.
557	Bongo1 Hi StickBounce	Latin Perc.
558	Bongo1 Hi Cuptone	Latin Perc.
559	Bongo1 Hi Slap	Latin Perc.
560	Bongo2 Lo Open a	Latin Perc.
561	Bongo2 Lo Open b	Latin Perc.
562	Bongo2 Lo Mute	Latin Perc.
563	Bongo2 Hi Open a	Latin Perc.
564	Bongo2 Hi Open b	Latin Perc.
565	Bongo2 Hi Muffled	Latin Perc.
566	Bongo2 Hi Slap	Latin Perc.
567	Bongo2 Lo Heel	Latin Perc.
568	Bongo2 Lo Muffled	Latin Perc.
569	Bongo3 Lo Open	Latin Perc.
570	Bongo3 Lo Slap	Latin Perc.

#	Name	Family
571	Bongo3 Lo Stick	Latin Perc.
572	Bongo3 Hi Open	Latin Perc.
573	Bongo3 Hi Slap	Latin Perc.
574	Bongo3 Hi Stick1	Latin Perc.
575	Bongo3 Hi Stick2	Latin Perc.
576	Okonkolo Boca Op mp	Latin Perc.
577	Okonkolo Chacha Open mp	Latin Perc.
578	Okonkolo Chacha Open mf	Latin Perc.
579	Okonkolo Chacha Open f	Latin Perc.
580	Okonkolo Chacha Open ff	Latin Perc.
581	Okonkolo Chacha Slap mp	Latin Perc.
582	Okonkolo Chacha Slap mf	Latin Perc.
583	Okonkolo Chacha Slap f	Latin Perc.
584	Baya Open	Latin Perc.
585	Baya Ghe	Latin Perc.
586	Baya GheUp a	Latin Perc.
587	Baya GheUp b	Latin Perc.
588	Baya KaPalm	Latin Perc.
589	Baya KaToe a	Latin Perc.
590	Baya KaToe b	Latin Perc.
591	Baya Nail a	Latin Perc.
592	Baya Nail b	Latin Perc.
593	Baya Nail c	Latin Perc.
594	Baya Ge	Latin Perc.
595	Baya Up	Latin Perc.
596	Baya UpDown a	Latin Perc.
597	Baya UpDown b	Latin Perc.
598	Baya Mute1	Latin Perc.
599	Baya Mute2	Latin Perc.
600	Baya Mute3	Latin Perc.
601	Tabla1 Na	Latin Perc.
602	Tabla1 Open	Latin Perc.
603	Tabla1 Tin	Latin Perc.
604	Tabla1 Mute1	Latin Perc.
605	Tabla1 Mute2	Latin Perc.
606	Tabla1 Mute3	Latin Perc.
607	Tabla2 Tin a	Latin Perc.
608	Tabla2 Tin b	Latin Perc.
609	Tabla2 Na a	Latin Perc.
610	Tabla2 Na b	Latin Perc.
611	Tabla2 Na c	Latin Perc.
612	Tabla2 Tun a	Latin Perc.
613	Tabla2 Tun b	Latin Perc.
614	Tabla2 Tele a	Latin Perc.
615	Tabla2 Tele b	Latin Perc.
616	Tabla2 Tele c	Latin Perc.
617	Tabla2 Ti a	Latin Perc.
618	Tabla2 Ti b	Latin Perc.
619	Tabla2 Ti c	Latin Perc.
620	Tabla2 Tera	Latin Perc.
621	Tsuzumi	Latin Perc.
622	Taiko Open	Latin Perc.
623	Taiko Rim	Latin Perc.

#	Name	Family
624	Timbales1 Lo Open mp	Latin Perc.
625	Timbales1 Lo Open mf	Latin Perc.
626	Timbales1 Lo Open mf GM	Latin Perc.
627	Timbales1 Lo Edge mf	Latin Perc.
628	Timbales1 Lo Edge f	Latin Perc.
629	Timbales1 Lo RimShot	Latin Perc.
630	Timbales1 Lo Abanico	Latin Perc.
631	Timbales1 Lo Roll	Latin Perc.
632	Timbales1 Lo Mute mf	Latin Perc.
633	Timbales1 Lo Mute f	Latin Perc.
634	Timbales1 Lo Paila mf	Ethnic Perc.
635	Timbales1 Lo Paila f	Ethnic Perc.
636	Timbales1 Hi Open	Latin Perc.
637	Timbales1 Hi Edge	Latin Perc.
638	Timbales1 Hi Edge GM	Latin Perc.
639	Timbales1 Hi RimShot mf	Latin Perc.
640	Timbales1 Hi RimShot f	Latin Perc.
641	Timbales1 Hi RimShot ff	Latin Perc.
642	Timbales1 Hi Abanico1	Latin Perc.
643	Timbales1 Hi Abanico2	Latin Perc.
644	Timbales1 Hi Mute	Latin Perc.
645	Timbales1 Hi Paila mf	Ethnic Perc.
646	Timbales1 Hi Paila f	Ethnic Perc.
647	Timbales2 Lo Open	Latin Perc.
648	Timbales2 Lo Mute	Latin Perc.
649	Timbales2 Lo Rim	Latin Perc.
650	Timbales2 Hi Edge	Latin Perc.
651	Timbales2 Hi Rim1	Latin Perc.
652	Timbales2 Hi Rim2	Latin Perc.
653	Timbales2 Paila	Ethnic Perc.
654	Cowbell1	Ethnic Perc.
655	Cowbell2	Ethnic Perc.
656	Cowbell3	Ethnic Perc.
657	Cowbell4 Open	Ethnic Perc.
658	Cowbell4 Mute	Ethnic Perc.
659	Cowbell5 Open a	Ethnic Perc.
660	Cowbell5 Open b	Ethnic Perc.
661	Cowbell5 Mute	Ethnic Perc.
662	Cowbell6	Ethnic Perc.
663	Agogo Bell	Ethnic Perc.
664	Chacha Bell	Ethnic Perc.
665	Mambo Bell	Ethnic Perc.
666	Recoreco short1	Ethnic Perc.
667	Recoreco short2	Ethnic Perc.
668	Recoreco long	Ethnic Perc.
669	Triangle1 Open	Ethnic Perc.
670	Triangle1 Mute	Ethnic Perc.
671	Triangle2 Open Lp	Ethnic Perc.
672	Triangle2 Closed	Ethnic Perc.
673	Sleigh Bell	Ethnic Perc.
674	Rap Sleigh Bell	Ethnic Perc.
675	Jingle Bell	Ethnic Perc.
676	Bells Open	Ethnic Perc.

#	Name	Family
677	Finger Cymbal	Ethnic Perc.
678	Marc Tree	Ethnic Perc.
679	Marc Tree GM	Ethnic Perc.
680	Marc Tree Lp	Ethnic Perc.
681	Rainstick	SFX
682	Flexatone	Ethnic Perc.
683	Chinese Gong	Cymbal
684	Claves1 Lo a	Latin Perc.
685	Claves1 Lo b	Latin Perc.
686	Claves1 Hi a	Latin Perc.
687	Claves1 Hi b	Latin Perc.
688	Claves2	Latin Perc.
689	Wood Block 1 a	Latin Perc.
690	Wood Block 1 b	Latin Perc.
691	Wood Block 2 a	Latin Perc.
692	Wood Block 2 b	Latin Perc.
693	Wood Block 3 a	Latin Perc.
694	Wood Block 3 b	Latin Perc.
695	Wood Block 4 a	Latin Perc.
696	Wood Block 4 b	Latin Perc.
697	Wood Block 5 a	Latin Perc.
698	Wood Block 5 b	Latin Perc.
699	Wood Block 6 a	Latin Perc.
700	Wood Block 6 b	Latin Perc.
701	Wood Block 7	Latin Perc.
702	Wood Block 8	Latin Perc.
703	Castanet 1 a	Latin Perc.
704	Castanet 1 b	Latin Perc.
705	Castanet 1 c	Latin Perc.
706	Castanet 2	Latin Perc.
707	Castanet Single	Latin Perc.
708	Castanet Single GM	Latin Perc.
709	Castanet Double	Latin Perc.
710	Cabasa 1 L a Down	Ethnic Perc.
711	Cabasa 1 L a Up	Ethnic Perc.
712	Cabasa 1 L b Down	Ethnic Perc.
713	Cabasa 1 L b Up	Ethnic Perc.
714	Cabasa 1 S a Down	Ethnic Perc.
715	Cabasa 1 S a Up	Ethnic Perc.
716	Cabasa 1 S b Down	Ethnic Perc.
717	Cabasa 1 S b Up	Ethnic Perc.
718	Cabasa 2 L Stack b	Ethnic Perc.
719	Cabasa 2 L Stack a	Ethnic Perc.
720	Cabasa 2 L Roll	Ethnic Perc.
721	Cabasa 2 S Stack a	Ethnic Perc.
722	Cabasa 2 S Stack b	Ethnic Perc.
723	Cabasa 2 S Roll	Ethnic Perc.
724	Cabasa 3 WS	Ethnic Perc.
725	Cabasa 3 Up	Ethnic Perc.
726	Cabasa 3 Down	Ethnic Perc.
727	Cabasa 3 Tap	Ethnic Perc.
728	Caxixi1 a	Ethnic Perc.
729	Caxixi1 b	Ethnic Perc.

#	Name	Family
730	Caxixi1 c	Ethnic Perc.
731	Caxixi2 a	Ethnic Perc.
732	Caxixi2 b	Ethnic Perc.
733	Caxixi2 c	Ethnic Perc.
734	Caxixi3 Hard	Ethnic Perc.
735	Caxixi3 Soft	Ethnic Perc.
736	Shaker1 Push a	Ethnic Perc.
737	Shaker1 Push b	Ethnic Perc.
738	Shaker1 Pull a	Ethnic Perc.
739	Shaker1 Pull b	Ethnic Perc.
740	Shaker1 Accent a	Ethnic Perc.
741	Shaker1 Accent b	Ethnic Perc.
742	Shaker1 Slow a	Ethnic Perc.
743	Shaker1 Slow b	Ethnic Perc.
744	Shaker1 Slow c	Ethnic Perc.
745	Shaker1 Roll a	Ethnic Perc.
746	Shaker1 Roll b	Ethnic Perc.
747	Shaker1 Roll c	Ethnic Perc.
748	Shaker2	Ethnic Perc.
749	Shaker3	Ethnic Perc.
750	Maracas Push	Ethnic Perc.
751	Maracas Pull	Ethnic Perc.
752	Dumbek a	Latin Perc.
753	Dumbek b	Latin Perc.
754	Dumbek c	Latin Perc.
755	Dumbek d	Latin Perc.
756	Dumbek e	Latin Perc.
757	Dumbek f	Latin Perc.
758	Dumbek g	Latin Perc.
759	Dumbek h	Latin Perc.
760	Dumbek i	Latin Perc.
761	Dumbek j	Latin Perc.
762	Dumbek k	Latin Perc.
763	Djembe L Basstone a	Latin Perc.
764	Djembe L Basstone b	Latin Perc.
765	Djembe L Basstone c	Latin Perc.
766	Djembe L Open	Latin Perc.
767	Djembe L Open Slap	Latin Perc.
768	Djembe L Closed Slap	Latin Perc.
769	Djembe S Basstone a	Latin Perc.
770	Djembe S Basstone b	Latin Perc.
771	Djembe S Basstone c	Latin Perc.
772	Djembe Open	Latin Perc.
773	Djembe Mute	Latin Perc.
774	Djembe Slap	Latin Perc.
775	Djembe S Open	Latin Perc.
776	Djembe S Open Slap a	Latin Perc.
777	Djembe S Open Slap b	Latin Perc.
778	Djembe S Closed Slap a	Latin Perc.
779	Djembe S Closed Slap b	Latin Perc.
780	Djembe S Closed Slap c	Latin Perc.
781	Djembe Bass	Latin Perc.
782	Udu Open a	Latin Perc.

#	Name	Family
783	Udu Open b	Latin Perc.
784	Udu Open c	Latin Perc.
785	Udu Open d	Latin Perc.
786	Udu Slide a	Ethnic Perc.
787	Udu Slide b	Ethnic Perc.
788	Udu Half Open a	Latin Perc.
789	Udu Half Open b	Latin Perc.
790	Udu Half Open c	Latin Perc.
791	Udu Bell a	Latin Perc.
792	Udu Bell b	Latin Perc.
793	WD Brazillia1	Snare Drum
794	WD Brazillia2	Snare Drum
795	WD Ethno SD1	Snare Drum
796	WD Ethno SD2	Snare Drum
797	WD Ethno SD3	Snare Drum
798	WD Ethno SD4	Snare Drum
799	WD Ethno SD5	Snare Drum
800	WD Ethno SD6	Snare Drum
801	WD Kangaroo1	Snare Drum
802	WD Kangaroo2	SFX
803	WD Kangaroo3	SFX
804	WD Kangaroo4	SFX
805	WD Kangaroo5	SFX
806	WD Kangaroo6	SFX
807	WD Kangaroo7	SFX
808	WD Kangaroo8	SFX
809	Tambourine Push	Ethnic Perc.
810	Tambourine Pull	Ethnic Perc.
811	Tambourine Acc1 a	Ethnic Perc.
812	Tambourine Acc1 b	Ethnic Perc.
813	Tambourine Acc2	Ethnic Perc.
814	Tambourine Mute1	Latin Perc.
815	Tambourine Mute2	Latin Perc.
816	Tambourine Open	Latin Perc.
817	M.E.1 Douf Rim Ak	Latin Perc.
818	M.E.1 Douf Tek Ak1	Latin Perc.
819	M.E.1 Douf Tek Ak2	Latin Perc.
820	M.E.1 Pand Open	Latin Perc.
821	M.E.1 Pand Pattern1	Latin Perc.
822	M.E.1 Pand Pattern2	Latin Perc.
823	M.E.1 Pand Pattern3	Latin Perc.
824	M.E.1 Pand Pattern4	Latin Perc.
825	M.E.1 Rek Dom Ak	Ethnic Perc.
826	M.E.1 Rek Jingle	Ethnic Perc.
827	M.E.1 Rik1	Latin Perc.
828	M.E.1 Rik2	Latin Perc.
829	M.E.1 Rik3	Latin Perc.
830	M.E.1 Sagat Half Open	Ethnic Perc.
831	M.E.1 Sagat Close	Ethnic Perc.
832	M.E.1 Surdo L Open	Latin Perc.
833	M.E.1 Surdo L Mute	Latin Perc.
834	M.E.1 Tabla Medium	Latin Perc.
835	M.E.1 Tabla Dom	Latin Perc.

#	Name	Family
836	M.E.1 Tabla Flam	Latin Perc.
837	M.E.1 Tabla Rim	Latin Perc.
838	M.E.1 Tabla Tak	Latin Perc.
839	M.E.1 Timbales	Ethnic Perc.
840	M.E.1 Udu f Open	Latin Perc.
841	M.E.1 Alkis	Latin Perc.
842	M.E.1 Bandir Open	Latin Perc.
843	M.E.1 Bandir Closed	Latin Perc.
844	M.E.1 Bongo Roll	Latin Perc.
845	M.E.1 Darbuka1 Tek1	Latin Perc.
846	M.E.1 Darbuka1 Tek2	Latin Perc.
847	M.E.1 Darbuka1 Open	Latin Perc.
848	M.E.1 Darbuka1 Closed	Latin Perc.
849	M.E.1 Darbuka2	Latin Perc.
850	M.E.1 Darbuka3	Latin Perc.
851	M.E.1 Darbuka4	Latin Perc.
852	M.E.1 Darbuka5 D1	Latin Perc.
853	M.E.1 Darbuka5 D2	Latin Perc.
854	M.E.1 Darbuka5 D3	Latin Perc.
855	M.E.1 Darbuka6 Mute	Latin Perc.
856	M.E.1 Darbuka6 Open	Latin Perc.
857	M.E.1 Darbuka6 Rim	Latin Perc.
858	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	Latin Perc.
859	M.E.1 Davul	Ethnic Perc.
860	M.E.1 Hollo1	Latin Perc.
861	M.E.1 Hollo2	Latin Perc.
862	M.E.1 Kup1	Latin Perc.
863	M.E.1 Kup2	Latin Perc.
864	M.E.1 Ramazan Davul1	Latin Perc.
865	M.E.1 Ramazan Davul2	Latin Perc.
866	M.E.1 Ramazan Davul3	Latin Perc.
867	M.E.1 Tef1	Ethnic Perc.
868	M.E.1 Tef2	Ethnic Perc.
869	M.E.1 Tef3	Ethnic Perc.
870	M.E.2 BD Kick	Bass Drum
871	M.E.2 SD	Snare Drum
872	M.E.2 Asagum	Latin Perc.
873	M.E.2 Asmatek	Latin Perc.
874	M.E.2 Bendirgum	Latin Perc.
875	M.E.2 Bendirtek1	Latin Perc.
876	M.E.2 Bendirtek2	Latin Perc.
877	M.E.2 Dm1	Latin Perc.
878	M.E.2 Findik	Latin Perc.
879	M.E.2 Gum	Latin Perc.
880	M.E.2 Hollotokat	Latin Perc.
881	M.E.2 Islik1	SFX
882	M.E.2 Islik2	SFX
883	M.E.2 Kapitalit	Latin Perc.
884	M.E.2 Kasik1	Latin Perc.
885	M.E.2 Kasik2	Latin Perc.
886	M.E.2 Kasik3	Latin Perc.
887	M.E.2 Kasik4	Latin Perc.
888	M.E.2 Kemik	Latin Perc.

#	Name	Family
889	M.E.2 Kenar	Latin Perc.
890	M.E.2 Kenartek	Latin Perc.
891	M.E.2 Ramazangum	Latin Perc.
892	M.E.2 Ramazantek	Latin Perc.
893	M.E.2 Renk	Latin Perc.
894	M.E.2 Renkbir	Latin Perc.
895	M.E.2 Renkiki	Latin Perc.
896	M.E.2 Tefacik	Latin Perc.
897	M.E.2 Tefgum	Latin Perc.
898	M.E.2 Teftek	Latin Perc.
899	M.E.2 Teftokat	Latin Perc.
900	M.E.2 Teftrill	Latin Perc.
901	M.E.2 Tefzil	Latin Perc.
902	M.E.2 Tek1	Latin Perc.
903	M.E.2 Tek2	Latin Perc.
904	M.E.2 Tekbir	Latin Perc.
905	M.E.2 Tokat	Latin Perc.
906	M.E.2 Toprgum	Latin Perc.
907	M.E.2 Toprtek1	Latin Perc.
908	M.E.2 Toprtek2	Latin Perc.
909	M.E.2 Toprtokat	Latin Perc.
910	M.E.2 Trill	Latin Perc.
911	M.E.2 Zil1	Ethnic Perc.
912	M.E.2 Zil2	Ethnic Perc.
913	M.E.2 Zil3	Ethnic Perc.
914	M.E.2 Zilgit	SFX
915	Orchestra Hit	SFX
916	Band Hit	SFX
917	Impact Hit	SFX
918	Metal Hit	SFX
919	Yeah!	SFX
920	Yeah! Solo	SFX
921	Uhh	SFX
922	Hit It	SFX
923	Uhhhh Solo	SFX
924	Comp Voice Noise	SFX
925	Stadium	SFX
926	Applause	SFX
927	Scream	SFX
928	Laughing	SFX
929	Footsteps1	SFX
930	Footsteps2	SFX
931	Bird1	SFX
932	Bird2	SFX
933	Dog	SFX
934	Gallop	SFX
935	Crickets	SFX
936	Cat	SFX
937	Growl	SFX
938	Heart Beat	SFX
939	Heart Beat GM	SFX
940	Punch	SFX
941	Tribe	SFX

#	Name	Family
942	Door Creak	SFX
943	Door Slam	SFX
944	Car Engine	SFX
945	Car Stop	SFX
946	Car Pass	SFX
947	Car Crash	SFX
948	Train	SFX
949	Helicopter	SFX
950	Gun Shot1	SFX
951	Gun Shot2	SFX
952	Machine Gun	SFX
953	Laser Gun	SFX
954	Explosion	SFX
955	Thunder	SFX
956	Wind	SFX
957	Stream	SFX
958	Bubble	SFX
959	Bubble GM	SFX
960	Church Bell	SFX
961	Telephone Ring	SFX
962	Xylophone Spectr	SFX
963	Cricket Spectrum	SFX
964	Air Vortex	SFX
965	Noise White	SFX
966	Noise FM Mod	SFX
967	Tubular	Ethnic Perc.
968	Gamelan	Ethnic Perc.
969	Tambura	Ethnic Perc.
970	Gtr Cut Noise1	SFX
971	Gtr Cut Noise2	SFX
972	Power Chord	SFX
973	Fret Noise	SFX
974	Dist. Slide1	SFX
975	Dist. Slide2	SFX
976	E.Gtr Pick1	SFX
977	E.Gtr Pick2	SFX
978	Gtr Scratch1	SFX
979	Gtr Scratch2	SFX
980	Ac.Bs-String Slap	SFX
981	Amp Noise	SFX
982	Space Lore	SFX
983	Swish Terra	SFX
984	Hand Drill	SFX
985	Mouth Harp	SFX
986	Grv BD1	Bass Drum
987	Grv BD2	Bass Drum
988	Grv BD3	Bass Drum
989	Grv BD4	Bass Drum
990	Grv BD5	Bass Drum
991	Grv BD6	Bass Drum
992	Grv BD7	Bass Drum
993	Grv BD8	Bass Drum
994	Grv SD1	Snare Drum

#	Name	Family
995	Grv SD2	Snare Drum
996	Grv SD3	Snare Drum
997	Grv SD4	Snare Drum
998	Grv SD5	Snare Drum
999	Grv SD6	Snare Drum
1000	Grv SD7	Snare Drum
1001	Grv SD8	Snare Drum
1002	Grv SD9	Snare Drum
1003	Grv Rim1	Snare Drum
1004	Grv Rim2	Snare Drum
1005	Grv Rim3	Snare Drum
1006	Grv HH Closed1	Hi Hat
1007	Grv HH Closed2	Hi Hat
1008	Grv HH Closed3	Hi Hat
1009	Grv HH Closed4	Hi Hat
1010	Grv Hi Tom1	Tom
1011	Grv Hi Tom2	Tom
1012	Grv Ride	Cymbal
1013	Grv Crash	Cymbal
1014	Grv Fx1	SFX
1015	Grv Fx2	SFX
1016	Grv Fx3	SFX
1017	Grv Fx4	SFX
1018	Grv Fx5	SFX
1019	Grv Fx6	SFX
1020	Grv Fx7	SFX
1021	Grv Fx8	SFX
1022	Grv Fx9	SFX
1023	Grv Fx10	SFX
1024	Grv Fx11	SFX
1025	Grv Fx12	SFX
1026	Grv Fx13	SFX
1027	Grv Slice1	SFX
1028	Grv Slice2	SFX
1029	Grv Slice3	SFX
1030	Grv Slice4	SFX
1031	Grv Slice5	SFX
1032	Grv Slice6	SFX
1033	Grv Slice7	SFX
1034	Grv Slice8	SFX
1035	Grv Slice9	SFX
1036	Grv Slice10	SFX
1037	66 BD	Bass Drum
1038	88 BD	Bass Drum
1039	88 SD1 GM	Snare Drum
1040	88 SD2	Snare Drum
1041	88 SD2 GM	Snare Drum
1042	88 Rim Shot GM	Snare Drum
1043	88 HH Close1 GM	Hi Hat
1044	88 HH Close2	Hi Hat
1045	88 HH Close2 GM	Hi Hat
1046	88 HH Open1	Hi Hat
1047	88 HH Open1 GM	Hi Hat

#	Name	Family
1048	88 HH Open2	Hi Hat
1049	88 Tom1	Tom
1050	88 Tom2	Tom
1051	88 Crash	Cymbal
1052	88 Crash GM	Cymbal
1053	88 Congas	Latin Perc.
1054	88 Claps	Latin Perc.
1055	88 Claves	Latin Perc.
1056	88 Cowbell	Ethnic Perc.
1057	88 Maracas	Ethnic Perc.
1058	99 SD	Snare Drum
1059	99 HH Close	Hi Hat
1060	99 HH Open	Hi Hat
1061	99 Ride Dance	Cymbal
1062	Click	SFX
1063	Click GM	SFX
1064	Seq Click	SFX
1065	Empty	(none)

パッド(Pad)

パネルのPAD1～4に割り当てることができるサウンド（ヒットやシーケンス）は以下のとおりです。古いオペレーティング・システムで生成されたミュージカル・リソースをロードしたときは、依然として古いサウンドがパッドに割り当てられる場合があります（以下のセクションを参照）。

#	HIT - Drum	#	HIT - Percussion	#	HIT - World 1	#	Hit - World 2	#	HIT - Orchestral
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch. Hit
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch. Snare
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12	
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13	
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14	
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15	
16	Tom Flam End	16	Rain Stick	16	Hollo 2	16	Tef 3	16	
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17	
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18	
19	Drum Single C	19	Tamb. Open	19		19	Tef 6	19	
20	Drum Single D	20	Tamb. Push	20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32	

#	HIT - Synth&Pad	#	HIT - Voice	#	HIT - Blocks	#	HIT - Misc&SFX 1	#	HIT - Misc&SFX 2
1	Cosmic	1	Aah!	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble
2	VCF Modulation	2	Hit it!	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash
3	Planet Lead	3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine
4	Brightness	4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass
5	Crystal	5	Uuh!	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop
6	New Age Pad	6	Yeah! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Crickets	6	Explosion
7	Fifths Lead	7	Yeah! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot
8	Calliope	8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter
9	Caribbean	9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane
10	Rezbo	10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun
11	Digital Polsix	11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun
12	Motion Raver	12		12	Blk Organ D	12	Foosteps 1	12	Phone Ring
13	Moving Bell	13		13	Blk Choir A	13	Foosteps 2	13	Punch
14	Elastick Pad	14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River
15	Rave	15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore
16	Dance Remix	16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren
17	Vintage Sweep	17		17		17	Scratch 1	17	Starship
18	You Decide	18		18		18	Scratch 2	18	Thunder
19		19		19		19	Scratch 3	19	Train
20		20		20		20	Scratch 4	20	Wind
21		21		21		21	Scratch 5	21	
22		22		22		22	Scratch 6	22	
23		23		23		23	Stadium	23	
24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	
#	SEQ - Drum	#	SEQ - Percussion	#	SEQ - Groove	#	SEQ - Bass	#	SEQ - Piano
1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap	1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1
2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH	2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2
3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1	3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3
4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2	4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4
5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3	5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5
6	Drum Rock 2	6	Perc Mix	6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6
7	Drum Brush 1 3/4	7	Perc Soft	7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7
8	Drum Brush 2 3/4	8	Perc Conga	8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8
9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride	9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9
10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix	10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1
11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo	11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2
12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.	12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 3/4
13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker	13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 3/4
14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1	14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down
15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2	15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up
16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1	16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8
17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2	17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T
18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1	18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock
19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2	19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1
20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1	20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2
21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2	21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit
22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo	22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite
23		23	Perc Cowbel+Tamb	23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak
24		24	Perc 3/4	24		24		24	Pno GlissUpBlack
25		25	Perc 6/8	25		25		25	Honky End
26		26		26		26		26	

27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	
#	SEQ - Guitar	#	SEQ - Orchestral	#	SEQ - Solo	#	SEQ - Synth&Pad	#	SEQ - Misc&SFX
1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba	1	Synth Seq 1	1	Military 1
2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1	2	Synth Seq 2	2	Military 2
3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2	3	Synth Seq 3	3	Military 3
4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums	4	Synth Seq 4	4	Military 4
5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes	5	Synth Seq 5	5	Horror 1
6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.	6	Synth Seq 6	6	Horror 2
7	GtSteelStrum 3/4	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel	7	Synth Seq 7	7	Horror 3
8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo	8	Synth Seq 8	8	Horror 4
9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin	9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1
10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi 3/4	10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2
11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4	11	Synth Seq 11	11	Nature - River
12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk	12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm
13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1	13	Synth Portam. 2	13	Metronome 3/4
14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2	14	Synth Portam. 3	14	PreCount 3/4
15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3	15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4
16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4	16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4
17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1	17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl
18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2	18	Synth Pad Panned	18	Toccatà
19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3	19	Synth Master Pad	19	5th Intro
20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4	20	Synth Dark Pad	20	Primavera
21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5	21		21	Circus 1
22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6	22		22	Circus 2
23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1	23		23	
24	GtrNylon Arp 3/4	24		24	Solo Guitar 2	24		24	
25		25		25	Solo Guitar 3	25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

エフェクト(Effects)

内蔵された本機の工場出荷時のエフェクトのリストは、以下のとおりです。各エフェクトのパラメーターに関する詳細は、「エフェクト」を参照してください (page 337参照)。

マスター・エフェクト 1 と 2 に 割り当てることができるエフェクト

0	No Effect	37	St. Random Phaser	77	Early Reflections
1	Stereo Compressor	38	St. Env. Phaser	78	P4EQ - Exciter
2	Stereo Limiter	39	Stereo Vibrato	79	P4EQ - Wah
3	Multiband Limiter	40	St. Auto Fade Mod.	80	P4EQ - Cho/Flng
4	St.MasteringLimtr	41	2Voice Resonator	81	P4EQ - Phaser
5	Stereo Gate	42	Doppler	82	P4EQ - Mt. Delay
6	St.Parametric4EQ	43	Scratch	83	Comp - Wah
7	St. Graphic 7EQ	44	Grain Shifter	84	Comp - Amp Sim
8	St.Exciter/Enhncr	45	Stereo Tremolo	85	Comp - OD/HiGain
9	Stereo Isolator	46	St. Env. Tremolo	86	Comp - P4EQ
10	St. Wah/Auto Wah	47	Stereo Auto Pan	87	Comp - Cho/Flng
11	St. Vintage Wah	48	St. Phaser + Trml	88	Comp - Phaser
12	St. Random Filter	49	St. Ring Modulator	89	Comp - Mt. Delay
13	St. MultiModeFilter	50	Detune	90	Limiter - P4EQ
14	St. Sub Oscillator	51	Pitch Shifter	91	Limiter-Cho/Flng
15	Talking Modulator	52	Pitch Shifter BPM	92	Limiter - Phaser
16	Stereo Decimator	53	Pitch Shift Mod.	93	Limiter - Mt.Delay
17	St. Analog Record	54	Organ Vib/Chorus	94	Exciter - Comp
18	OD/Hi.Gain Wah	55	Rotary Speaker	95	Exciter - Limiter
19	St. Guitar Cabinet	56	L/C/R Delay	96	Exciter-Cho/Flng
20	St. Bass Cabinet	57	Stereo/CrossDelay	97	Exciter - Phaser
21	Bass Amp Model	58	St. Multitap Delay	98	Exciter - Mt.Delay
22	Bass Amp+Cabinet	59	St. Mod Delay	99	OD/HG - Amp Sim
23	Tube PreAmp Model	60	St. Dynamic Delay	100	OD/HG - Cho/Flng
24	St. Tube PreAmp	61	St. AutoPanningDly	101	OD/HG - Phaser
25	MicModel+PreAmp	62	Tape Echo	102	OD/HG - Mt.Delay
26	Stereo Chorus	63	Auto Reverse	103	Wah - Amp Sim
27	Black Chorus/Flanger	64	Sequence BPM Dly	104	Decimator - Amp
28	St.HarmonicChorus	65	L/C/R BPM Delay	105	Decimator - Comp
29	St. Biphase Mod.	66	Stereo BPM Delay	106	AmpSim - Tremolo
30	Multitap Cho/Delay	67	St.BPM Mtap Delay	107	Cho/Flng - Mt.Dly
31	Ensemble	68	St.BPM Mod. Delay	108	Phaser - Cho/Flng
32	Polysix Ensemble	69	St.BPMAutoPanDly	109	Reverb - Gate
33	Stereo Flanger	70	Tape Echo BPM		
34	St. Random Flanger	71	Reverb Hall		
35	St. Env. Flanger	72	Reverb SmoothHall		
36	Stereo Phaser	73	Reverb Wet Plate		
		74	Reverb Dry Plate		
		75	Reverb Room		
		76	ReverbBrightRoom		

マスター・エフェクト2のみに 割り当てることができるエフェ クト

- 110 St.Mltband Limiter
- 111 PianoBody/Damper
- 112 OD/HyperGain Wah
- 113 GuitarAmp + P4EQ
- 114 BassTubeAmp+Cab.
- 115 St. Mic + PreAmp
- 116 Multitap Cho/Delay
- 117 St. Pitch Shifter
- 118 St. PitchShift BPM
- 119 Rotary SpeakerOD
- 120 L/C/R Long Delay
- 121 St/Cross Long Dly
- 122 Hold Delay
- 123 LCR BPM Long Dly
- 124 St. BPM Long Dly
- 125 Early Reflections

MIDIプリセット(MIDI Preset)

		Default	Master Kbd	Player	Acc ordion 1	Acc ordion 2	Acc ordion 3	Extern. Seq
MIDI IN Channel	1	Ply Tr 1	Global	Ply Tr 1	Global	Upper 1	Upper 1	Ply Tr 1
	2	Ply Tr 2	Control	Ply Tr 2	Lower	Lower	Lower	Ply Tr 2
	3	Ply Tr 3	-	Ply Tr 3	Bass	-	Bass	Ply Tr 3
	4	Ply Tr 4	-	Ply Tr 4	-	Upper 2	Upper 2	Ply Tr 4
	5	Ply Tr 5	-	Ply Tr 5	-	Upper 3	Upper 3	Ply Tr 5
	6	Ply Tr 6	-	Ply Tr 6	-	-	-	Ply Tr 6
	7	Ply Tr 7	-	Ply Tr 7	-	-	-	Ply Tr 7
	8	Ply Tr 8	-	Ply Tr 8	-	-	-	Ply Tr 8
	9	Ply Tr 9	-	Ply Tr 9	-	Bass	-	Ply Tr 9
	10	Ply Tr 10	-	Ply Tr 10	Drum	Drum	Drum	Ply Tr 10
	11	Ply Tr 11	-	Ply Tr 11	Percussion	Percussion	Percussion	Ply Tr 11
	12	Ply Tr 12	-	Ply Tr 12	Acc 1	Acc 1	Acc 1	Ply Tr 12
	13	Ply Tr 13	-	Ply Tr 13	Acc 2	Acc 2	Acc 2	Ply Tr 13
	14	Ply Tr 14	-	Ply Tr 14	Acc 3	Acc 3	Acc 3	Ply Tr 14
	15	Ply Tr 15	-	Ply Tr 15	Acc 4	Acc 4	Acc 4	Ply Tr 15
	16	Ply Tr 16	-	Ply Tr 16	Acc 5	Acc 5	Acc 5	Ply Tr 16
MIDI OUT Channel	1	Upper 1	Upper 1	Ply Tr 1	Upper 1	Ply Tr 1	Ply Tr 1	Upper 1
	2	Upper 2	Upper 2	Ply Tr 2	Upper 2	Ply Tr 2	Ply Tr 2	-
	3	Upper 3	Upper 3	Ply Tr 3	Upper 3	Ply Tr 3	Ply Tr 3	-
	4	Lower	Lower	Ply Tr 4	Lower	Ply Tr 4	Ply Tr 4	-
	5	-	-	Ply Tr 5	-	Ply Tr 5	Ply Tr 5	-
	6	-	-	Ply Tr 6	-	Ply Tr 6	Ply Tr 6	-
	7	-	-	Ply Tr 7	-	Ply Tr 7	Ply Tr 7	-
	8	-	-	Ply Tr 8	-	Ply Tr 8	Ply Tr 8	-
	9	-	-	Ply Tr 9	-	Ply Tr 9	Ply Tr 9	-
	10	-	-	Ply Tr 10	-	Ply Tr 10	Ply Tr 10	-
	11	-	-	Ply Tr 11	-	Ply Tr 11	Ply Tr 11	-
	12	-	-	Ply Tr 12	-	Ply Tr 12	Ply Tr 12	-
	13	-	-	Ply Tr 13	-	Ply Tr 13	Ply Tr 13	-
	14	-	-	Ply Tr 14	-	Ply Tr 14	Ply Tr 14	-
	15	-	-	Ply Tr 15	-	Ply Tr 15	Ply Tr 15	-
	16	-	-	Ply Tr 16	-	Ply Tr 16	Ply Tr 16	-
Chord 1 Chann.		Off	1	Off	2	2	2	Off
Chord 2 Chann.		Off	Off	Off	3	3	Off	Off
MIDI IN Velocity		Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal
MIDI IN Oct. Trp.		On	On	On	On	On	On	On
MIDI IN Track Mute		-	On	-	-	-	-	On
Upper er Oct. Trp.		0	0	0	0	0	0	0
Lower Oct. Trp.		0	0	0	0	0	0	0

アサインابل・パラメーター

フット・ペダルとフット・スイッチの機能リスト

以下の機能をフット・ペダルまたはフット・スイッチに割り当てることができます。

機能	動作	
フット・スイッチへの機能アサイン		
Off	機能無し	
Style Start/Stop	パネル上のキーと同じ機能	
Play/Stop Player		
Go to Beginning - Player		
Chord Seq. Record		
Chord Seq. Play		
Synchro Start		
Synchro Stop		
Tap Tempo/Reset		
Tempo Lock		
Ritardando		テンポの値が徐々に減少
Accelerando		テンポの値が徐々に増加
Tempo Up		テンポの値を増加
Tempo Down		テンポの値を減少
Intro 1		パネル上のキーと同じ機能
Intro 2		
Intro 3/Count In		
Ending 1		
Ending 2		
Ending 3		
Fill 1		
Fill 2		
Fill 3		
Fill 4		
Break		
Variation 1		
Variation 2		
Variation 3		
Variation 4		
Variation Up	次のバリエーションを選択	
Variation Down	前のバリエーションを選択	
Fade In/Out	パネル上のキーと同じ機能	
Memory		
Bass Inversion		
Manual Bass	次のスタイルを選択	
Style Up		
Style Down	前のスタイルを選択	
Single Touch	パネル上のキーと同じ機能	
STS1		
STS2		
STS3		
STS4		

機能	動作
STS Up	次の STS を選択
STS Down	前の STS を選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
Style Change	スタイル・ナンバー
Transpose Down	パネル上のキーと同じ機能
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	パンチ・レコーディングのオン/オフ
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc 1-5 Mute	
Song-Melody Mute	ソング - トラック 4 (通常、メロディー) のミュートのオン/オフ
Vocal Remover On/Off	MP3 フォーマットのソングのボーカル・キャンセル・オン/オフ
Song-Drum&Bass Mode	ソング - トラック 2 (通常、ベース) とトラック 10 (通常、ドラム) 以外の全トラックのミュートのオン/オフ
Solo Selected Track	
Damper Pedal	
Soft Pedal	
Sostenuto Pedal	
Bass&Lower Backing	ベースとローワー・トラック以外の全トラックのミュートのオン/オフ
Ensemble On/Off	
QuarterTone	クォーター・トーンのオン/オフ
Global-Scale	スケールの選択
SubScale Preset1-SC1	
SubScale Preset2-SC2	
SubScale Preset3-SC3	
SubScale Preset4-SC4	
Chord Latch	認識されたコードをペダルを離すまで保持
Chord Latch + Damper	認識されたコードをペダルを離すまで保持し、ダンパーを使用しているトラックのノートをサスティン
Glide	ペダルを踏むと、アッパー・トラックの対象のノートが、同じトラックのピッチ・バンドの設定によりピッチ・ダウン。ペダルを離すと、Time パラメーターで設定したスピードで、通常のピッチに復帰 (231 ページの「Glide」参照)。
FX CC12 Switch	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Switch	

機能	動作
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Text Page Down	ソングとともにロードしたテキスト・ファイル (284 ページの [SMF、MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル] 参照)、またはソングブックのエントリー (284 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照) を読み込み中に、前後のページに移動。
Text Page Up	
SongBook Next	選択されたカスタム・リスト内で、次のソングブックの曲に移動。
Pad 1	パネル上のキーと同じ機能
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	
Sound Controller 1	アサインされたサウンド・パラメーターをコントロール。
Sound Controller 2	
Functions assignable to a Pedal	
Master Volume	
Accompaniment Volume	
Keyboard Expression	
Pad Volume	この機能が割り当てられている状態で、4つのパッドの音量をバランスを変えないで制御します。パッドの音量は、ペダルがスライダーで変更された後に、パフォーマンスか STS に関連する保存手順を用いて、保存します。
Joystick +X	ジョイスティック右方向
Joystick -X	ジョイスティック左方向
Joystick +Y	ジョイスティック向こう (奥) 方向
Joystick -Y	ジョイスティック手前方向
Upper VDF Cutoff	フィルター・カットオフ (アップパー・トラックに割り当てられたサウンド用)
Upper VDF Resonance	フィルター・レゾナンス (アップパー・トラックに割り当てられたサウンド用)
FX CC12 Ctl	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Ctl	

アサインابل・ノブの機能リスト

以下の機能をアサインابل・ノブに割り当てることができます。

Function	Meaning
Off	機能無し
Keyboard Expression	
Pad Volume	
MP3 Volume	
Joystick +X	
Joystick -X	
Joystick +Y	
Joystick -Y	
Upper VDF Cutoff	
Upper VDF Resonance	
Mic Lead Voice Level	アサインされたボイス・プロセッサーを連続的にコントロール
Mic Harmony Level	
Mic Lead to Delay	
Mic Harmony to Delay	
FX CC12 Ctl	
FX CC13 Ctl	

アサインابل・スイッチの機能リスト

以下の機能をアサインابل・スイッチに割り当てることができます。

機能	動作
Off	機能無し
Ritardando	テンポの値が徐々に減少
Accelerando	テンポの値が徐々に増加
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc 1-5 Mute	
Song-Melody Mute	スタンダード MIDI ファイルのソング・トラック 4 (通常、メロディー) のミュートのオン/オフ
Vocal Remover On/Off	MP3 フォーマットのソングのボーカル・キャンセル・オン/オフ
Song-Drum&Bass Mode	ソング・トラック 2 (通常、ベース) とトラック 10 (通常、ドラム) 以外の全トラックのミュートのオン/オフ
Solo Selected Track	
Bass&Lower Backing	ベースとローワー・トラック以外の全トラックのミュートのオン/オフ
Ensemble On/Off	
QuarterTone	クォーター・トーンのオン/オフ
Global-Scale	スケール選択
SubScale Preset1-SC1	
SubScale Preset2-SC2	
SubScale Preset3-SC3	
SubScale Preset4-SC4	
FX CC12 Switch	標準エフェクト・コントロール
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Text Page Down	ソングとともにロードしたテキスト・ファイル (284 ページの「SMF、MP3 ファイルとともにロードされるテキスト・ファイル」参照)、またはソングブックのエントリー (284 ページの「リアルタイムでテキスト・ファイルをロードする」参照) を読み込み中に、前後のページに移動。
Text Page Up	
SongBook Next	選択しているカスタム・リスト中の、次のソングブックのエントリーに移動。
Sound Controller 1	アサインされたサウンド・パラメーターのコントロール。
Sound Controller 2	

スケール(音階)

本機では、さまざまな操作モードで以下のスケール (音階、またはチューニング) を選択することができます。

Equal (イコール)

平均律、現代の西洋音楽の標準の音階です。12 個の等しい半音で構成しています。

Pure Major (ピュア・メジャー)

選択されたキーのメジャー・コードが完全音程に調律します。

Pure Minor (ピュア・マイナー)

選択されたキーのマイナー・コードが完全音程に調律します。

Arabic (アラビック)

4 分音を使ったアラビア音階です。Key パラメーターを以下のように設定します。

- C - "rast C/bayati D" スケール
- D - "rast D/bayati E" スケール
- F - "rast F/bayati G" スケール
- G - "rast G/bayati A" スケール
- A# - "rast Bb/bayati C" スケール

Pythagorean (ピタゴリアン)

ピタゴラス音階、ギリシャの偉大な哲学者、数学者ピタゴラスの音楽理論に基づいたものです。旋律 (メロディー) を美しく表現するのに最適です。

Werckmeister (ウェルクマイスター)

後期バロック / 古典音楽の音階です。18 世紀音楽に適しています。

Kirnberger (キルンベルガー)

ハーブシコードの音階で、18 世紀の代表的なものです。

Slendro (スレンドロ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 5 音階 (C、D、F、G、A) に分かれています。他の音は平均律と同じに調律されています。

Pelog (ペログ)

インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 7 音階 (Key が C のとき、すべての白鍵) に分かれています。黒鍵は平均律と同じに調律されています。

Stretch (ストレッチ)

アコースティック・ピアノの「ストレッチ」チューニングを模しています。基本的には平均律ですが、最低音が標準より少し低めに、最高音が少し高めに調律されています。

User (ユーザー)

Style Play、Backing Sequence や Song Play モードで独自に設定できるスケールです。ユーザー・スケールはパフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、STS、またはソングに保存できます。Global モードではユーザー・スケールの選択はできません。

エフェクト

本機はアップパー、ロワー、スタイル、ソング、パットの各トラックに使用できる4つのエフェクト・プロセッサを内蔵しています。

ダイナミック・モジュレーション・ソース

ダイナミック・モジュレーションは、エフェクトの特定のパラメーターのかかり具合を本機のコントローラーやMIDIメッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させる機能です。

D^{mod}シンボルが付いているパラメーターには、ダイナミック・モジュレーションを適用することができます。

以下の表は、利用できるダイナミック・モジュレーションのソースになります。

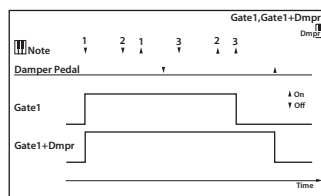
モジュレーション・ソース	ノート
Off	モジュレーションなし
Gate1	
Gate1 + Dmpr	
Gate2	
Gate2 + Dmpr	
Note Nr	ノート・ナンバー
Velocity	ノート・ベロシティ
Expo Velocity	エクスポネンシャル・ベロシティ
AfterTouch	アフター・タッチ
JS X	ジョイスティック左右
JS + Y: CC#01	ジョイスティック奥方向
JS - Y: CC#02	ジョイスティック手前方向
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
Ribb.(CC#16)	リボン・コントローラー
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
MIDI(CC#17+)	
MIDI(CC#19+)	
MIDI(CC#20+)	
MIDI(CC#21+)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	ポルタメント・スイッチ
Sostenu: #66	ソステヌート・ペダル
MIDI(CC#67)	

モジュレーション・ソース	ノート
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#85)	
MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#88)	
Tempo	

ゲート・パラメーターに関する注意

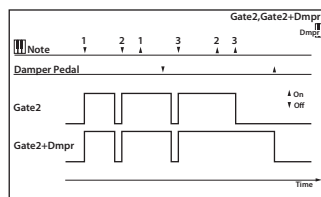
Gate1、Gate1 + Dmpr (Gate1 + Damper)

ノート・オンの間は効果が最大で、すべてのキーを離すと効果が止まります。Gate1 + Damper では、キーを離してもダンパー（サスティン）・ペダルを踏んでいれば効果は最大のままです。



Gate2、Gate2 + Dmpr (Gate2 + Damper)

Gate1、Gate1 + Dmpr とほぼ同じですが、Gate2、Gate2 + Damper では、357 ページの「St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)」などの EG や、359 ページの「Stereo Vibrato」などの AUTOFADE のソースとして使う場合、すべてのノート・オンごとにトリガーがかかります。(Gate1、Gate1 + Dmpr では、最初のノート・オンのときのみトリガーがかかります。)



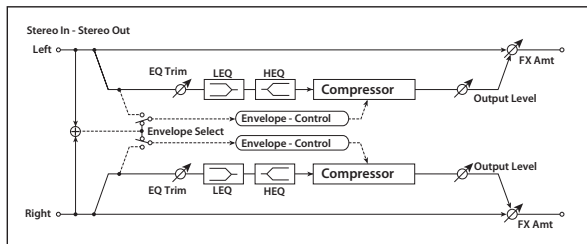
Dynamics (Dynamic)

0: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。

1: 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 Select	L/R Mix, L/R Individually	左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え	
b	Sensitivity	1...100	感度	
c	Attack	1...100	アタックの強さ	
d	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル	
	Src	Off...Tempo	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

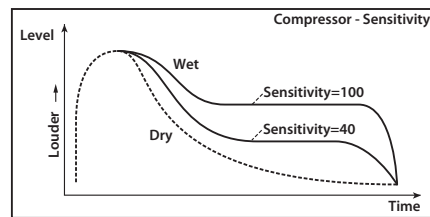
a: Envelope Select

左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

b: Sensitivity

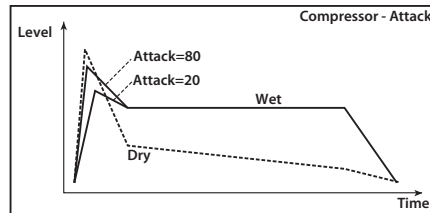
g: Output Level

“Sensitivity” は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“Sensitivity” を上げると全体的に音量が大きくなるので、“Output Level” で最終的な音量を調節します。



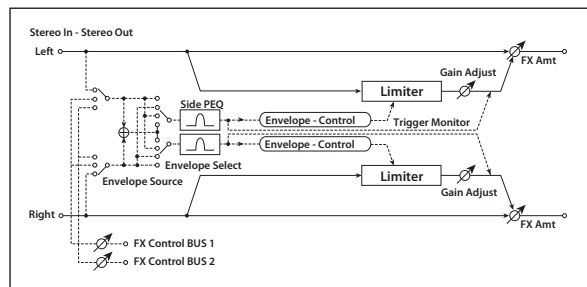
c: Attack

コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。



2: 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 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	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比	
c	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
	Attack	1...100	アタック・タイム	
v	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Envelope Select

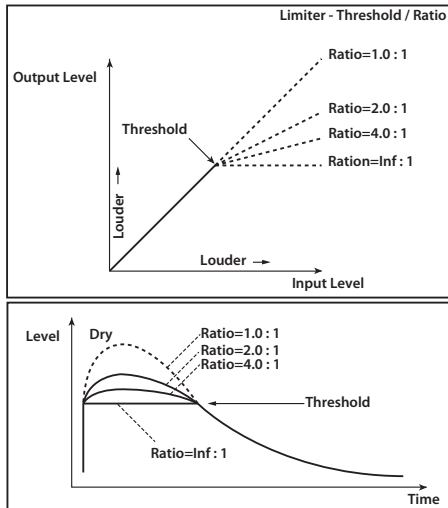
L/R Mix にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。L Only (R Only) にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル (右チャンネル) の信号のみで同時にコントロールします。
L/R Individually にすると、左右独立して動作します。

b: Ratio

c: Threshold [dB]

e: Gain Adjust [dB]

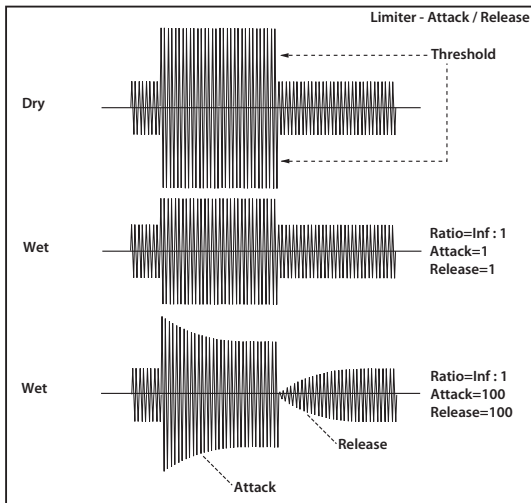
“Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



d: Attack

e: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。



f: Trigger Monitor

これを On にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号を出力します。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。

f: Side PEQ Insert

g: Side PEQ Cutoff [Hz]

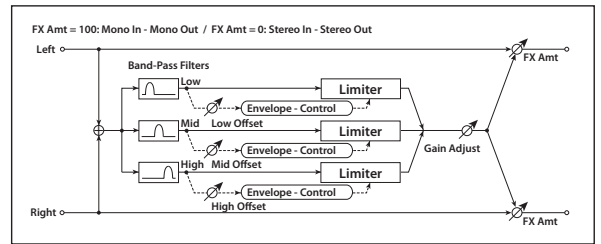
g: Q

g: Gain [dB]

トリガー信号にかかるイコライザーの設定をします。リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する / しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

3: 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。帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域 / 中域 / 高域の音圧を調節できます。



a	Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: Low Offset [dB]

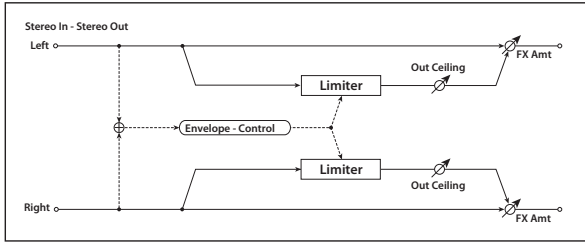
f: Mid Offset [dB]

g: High Offset [dB]

トリガー信号のゲインを設定します。例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“High Offset” によって高域のトリガー信号のレベルを下げて “Threshold” レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

4: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

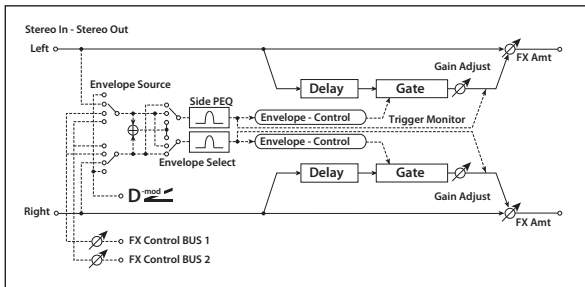
楽曲のマスタリング等に最適化されたステレオ・リミッターです。



a	Threshold [dB]	-30.0...0.0	圧縮のかかるレベル	
b	Out Ceiling [dB]	-30.0...0.0	出力ゲイン	
c	Release [msec]	0.50...1000.0	リリース・タイム	
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
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

5: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン / オフを反転させたり、ノート・オン / オフで直接ゲートをオン / オフすることも可能です。

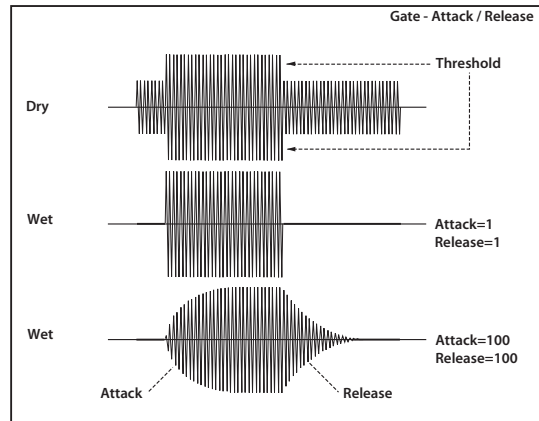
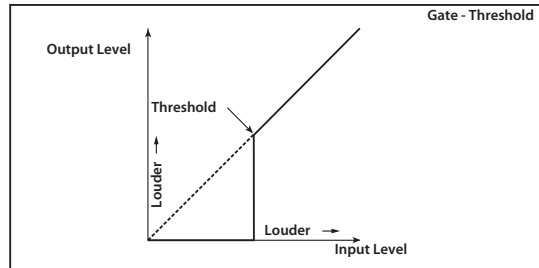


a	Envelope Source	D-mod, Input	D-modコントロールする/入力信号をトリガーとして使用/FX Control Bus1を使用/FX Control Bus2を使用の選択	
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロールの選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Src=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル	
	Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え	
d	Attack	1...100	アタック・タイム	
	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Delay Time [msec]	0...100	ゲート入力のディレイ・タイム	
f	Side PEQ Insert	Off, On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ	
	Trigger Monitor	Off, On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え	
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20...12.00k	トリガー信号のイコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Threshold d: Attack e: Release

“Threshold” は、“Envelope Select” が L/R Mix, L Only または R Only のときにゲートのかかるレベルを設定します。“Attack”、“Release” は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



c: Polarity

ゲート・オン / オフの動作が反転します。-にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

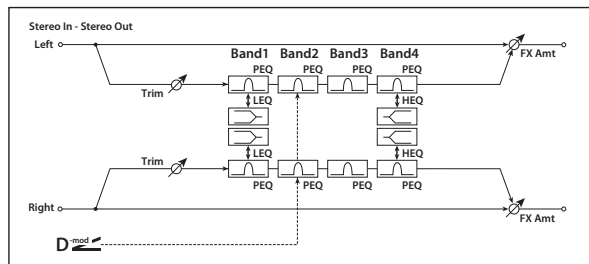
e: Delay Time [msec]

ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

EQ and Filters (EQ/Filter)

6: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。

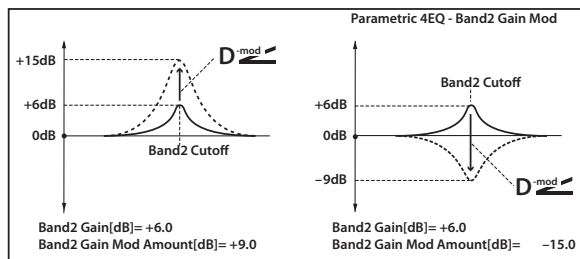
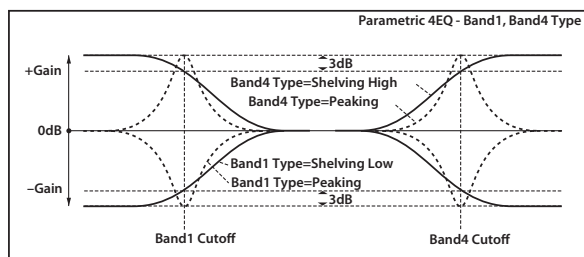


a	Trim	0...100	入力レベル	
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	バンド1のタイプ	
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	バンド4のタイプ	
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off...Tempo	バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲインのモジュレーション量	
e	Band1 Cutoff [Hz]	20...100k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン	
f	Band2 Cutoff [Hz]	50...1000k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン	
g	Band3 Cutoff [Hz]	300...100k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン	
h	Band4 Cutoff [Hz]	500...200k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Band1 Type

c: Band4 Type

バンド1、4のフィルター・タイプを選択します



e, f, g, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

d: Band2 Dynamic Gain Src

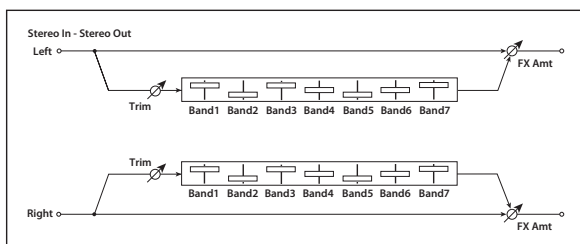
d: Amt [dB]

バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。

7: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

(Stereo Graphic 7-Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	
b	Trim	0...100	入力レベル	
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0	バンド1のゲイン	
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0	バンド2のゲイン	
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0	バンド3のゲイン	
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0	バンド4のゲイン	
g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0	バンド5のゲイン	
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0	バンド6のゲイン	
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0	バンド7のゲイン	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

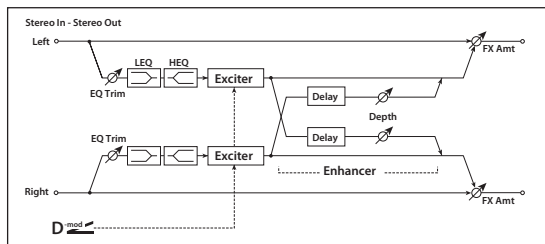
a: Type

各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右側に表示します。

3つのGraphic 7-Band EQを直列にし、それぞれを7:Low, 9:Mid, 11:Highにすると、80Hzから18kHzまでの21Bandのグラフィック・イコライザーが構成できます。

8: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。



a	Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エキサイター効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エキサイター効果の深さのモジュレーション量	
b	Emphasis Freq	0...70	エキサイターが強調する周波数	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	強調する周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-70...+70	強調する周波数のモジュレーション量	
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム	D ^{mod}
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0...50.0	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム	
e	Enhancer Depth	0...100	エンハンサー効果の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エンハンサー効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エンハンサー効果の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	2バンド・イコライザーへの入力レベル	D ^{mod}
	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
g	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	D ^{mod}
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Exciter Blend

エキサイター効果の深さを設定します。+の値と-の値では強調される周波数のパターンが異なります。

b: Emphasis Freq

強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

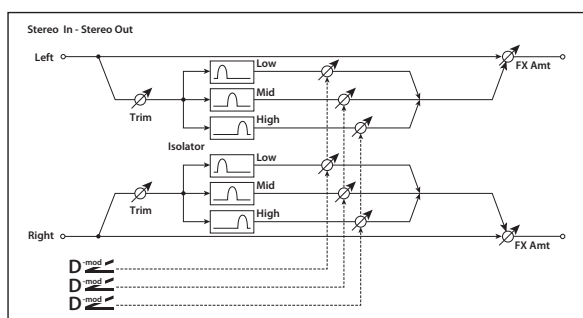
c: Enhancer Delay L [msec]

d: Enhancer Delay R [msec]

エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

9: Stereo Isolator

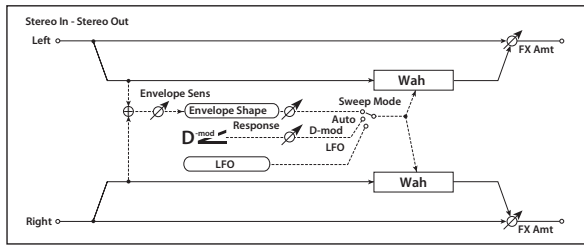
入力信号を低域 / 中域 / 高域に分離し、それぞれの音量をコントロールするステレオ・タイプのエフェクトです。例えば、ドラムスのキック、スネアー、ハイハット音などを別々にカットしたり、ブーストしたり、リアルタイムでコントロールすることも可能です。



a	Trim	0...100	入力レベル	D ^{mod}
b	Low/Mid [Hz]	100...500	低域/中域の帯域分割周波数	
c	Mid/High [Hz]	2000...6000	中域/高域の帯域分割周波数	
d	Low Gain [dB]	-Inf, -59...+12	低域のゲイン	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	低域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	低域ゲインのモジュレーション量	
e	Mid Gain [dB]	-Inf, -59...+12	中域のゲイン	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	中域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	中域ゲインのモジュレーション量	
f	High Gain [dB]	-Inf, -59...+12	高域のゲイン	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	高域ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-72...+72	高域ゲインのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

10: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ビンテージ・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。

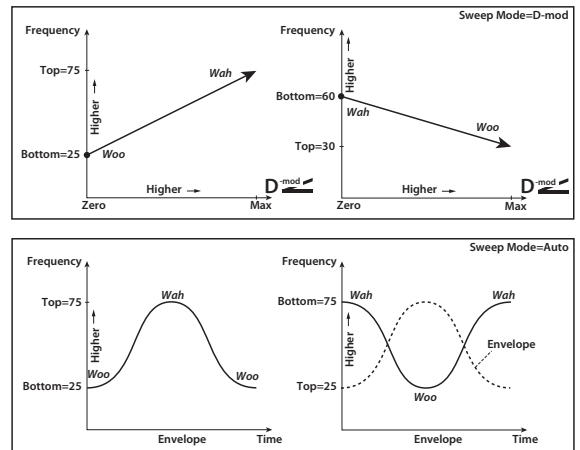


a	Frequency Bottom	0..100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0..100	ワウの中心周波数の上限	
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
	Respon	0..100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	
c	Envelope Sens	0..100	オート・ワウの感度	
	Envelope Shape	-100...+100	オート・ワウのスイープカーブ	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	aj
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r..w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Resonance	0..100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	Low Pass Filter	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ	
g	Output Level	0..100	エフェクト音の出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99..99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Frequency Bottom

a: Frequency Top

ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、「Frequency Bottom」と「Frequency Top」の値によって決まります。



b: Sweep Mode

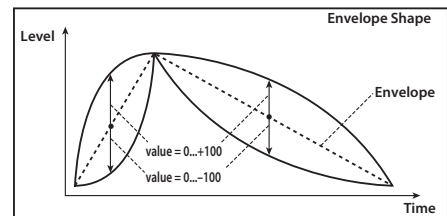
ワウのコントロール・モードを切り替えます。「Sweep Mode」を Auto にすると、入力信号の大きさの変化（エンベロープ）によってスイープするオート・ワウになります。ファンク系のギター・カッティングやクラビなどの音でたびたび使われます。「Sweep Mode」を D-mod にすると、ワウ・ペダルのようにモジュレーション・ソースで直接フィルターを動かすことができます。「Sweep Mode」を LFO にすると、LFO によって周期的にスイープします。

c: Envelope Sens

オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープしないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィルターの動きが一旦止まってしまうようなときには、この値を小さくします。

c: Envelope Shape

オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



d: LFO Frequency [Hz]

e: MIDI Sync

LFO のスピードは、「MIDI/Tempo Sync」を Off にすると「LFO Frequency」の設定に、「MIDI/Tempo Sync」を On にすると「BPM」、「Base Note」、「Times」の設定に従います。

e: BPM

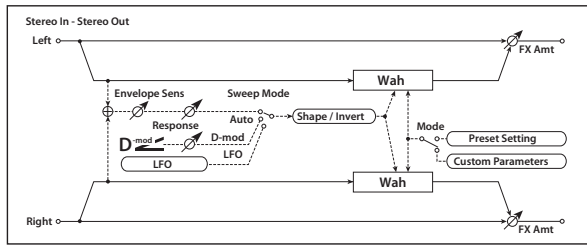
e: Base Note

e: Times

「BPM」の数値で指定したテンポ（「BPM」を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ）に対して「Base Note」で選んだ音符（r ~ w）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。

11: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

ビンテージ・ワウペダルの音響特性を再現したエフェクトです。音色やレンジ設定をカスタマイズすることもできます。



a	Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
	Shape	-100...+100	スイープのカーブ	
	Invert	Off, On	スイープ方向の反転/非反転	
b	Frequency Bottom	0...100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	Mode=Custom時のワウの中心周波数の上限	
c	Resonance Bottom	0...100	Mode=Custom時のレゾナンス量(共振の強さ)の下限	
	Resonance Top	0...100	Mode=Custom時のレゾナンス量(共振の強さ)の上限	
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
	Manual	0...100	Sweep Mode=D-mod、Src=Offのときの中心周波数	
e	Envelope Sens	0...100	オート・ワウの感度	
	Response	0...100	Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	
f	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
g	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	AES
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	♪...	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
h	Output Level	0...100	エフェクト音の出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の出力レベルのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Shape

ワウのスイープ・カーブを設定します。オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFO によるコントロール全てに対して有効で、ワウの微妙なニュアンスを調整することができます。

a: Mode

b: Frequency Bottom

b: Frequency Top

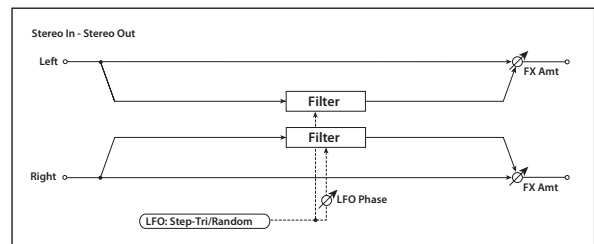
c: Resonance Bottom

c: Resonance Top

Mode=Preset で、ビンテージ・ワウ・ペダルを再現します。このとき、Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top は内部的に固定された値が使われるので、これらの設定値は無視します。Frequency Bottom/Top、Resonance Bottom/Top の設定値は Mode=Custom のときに有効になります。

12: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

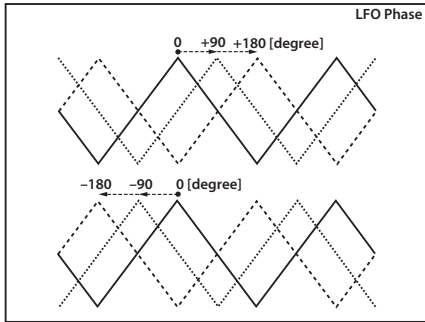
ステレオ・タイプのバンドパス・フィルターに階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるエフェクトです。フィルター発振による特殊効果音が作り出せます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
c	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	D-mod
d	Amt	-50.00...+50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
	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	AES
e	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	♪...	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Step Base Note	♪...	LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	AES
	Times	x1...x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
g	Manual	0...100	フィルターの中心周波数	D-mod
	Src	Off...Tempo	フィルターの中心周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィルターの中心周波数のモジュレーション量	
h	Depth	0...100	フィルター変調の深さ	D-mod
	Src	Off...Tempo	フィルター変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィルター変調のモジュレーション量	
i	Resonance	0...100	レゾナンス量(共振の強さ)	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
j	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Phase [degree]

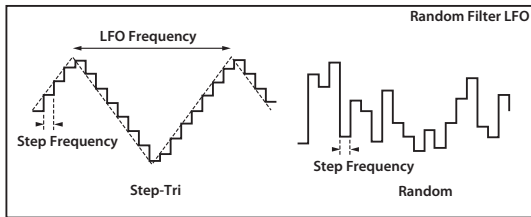
LFO の位相をずらすと、左右でモジュレーションのかかり方がずれるので広がりが出て、左右にエフェクト音がうねるような効果があります。



- a: LFO Waveform**
- b: LFO Frequency [Hz]**
- c: LFO Step Freq [Hz]**

“LFO Waveform” を Step-Tri にすると、LFO は階段状の三角波になります。“LFO Frequency” はもとの三角波のスピードを設定します。このとき、“LFO Step Freq” を変えることで階段の幅をコントロールできます。

また、“LFO Waveform” を Random にすると、“LFO Step Freq” がランダム LFO の周期になります。



- d: BPM**
- e: Step Base Note**
- e: Times**

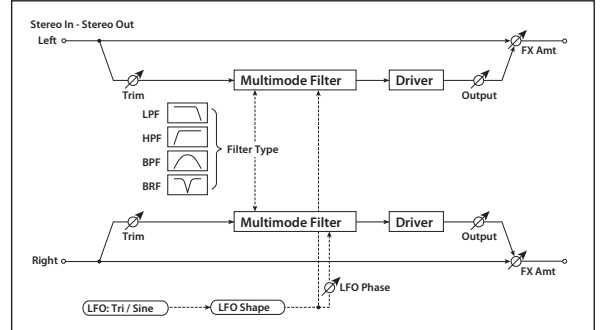
“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ) に対して “Step Base Note” で選んだ音符 (r ~ w) を “Times” の数だけ並べた長さを LFO の階段の幅 / ランダム LFO の周期として設定します。

i: Wet/Dry

マイナスの値にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

13: St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

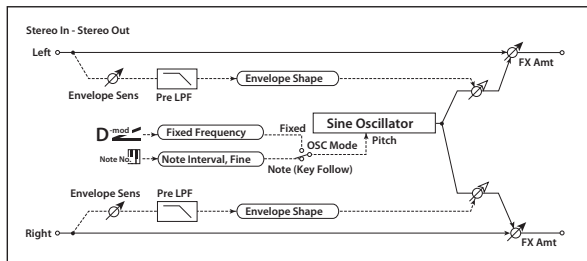
ローパス / ハイパス / バンドパス / バンドリジェクトの 4 つのタイプを持ったマルチモード・フィルターです。LFO、ダイナミック・モジュレーションによってカットオフ周波数やレゾナンスを動かすことができます。



a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	フィルター・タイプの選択	
	Trim	0..100	入力レベル	
b	Cutoff	0..100	カットオフ周波数(中心周波数)	
	Src	Off...Tempo	カットオフ周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	カットオフ周波数のモジュレーション量	
c	Resonance	0..100	レゾナンス量	
	Src	Off...Tempo	レゾナンス量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	レゾナンス量のモジュレーション量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
	Depth	0..100	LFOによるカットオフ周波数変調の深さ	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r..w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	Drive SW	Off, On	フィルターでの歪みのオン/オフ	
	Output Level	0..100	出力レベル	
h	Drive Gain	0..100	歪み具合	
	Low Boost	0..100	低域の増幅量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

14: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

入力信号に重低音を付加するエフェクトです。ドラムスの胴鳴りを表現したり、低音の迫力を増す効果があります。イコライザーと異なり、元音に全く含まれないような重低音の表現も可能です。また、オシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、オクターバーとしても使用できます。



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	オシレーター周波数のノート・ナンバー追従/固定の切り替え	
b	Note Interval	-48...0	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	D-mod
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-80...+80	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
d	Envelope Pre LPF	1...100	重低音を付加する周波数上限	
e	Envelope Sens	0...100	重低音を付加する感度	
f	Envelope Shape	-100...+100	オシレーターの音量エンベロープ・カーブ	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: OSC Mode

b: Note Interval

b: Note Fine

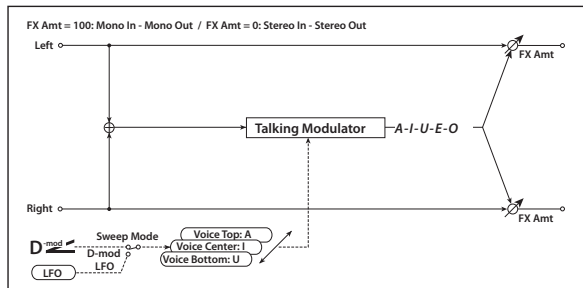
“OSC Mode” では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode” を Note (Key Follow) にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval” では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine” では、セント単位での微調整が可能です。

d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しないでいいときに、この値を調節します。

15: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	モジュレーション・ソースによるコントロール/LFOによるコントロールの切り替え	
b	Manual Voice Control	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	声のパターンのコントロール	
	Src	Off...Tempo	声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
c	Voice Top	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音	
d	Voice Center	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音	
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音	
f	Formant Shift	-100...+100	効果のかかる周波数の高さ	
	Resonance	0...100	声のパターンのレゾナンスの強さ	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
h	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	48
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Voice Top

d: Voice Center

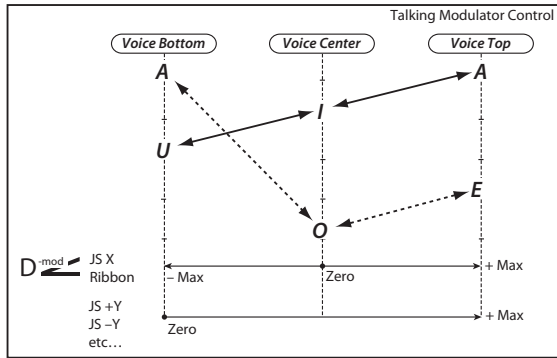
e: Voice Bottom

声の母音をコントロールの上端、中央、下端に割り当てます。

例：“Voice Top” を A、“Voice Center” を I、“Voice Bottom” を U に設定した場合。

“Sweep Mode” が D-mod で、モジュレーション・ソースに Ribbon を選んでいるとき、リボン・コントロールの右端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声に変化します。

“Sweep Mode” を LFO にすると、LFO によって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」... と周期的に変化します。



f: Formant Shift

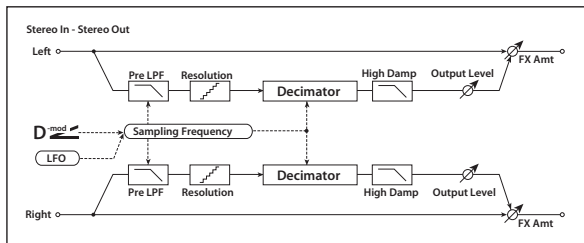
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

f: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

16: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	
	High Damp [%]	0..100	高域をカットする割合	
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k..48.00k	サンプリング周波数	D-mod
	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-48.00k...+48.00k	サンプリング周波数のモジュレーション量	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02..20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
	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	Ableton
d	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r..w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	Depth	0..100	サンプリング周波数のLFO変調の深さ	D-mod
e	Src	Off...Tempo	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量	
	Resolution	4..24	データのビット長	
g	Output Level	0..100	出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	

h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF” を On にすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Frequency” を 3kHz程度に設定しておいて“Pre LPF” を Off にすると、リングモジュレータのようなサウンドになります。

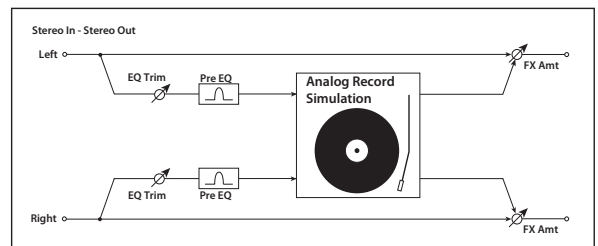
f: Resolution

g: Output Level

“Resolution” の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので“Output Level” で調節してください。

17: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを追加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	レコードの回転数	
b	Flutter	0..100	変調の深さ	
	Noise Density	0..100	ノイズの密度	
c	Noise Tone	0..100	ノイズの音質	
	Noise Level	0..100	ノイズの音量	D-mod
d	Src	Off...Tempo	ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ノイズの音量のモジュレーション量	
e	Click Level	0..100	クリック・ノイズの音量	D-mod
	Src	Off...Tempo	クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	
f	EQ Trim	0..100	イコライザーへの入力レベル	
	Pre EQ Cutoff [Hz]	300...10.00k	イコライザーの中心周波数	
	Q	0.5...10.0	イコライザーの帯域幅	
g	Gain [dB]	-18.0...+18.0	イコライザーのゲイン	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
h	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Flutter

レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

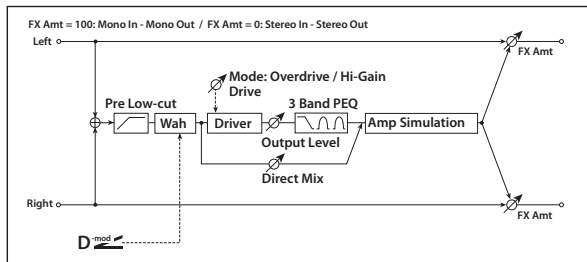
e: Click Level

レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

Overdrive, Amp models, and Mic models (OD Amp Mic)

18: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

オーバードライブとハイゲインの 2 つのモードを持つディストーションです。ワウ、3 バンドのイコライザーとアンプ・シミュレーターをコントロールし、多彩なディストーション・サウンドを作り出せます。ギターやオルガンなどのサウンドに最適です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D model
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	
b	Wah Sweep Range	- 10... + 10	ワウのレンジ	
	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲインディストーションの切り替え	
d	Drive	1...100	歪み具合	
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0...50	出力レベル	D model
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 50... + 50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ) の中心周波数	
	Gain [dB]	- 18... + 18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1 の帯域幅	
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 1 のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2 (ピーキングタイプ) の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2 の帯域幅	
	Gain [dB]	- 18... + 18	中高域イコライザー 2 のゲイン	
i	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D model
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Wah
ワウのオン / オフを切り替えます。

a: Sw
モジュレーション・ソースによるワウのオン / オフの切り替え方を選択します。

“Sw” を Moment にすると、普段はオフで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオンになります。

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 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: Wah Sweep Range

b: Wah Sweep Src

ワウの中心周波数のスイープする範囲を設定します。- の値では、スイープする方向が逆になります。ワウの中心周波数は “Wah Sweep Src” で選んだモジュレーション・ソースによってコントロールできます。

d: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

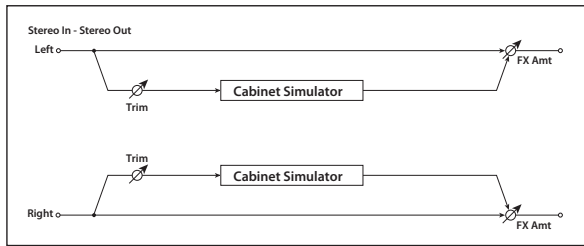
d: Drive

e: Output Level

歪み具合は、入力信号自体の大きさと “Drive” の設定で決まります。“Drive” を上げると全体に音量が上がるので、“Output Level” で音量を調節します。また、“Output Level” は、3-Band EQ への入力レベルになります。3-Band EQ でクリップが発生する場合は “Output Level” を調節してください。

19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

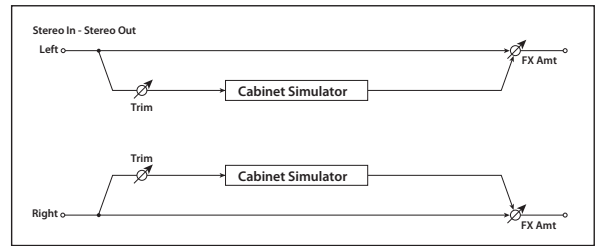
ギターアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル		
b	Type		キャビネットの選択 12インチx1のスピーカー、オープン・バックのブルーギーな特性を持つキャビネット		
			TWEED - 1x12		
			TWEED - 4x10	10インチx4のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
			BLACK - 2x10	10インチx2のスピーカー、オープン・バックのキャビネット	
			BLACK - 2x12	12インチx2のスピーカー、オープン・バック、アメリカン・タイプのキャビネット	
			VOX AC15 - 1x12	12インチx1のスピーカー、オープン・バック、VOX AC15のキャビネット	
			VOX AC30 - 2x12	12インチx2のスピーカー、オープン・バック、VOX AC30のキャビネット	
			VOX AD412 - 4x12	12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、VOX AD412のキャビネット	
			UK H30 - 4x12	30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バック、クラシック・タイプのキャビネット	
			UK T75 - 4x12	75W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット	
	US V30 - 4x12	30W・12インチx4のスピーカー、クローズド・バックのキャビネット			
c	Air	0...100	マイク位置の設定		
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

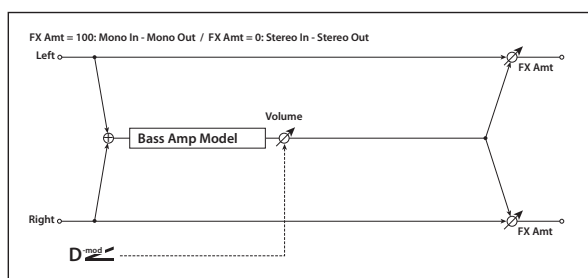
ベースアンプのスピーカー・キャビネットの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。



a	Trim	0...100	入力レベル		
b	Cabinet Type		キャビネットの選択		
			LA - 4x10	10インチx4のスピーカー、LAサウンドのキャビネット	
			MODERN - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット	
			METAL - 4x10	10インチx4のアルミニウム製コーン・スピーカーのキャビネット・モデル	
			CLASSIC - 8x10	10インチx8のスピーカー、クラシック・タイプのキャビネット	
			UK - 4x12	12インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
			STUDIO - 1x15	15インチx1のスピーカー、STUDIOコンボ・キャビネット	
			JAZZ - 1x15	15インチx1のスピーカー、JAZZコンボ・キャビネット	
			VOX AC100 - 2x15	15インチx2のスピーカー、VOX AC100用キャビネット	
			US - 2x15	15インチx2のスピーカー、US製キャビネット	
			UK - 4x15	15インチx4のスピーカー、UK製キャビネット	
			LA - 1x18	18インチx1のスピーカー、LAサウンドのキャビネット	
			COMBI - 1x12 & 1x18	12インチx1と18インチx1のスピーカー・コンビネーション・キャビネット	
c	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

21: Bass Amp Model

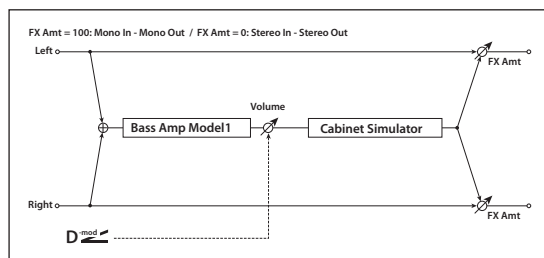
ベースアンプのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO	アンプの選択 LAサウンドの代表的なアンプ	Dmod
		JAZZ	JAZZベースストに愛用されているコンボ・アンプ	
		GOLD PANEL	ゴールドのパネルが目を引き、クリーンなサウンドが特徴のモダン・アンプ	
		SCOOPED	80年代サウンドの代表的なアンプ	
		VALVE2	ロックに最適な真空管アンプ	
		VALVE	ULTRA LOスイッチをONにした真空管アンプ	
		CLASSIC	Mid Rangeの設定で基本的なキャラクターが変わる真空管アンプ	
b	Volume	0...100	出力レベル	Dmod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
	c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル
d	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	
e	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定	
f	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル	
	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dmod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

22: Bass Amp + Cabinet (Bass Amp Model + Cabinet)

ベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	アンプの選択		
	Volume	0...100	出力レベル	Dmod	
b	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量		
c	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル		
d	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル		
e	Mid Range	0...4	ミドルの周波数帯の設定		
f	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル		
	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)		
g	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ		
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選		
		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	Dmod
		Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
		Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type

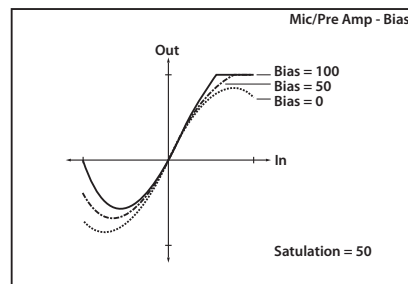
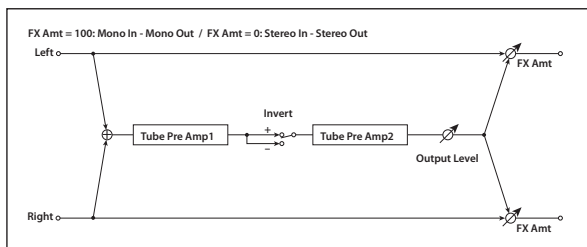
h: Cabinet Type

推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

2 段の真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。直列につないだ 2 本の真空管を個別に設定できます。真空管のもつ独特のあたたかみのある音を作り出すことができます。



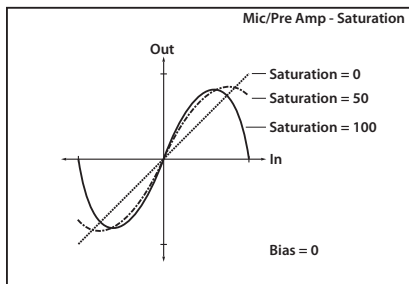
d: Tube1 Phase

Wet Invert に設定すると、1 段目と 2 段目の間で信号の位相を反転します。2 段目では、反転した信号に対して “Bias” がかかるため音色が変化します。

a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	1 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	1 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
b	Tube1 Gain [dB]	-24.0...+24.0	1 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	1 段目の入出力特性の設定	
c	Tube1 Bias	0...100	1 段目のバイアス電圧の設定	
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	位相反転のオン/オフ	
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	2 段目の、低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	2 段目の、高域カット・フィルターの周波数設定	
f	Tube2 Gain [dB]	-24.0...+24.0	2 段目の入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	2 段目の入出力特性の設定	
g	Tube2 Bias	0...100	2 段目のバイアス電圧の設定	
h	Tube2 Output Level [dB]	-48.0...+0.0	出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1.99...99.1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337 ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b, f: Saturation [%]

値を大きくすると高ゲイン時に波形が変化し、歪みやすくなります。値を小さくするとリニアな特性になります。

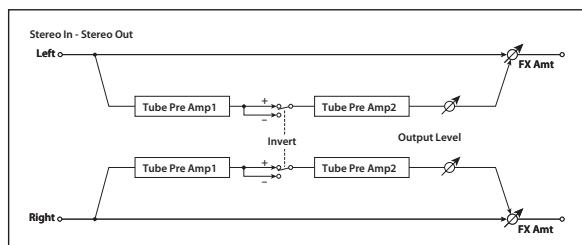


c: Tube1 Bias

真空管のバイアスの変化による波形の歪みを再現します。値を大きくすると、ゲインが低くても歪みが発生するようになります。また、倍音構成も変化するため、音質をコントロールすることができます。

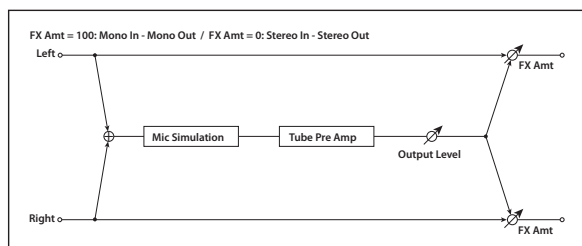
24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

ステレオ・タイプの真空管プリアンプ・シミュレーションです。(351 ページ “Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)” 参照)



25: Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

マイクと真空管プリアンプをシミュレートしたエフェクトです。マイクの種類やセッティングによる音の違いを表現することができます。



a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	マイクの種類を選択	
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	マイク・セッティング/距離の設定	
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21...8.00k	低域カット・フィルターの周波数設定	
	High Cut [Hz]	53...20.00k, Thru	高域カット・フィルターの周波数設定	
d	Tube Gain [dB]	-24.0...+24.0	真空管プリアンプの入力ゲイン	
	Saturation [%]	0...100	真空管プリアンプの入出力特性の設定	

e	Tube Bias	0...100	真空管プリアンプの、バイアス・レベルの設定	
f	Tube Output Level [dB]	-48.0...+0.0	真空管プリアンプの出力レベル	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

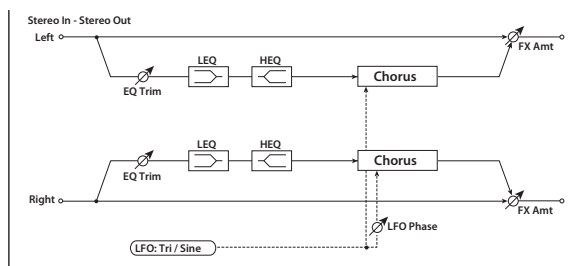
b: Mic Position

マイクのセッティング位置による音質の違いを表現します。Close で最も近く、Far で最も遠くなります。

Chorus, Flanger, and Phaser (Cho/FIn Phaser)

26: 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をずらして広がり方をコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
f	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
h	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

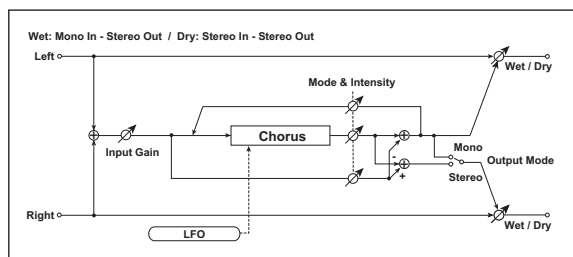
d: L Pre Delay [msec]

d: R Pre Delay [msec]

左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

27: Black Chorus/Flanger

デンマーク製のステレオ・コーラス+ピッチ・モジュレーター＆フランジャーをモデルにしています。本来はギター用エフェクトですが、多くのキーボード・プレーヤーが効果を認めて使用しています。エレクトリック・ピアノで、独特のトーンを実現できます。



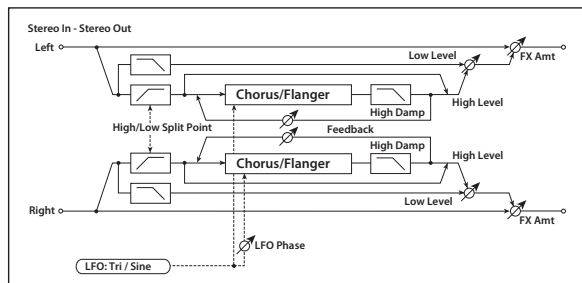
Speed [Hz]	0.10...10.0	LFOスピード	
Intensity	1...100	モジュレーションの強さ。	
Mode	0...2	モード 0: Chorus 1: Pitch Mod (Pitch Modulation) 2: Flanger	
Width	0...100	LFO変調の深さ	
Input Gain	1...100	入力ゲイン	
Output Mode	Mono, Stereo	出力モード	
Wet/Dry	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
Source	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・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	

Mode Intensity

“Intensity”の値を大きくすると、モジュレーション効果が強くなります。エフェクト、ダイレクト、フィードバックの値をコントロールします。“Mode”の設定によりコントロールする値は異なります。

28: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

高音域のみを取り出して、コーラスをかけるエフェクトです。ベースなどの音色でも音やせすることなくコーラス効果を得ることができます。またコーラス・ブロックはフィードバック付きなので、フランジャーとしても使用できます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
c	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
d	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	Pre Delay [msec]	0.0...50.0	Sets the delay time from the original sound	
e	Depth	0...100	原音からのディレイ・タイム	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さ	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
f	High/Low Split Point	1...100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
g	Feedback	-100...+100	コーラス・ブロックのフィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	コーラス・ブロックの高域の減衰量	
h	Low Level	0...100	低域の出力レベル	
	High Level	0...100	高域（コーラス）の出力レベル	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

f: High/Low Split Point

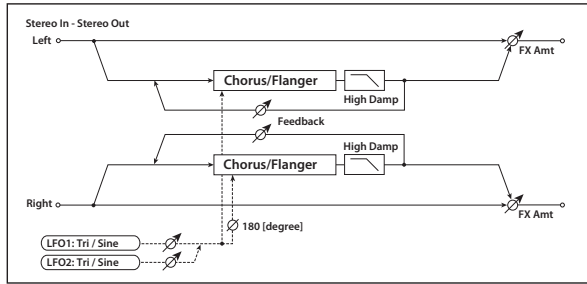
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

g: Feedback

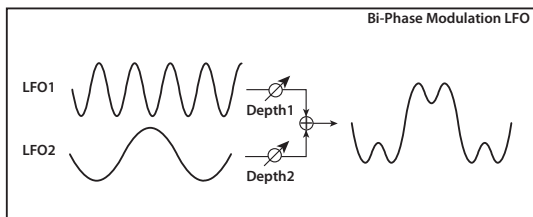
コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

29: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

2つの異なるLFOを加算した波形によるステレオ・コーラスです。この2つのLFOはFrequencyとDepthを別々に設定でき、組み合わせによって非常に複雑な波形になるので、アナログ的な不安定な雰囲気でのモジュレーションが可能です。

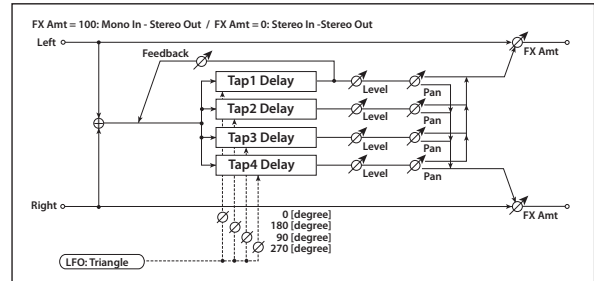


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	LFO1 波形	
	LFO2 Waveform	Triangle, Sine	LFO2 波形	
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	左右のLFOの位相差の切り替え	
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO1 スピード	
	Src	Off...Tempo	LFO1、2スピードのモジュレーション・ソース	
	LFO1 Amt	-30.00...+30.00	LFO1 スピードのモジュレーション量	
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00	LFO2 スピード	
	Amt	-30.00...+30.00	LFO2 スピードのモジュレーション量	
d	Depth1	0...100	LFO1 変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO1、2変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO1 変調の深さのモジュレーション量	
e	Depth2	0...100	LFO2 変調の深さ	
	Amt	-100...+100	LFO2 変調の深さのモジュレーション量	
f	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



30: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

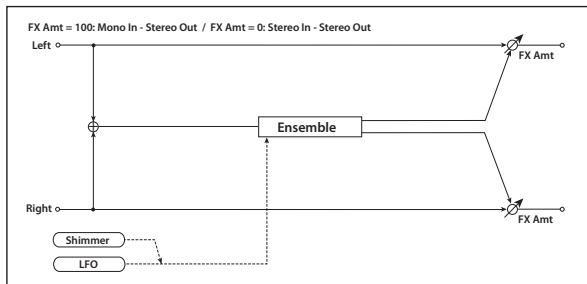
LFO 位相の異なる4個のコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイム、深さ、出力レベル、定位を別々に設定できるので、複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。いくつかのコーラス・ブロックを固定して、コーラスとディレイを組み合わせたエフェクトとしても使えます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFO スピード	
b	Tap1 (000) [msec]	0...1000	タップ1 (LFO位相=0度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ1の出力レベル	
c	Tap2 (180) [msec]	0...1000	タップ2 (LFO位相=180度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ2の出力レベル	
d	Tap3 (090) [msec]	0...1000	タップ3 (LFO位相=90度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ3の出力レベル	
e	Tap4 (270) [msec]	0...1000	タップ4 (LFO位相=270度) のディレイ・タイム	
	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ	
	Level	0...30	タップ4の出力レベル	
f	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

31: Ensemble

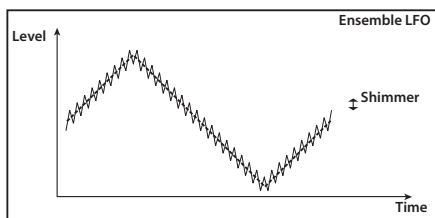
細かなゆらぎを持った LFO によるコーラス・ブロックを 3 個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



a	Speed	1...100	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFOスピードのモジュレーション量	
b	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
c	Shimmer	0...100	LFO波形のゆらぎの量	
d	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

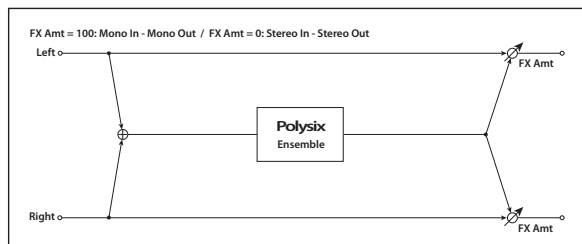
c: Shimmer

LFO 波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



32: Polysix Ensemble

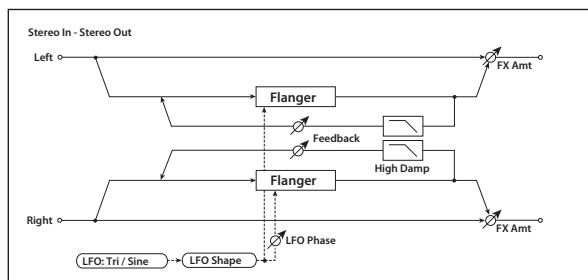
プログラマブル・ポリフォニック・シンセサイザー、KORG PolySix に搭載されたアンサンブルを再現したエフェクトです。



a	Depth	0...100	効果の深さ	
	Src	Off...Tempo	効果の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	効果の深さのモジュレーション量	
b	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

33: 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ごコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r..w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

g: Feedback

h: Wet/Dry

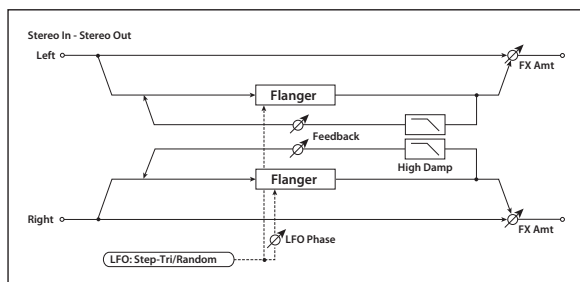
“Feedback” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback” が+の値のときには“Wet/Dry” も+の値に、“Feedback” が-の値のときには“Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

g: 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。

34: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

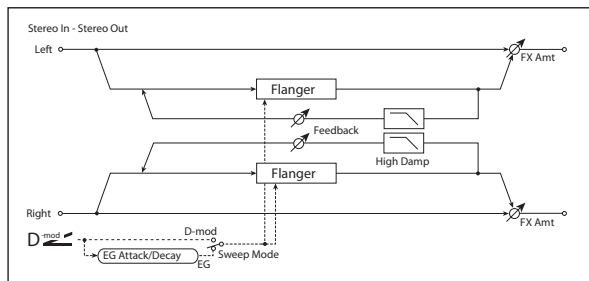
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフランジャーです。特徴のあるフランジングが得られます。



a	Delay Time [msec]	0.0...50.0	原音からのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	LFO波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFOステップ・スピード (階段状に変化するスピード)	
	Step Amt	-50.00...+50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r..w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
f	Step Base Note	r..w	LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
g	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

35: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

エンベロープ・ジェネレーターによって変調をかけるフランジャーです。演奏するときに、毎回同じパターンのフランジングを得ることができます。またモジュレーション・ソースで、直接フランジャーをコントロールすることも可能です。



a	L Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	L Dly Top [msec]	0.0...50.0	左チャンネルのディレイ・タイムの上限	
b	R Dly Bottom [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの下限	
	R Dly Top [msec]	0.0...50.0	右チャンネルのディレイ・タイムの上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフランジャーをスイープさせるモジュレーション・ソース	D-mod
d	EG Attack	1...100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1...100	EGのディケイ・スピード	
e	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Sweep Mode

c: Src

フランジャーのコントロール・モードを切り替えます。“Sweep Mode” を EG にすると、フランジャーはエンベロープ・ジェネレーターによってスイープします。このエンベロープ・ジェネレーターはエンベロープ・フランジャーが独自に持っているもので Pitch EG、Filter EG、Amp EG とは関係ありません。

“Src” でエンベロープ・ジェネレーターをスタートさせるソースを選択します。Gateなどにすると、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。“Sweep Mode” を D-mod にすると、モジュレーション・ソースで直接フランジャーを動かすことができます。モジュレーション・ソースは “Src” で選択します。

MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上が変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

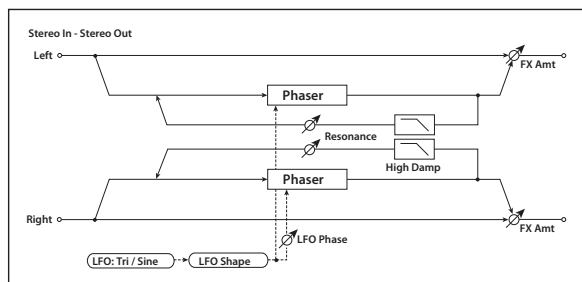
d: EG Attack

d: EG Decay

このエンベロープ・ジェネレーターでは、立ち上がりと減衰の速さをコントロールできます。

36: Stereo Phaser

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右の LFO をずらして広がりコントロールすることができます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Manual	0...100	効果のかかる周波数	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調のモジュレーション量	
f	Depth	0...100	LFO変調の深さ	D-mod
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション量	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

h: Resonance

i: Wet/Dry

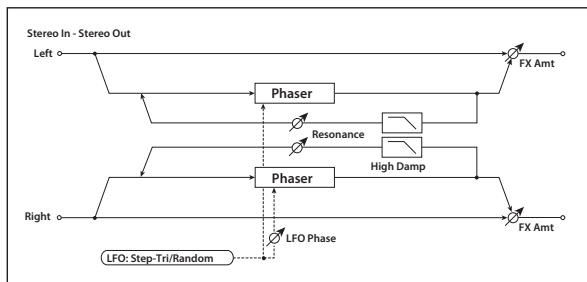
“Resonance” が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わりません。“Resonance” が+の値のときには “Wet/Dry” も+の値に、“Resonance” が-の値のときには “Wet/Dry” も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音を強調します。

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。

37: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

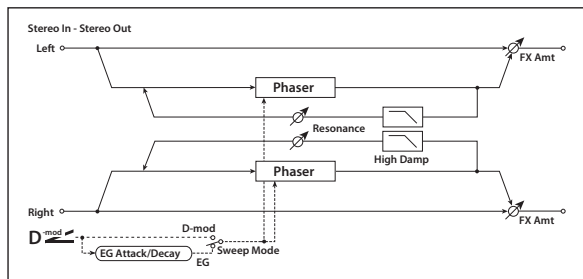
階段状の波形やランダム LFO で変調をかけるステレオ・タイプのフェイザーです。特徴のあるフェイジングが得られます。



a	LFO Waveform	Step-Tri, Step-Sin, Random	LFO 波形	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05...50.00	LFOステップ・スピード	
	Amt	-50.00...+50.00	LFOステップ・スピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r..w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の種類	
e	Step Base Note	r..w	LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOステップ・スピードを指定する音符の数	
f	Manual	0...100	効果のかかる周波数	
	Src	Off...Tempo	LFO変調のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	LFO変調のモジュレーション量	
g	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
h	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

38: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。

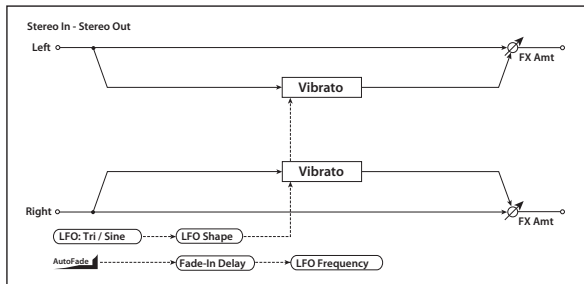


a	L Manu Bottom	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	L Manu Top	0...100	左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
b	R Manu Bottom	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	
	R Manu Top	0...100	右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	
c	Sweep Mode	EG, D-mod	エンベロープによるコントロール/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=EG時はEGをスタートさせるモジュレーション・ソース Sweep Mode=D-mod時はフェイザーをスイープさせるモジュレーション・ソース	
d	EG Attack	1...100	EGのアタック・スピード	
	EG Decay	1...100	EGのディケイ・スピード	
e	Resonance	-100...+100	レゾナンス量	
f	High Damp [%]	0...100	レゾナンスの高域の減衰量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

Modulation and Pitch Shift (Mod./P.Shift)

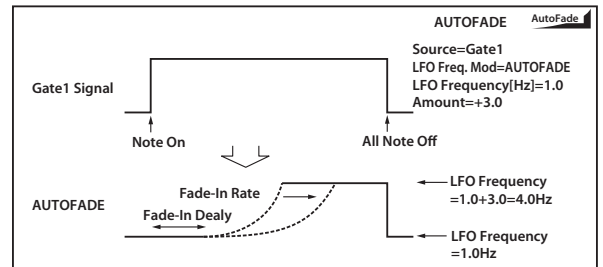
39: Stereo Vibrato

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。



“AUTOFADE Src” Gate1, “LFO Frequency Mod” AUTOFADE, “LFO Frequency [Hz]” 1.0, “Amt” 3.0

MIDI “AUTOFADE Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、オートフェードはスタートします。



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	D ^{mod}
b	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Fade-In Rate	1...100	フェード・インのスピード	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
f	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	A ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	Depth	0...100	Sets the depth of LFO modulation	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFO変調の深さ	
	Amt	-100...+100	LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: AUTOFADE Src

b: Fade-In Delay [msec]

b: Fade-In Rate

d: LFO Frequency Mod

“LFO Frequency Mod” を AUTOFADE にすると、“AUTOFADE Src” で選んだモジュレーション・ソースをトリガーとしてモジュレーションの量を自動的にフェード・インさせることができます。

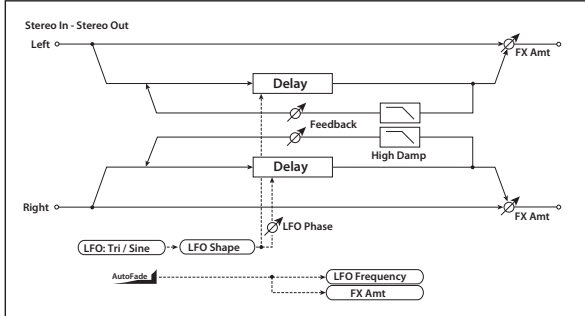
“MIDI Sync” を On にすると、使用できません。

“Fade-In Rate” は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay” では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってから、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFO スピードを 1.0Hz から 4.0Hz までフェード・インさせる場合の設定例

40: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

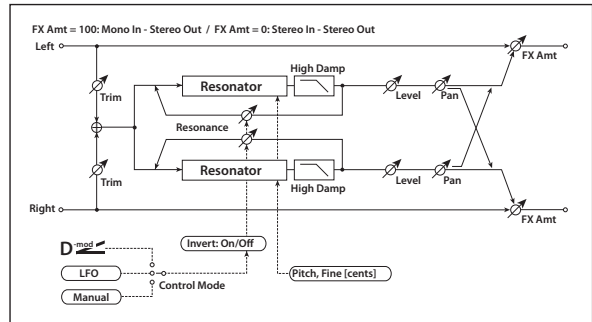
オートフェードを使って LFO スピードとエフェクト・バランスをコントロールできるコーラス / フランジャー系のエフェクトです。ステレオ・タイプで左右の LFO をずらして、広がりコントロールすることができます。



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	
	Fade-In Delay [msec]	00...2000	フェード・インのディレイ・タイム	
	Rate	1...100	フェード・インのスピード	
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	LFOスピードのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	エフェクト・バランスのモジュレーションのD-mod/オートフェードの切り替え	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
d	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
f	L Delay Time [msec]	0.0...500.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Depth	0...200	LFO変調の深さ	
h	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	フィードバックの高域の減衰量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

41: 2Voice Resonator

設定したピッチで入力信号を共振させるエフェクトです。2つの共振音の音程、出力レベルやステレオ定位を別々に設定できます。共振の強さは LFO でコントロールすることもできます。



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	共振の強さのコントロールの切り替え	
	LFO/D-mod Invert	Off, On	LFO/D-mod時のボイス1と2のコントロールの反転	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	D-mod Src	Off...Tempo	共振の強さをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note Times	r...w x1...x32	LFOスピードを指定する音符の種類 LFOスピードを指定する音符の数	
d	Mod. Depth	-100...+100	LFO/D-modによる共振の強さのコントロール量	
	Trim	0...100	レゾネーターへの入力レベル	
e	Voice1: Pitch	C0...B8	ボイス1の共振する音程	
	Fine [cents]	-50...+50	ボイス1の共振する音程の微調整	
	Level	0...100	ボイス1の出力レベル	
f	Voice1: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス1の共振の強さ	
	High Damp [%]	0...100	ボイス1の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス1の定位	
g	Voice2: Pitch	C0...B8	ボイス2の共振する音程	
	Fine [cents]	-50...+50	ボイス2の共振する音程の微調整	
	Level	0...100	ボイス2の出力レベル	
h	Voice2: Resonance	-100...+100	Control Mode=Manual 時のボイス2の共振の強さ	
	High Damp [%]	0...100	ボイス2の共振音の高域減衰量	
	Pan	L6...L1, C, R1...R6	ボイス2の定位	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Mode

f: Voice 1: Resonance

h: Voice 2: Resonance

“Control Mode” が Manual のときは、“Resonance” で共振の強さを設定します。“Resonance” が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“Control Mode” を LFO にすると、LFO によって共振の強さが変わります。LFO では+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“Control Mode” を D-mod にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースを JS X または Ribbon にすると、LFO の場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: LFO/D-mod Invert

“Control Mode” を LFO または D-mod のとき、コントロールの位相をボイス 1 と 2 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。

f: Voice 1: Pitch

f: Fine [cents]

h: Voice 2: Pitch

h: Fine [cents]

共振する音程を音名で指定します。“Fine” でセント単位で微調整できます。

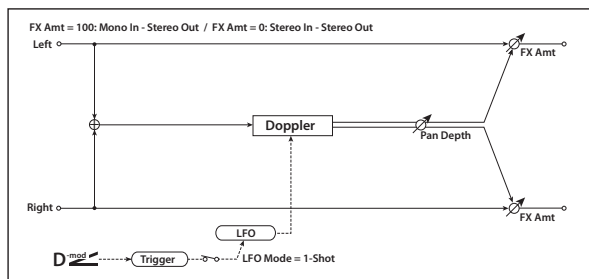
g: High Damp [%]

i: High Damp [%]

共振音の高域減衰量を設定します。この値を小さくするほど、高次倍音まで伸びた金属的な音になります。

42: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	LFOの動作モードの切り替え	
	Src	Off...Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース	D ^{mod}
b	LFO Sync	Off, On	LFO Mode=Loop時のLFOリセットのなし/ありの切り替え	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D ^{mod}
c	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Pitch Depth	0...100	通りすぎるときのピッチの変化量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチの変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ピッチの変化量のモジュレーション量	
f	Pan Depth	-100...+100	通りすぎるときの定位の変化量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	定位の変化量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	定位の変化量のモジュレーション量	

g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Mode

a: Src

b: LFO Sync

“LFO Mode” は、LFO の動作モードを切り替えます。“Mode” を Loop にすると、何度も繰り返しドブ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 をリセットします。

“LFO Mode” を 1-Shot にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドブラー効果がかかります。このとき、“Src” の設定をしないとドブ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。

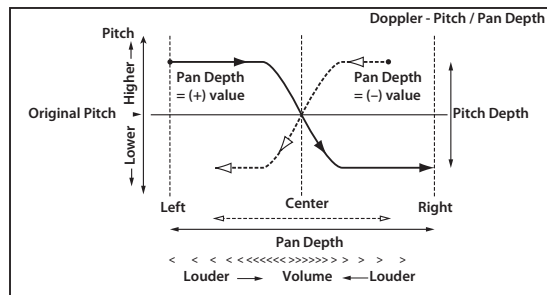
MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。この値が 64 未満から 64 以上に変わるときをトリガーとして、ドブラー効果はスタートします。

e: Pitch Depth

近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、“Pitch Depth” ではこのときのピッチの変化量を設定します。

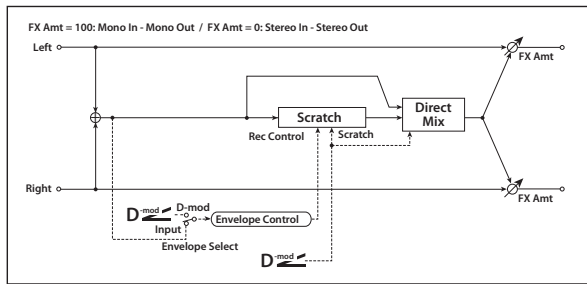
f: Pan Depth

エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。+の値では左から右へ、-の値では右から左へ移動します。



43: Scratch

入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。

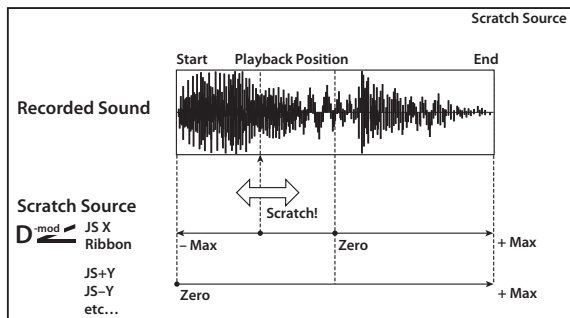


a	Scratch Source	Off...Tempo	再生をコントロールするモジュレーション・ソース	
b	Response	0...100	Scratch Srcに対する反応の速さ	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時の録音をコントロールするモジュレーション・ソース	
d	Threshold	0...100	Envelope Select=Input時の録音を開始するレベル	
e	Response	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	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Scratch Source

b: Response

“Scratch Source” では再生をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。このモジュレーション・ソースの値が再生する場所 (Playback Position) に対応しています。“Response” はモジュレーション・ソースに対する反応の速さを設定します。



c: Envelope Select

c: Src

d: Threshold

“Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。

“Envelope Select” を Input にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。

録音時間は最大 2730msec で、それを越えたときは先頭の方から消去していきます。

e: Response

録音終了に対する反応の速さを設定します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは反応を遅く (値を小さく)、1音だけ録音するような場合には速く (値を大きく) 設定するとよいでしょう。

f: Direct Mix

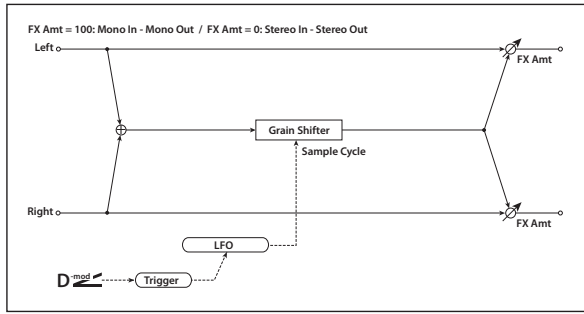
Always On では常にダイレクト音を出力、Always Off では出力しません。

Cross Fadeに設定しておくくと普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

このパラメーターを効果的に使うには “Wet/Dry” を 100 にしておきます。

44: Grain Shifter

入力信号から短い波形を切り取って繰り返し再生することによって、機械的なサウンドに変化させるエフェクトです。

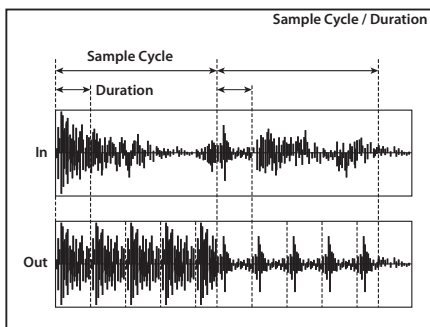


a	Duration	0...100	波形の長さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	波形の長さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	波形の長さのモジュレーション量	
b	LFO Sync Src	Off...Tempo	LFOをリセットするモジュレーション・ソース	D ^{mod}
c	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02...20.00	波形を切り替える周期	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	E ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Duration

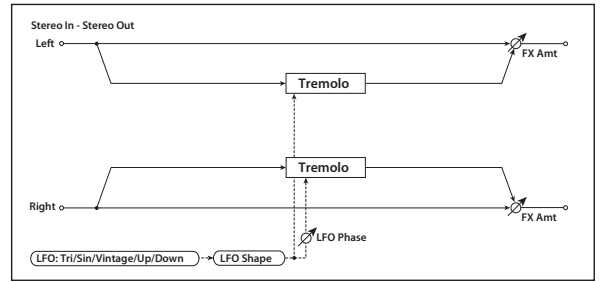
c: LFO Sample Cycle [Hz]

“Duration” で設定された長さの波形を、繰り返し再生します。波形は “LFO Sample Cycle” ごとに入れ替わります。



45: Stereo Tremolo

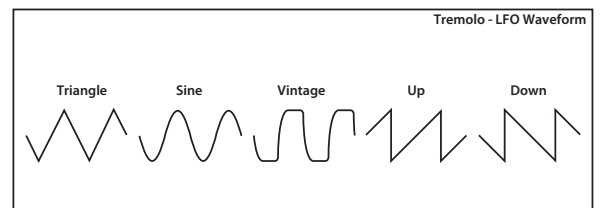
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO波形	D ^{mod}
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	D ^{mod}
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	E ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
f	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	D ^{mod}
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

a: LFO Waveform

LFOの波形を選択します。Vintageは、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。

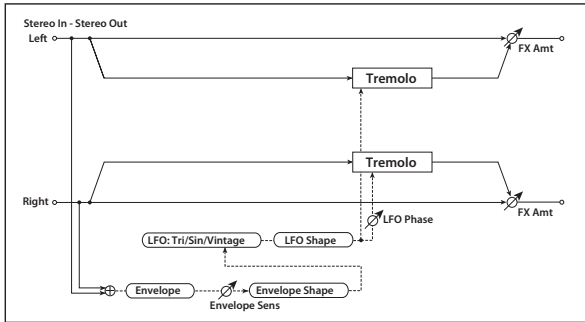


b: LFO Phase [degree]

左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオートパンのような効果が得られます。

46: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

ステレオ・タイプのトレモロを、入力信号の大きさ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	0...100	入力信号のエンベロープの感度	
	Envelope Shape	-100...+100	入力信号のエンベロープのカーブ	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00	入力信号の大きさによるLFOスピードの変化量	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

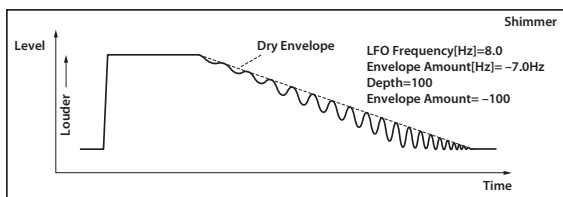
- d: LFO Frequency [Hz]**
- d: Envelope Amount [Hz]**
- e: Depth**
- e: Envelope Amount**

エンベロープ（入力信号の大きさ）によるモジュレーションの設定です。

LFO スピードは、“LFO Frequency” の値に “Envelope Amount” ×（入力信号の大きさ）を加えた値になります。LFO 変調の深さも同様に、“Depth” の値に “Envelope Amount” ×（入力信号の大きさ）を加えた値になります。

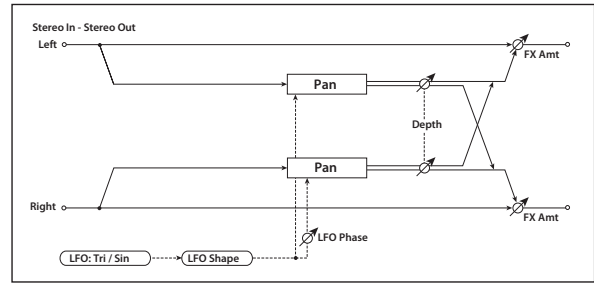
入力が最大るとき 1.0Hz、“Depth” が 0 で、入力が 0 のとき 8.0Hz、“Depth” が 100 になる場合の設定例

“LFO Frequency [Hz]” 8.0, “Envelope Amount [Hz]” - 7.0
“Depth” 100, “Envelope Amount” - 100



47: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右の LFO をずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いかけて合ったりする効果が得られます。



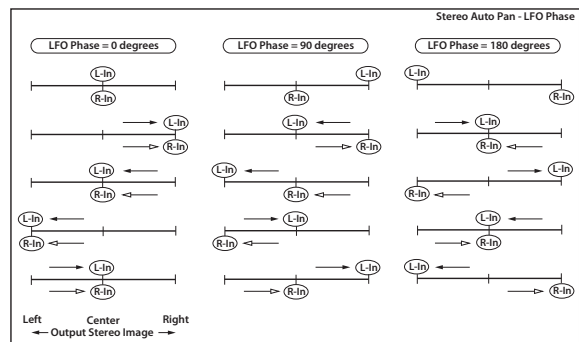
a	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
b	LFO Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	0...100	LFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Shape

LFO の波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

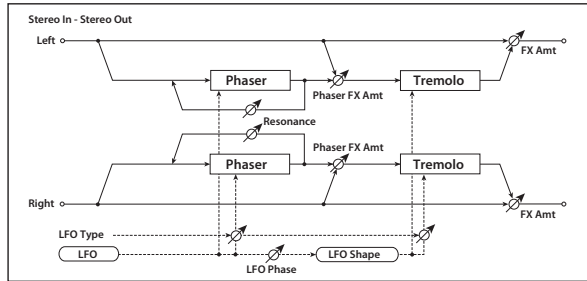
b: LFO Phase [degree]

左右の LFO の位相差を設定します。この値を 0 から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけていながら動き回ります。+180 または -180 にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。



48: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

ステレオ・タイプのフェイザーとトレモロの LFO をリンクしたエフェクトです。フェイザーでのうねりとトレモロでのゆれが同期して、心地よいモジュレーションが得られます。エレクトリック・ピアノなどに向いています。



a	Type	Phs - Trml, ...Phs LR - Trml LR	トレモロとフェイザーのLFOタイプ Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR	
	LFO Phase [degree]	-180...+180	トレモロとフェイザーのLFOの位相差	
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
c	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	q ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
d	Phaser Manual	0...100	フェイザーのかかる周波数	
	Resonance	-100...+100	フェイザーのレゾナンス量	
e	Phaser Depth	0...100	フェイザーを変調する深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	フェイザーを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フェイザーを変調する深さのモジュレーション量	
f	Phaser Wet/Dry	-Wet, -2 : 98...Dry... 2 : 98, Wet	フェイザーのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Tremolo Shape	-100...+100	トレモロのLFOを変形させる割合	
h	Tremolo Depth	0...100	トレモロを変調する深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	トレモロを変調する深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	トレモロを変調する深さのモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
i	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type

a: LFO Phase [degree]

“Type” では、フェイザーとトレモロの LFO タイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase” では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

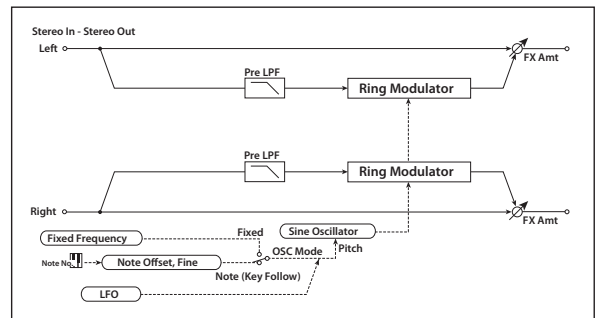
f: Phaser Wet/Dry

i: Wet/Dry

“PHASER Wet/Dry” はフェイザー出力とダイレクト音のバランスを設定します。それに対して“OUTPUT Wet/Dry” は、フェイザー+トレモロの最終的な出力とダイレクト音のバランスを設定します。

49: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。オシレーターを LFO で変調したり、ダイナミック・モジュレーションで動かすと、非常に過激なモジュレーションが得られます。またオシレーターの周波数をノート・ナンバーに合わせられるので、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	オシレーター周波数指定/ノート・ナンバー追従の切り替え	
	Pre LPF	0...100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量	
b	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	-12.00k...+12.00k	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション量	
c	Note Offset	-48...+48	OSC Mode=Note (Key Follow)時のノート・ナンバーとのピッチ差	
	Note Fine	-100...+100	オシレーター周波数の微調整	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	リング・モジュレータ出力にミックスするダイレクト信号(プリ・ローパス・フィルタ通過後)のミックス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピード	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
e	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードのモジュレーション量	q ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	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	
	Base Note	r...w	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の種類	
f	LFO Depth	0...100	オシレーター周波数のLFO変調の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: Fixed Frequency [Hz]

“OSC Mode” が Fixed 時のオシレーターの周波数を設定します。

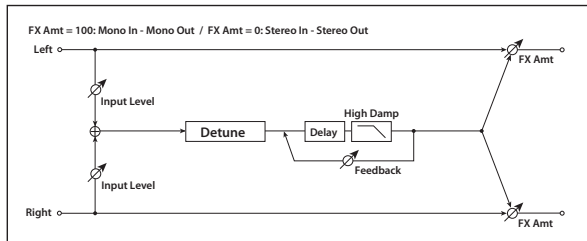
c: Note Offset

c: Note Fine

“OSC Mode が” Note(Key Follow) 時のオシレーターの設定です。“Note Offset” は、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定し、“Note Fine” はセント単位で微調整します。オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させると、正しい音階でリングモジュレーション効果が得られます。

50: Detune

入力信号とのピッチを微妙にずらすデチューン効果を得るエフェクトです。コーラスよりも自然な音の厚みが得られます。

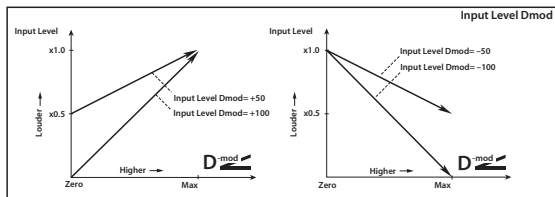


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチ差のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ピッチ差のモジュレーション量	
b	Delay Time [msec]	0...1000	ディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
c	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
d	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: Input Level Dmod [%]

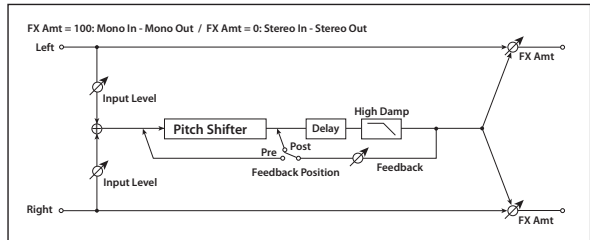
d: Src

入力レベルのダイナミック・モジュレーションの設定をします。



51: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の 3 つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）ような特殊効果も得られます。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	Delay Time [msec]	0...2000	ディレイ・タイム	
e	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Mode

ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slow では音質変化が少なく、Fast では反応速度が速いピッチシフターになります。Medium はその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときは Fast に、大幅にピッチシフトしたいときは Slow に、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Pitch Shift [1/2tone]

b: Src

b: Amt

c: Fine [cents]

c: Amt

ピッチシフト量は、“Pitch Shift” の値+ “Fine” の値になります。モジュレーション量も、“b: Amt” の値+ “c: Amt” の値になります。モジュレーション・ソースは “Pitch Shift” と “Fine” 共通です。

e: Feedback Position

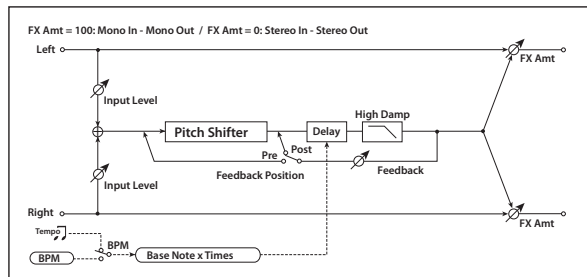
f: Feedback

“Feedback Position” を Pre にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“Feedback” の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）効果が得られます。

“Feedback Position” を Post にすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“Feedback” の値を上げるとピッチシフトのかかった音をそのまま繰り返します。

52: Pitch Shifter BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
c	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
d	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	A ^{sync}
	Time Over?	--, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
e	Delay Base Note	r...w	ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
f	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
i	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

d: BPM

e: Delay Base Note

e: Times

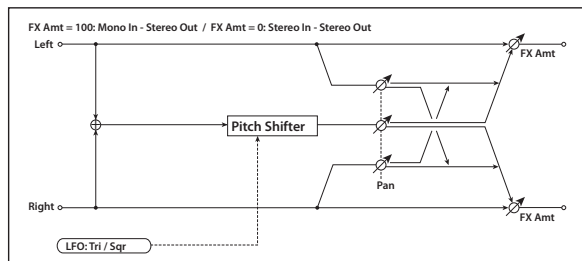
“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI Clock によるテンポ) に対して “Delay Base Note” で選んだ符を “Times” の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

d: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5290msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

53: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量を LFO でゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。

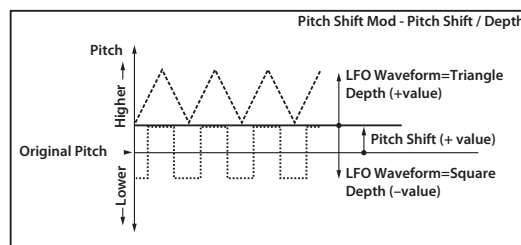


a	Pitch Shift [cents]	-100...+100	入力信号とのピッチ差	
b	LFO Waveform	Triangle, Square	LFO波形	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	LFOスピードのモジュレーション量	
d	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	A ^{sync}
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
e	Depth	-100...+100	ピッチシフト量のLFO変調の深さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	変調の深さのモジュレーション量	
f	Pan	L, 1:99...99:1, R	エフェクト音とダイレクト音の振り分け	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Pitch Shift [cents]

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。



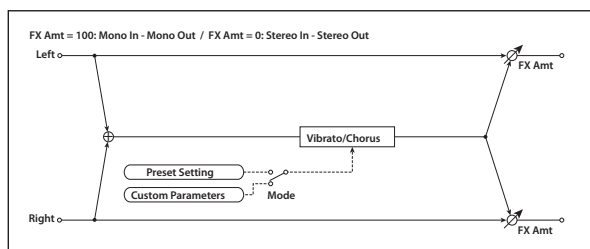
g: Pan

h: Wet/Dry

“Pan” では、エフェクト音とダイレクト音の左右の振り分けを設定します。L でエフェクト音が左、ダイレクト音が右に定位します。このエフェクトでは、“Wet/Dry” が 100 の状態で、エフェクトとダイレクト音が 1:1 の割合で出力します。

54: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

ビンテージ・オルガンのコーラス / ビブラートをシミュレートしたエフェクトです。モジュレーションの速度や深さをカスタマイズすることもできます。



a	Input Trim	0...100	入力レベル	
b	Control Mode	Preset, Custom	プリセット/カスタム設定の選択	
c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Mode=Preset時の、エフェクト・タイプ選択 V1, V2, V3はビブラート、C1,C2,C3はコーラスのバリエーション	
	Src	Off...Tempo	エフェクト・タイプを変更する、モジュレーション・ソース	
	Amt	-5...+5	エフェクト・タイプ変更のモジュレーション量	
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99...99:1, Chorus	Mode=Preset時の、ダイレクト音のミックス・レベル	
	Src	Off...Tempo	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ダイレクト音のミックス・レベルのモジュレーション量	
e	Custom Depth	0...100	ビブラートの深さ	
	Src	Off...Tempo	ビブラートの深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ビブラートの深さのモジュレーション量	
f	Custom Speed [Hz]	0.02...20.00	ビブラートのスピード	
	Src	Off...Tempo	ビブラートのスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	-20.00...+20.00	ビブラートのスピードのモジュレーション量	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Control Mode

c: Preset Type

d: Custom Mix

e: Custom Depth

f: Custom Speed [Hz]

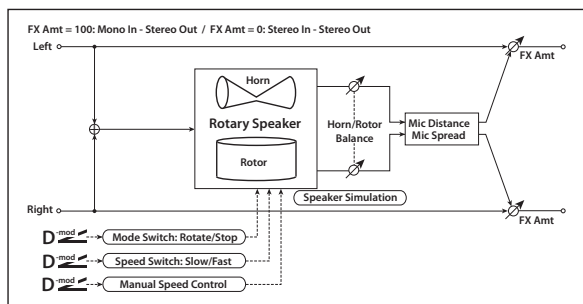
Control Mode=Preset で、c: Preset Type の効果を選びます。このとき、Custom Mix/Depth/Speed の設定値は無視します。Control Mode=Custom のとき Custom Mix/Depth/Speed の設定値は有効になり、c: Preset Type の設定は無視します。

c: Amt

Preset Type=V1、Src=JS + Y のとき、+5 にして JS + Y を倒すと V1 → C1 → V2 → C2 → V3 → C3 の順でコントロールできます。

55: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートしています。



a	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	
	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
b	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	
	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Mode	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
c	Manual Speed Ctrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	
d	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節1.00で標準 Stopでは停止	
	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	
e	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節1.00で標準 Stopでは停止	
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
g	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
h	Wet/Dry	0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Mode

モジュレーション・ソースによる回転 / ストップの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびに回転 / ストップが切り替わります。モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびに、回転 / ストップが切り替わります。一方、“Mode” を Moment にすると、スピーカーは回転していて、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。モジュレーション・ソースの値が 64 未満のとき回転、64 以上のときストップします。

b: Speed Switch

モジュレーション・ソースによるスロー / ファーストの切り替え方を選択します。

“Mode” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー / ファーストが切り替わります。モジュレーション

ン・ソースの値が 64 を超えるたびにスロー / ファーストが切り替わります。

一方、“Mode” を Moment にすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。モジュレーション・ソースの値が 64 未満のときスロー、64 以上のときファーストになります。

c: Manual Speed Ctrl

スピーカーの回転スピードをスロー / ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“Manual Speed Ctrl” でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときは Off に設定しておきます。

d: Horn Acceleration

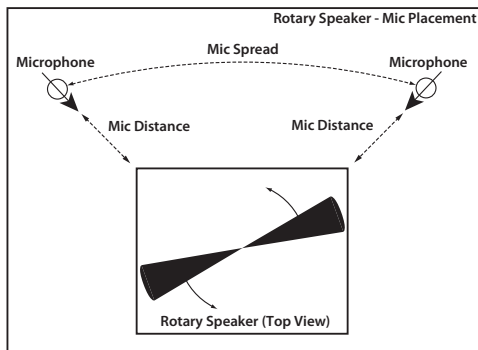
e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカーではスロー / ファーストの切り替えをしても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“Horn Acceleration” は、この切り替えの速さを設定します。

g: Mic Distance

g: Mic Spread

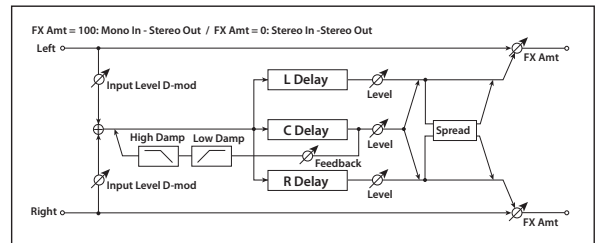
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。



Delay

56: L/C/R Delay

3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。



a	L Delay Time [msec]	0..2730	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0..50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0..2730	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0..50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0..2730	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0..50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0..100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0..100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Spread	0..50	エフェクト音の定位する幅	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99..99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

e: High Damp [%]

e: Low Damp [%]

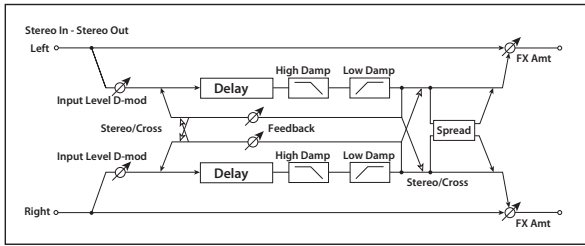
高域 / 低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く / 軽くなっていきます。

g: Spread

エフェクト音の定位する幅を設定します。50 で最大に広がり、0 では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

57: Stereo/CrossDelay

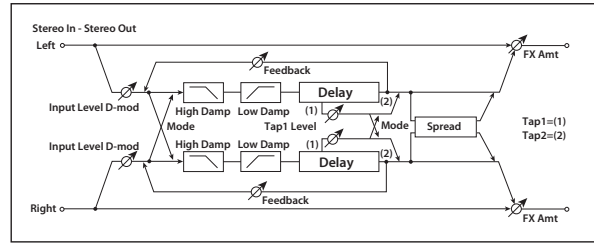
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



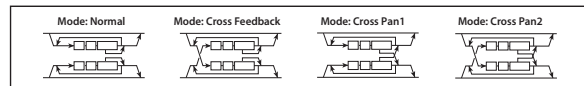
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

58: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられるので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム	
c	Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
e	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	



a: Mode

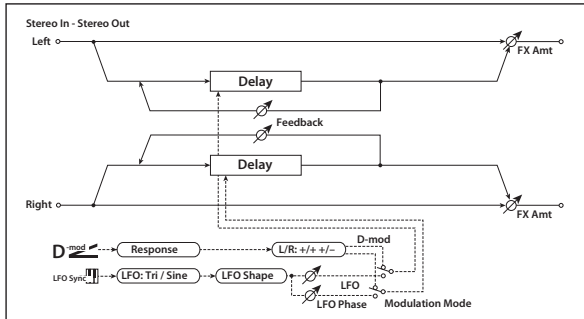
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なる音の入力が必要です。

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。

59: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。また、モジュレーション・ソースでディレイ・タイムを動かすこともできます。



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	D-mod
	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
d	Src	Off...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	D-mod
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	MIDI
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
g	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
	L Depth	0...200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
h	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
	R Depth	0...200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
i	L Delay Time [msec]	0.0...1000.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
j	R Delay Time [msec]	0.0...1000.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
k	Wet/Dry	-100...0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: D-mod Modulation

モジュレーション・ソースによるコントロール時に、左右のモジュレーションの方向を反転させます。

d: LFO Sync

d: Src

g: L LFO Phase [deg]

h: R LFO Phase [deg]

“LFO Sync” をオンにすると、モジュレーション・ソースを受けてLFOをリセットさせることができます。

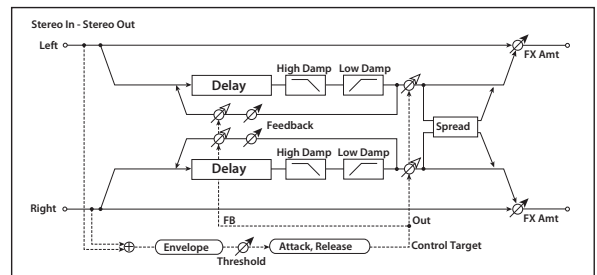
“Src” でLFOをリセットさせるモジュレーション・ソースを設定します。ゲートなどに割り当てて、毎回決まったところからスイープをスタートさせることができます。

“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で左右のLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上が変わるときをトリガーとして、LFOは“L LFO Phase”、“R LFO Phase” で設定した位相にリセットします。

60: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけディレイをかけたり、音量が小さいときだけディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。



a	Control Target	None, Out, FB	レベル・コントロール無し/エフェクト音のレベル/フィードバックの切り替え	
	Polarity	+, -	レベル・コントロールの反転	
b	Threshold	0...100	効果のかかるレベル	
	Offset	0...100	レベル・コントロールのオフセット	
c	Attack	1...100	レベル・コントロールのアタックタイム	
d	Release	1...100	レベル・コントロールのリリース・タイム	
e	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
f	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
h	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
i	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

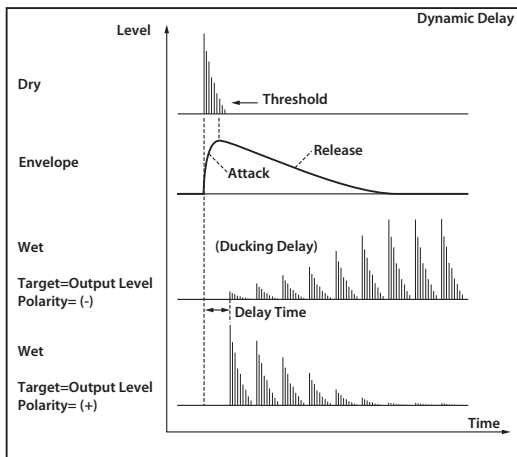
a: Control Target

レベル・コントロール無しか、ディレイの出力レベル/フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

- a: Polarity
- b: Threshold
- b: Offset
- c: Attack
- d: Release

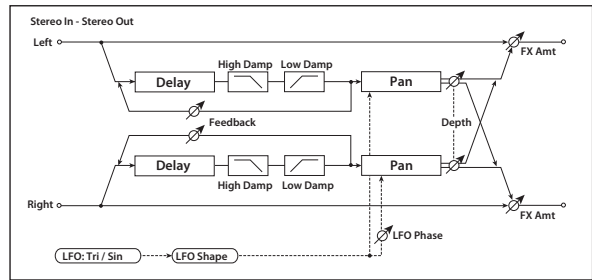
“Offset” ではレベル・コントロールがかからないときの“Control Target” の値を、パラメーター設定値に対する割合で設定します。パラメーター設定値は、“Control Target” が Output Level のときはエフェクト音のレベル (Wet/Dry)、“Control Target” が Feedback のとき“Feedback” の値です。

“Polarity” が+の場合“Control Target” は、入力信号が“Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に“Offset” の値をかけた値、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値になります。“Polarity” が-の場合、入力信号が“Threshold” より小さいときはパラメーター設定値に、“Threshold” より大きいときはパラメーター設定値に“Offset” の値をかけた値になります。“Attack”、“Release” では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



61: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

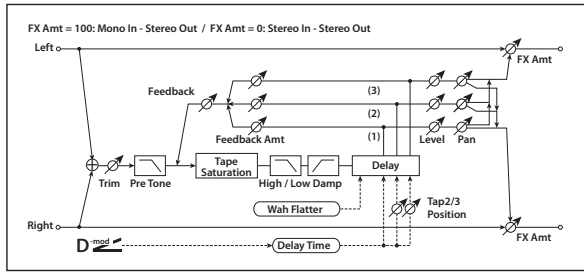
ディレイ音の定位を LFO で左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。



a	L Delay Time [msec]	0.0..1360.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0..1360.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0..100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0..100	低域の減衰量	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
e	Phase [degree]	-180...+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r..w	パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0..100	パンニング幅	
	Src	Off...Tempo	パンニング幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	パンニング幅のモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

62: Tape Echo

3つの再生ヘッドを持つテープ・エコーをシミュレートしたエフェクトです。磁気テープによる歪みや音色変化も再現しています。



a	Delay (Tap1) [msec]	0...2700	ディレイ・タイム(タップ1)	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
	Amt	-2700...+2700	ディレイ・タイムのモジュレーション量	
b	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
c	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
d	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
e	FB Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
f	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
g	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
h	FB Amt	-100...+100	タップ3のフィードバック量	
	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量	D ^{mod}
i	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
j	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
k	Saturation	0...100	歪み具合	
	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
l	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
m	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
	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}
n	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Delay (Tap1) [msec]

a: Src

a: Amt

b: Tap2 Position [%]

b: Tap3 Position [%]

タップ 2、3 のディレイ・タイムは“Delay (Tap1)”に対する割合 (%) で設定します。ダイナミック・モジュレーションで“Delay (Tap1)”を変化させた場合も、タップ 2、3 は同じ割合のまま変化します。

d: FB Amt

e: FB Amt

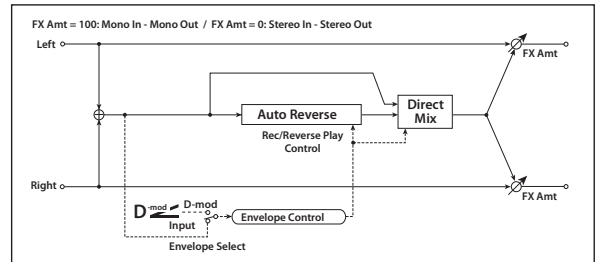
f: FB Amt

g: Feedback

Tap1,2,3 からのフィードバック出力はそれぞれ“FB Amt”に応じてミックスされ、その後“Feedback”で最終的なフィードバック量が決定します。

63: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生（テープの逆回転サウンドと同様な効果）するエフェクトです。



a	Rec Mode	Single, Multi	録音モード	
b	Reverse Time [msec]	20...2640	リバース再生時間の上限	
c	Envelope Select	D-mod, Input	録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	D ^{mod}
d	Threshold	0...100	Envelope Select=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	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

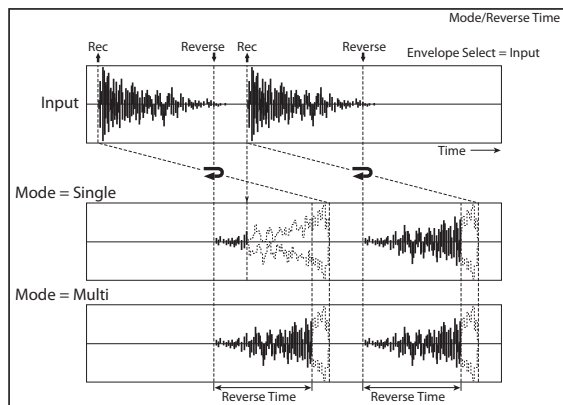
a: Rec Mode

b: Reverse Time [msec]

“Rec Mode”を Single にすると、“Reverse Time”は最大 2640msec まで設定できます。リバース再生中に録音が始まったときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode”を Multi にすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time”は最大 1320msec に制限します。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“Rec Mode”を Single に、1音だけ録音するようなときは“Rec Mode”を Multi にするとよいでしょう。

“Reverse Time”ではリバース再生時間の上限を設定します。ここで設定した時間を超える部分はリバース再生しません。1音ごとに細かくリバース再生音を付加したいようなときには“Reverse Time”を短めに設定します。



c: Envelope Select

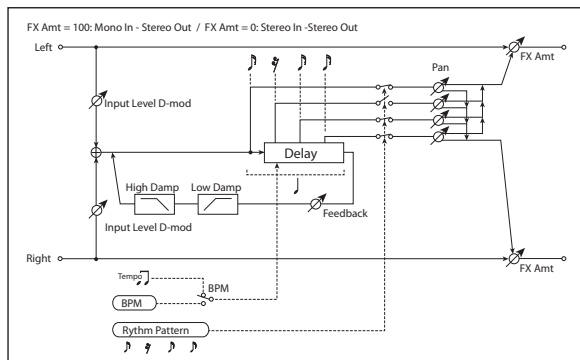
c: Src

d: Threshold

録音の開始と終了をコントロールするソースを選択します。
 “Envelope Select” を D-mod にすると、“Src” で選んだモジュレーション・ソースによる値が 64 以上の間だけ録音します。
 “Envelope Select” を Input にすると、入力信号が “Threshold” レベル以上の間だけ録音します。
 録音が終了するとそこから逆再生がスタートします。

**64: Sequence BPM Dly
(Sequence BPM Delay)**

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4 タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
b	Rhythm Pattern	x...eee ³	リズム・パターン	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R	タップ1の定位	
	Tap2 Pan	L, 1...99, R	タップ2の定位	
	Tap3 Pan	L, 1...99, R	タップ3の定位	
	Tap4 Pan	L, 1...99, R	タップ4の定位	
d	Feedback	- 100... + 100	フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100	フィードバック量のモジュレーション量	
e	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
f	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

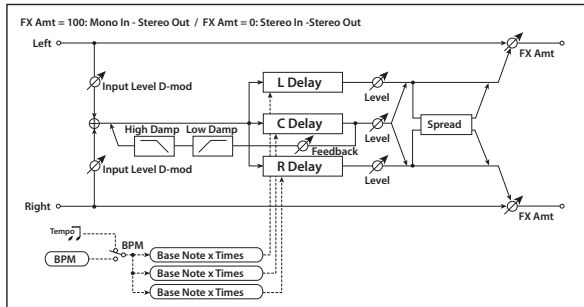
a: BPM

b: Rhythm Pattern

“BPM” の数値で指定したテンポ (“BPM” を MIDI にすると、MIDI クロックによるテンポ) で 1 拍分の長さがフィード・バックするディレイ・タイムになり、各タップが等間隔となります。“Rhythm Pattern” を選択することによって各タップの出力のオン / オフを自動的に設定します。

65: L/C/R BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。アルペジエーターやシーケンサーに同期させたり、リアルタイムの演奏でも、テンポをあらかじめ入力しておけば、曲に合わせたディレイが得られます。ディレイ・タイムは音符単位で設定することができます。



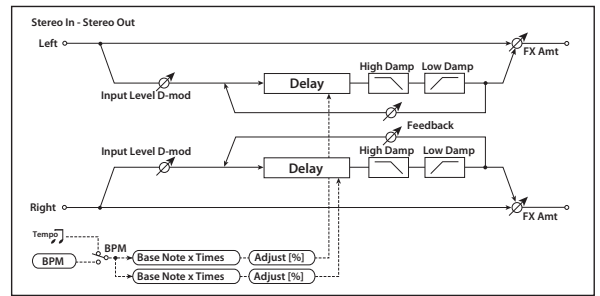
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note	r...w	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note	r...w	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	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	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

66: Stereo BPM Delay

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



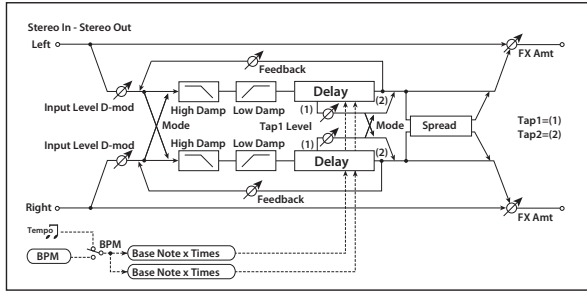
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	Amt R	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2730msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

67: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

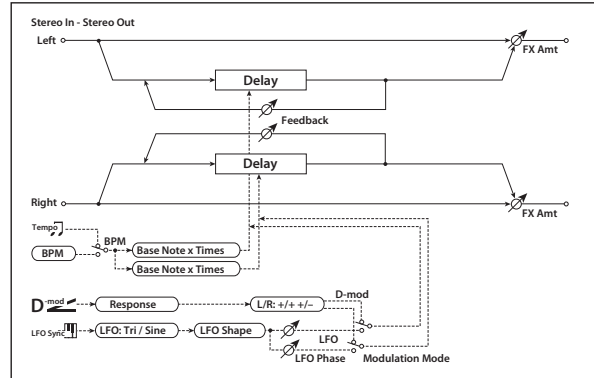
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・マルチタップ・ディレイです。



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	左右のディレイの接続の切り替え	
b	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? 1	---, OVER!	タップ1のディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap 1 Base Note	r...w	タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ1のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap 2 Base Note	r...w	タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップ2のディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
f	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	
g	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
i	Src	Off...Tempo	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
j	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

68: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・モジュレーション・ディレイです。



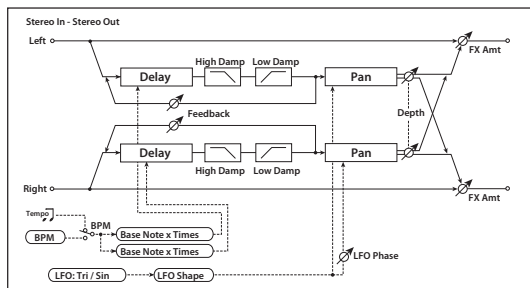
a	Modulation Mode	LFO, D-mod	LFOモジュレーション/モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	
b	D-mod Modulation	L/R: +/+, L/R: +/-	モジュレーション・ソースによるコントロールの左右の反転	
	Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムをコントロールするモジュレーション・ソース	
c	Response	0...30	モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
d	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
	LFO Sync	Off, On	LFOリセットのオン/オフ	
e	Src	Off...Tempo	LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
f	MIDI Sync	Off, On	LFOスピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	LFOスピードを指定する音符の種類	
g	Times	x1...x32	LFOスピードを指定する音符の数	
	L LFO Phase [deg]	-180...+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相	
h	Depth	0...200	左チャンネルのLFO変調の深さ	
	R LFO Phase [deg]	-180...+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相	
i	Depth	0...200	右チャンネルのLFO変調の深さ	
	BPM(Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
j	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
k	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量	
	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
l	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
m	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

i: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 2550msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

69: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

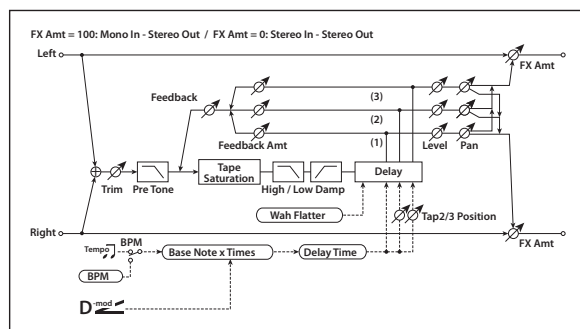
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・オート・パンニング・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
c	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
d	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形	
	Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合	
	LFO Phase	-180...+180	左右のLFOの位相差	
f	Panning Freq [Hz]	0.02...20.00	パンニング・スピード	
g	MIDI Sync	Off, On	パンニング・スピードの周波数による設定/テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Base Note	r...w	パンニング・スピードを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	パンニング・スピードを指定する音符の数	
h	Panning Depth	0...100	LFO/Common FX LFO1/Common LFO2の選択	
	Src	Off...Tempo	Type=Common1, Common2時の位相の設定	
	Amt	-100...+100	パンニング幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

70: Tape Echo BPM

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるテープ・エコーです。



a	BPM (Delay)	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Tap1 Dmod Src	Off...Tempo	ディレイ・タイムのモジュレーション・ソース	
b	Tap1 Delay Note	r...w	ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイム(タップ1)を指定する音符の数	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
c	Tap1 Dmod Note	r...w	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	モジュレーションが最大の時のディレイ・タイムを指定する音符の数	
d	Tap2 Position [%]	0...100	タップ2の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
e	Tap3 Position [%]	0...100	タップ3の、タップ1ディレイ・タイムに対する割合	
f	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ1のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量	
g	Tap2 Level	0...100	タップ2の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ2のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ2のフィードバック量	
h	Tap3 Level	0...100	タップ3の出力レベル	
	Pan	L, 1...99, R	タップ3のステレオ定位	
	FB Amt	-100...+100	タップ3のフィードバック量	
i	Feedback	0...100	タップ1、2、3フィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	フィードバック量のモジュレーション量	
j	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
k	Saturation	0...100	歪み具合	
l	Input Trim	0...100	入力ゲイン	
	Pre Tone	0...100	入力音の音質	
m	Wow Flutter [Hz]	0.02...1.00	ピッチの揺れる周波数	
	Wow Flutter depth	0...100	ピッチの揺れの深さ	
n	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Tap1 Dmod Src

b: Tap1 Delay Note

b: Times

c: Tap1 Dmod Note

c: Times

“Tap1 Dmod Src” が Off または選択されたモジュレーションが 0 のとき、ディレイ・タイムは “Tap1 Delay Note” と “Times” で

設定した長さになります。

“Tap1 Dmod Src” で Off 以外が選択されているときは、モジュレーションが最大にかかったときに “Tap1 Dmod Note” と “Times” で設定したことになる様に変化します。

b: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 5400msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメータを設定し直してください。このパラメータは表示専用です。

Reverb and Early Reflections (Reverb ER)

71: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

72: Reverb SmoothHall

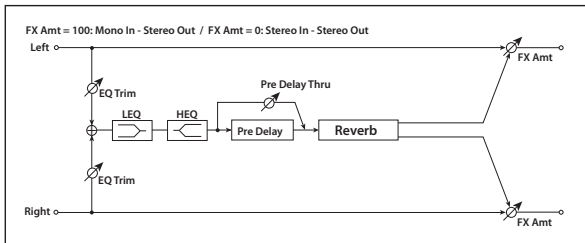
大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

73: Reverb Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。

74: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。



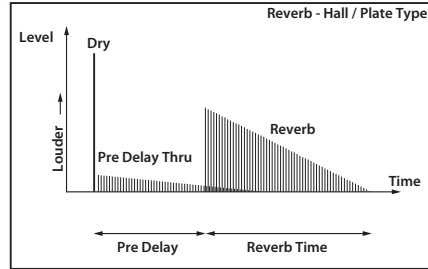
a	Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	高域イコライザーのゲイン	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

b: Pre Delay [msec]

b: Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay” では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

“Pre Delay Thru” では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

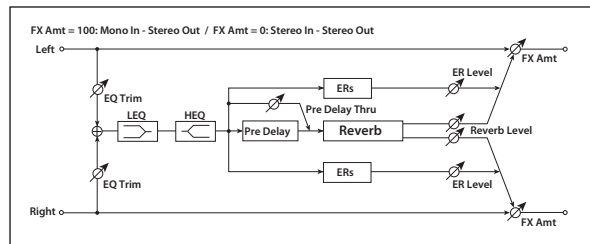


75: 74: Reverb Room

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。

76: Reverb BrightRoom

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

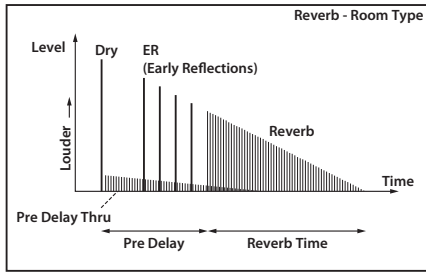


a	Reverb Time [sec]	0.1...3.0	残響時間	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
b	Pre Delay [msec]	0...200	ダイレクト音からのディレイ・タイム	
	Pre Delay Thru [%]	0...100	ディレイしない音をミックスする割合	
c	ER Level	0...100	初期反射音のレベル	
d	Reverb Level	0...100	リバーブ・レベル	
e	EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル	
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
g	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	高域イコライザーのゲイン	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: ER Level

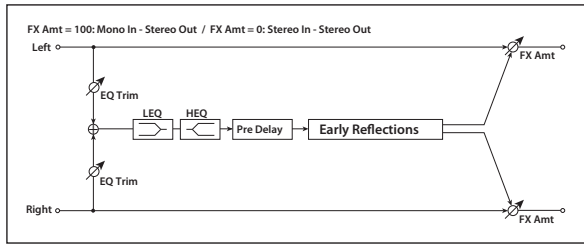
d: Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level” を大きくすると固い感じに、“Reverb Level” を大きくすると柔らかい感じになります。



Early Reflections

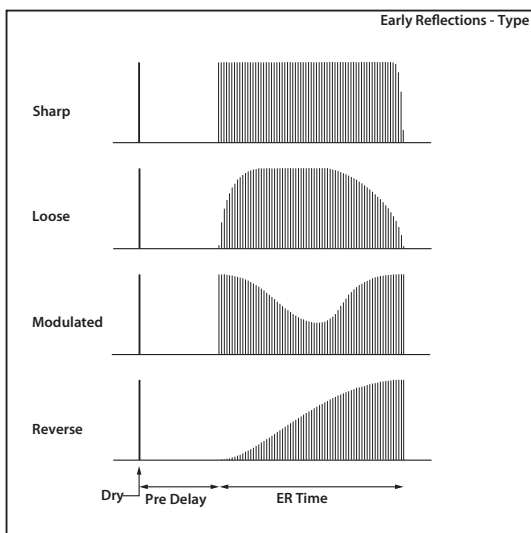
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10...800	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0... +15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type

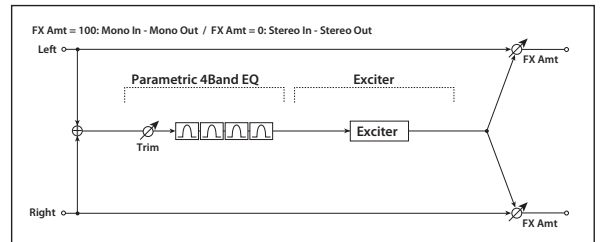
初期反射音の減衰のカーブを選択します。



Mono - Mono Serial (Mono - Mono)

77: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

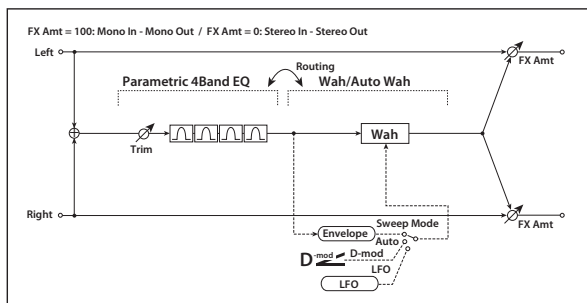
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド2のゲイン	
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド3のゲイン	
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18... +18	バンド4のゲイン	
EXCITER				
f	[X]Exciter Blend	-100... +100	エキサイター効果の深さ	
g	[X]Emphasis Freq	0...70	強調する周波数	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

78: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/ Auto Wah)

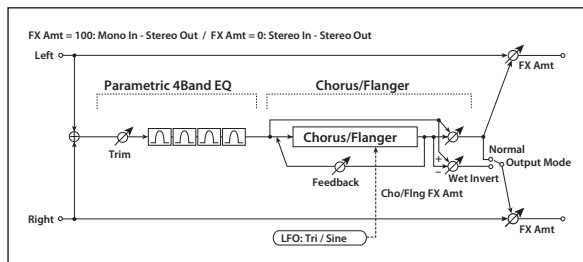
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



P4EQ				
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	
	Routing	P4EQ→Wah, Wah→P4EQ	パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	
	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
b	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	
c	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン	
	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	
d	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン	
	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	
e	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅	
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン	
	WAH			
f	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限	
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限	
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え	
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	D-mod
h	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード	
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)	
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ	
i	[W] Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

79: P4EQ - Cho/Fling (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。



P4EQ					
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル		
	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅		
b	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン		
	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅		
c	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン		
	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅		
d	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン		
	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅		
e	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン		
	CHORUS/FLANGER				
	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード		
f	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形		
	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム		
	Depth	0...100	LFO変調の深さ		
g	Feedback	-100...+100	フィードバック量		
	[F]Cho/Fling Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	D-mod	
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
h	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量		
	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え		
	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	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

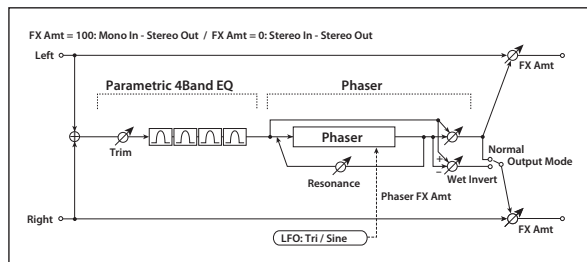
i: Output Mode

Wet Invertにすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

80: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

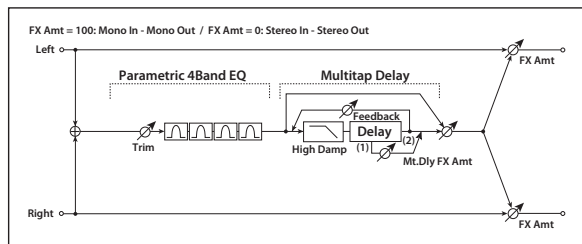
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。



P4EQ					
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル		
	b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
		Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
		Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン		
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン		
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン		
PHASER					
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード		
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形		
g	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数		
	Depth	0...100	LFO変調の深さ		
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量		
h	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス		
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量		
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え		
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

81: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

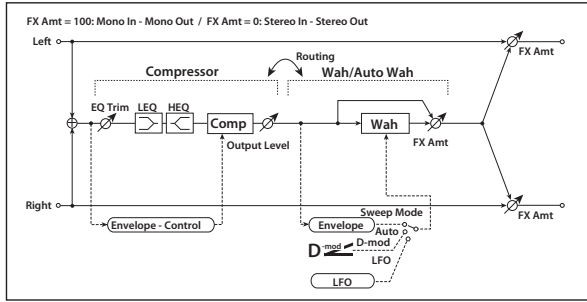
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



P4EQ					
a	[E]Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル		
	b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	
		Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅	
		Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン	
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン		
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン		
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数		
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅		
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン		
MULTITAP DELAY					
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム		
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル		
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム		
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量		
h	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量		
	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス		
i	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量		
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス		
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照		
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量		

82: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

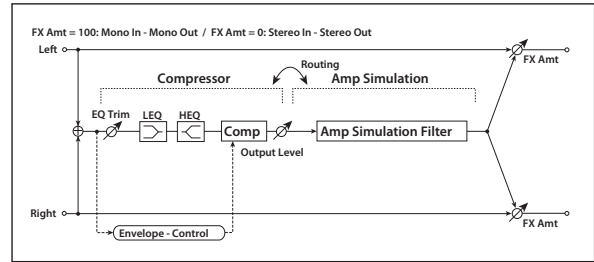
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
WAH			
e	[W] Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限
f	[w] Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース
g	[W] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ
h	[W] Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Routing	Comp → Wah, Wah → Comp	コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

83: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

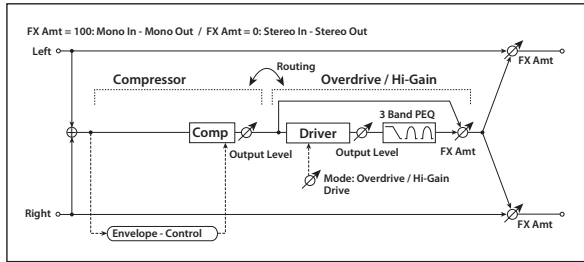
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
AMP SIM			
e	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
f	Routing	Comp → Amp, Amp → Comp	コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
g	Wet/Dry	0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

84: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

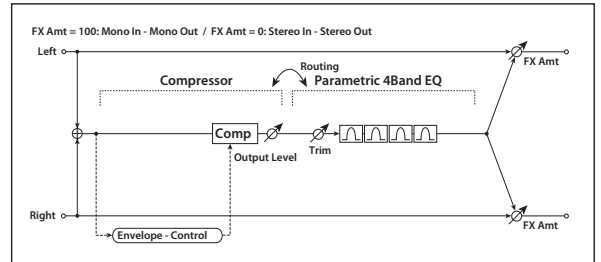
モノラル・タイプのコンプレッサーとオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
OD/HI-GAIN			
c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
d	[O] Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O] Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルピングタイプ) の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ) の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン
h	[O] Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	オーバードライブのエフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	オーバードライブのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Routing	Comp → OD/HG, OD/HG → Comp	コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

85: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

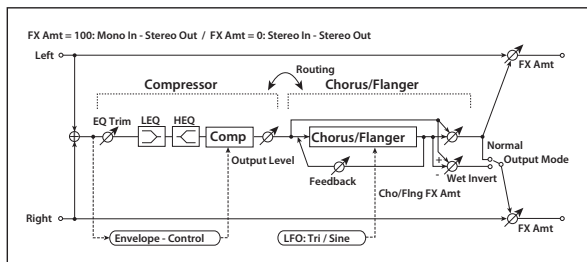
モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
P4EQ			
c	[E] Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
d	[E]B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
e	[E]B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
f	[E]B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
g	[E]B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
h	Routing	Comp → P4EQ, P4EQ → Comp	コンプレッサーとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

86: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
CHORUS/FLANGER			
e	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
f	[F] Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
g	[F] Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
i	Routing	Comp → Flanger, Flanger → Comp	コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

h: [F]Output Mode

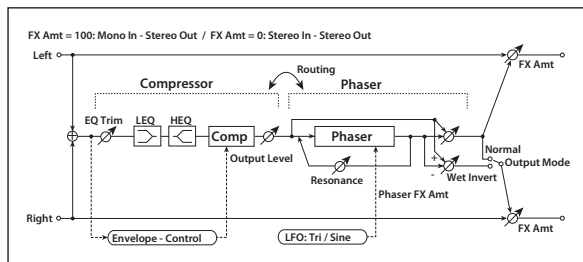
i: Routing

“[F]Output Mode” を Wet Invert にすると、コーラス / フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感を得られます。

ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入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。

87: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

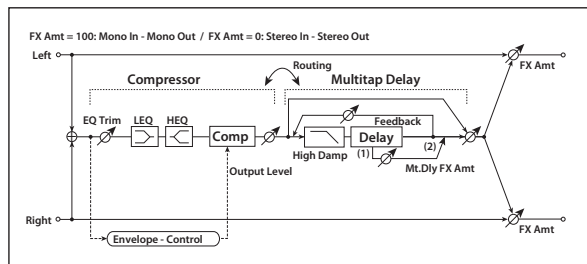
モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
c	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
PHASER			
e	[P] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
f	[P] Manual Depth	0...100	効果のかかる周波数
	Resonance	0...100	LFO変調の深さ
		-100...+100	レゾナンス量
g	[P] Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[F] Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
i	Routing	Comp → Phaser, Phaser → Comp	コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

88: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

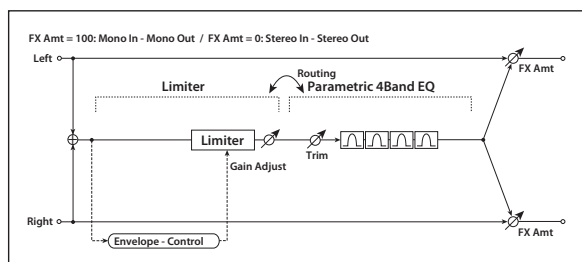
モノラル・タイプのコンプレッサーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1...100	感度
b	[C] Attack	1...100	アタックの強さ
c	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
d	[C] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
	[C] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
MULTITAP DELAY			
e	[D] Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
f	[D] Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量
g	[D] High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Routing	Comp → Mt.Delay, Mt.Delay → Comp	コンプレッサーとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

89: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのリミッターと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L] Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L] Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L] Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
P4EQ			
d	[E] Trim	0...100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル
e	[E] B1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド1のゲイン
f	[E] B2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド2のゲイン
g	[E] B3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド3の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド3のゲイン
h	[E] B4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数
	Q	0.5...10.0	バンド4の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	バンド4のゲイン
i	Routing	Limiter → P4EQ, P4EQ → Limiter	リミッターとパラメトリック・イコライザーの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

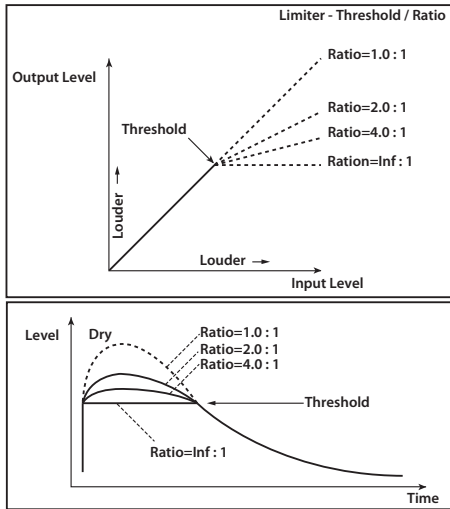
a: [L] Ratio

a: Threshold [dB]

c: [L] Gain Adjust [dB]

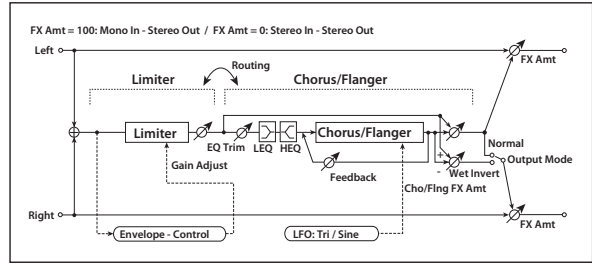
“[L] Ratio” は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“Threshold” で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。

リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“Gain Adjust” で調節してください。



90: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

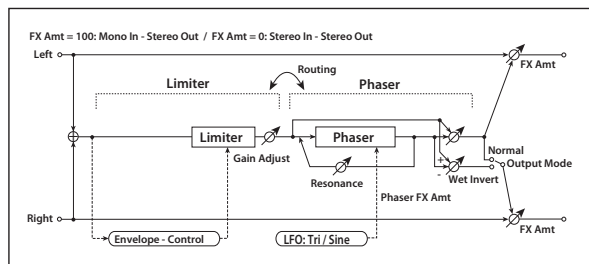
モノラル・タイプのリミッターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1 ... 50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	- Inf, -38...+24	リミッターの出カゲイン
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
f	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
g	[F]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
	Routing	Limiter → Flanger, Flanger → Limiter	リミッターとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

91: Limiter - Phaser

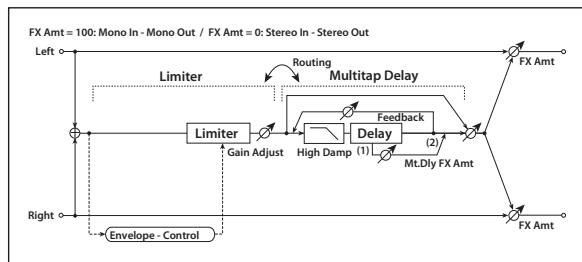
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	- Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
PHASER			
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
e	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量
f	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
h	Routing	Limiter → Phaser, Phaser → Limiter	リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

92: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

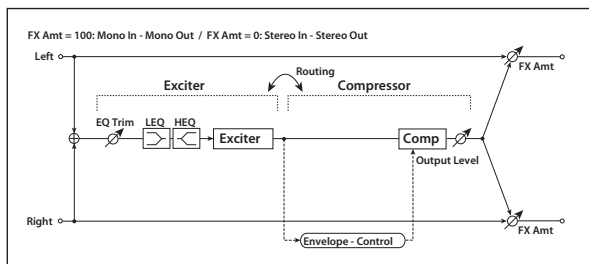
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	信号の圧縮比
	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
b	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
c	[L]Gain Adjust [dB]	- Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
MULTITAP DELAY			
d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量
f	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	Routing	Limiter → Mt.Delay, Mt.Delay → Limiter	リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

93: Exciter - Comp (Exciter - Compressor)

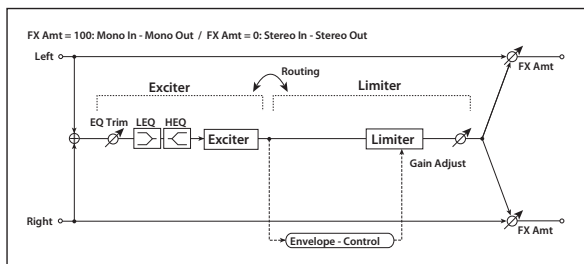
モノラル・タイプのエキサイターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
COMPRESSOR			
e	[C] Sensitivity	1...100	感度
f	[C]Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
g	Routing	Exciter → Comp, Comp → Exciter	エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え
h	Wet/Dry	0...100	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

94: Exciter - Limiter

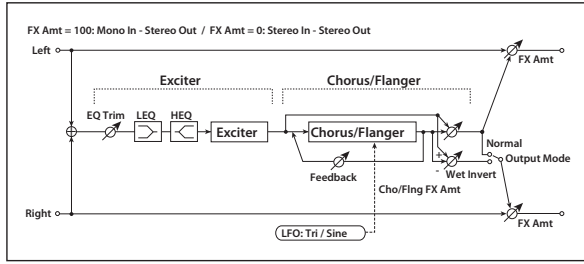
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
LIMITER			
e	[L]Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
f	[L]Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル
g	[L]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
h	[L]Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	リミッターの出力ゲイン
i	Routing	Exciter → Limiter, Limiter → Exciter	エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

95: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger)

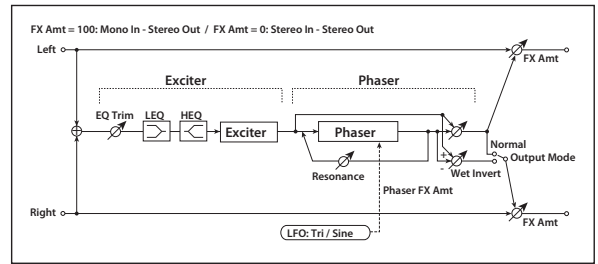
モノラル・タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
CHORUS/FLANGER			
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
f	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
i	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

96: Exciter - Phaser

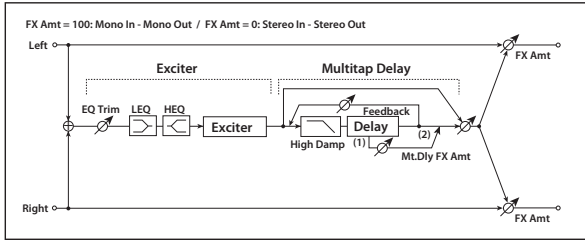
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
PHASER			
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
f	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100...+100	レゾナンス量
g	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス,
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
i	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

97: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

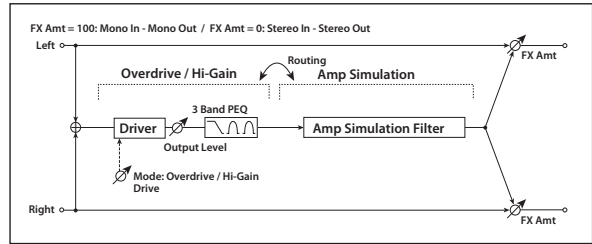
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	-100...+100	エキサイター効果の深さ
b	[X]Emphasis Frequency	0...70	強調する周波数
c	[X]Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
MULTITAP DELAY			
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback (Tap2)	-100...+100	タップ2のフィードバック量
g	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

98: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

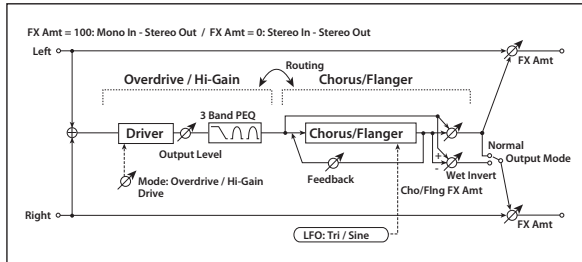
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
e	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数
f	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
g	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン
	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
j	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン
	AMP SIM		
h	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
i	Routing	OD/HG → Amp, Amp → OD/HG	オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

99: OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

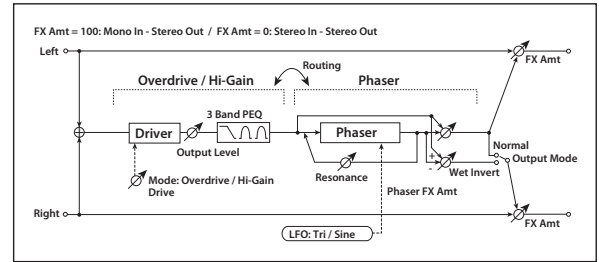
モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50... +50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	-18... +18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
	Gain [dB]	-18... +18	中高域イコライザー 1のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
	Gain [dB]	-18... +18	中高域イコライザー 2のゲイン
CHORUS/FLANGER			
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
i	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100... +100	フィードバック量
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100... +100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
	Routing	OD/HG → Flanger, Flanger → OD/HG	オーバードライブとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

100: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

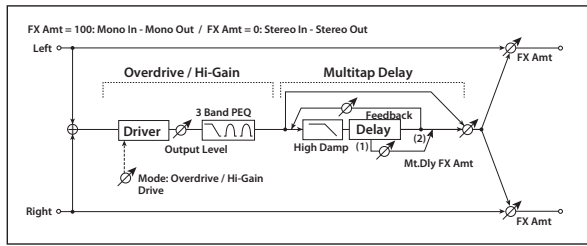
モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50... +50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	-18... +18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
	Gain [dB]	-18... +18	中高域イコライザー 1のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
	Gain [dB]	-18... +18	中高域イコライザー 2のゲイン
PHASER			
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
i	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Resonance	-100... +100	レゾナンス量
j	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100... +100	フェイザーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	フェイザーの出力モード切り替え
	Routing	OD/HG → Phaser, Phaser → OD/HG	オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100... +100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

101: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi-Gain - Multitap Delay)

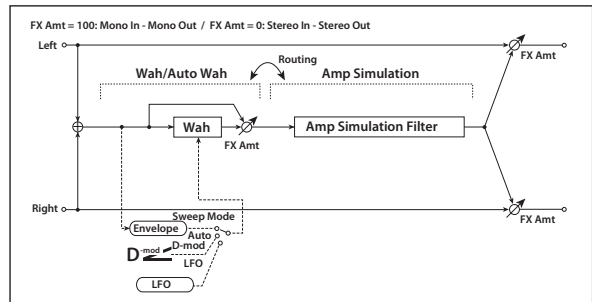
モノラル・タイプのオーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	オーバードライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
	Drive	1...100	歪み具合
b	[O]Output Level	0...50	オーバードライブの出力レベル
	Src	Off...Tempo	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース
	Amt	-50...+50	オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン
MULTITAP DELAY			
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量
j	[D]High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

102: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

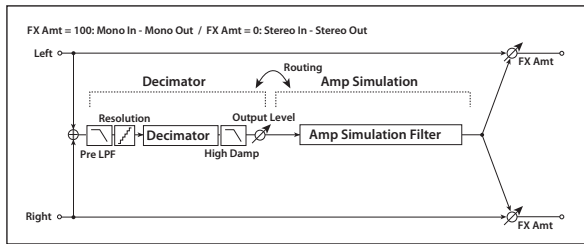
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



WAH			
a	[W]Frequency Bottom	0...100	ワウの中心周波数の下限
	Frequency Top	0...100	ワウの中心周波数の上限
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース
c	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	Resonance	0...100	レゾナンス量 (共振の強さ)
	LPF	Off, On	ワウのローパスフィルターのオン/オフ
d	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	ワウのエフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	ワウのエフェクト・バランスのモジュレーション量
AMP SIM			
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
f	Routing	Wah → Amp, Amp → Wah	ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

103: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

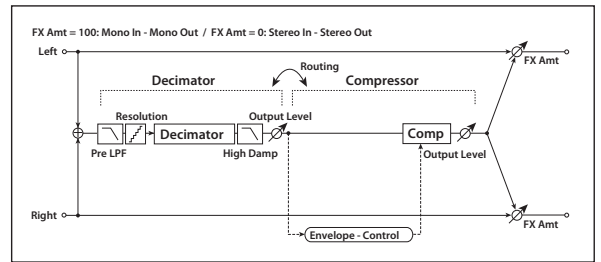
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数
	Resolution	4...24	データのビット長
c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル
AMP SIM			
d	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
e	Routing	Decimator → Amp, Amp → Decimator	デシメーターとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

104: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

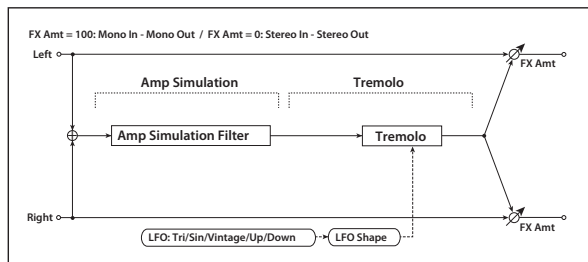
モノラル・タイプのデシメーターとコンプレッサーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
	High Damp [%]	0...100	高域をカットする割合
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	サンプリング周波数
	Resolution	4...24	データのビット長
c	[D]Output Level	0...100	デシメーターの出力レベル
COMPRESSOR			
d	[C]Sensitivity	1...100	感度
e	[C]Attack	1...100	アタックの強さ
	Output Level	0...100	コンプレッサーの出力レベル
f	Routing	Decimator → Comp, Comp → Decimator	デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

105: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

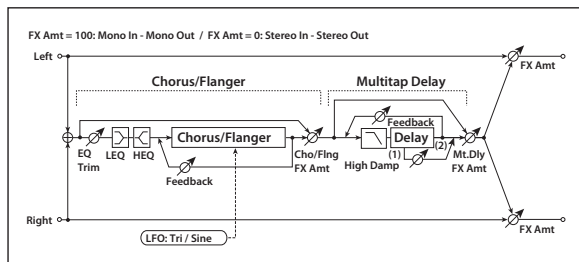
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



AMP SIM			
a	[A] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	ギター・アンプのタイプ
TREMOLLO			
b	[T] LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	LFO波形
	LFO Shape	-100...+100	LFO波形を変形させる割合
c	[T] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
d	[T] Depth	0...100	LFO変調の深さ
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

106: Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

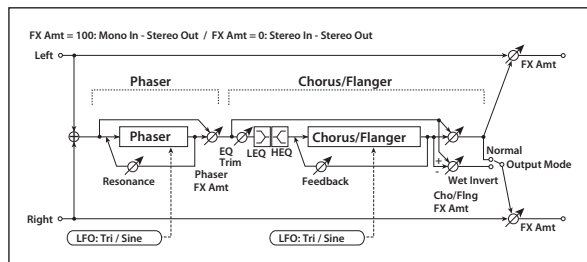
モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



CHORUS/FLANGER			
a	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
b	[F] Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
	Feedback	-100...+100	フィードバック量
c	[F] EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
d	[F] PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
e	[F] Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
MULTITAP DELAY			
a	[D] Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ1のディレイ・タイム
	Tap1 Level	0...100	タップ1の出力レベル
b	[D] Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	タップ2のディレイ・タイム
	Feedback	-100...+100	タップ2のフィードバック量
c	[D] High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
d	[D] Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランスのモジュレーション量
e	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

107: Phaser - Cho/Flng (Phaser - Chorus/Flanger)

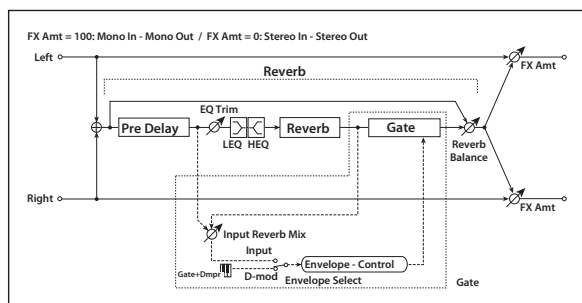
モノラル・タイプのフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



PHASER			
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
b	[P]Manual	0...100	効果のかかる周波数
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
c	Resonance	-100...+100	レゾナンス量
	[P]Phaser Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	フェイザーのエフェクト・バランス
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	LFOスピード
	LFO Waveform	Triangle, Sine	LFO波形
e	[F]Delay Time [msec]	0.0...1350.0	ディレイ・タイム
	Depth	0...100	LFO変調の深さ
f	Feedback	-100...+100	フィードバック量
	[F]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	-15...+15	低域イコライザーのゲイン
	PreHEQ Gain [dB]	-15...+15	高域イコライザーのゲイン
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス
	Src	Off...Tempo	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランスのモジュレーション量
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
j	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

108: Reverb - Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



REVERB			
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1...10.0	残響時間
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量
b	[R]Pre Delay [msec]	0...200	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム
c	[R]EQ Trim	0...100	イコライザーへの入力レベル
	Reverb Balance	0...100	リバーブのエフェクト・バランス
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン
GATE			
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	モジュレーション・ソースによるコントロール/入力信号によるコントロールの切り替え
	Src	Off...Tempo	Envelope Select=D-mod時のゲートをコントロールするモジュレーション・ソース
g	[G]Input Reverb Mix	0...100	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
	Threshold	0...100	ゲートのかかるレベル
h	[G]Polarity	+, -	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
i	[G]Attack	1...100	アタック・タイム
	Release	1...100	リリース・タイム
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

f: [G]Envelope Select

f: Src

g: [G]Input Reverb Mix

g: Threshold

“[G]Envelope Select” はゲートのオン / オフを入力信号の大きさに決めるか、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” ではこのときのモジュレーション・ソースを選択します。

“[G]Envelope Select” を Input にすると、ダイレクト音とリバーブ音をミックスした信号の大きさ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、リバーブ音が出ます。

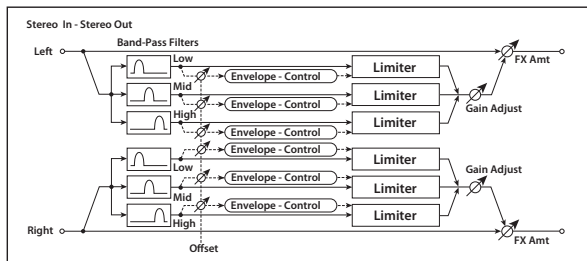
通常は、“[G]Input Reverb Mix” を Dry (ダイレクト音のみでゲートをコントロール) にします。ゲート・タイムを長くしたいときには “[G]Input Reverb Mix” の値を大きくし、“Threshold” も同時に調節するとよいでしょう。

Double Size

ダブル・サイズのエフェクトは、エフェクト B と D でしか使用できません。

109: St. Mltband Limiter (Stereo Mltband Limiter)

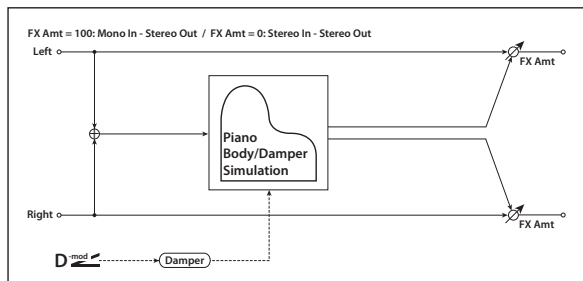
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf: 1	信号の圧縮比	
b	Threshold [dB]	-40...0	圧縮のかかるレベル	
c	Attack	1...100	アタック・タイム	
d	Release	1...100	リリース・タイム	
e	Low Offset [dB]	-40...0	低域のトリガー信号のゲイン	
f	Mid Offset [dB]	-40...0	中域のトリガー信号のゲイン	
g	High Offset [dB]	-40...0	高域のトリガー信号のゲイン	
h	Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	出力ゲイン	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	出力ゲインのモジュレーション・ソース	
	Amt	-63...+63	出力ゲインのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

110: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

ピアノのボディが弦の音によって共振する様子や、ダンパー・ペダルを踏み込んだときに、弾いていない他の弦までもが共鳴する様子をシミュレートしたエフェクトです。アコースティック・ピアノの音色にかけると非常にリアルなサウンドになります。



a	Sound Board Depth	0...100	ピアノのボディの共振の深さ	
b	Damper Depth	0...100	ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	
c	Tone	1...100	エフェクト音の音質	
d	Mid Shape	0...36	音質の中域	
e	Tune	-50...+50	チューニングの微調整	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Sound Board Depth

ピアノのボディの共振の深さを設定します。

b: Damper Depth

b: Src

ダンパー・ペダルを踏んだときの他の弦の共鳴の強さを設定します。“Src” ではダンパー効果をかけるモジュレーション・ソースを選択します。通常は Damper (CC#64) (ダンパー・ペダル) を使用します。

MIDI “Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

c: Tone

d: Mid Shape

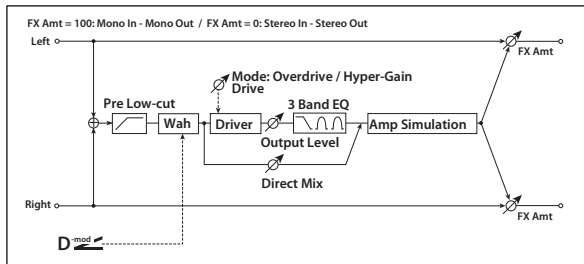
エフェクト音の音質をコントロールします。

e: Tune

このエフェクトは他の弦との共鳴をシミュレートしているので、チューニングによって響き具合が変わります。“Master Tune” (Global P0) などでチューニングを変えた場合、このパラメーターを調節し直してください。

111: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

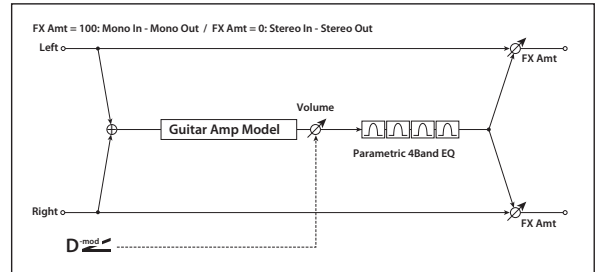
オーバードライブと、強烈な歪みを作り出すハイパーゲインの2つのモードを持つディストーションです。“OD/Higain Wah”よりもさらにハイゲインの設定が可能です。



a	Wah	Off, On	ワウのオン/オフ	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
b	Sw	Toggle, Moment	ワウのオン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	D _{mod}
	Wah Sweep Range	-10...+10	ワウのレンジ	
c	Wah Sweep Src	Off...Tempo	ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	D _{mod}
	Drive Mode	Overdrive, Hyper-Gain	オーバードライブ/ハイパーゲイン・ディストーションの切り替え	
d	Drive	1...120	歪み具合	D _{mod}
	Pre Low-cut	0...10	ディストーションの入力での低域カット量	
e	Output Level	0...50	出力レベル	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-50...+50	出力レベルのモジュレーション量	
f	Low Cutoff [Hz]	20...1.00k	低域イコライザー (シェルビングタイプ)の中心周波数	D _{mod}
	Gain [dB]	-18...+18	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00k	中高域イコライザー 1(ピーキングタイプ)の中心周波数	D _{mod}
	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 1の帯域幅	
h	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 1のゲイン	D _{mod}
	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00k	中高域イコライザー 2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
i	Q	0.5...10.0	中高域イコライザー 2の帯域幅	D _{mod}
	Gain [dB]	-18...+18	中高域イコライザー 2のゲイン	
j	Direct Mix	0...50	ディストーションへのダイレクト音のミックス量	D _{mod}
	Speaker Simulation	Off, On	スピーカー・シミュレーションのオン/オフ	
k	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D _{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

112: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

歪みやトーン・コントロール回路に至るまで忠実に再現したギターアンプ・シミュレーションと、4バンド・イコライザーの組み合わせです。349ページの「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」と組み合わせることで、ギターアンプ + スピーカキャビネットをシミュレーションした、さらにリアルなギターサウンドが得られます。



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	アンプの選択	D _{mod}	
		Drive Gain	0..100		入力ゲイン
b	Volume	0..100	出力レベル	D _{mod}	
		Src	Off...Tempo		出力レベルのモジュレーション・ソース
c	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	D _{mod}	
		Bass	0..100		ベース(低域)のレベル
d	Middle	0..100	ミドル(中域)のレベル	D _{mod}	
		Treble	0..100		トレブル(高域)のレベル
e	Presence	0..100	プレゼンス(高音域の音質)	D _{mod}	
		Post P4EQ	Thru, On		イコライザーのスルー、オンの選択
f	Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00k	バンド1の中心周波数	D _{mod}	
		Q	0.5...10.0		バンド1の帯域幅
		Gain [dB]	-18...+18		バンド1のゲイン
g	Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00k	バンド2の中心周波数	D _{mod}	
		Q	0.5...10.0		バンド2の帯域幅
		Gain [dB]	-18...+18		バンド2のゲイン
h	Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00k	バンド3の中心周波数	D _{mod}	
		Q	0.5...10.0		バンド3の帯域幅
		Gain [dB]	-18...+18		バンド3のゲイン
i	Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00k	バンド4の中心周波数	D _{mod}	
		Q	0.5...10.0		バンド4の帯域幅
		Gain [dB]	-18...+18		バンド4のゲイン
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D _{mod}	
		Src	Off...Tempo		337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
		Amt	-100...+100		エフェクト・バランスのモジュレーション量

a: Amp Type

d: Presence

Amp Type が VOX AC15...VOX AC30TB のときは、高音域の減衰量を設定します。それ以外の場合は、高音域の増幅量を設定します。

VOX 社製アンプの Cut ノブ・コントロールに相当します。

e: Post P4EQ

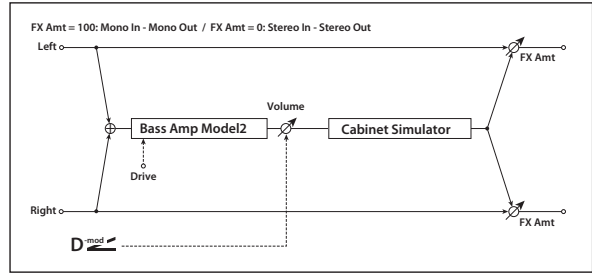
349 ページの「St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)」とチェーンすることで、ギター・アンプ+スピーカー・キャビネットの組み合わせをシミュレーションします。このとき、Post P4EQ を “Thru” をおすすめしますが、必要に応じて “On” にして音質調整を行ってください。

推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

113: BassTubeAmp + Cab.
(Bass Tube Amp Model + Cabinet)

ゲイン / ドライブ付きのベースアンプ+スピーカー・キャビネットのシミュレーションです。



a	Amp Type	STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR	アンプの選択 MOTOWNサウンドに最適の真空管コンボ・アンプ VOX製 100W真空管アンプ AC100 UK製 200W真空管アンプ	
b	Drive Gain	0...100	入力ゲイン	
c	Volume	0...100	出力レベル	D-mod
	Src	Off...Tempo	出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	出力レベルのモジュレーション量	
d	Bass	0...100	ベース(低域)のレベル	
e	Middle	0...100	ミドル(中域)のレベル	
f	Treble	0...100	トレブル(高域)のレベル	
g	Presence	0...100	プレゼンス(高音域の音質)	
h	Cabinet Simulator	Off, On	キャビネット・シミュレーションのオン/オフ	
i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	キャビネットの選択	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Amp Type

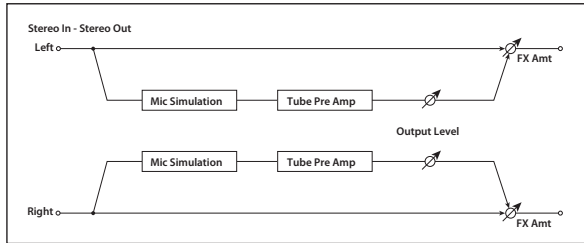
i: Cabinet Type

推奨組み合わせ

Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

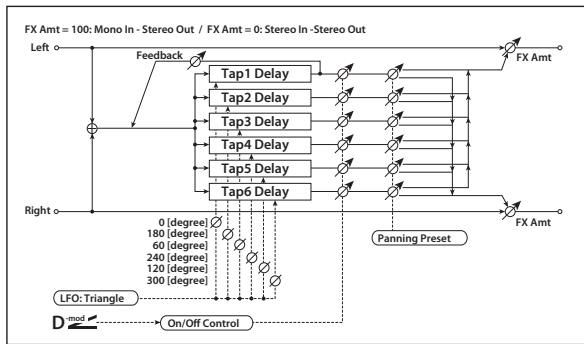
114: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

ステレオ・タイプのマイク / プリアンプ・シミュレーションです (351 ページ “Model + PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)” 参照)。例えば、ロータリー・スピーカーなどのステレオ・ソースのマイキングをシミュレートするときに使用します。



115: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

LFO 位相の異なる 6 つのコーラスを持つエフェクトです。それぞれのディレイ・タイムや深さを別々に設定できるので複雑なステレオ感を作り出すことが可能です。ディレイの出力レベルをモジュレーション・ソースでコントロールできます。



a	LFO Frequency [Hz]	0.02...13.00	LFOスピード
b	Tap1 (000) [msec]	0...2000	タップ1 (LFO位相=0度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ1のコーラスの深さ
c	Status	Always On, Always Off, On↔ff (Dm), Off↔n (Dm)	タップ1の出力オン/オフ/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
	Tap2 (180) [msec]	0...2000	タップ2 (LFO位相=180度) のディレイ・タイム
d	Depth	0...30	タップ2のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On↔ff (Dm), Off↔n (Dm)	タップ2の出力オン/オフ/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
e	Tap3 (060) [msec]	0...2000	タップ3 (LFO位相=60度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ3のコーラスの深さ
e	Status	Always On, Always Off, On↔ff (Dm), Off↔n (Dm)	タップ3の出力オン/オフ/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
	Tap4 (240) [msec]	0...2000	タップ4 (LFO位相=240度) のディレイ・タイム
e	Depth	0...30	タップ4のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On↔ff (Dm), Off↔n (Dm)	タップ4の出力オン/オフ/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

f	Tap5 (120) [msec]	0...2000	タップ5 (LFO位相=120度) のディレイ・タイム
	Depth	0...30	タップ5のコーラスの深さ
g	Status	Always On, Always Off, On↔ff (Dm), Off↔n (Dm)	タップ5の出力オン/オフ/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
	Tap6 (300) [msec]	0...2000	タップ6 (LFO位相=300度) のディレイ・タイム
h	Depth	0...30	タップ6のコーラスの深さ
	Status	Always On, Always Off, On↔ff (Dm), Off↔n (Dm)	タップ6の出力オン/オフ/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
i	Panning Preset	1: L 1 2 3 4 5 6 R, 2: L 135 246 R, 3: L 1 3 5 2 4 6 R, 4: L 1 4 5 6 3 2 R	各タップのステレオ定位パターン
	Tap1 Feedback	-100...+100	タップ1のフィードバック量
j	Src	Off...Tempo	タップ出力レベルと、タップ1のフィードバック量のモジュレーション・ソース
	Amt	-100...+100	タップ1のフィードバック量のモジュレーション量
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照
j	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

b, c, d, e, f, g: Status

各タップの出力を設定します。

Always On にすると、常に出力オン (モジュレーションなし)。

Always Off にすると、常に出力オフ (モジュレーションなし)。

On → Off (Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオン→オフに変化します。

Off → On (Dm) にすると、モジュレーション・ソースによって出力レベルがオフ→オンに変化します。

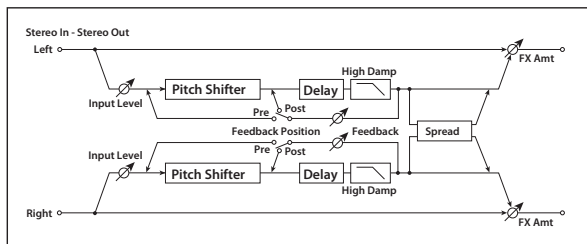
これらの組み合わせによって、演奏中にモジュレーション・ソースで 4 相コーラスから 2 タップディレイへと徐々にクロスフェードするような設定も可能になります。

h: Panning Preset

各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

116: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチシフターです。左右のピッチシフト量を上下対称にすることも可能です。



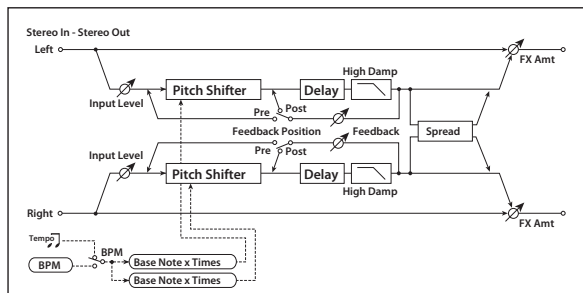
a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
c	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	
d	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	L Delay [msec]	0...2000	左チャンネルのディレイ・タイム	
e	R Delay [msec]	0...2000	右チャンネルのディレイ・タイム	
	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
g	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
	Input Level	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
h	Dmod [%]			
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: L/R Pitch

Up/Down にすると、右チャンネルのピッチシフト量が逆になります。ピッチシフト量を+の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。

117: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

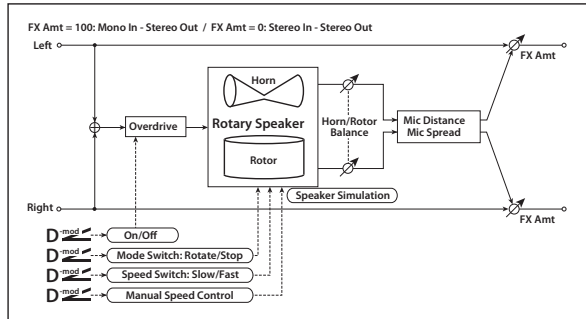
ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ピッチシフターです。



a	Mode	Slow, Medium, Fast	ピッチシフターのモードの切り替え	
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	左右ピッチシフト量の反転	
b	Pitch Shift [1/2tone]	-24...+24	半音単位でのピッチシフト量	
	Src	Off...Tempo	ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	
c	Amt	-24...+24	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	Fine [cents]	-100...+100	セント単位でのピッチシフト量	
d	Amt	-100...+100	ピッチシフト量のモジュレーション量	
	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
e	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
f	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
g	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
h	Feedback Position	Pre, Post	フィードバックの接続の切り替え	
	Spread	-100...+100	エフェクト音の定位する幅	
i	Feedback	-100...+100	フィードバック量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
j	Input Level	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
k	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

118: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

ステレオ・タイプのロータリー・スピーカーです。アンプでの歪みを再現したオーバードライブと、ロータリー・スピーカーの特性をシミュレートしたスピーカー・シミュレーターを内蔵しているので、非常にリアルなロータリー・スピーカー・サウンドが得られます。



a	Overdrive	Off, On	オーバードライブ・オン/オフ	
	Src	Off...Tempo	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソース	
b	Sw	Toggle, Moment	オーバードライブ・オン/オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
	Overdrive Gain	0...100	歪み具合	
c	Overdrive Level	0...100	オーバードライブの出力レベル	
	Overdrive Tone	0...15	オーバードライブの音質	
d	Speaker Simulator	Off, On	スピーカー・シミュレーション・オン/オフ	
	Mode Switch	Rotate, Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え	D ^{mod}
e	Src	Off...Tempo	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	
	Sw	Toggle, Moment	回転/ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
f	Speed Switch	Slow, Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	
g	Sw	Toggle, Moment	スロー/ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	
	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	
h	Manual SpeedCtrl	Off...Tempo	回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	D ^{mod}
	Horn Acceleration	0...100	高音側ホーンのリニア速度の切り替えの速さ	
i	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00	高音側ホーンのリニア速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
	Rotor Acceleration	0...100	低音側ローターのリニア速度の切り替えの速さ	
j	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00	低音側ローターのリニア速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	
	Mic Distance	0...100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	
k	Mic Spread	0...100	左右のマイクロフォンの角度	
	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}
l	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Sw

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン / オフの切り替え方を選択します。

“Sw” を Toggle にすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒

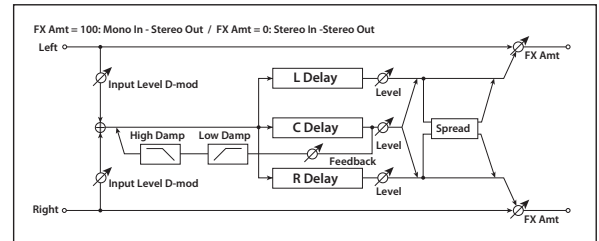
すたびにオン / オフが切り替わります。

モジュレーション・ソースの値が 64 を超えるたびにオーバードライブがオン / オフします。

一方、“Sw” を Moment にすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。モジュレーション・ソースの値が 64 以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

119: L/C/R Long Delay

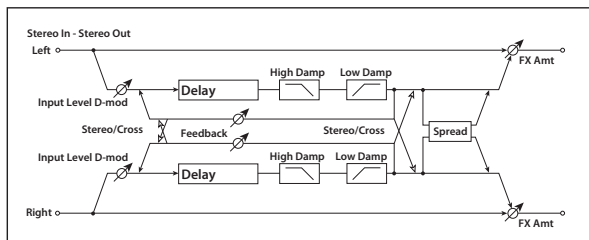
3 つのタップがそれぞれ左、右、中央に出力されるマルチタップ・ディレイです。ディレイ・タイムが最長 5460msec まで設定できます。



a	L Delay Time [msec]	0...5460	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...5460	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...5460	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
e	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
f	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
g	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
i	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

120: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

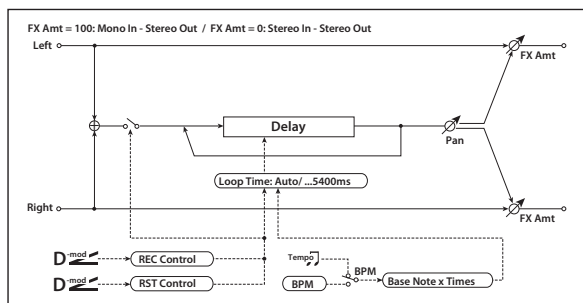
ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。ディレイ・タイムが最長 2730msec まで設定できます。



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...2730.0	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...2730.0	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	D ^{mod}
	Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Spread	-50...+50	エフェクト音の定位する幅	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

121: Hold Delay

入力信号を録音して、繰り返し再生するエフェクトです。録音開始やリセットはモジュレーション・ソースを使ってコントロールできるので、リアルタイム・パフォーマンスに手軽に利用できます。



a	Loop Time [msec]	Auto, 1...10800	ループ時間の自動設定モード/ループ時間	
b	Loop BPM Sync	Off, On	ディレイタイムの時間による設定/テンポと音符による設定の切り替え	BPM
c	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	--, OVER!	MIDI/Tempo Sync=On時、ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
d	Loop Base Note	r...w	ディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	ディレイ・タイムを指定する音符の数	
e	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース	D ^{mod}
f	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース	D ^{mod}
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ	
h	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ	
i	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	エフェクトのステレオ定位のモジュレーション量	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Loop Time [msec]

Auto にすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外ではループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間（モジュレーション・ソースまたは「Manual REC Control」をオンにしている時間）がループ時間となります。

ただし、最長 10800msec を超えた場合、ループ時間は自動的に 10800msec にセットします。

c: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10800msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるようにディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

b: Loop BPM Sync
c: BPM
d: Loop Base Note
d: Times

“Loop BPM Sync” がオンの場合 “Times” での設定は無視され、ループ時間は “BPM”、“Loop Base Note”、“Times” によって決定します。この場合も 10800msec を超えることはできません。

“Hold” procedure (when Loop Time = Auto)

1. “REC Control Src” JS +Y: #01
“RST Control Src” JS -Y: #02
“Manual REC Control” REC Off
“Manual RST Control” RESET
“Loop Time [msec]” Auto
“MIDI/Tempo Sync” Off
に設定してください。リセットがオンになっているので、すでに録音されている場合は消去されるので、十分に注意してください。
2. “Manual RST Control” Off
に設定します。リセットは解除され、録音待機状態になります。
3. ジョイスティックを+ Y 側に倒して、そのままホールドさせたいフレーズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演奏したフレーズをホールドします。ループ・タイムはジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動かしてください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティックを操作するとよいでしょう。
ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われます。また10800msecを超えると、ループ・タイムは自動的に10800msecに設定します。
 (“Times” を1~10800msecにしたときは、このジョイスティックを倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒している間の演奏をホールドします。)
4. 録音に失敗した場合は、ジョイスティックを- Y 側に倒してリセットをかけます。これで今録音したものは消去されます。もう一度手順3.を繰り返してください。
5. 録音したフレーズは延々と繰り返され、それをバックングとして演奏することができます。
6. 再度ジョイスティックを+ Y 側に倒すと、ホールド中のフレーズの上にオーバー・ダブすることもできます。

e: REC Control Src
g: Manual REC Control

“REC Control Src” では、録音をコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。
このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual REC Control” を On にすると、入力信号を録音することができます。すでに録音した状態では、その上からさらにオーバー・ダブされていきます。

MIDI “REC Control Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

f: RST Control Src
h: Manual RST Control

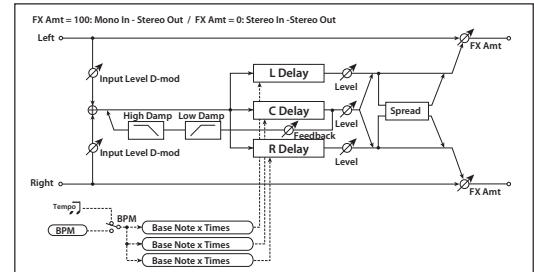
“RST Control Src” では、リセットをコントロールするモジュレーション・ソースを選択します。
このモジュレーション・ソースをオンに、または “Manual RST Control” を RESET にすると、すでに録音したものを消去すること

ができます。ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットします。

MIDI “RST Control Src” で指定したモジュレーション・ソースの値が 64 未満のときオフ、64 以上のときオンとなります。

122:LCR BPM Long Dly

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできる L/C/R ディレイです。



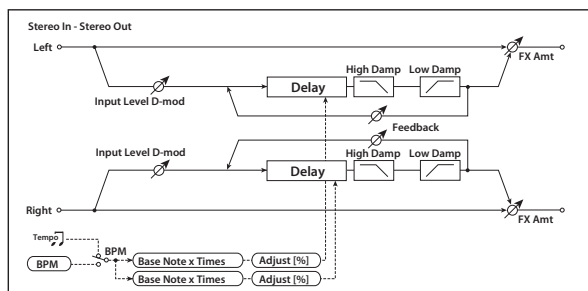
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over?	---, OVER!	ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップLの出力レベル	
c	C Delay Base Note	r...w	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップCの出力レベル	
d	R Delay Base Note	r...w	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Level	0...50	タップRの出力レベル	
e	Feedback (C Delay)	-100...+100	タップCのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt	-100...+100	タップCのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
g	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
h	Spread	0...50	エフェクト音の定位する幅	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ “ダイナミック・モジュレーション・ソース” 参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over?

ディレイ・タイムは最長 10920msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように、ディレイ・タイムを決めるパラメーターを設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

123: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



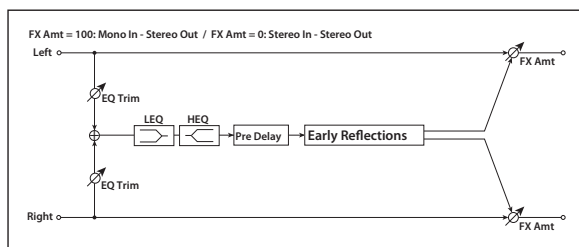
a	BPM	MIDI, 40.00...300.00	MIDI Clockの選択/テンポの指定	
	Time Over? L	---, OVER!	左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
	R	---, OVER!	右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	
b	L Delay Base Note	r...w	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
c	R Delay Base Note	r...w	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	
	Times	x1...x32	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50	右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	
d	L Feedback	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量	
	Src	Off...Tempo	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	L Amt	-100...+100	左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
e	R Feedback	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量	
	R Amt	-100...+100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	
f	High Damp [%]	0...100	高域の減衰量	
g	Low Damp [%]	0...100	低域の減衰量	
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100	入力レベルのモジュレーション量	
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Time Over? L, R

ディレイ・タイムは最長 5460msec までです。これを超えるような設定をすると「OVER!」を表示します。この表示が出なくなるように設定し直してください。このパラメーターは表示専用です。

124: Early Reflections

サイズ 1 のもの (379 ページの「Early Reflections」) と比べて初期反射音の細かさや最大時間を 2 倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10...1600	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200	原音から最初の初期反射音までの時間	
d	EQ Trim	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル	
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	低域イコライザーのカットオフ周波数 - 低/中の選択	
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	高域イコライザーのカットオフ周波数 - 高/中の選択	
f	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン	
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo	337ページ「ダイナミック・モジュレーション・ソース」参照	
	Amt	-100...+100	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

コルグ USB-MIDI ドライバーのインストール

本機とコンピューターとの間でMIDIデータを転送するときに、USBデバイス・ポートを使用することができます（この機能は、MIDI Over USBと呼ばれます）。これは、コンピューターにMIDIインターフェイスを搭載していないときに便利です。

USBは、MIDIポートと同時に使用できます。例えば、コンピューター上で動作しているシーケンサーに本機を接続し、それと同時に、本機のMIDIポートに接続している別のMIDI機器を制御することが可能です。

このような方法により、本機、MIDI入力デバイス、コントローラー、およびサウンド・ジェネレーターを同時に接続することが可能です。

本機をコンピューターに接続する

本機をコンピューターに接続する前に、KORG USB-MIDI Driverをインストールしてください。ご使用のコンピューターが以下の“KORG USB-MIDI Driverのシステム要件”に示す要件を満たしていることを確認してください。

KORG USB-MIDI Driverのシステム要件

Windows

コンピューター：Microsoft Windows XP、Vista、Windows 7の要件を満たす、USBポート搭載のコンピューター。

オペレーティング・システム：Microsoft Windows XP Home Edition / Professional / x64 Edition、Windows Vista、Windows 7。

Macintosh

コンピューター：Mac OS Xの要件を満たす、USBポート搭載のApple Mac。

オペレーティング・システム：Mac OS Xバージョン10.3以降。

使用前のご注意

本製品のソフトウェアの著作権は、すべて（株）コルグが所有しています。本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたこととなります。

Windows:コルグUSB-MIDIドライバーをインストールする

本機とコンピューターをUSBケーブルで接続する際は、コンピューターにコルグUSB-MIDIドライバーをインストールしてから行ってください。

1. 本機の付属DVDをお使いのWindows PCのディスク・ドライブに挿入します。
2. DVD-ROM\USB-MIDI Driver\Win - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn\フォルダを開き、“KORG USB-MIDI Driver Tools Setup v.n.nn.exe”をダブルクリックしてインストーラーを起動させます（“n.nn”はバージョン・ナンバーです）。
3. 表示される指示に従って作業を進めます。最後にツールがインストールされます。
4. インストールが完了したら、本機のUSBデバイス・ポートとお使いのWindows PCをUSBケーブルで接続します。この時、オート・インストーラーが起動します。
5. USB-MIDIドライバーのインストールが終了すると、本機はコンピューターとUSB経由でMIDI信号のやり取りが行えるようになります。

ツールとマニュアルはPCのスタート・メニューからアクセスできます。

ドライバーのポート

インストールが完了すると、その他のMIDIデバイスの中のMIDIアプリケーション（シーケンサーなど）に以下のポートが表示されます。

Pa900 KEYBOARD: コンピューター上で動作しているMIDIアプリケーションへ向けた本機からのMIDIメッセージ（キーボードおよびコントローラーのデータ）を受信できます。

Pa900 SOUND: コンピューター上で動作しているMIDIアプリケーションからのMIDIメッセージを本機の内部音源に送信できます。

Mac OS X:コルグUSB-MIDIドライ バーをインストールする

1. 本機の付属 DVD をお使いの Mac のディスク・ドライブに挿入します。
2. DVDの内容が自動的に開かなかった場合は、DVDのアイコンをダブルクリックしてフォルダを開きます。
3. USB-MIDI Driver/Mac - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn/フォルダを開き、“KORG USB-MIDI Driver v.n.n.n.dmg”をダブルクリックして仮想ドライブを開きます (“n.n.n”はバージョン・ナンバーです)。
4. “KORG USB-MIDI Driver.pkg”をダブルクリックしてインストーラーを起動させます。
5. 表示される指示に従って作業を進めます。
6. インストールが完了したら、仮想ドライブを取り出してから、本機のUSBデバイス・ポートとお使いのMacをUSBケーブルで接続します。

ドライバーのポート

インストールが完了すると、その他のMIDIデバイスの中のMIDIアプリケーション（シーケンサーなど）に以下のポートが表示されます。

Pa900 KEYBOARD: Mac上で動作しているMIDIアプリケーションへ向けた本機からのMIDIメッセージ（キーボードおよびコントローラーのデータ）を受信できます。

Pa900 SOUND: Mac上で動作しているMIDIアプリケーションからのMIDIメッセージを本機の内部音源に送信できます。

MIDI データ

MIDI コントローラー

コントロール・チェンジ・メッセージとそれによる本機でのファンクションは、以下のリストのとおりです。必ずしもすべてのコントロール・チェンジ・メッセージが本機のすべてのモードで有効とは限りませんのでご注意ください。

CC#	CC Name	機能
0	Bank Select	サウンドの選択
1	Mod1 (Y+)	ジョイスティック向こう (奥) 方向
2	Mod2 (Y-)	ジョイスティック手前方向
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	トラック・ボリューム
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	トラック定位
11	Expression	エクスプレッション
12	Fx Ctl 1	CC#12
13	Fx Ctl 2	CC#13
14-15	Undef. ctl b	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl bb	
コントロール・チェンジ・ナンバー 0 ~ 31 (MSB) の LSB で、MSB と同時に変更します。		
64	Damper	ダンパー・ペダル
65	Portamento	
66	Sostenuto	ソステヌート・ペダル
67	Soft	ソフト・ペダル
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	F.Res.Hp	フィルター・レゾナンス
72	Release	リリース・タイム
73	Attack	アタック・タイム
74	F.CutOff	フィルター・カットオフ (明るさ)
75	Decay T.	ディケイ・タイム
76	Lfo1 Sp.	ビブラート・スピード
77	Lfo1 Dpt	ビブラート・デプス
78	Lfo1 Dly	ビブラート・イニシャル・ディレイ
79	FilterEg b	
80	Gen.pc.5	サウンド・コントローラー 1
81	Gen.pc.6	サウンド・コントローラー 2
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx 1 depth	A/B マスター・エフェクト 1 (リバーブ) センド・レベル

CC#	CC Name	機能
92	Fx 2 ctl	
93	Fx 3 depth	A/B マスター・エフェクト 2 (モジュレーション) センド・レベル
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	下の表を参照 (*)
99	NRPN Msb*	下の表を参照 (*)
100	RPN Lsb	MIDI Implementation Chart 参照
101	RPN Msb	MIDI Implementation Chart 参照
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	リセット・オール・コントローラーズ
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(*) 以下のNRPNメッセージは本機で認識します。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Decay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a). 64 = オリジナルのパラメーター値は変わりません。

(b). dd = ドラム楽器 No. 0...127 (C0...C8)。

Note: ソングの停止や、新しいソングを選ぶと、コントローラーはリセットします。

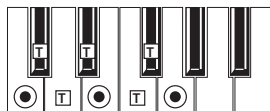
認識されるコード

本機のコード認識 (Chord Recognition) で "Fingered 2" を選択 (235ページの「Chord Recognition」参照) したときに認識される最も重要なコードは、以下のとおりです。認識されるコードはコード認識によって変わります。

Note: スプリット・キーボード・モードでは Fingered 2 が選択されますが、フル・キーボード・モードではその代わりに Fingered 3 または Expert が選択されます。

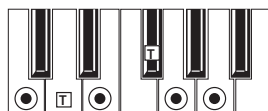
Major

3-note

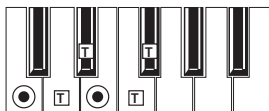


Major 6th

4-note



2-note

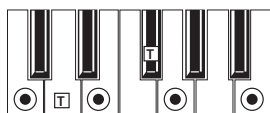


2-note



Major 7th

4-note



3-note

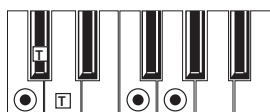


2-note



Sus 4

3-note



2-note



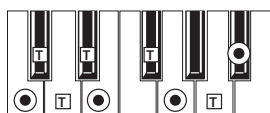
Sus 2

3-note



Dominant 7th

4-note



3-note

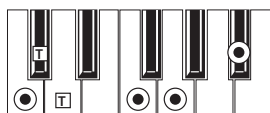


2-note



Dominant 7th Sus 4

4-note

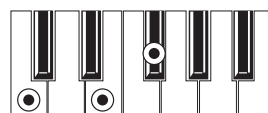


3-note



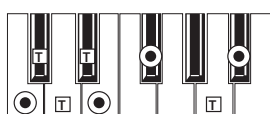
Flat 5th

3-note



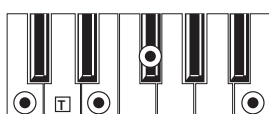
Dominant 7th^b5

4-note



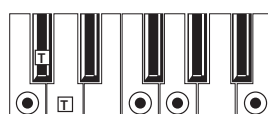
Major 7th^b5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

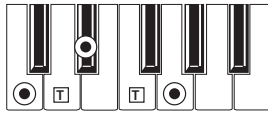


● = constituent notes of the chord

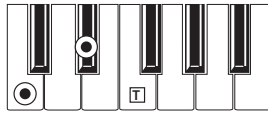
⊠ = can be used as tension

Minor

3-note

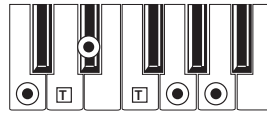


2-note



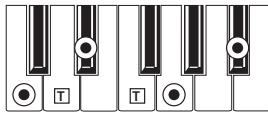
Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note

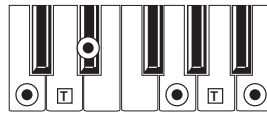


3-note



Minor-Major 7th

4-note

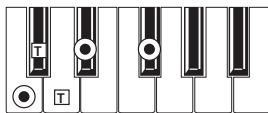


3-note



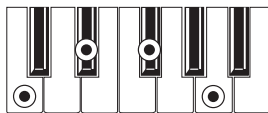
Diminished

3-note



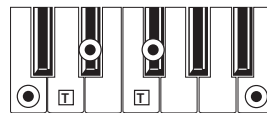
Diminished 7th

4-note



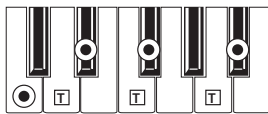
Diminished Major 7th

4-note



Minor 7th^{b5}

4-note



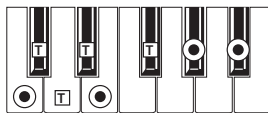
Augmented

3-note



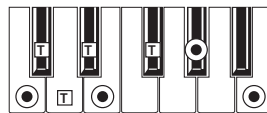
Augmented 7th

4-note



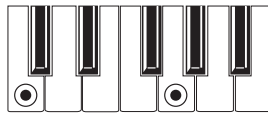
Augmented Major 7th

4-note



No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



● = constituent notes of the chord

⊠ = can be used as tension

内蔵時計バックアップ用電池の交換

内蔵時計のバックアップ用電池は一般的なリチウム電池(CR2032)で交換可能です。交換用電池は、必ず指定の型番のものをご使用ください。それ以外の型番のものを使用すると、Pa900を破損する場合があります。電池の交換は、ご自身で行えます。コルグでは電池交換作業によりデータが消去されてしまった場合や、交換用電池が正しく装着されていないことにより発生した損害等につきましては、一切の責任を負いません。

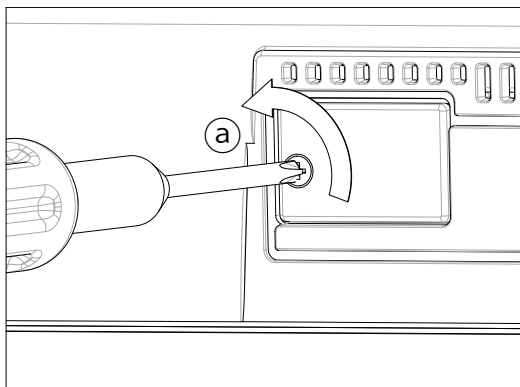
注意事項

- ・電池の交換は自己責任で行ってください。コルグでは、電池が正しく装着されていないことにより発生した損害等につきましては、一切の責任を負いません。
- ・作業を行う前に、Pa900の電源をオフにし、電源ケーブルをPa900から取り外してください。
- ・人体の静電気によるPa900の内部パーツの破損を防ぐため、無塗装の金属部分に触れてから作業を行ってください。

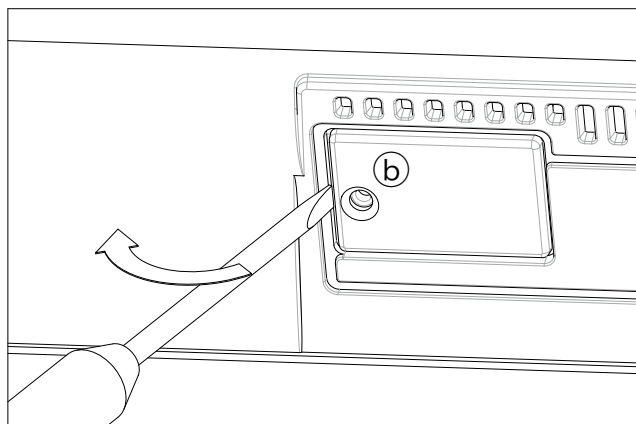
交換作業手順

交換作業には、プラスとマイナスのドライバーが必要です(Pa900には付属していません)。

1. Pa900の電源をオフにし、電源ケーブルをPa900から取り外します。
2. プラスドライバーを用意し、Pa900のリアパネルにあるプラスネジ(a)を取り外します。

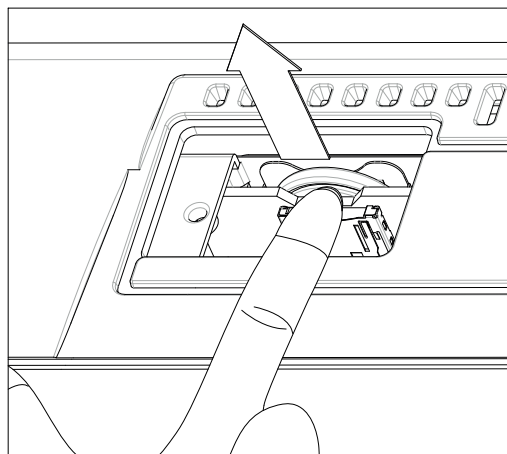


3. マイナスドライバーを用意し、カバーとリアパネルの隙間に挿入し、カバー(b)を取り外します。



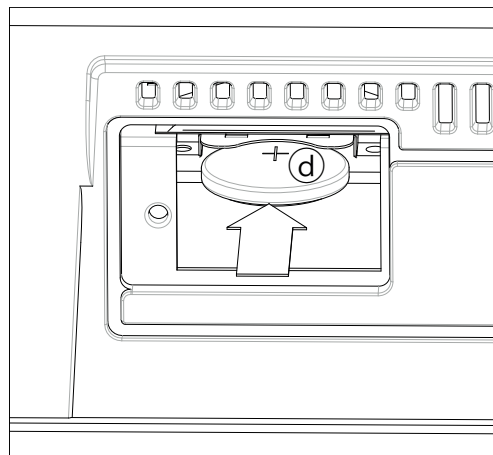
4. 指の爪やマイナスドライバーの先端部分を利用して電池(c)をバッテリー・スロットから取り出します。

電池をPa900内部に落とさないように十分注意してください。

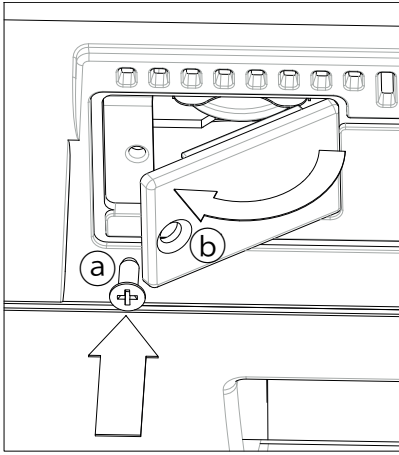


5. 新しい電池(d)をバッテリー・スロットに挿入します。この時、「+」の文字が見える側を上に向けて挿入します。

電池をPa900内部に落とさないように十分注意してください。



6. 取り外したカバー(b)を取り付け、プラスネジ(a)を取り付けて固定します。



microSD カードを使用する

Pa900内部のカード・スロットに、市販のmicroSDカードを装着することによって、Pa900の内部メモリーを拡張することが可能です。microSDカードの取り付け作業は、ご自身で行えます。コルグではmicroSDカードの取り付け作業によりデータが消去されてしまった場合や、SDカードが正しく装着されていなかったことにより発生した損害等につきましては、一切の責任を負いません。

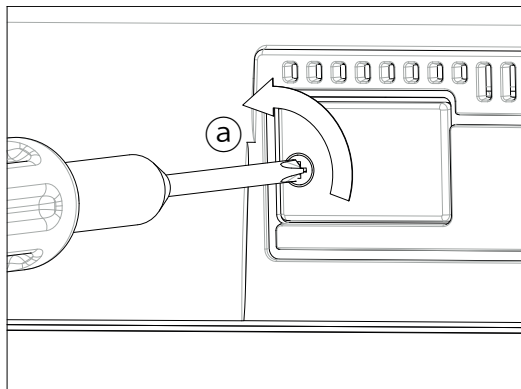
注意事項

- SDカードの追加作業は自己責任で行ってください。コルグでは、microSDカードが正しく装着されていなかったことにより発生した損害等につきましては、一切の責任を負いません。
- 作業を行う前に、Pa900の電源をオフにし、電源ケーブルをPa900から取り外してください。
- 人体の静電気によるPa900の内部パーツの破損を防ぐため、無塗装の金属部分に触れてから作業を行ってください。

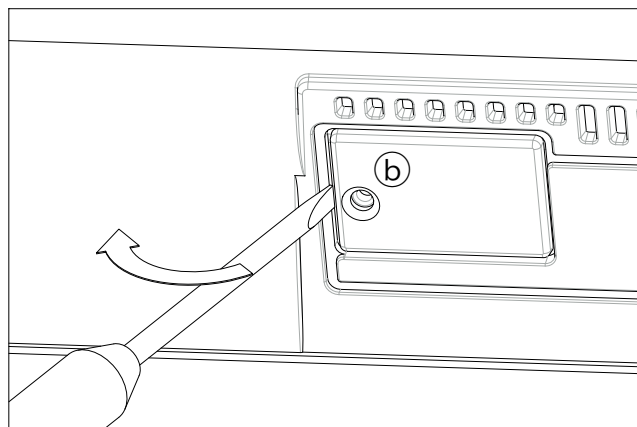
取り付け作業手順

作業には、プラスとマイナスのドライバーが必要です(Pa900には付属していません)。

- Pa900の電源をオフにし、電源ケーブルをPa900から取り外します。
- プラスドライバーを用意し、Pa900 のリアパネルにあるプラスネジ(a)を取り外します。

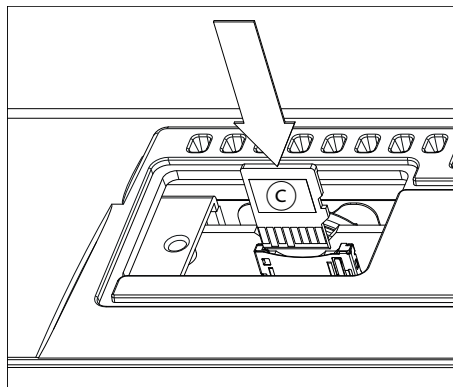


- マイナスドライバーを用意し、カバーとリアパネルの隙間に挿入し、カバー(b)を取り外します。

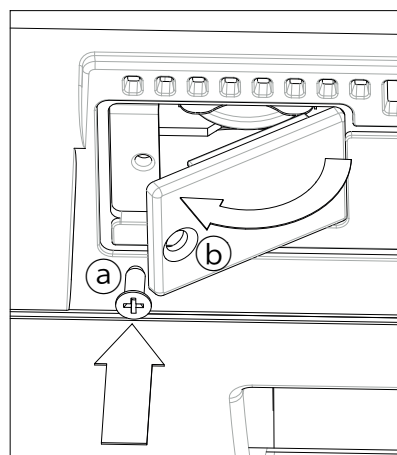


- 空のスロットにmicroSDカード(c)を挿入します。コネクター側を下に、そして本体へ向かう方向にしてカード・スロットに押し込みます。クリック音したらカードから手を離します。

Warning: SDカードは正確に装着してください。また、Pa900内部に落とさないように注意してください。



- 取り外したカバー(b)を取り付け、プラスネジ(a)を取り付けて固定します。



microSDカードへアクセスする

microSDカードの取り付けが終了したら、Pa900の電源をオンします。Media モードのデバイス・ポップアップ・メニューから「SD [KORG SD]]」を選択すると、microSDカードにデータをセーブしたりロードすることができます。

microSDカードの取り外し

microSDカードをスロットから外すときは、カードを装着したときと同様にカバーを開けカードを取り出します。そして、カバーを取り付けます。

ショートカット

SHIFT キー・ショートカット

SHIFT キーを押しながら、パネルのキーを押すことで、さまざまなページやダイアログ・ボックスへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

Shift キー +	機能
各モード	
VALUE ダイアル	テンポの設定
スクロール・アロー、または UP/DOWN	ソングまたはソングブックのエントリーのリストをアルファベット順の次か前の先頭に移動。Media モードでも同等の動き
SOUND	選択されたトラックに割り当てられたサウンドを Sound モードに移動
GLOBAL	Global モードのエディット・セクション、MIDI、General Controls ページへ移動。これにより、MIDI エディット・ページに迅速に移動可能
MEDIA	Media モードの Preferences ページへ移動
START/STOP	パニック・キー
Fade In/Out	Global モードのエディット・セクション、Mode Preferences、Basic ページの Fade In/Out パラメーターを選択。
Synchro (両方)	Global モードのエディット・セクション、General Controls ページの MIDI セットアップ・パラメーターを選択。
Tempo Lock	Global モードのエディット・セクション、General Controls、Lock ページへ移動。
Metro	Global モードのエディット・セクション、General Controls、Basic ページへ移動。
SongBook	SongBook モードのカスタム・リスト・ページに移動
Transpose (両方押す)	Global モードのエディット・セクション、Tuning、Transpose Control ページへ移動。
Style Play モード	
Style Play	Global モードのエディット・セクション、Preferences、Style ページへ移動。
Chord Scan (両方)	
Memory	
Variation	Style Play モードのエディット・セクション、Style Controls、Drum/Fill ページへ移動。
Ensemble	Style Play モードのエディット・セクション、Keyboard/Ensemble、Ensemble ページへ移動。
Pad (any)	Style Play モードのエディット・セクション、Pad/Assignable Switches、Pad ページへ移動。
Assignable Switch (いずれか)	Style Play モードのエディット・セクション、Pad/Assignable Switches、Switch ページへ移動。
Upper Octave (両方押す)	Style Play モードのエディット・セクション、Mixer/Tuning、Tuning ページへ移動。
Style	[Write Current Style Settings] ウィンドウを開く
Performance	[Write Performance] ウィンドウを開く
STS	[Write STS] ウィンドウを開く
Style Record mode	
Assignable Knob	Sound/Expression ページ表示時、エクスプレッション・レベルを調整。
Tempo+/-	Sound/Expression ページ表示時、エクスプレッション・レベルを調整。

Shift キー +	機能
Song Play mode	
Song Play	Selects the Global モード、エディット・セクション、Mode Preferences、Song & Seq ページへ移動。
Upper Octave (両方押す)	Song Play モードのエディット・セクション、Mixer/Tuning、Tuning ページへ移動。
Pad (いずれか)	Song Play モードのエディット・セクション、Pad/Assignable Switches、Pad ページへ移動。
Assignable Switch (いずれか)	Song Play モードのエディット・セクション、Pad/Assignable Switches、Switch ページへ移動。
Performance	[Write Performance] ウィンドウを開く。
JukeBox	
>>	ジュークボックス・リストの次の曲を演奏。
<<	ジュークボックス・リストの前の曲を演奏。
Sequencer mode	
Sequencer	Global モードのエディット・セクション、Mode Preferences、Song & Seq ページへ移動。
Upper Octave (either)	Global モードのエディット・セクション、Transpose Controls、Tuning ページへ移動。

キーの長押しによるショートカット

パネルのキーを約1秒間押したままにすると、さまざまなページやダイアログ・ボックスへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

キー	機能
各モード	
Split	スプリット・ポイント・ダイアログ・ボックスを開く。鍵盤を押すと、新たにスプリット・ポイントが設定される。
Preset (Mic Setting)	[Write Voice Preset] ウィンドを開きます。
Style Play mode	
Style	[Write Current Style Settings] ウィンドを開きます。
Performance	[Write Performance] ウィンドを開きます。
SongBook	新たにソング・ブック・エントリーを作成し、and [Write Song] ウィンドを開きます。
STS	[Write STS] ウィンドを開きます。
Song Play mode	
Performance	[Write Performance] ウィンドを開きます。
SongBook	新たにソング・ブック・エントリーを作成し、and [Write Song] ウィンドを開きます。
Global mode	
Global	タッチ・アップ・キャリブレーションの設定画面が開きます。

他のショートカット

他にも、SHIFTキーを使用しないショートカットもあります。

Style Play モード	
Tempo +/- (両方)	オリジナル・テンポに戻る。
Transpose #/b (両方)	マスター・トランスポーズを0に設定する。
Upper Octave +/- (両方)	アッパー・オクターブをオリジナルに設定する。
Record	MP3の録音中にキーを押すと、「MP3 Record」ダイアログ・ボックスを閉じ、録音が停止、「Write Song」ダイアログを開く。

トラブル・シューティング

問題	対応	Page
一般的な問題		
電源が入らない	次の項目を確認してください。・電源コードがコンセントに接続されていますか？・電源コードが AC 電源端子に接続されていますか？・本機が破損していませんか？・電源には問題がありませんか？	
	Is the STANDBY LED turned on? STANDBY LED が点灯していますか？	
	それでも電源が入らない場合は、コルグ・サービス・センターへ連絡してください。	
音が出ない	本機の MASTER VOLUME ノブの設定が「0」になっていませんか？	
	Speakers On/Off パラメーターがオフになっていませんか？オンにしてください。	244
	アンプまたはミキサーへの接続をチェックしてください。	
	アンプ・システムのすべての機器の電源が入っていますか？	
	Local Control On パラメーターが、オフになっていませんか？オンにしてください。	241
Attack パラメーターの値が高すぎませんか？低い値に設定し、音が早く立ち上がるようにしてください。 Volume パラメーターの値が、低すぎませんか？高い値に設定してください。	107, 114	
低いノートが出力できない	SPLIT キーが点灯していると、キーボード・トラックはロー（低音、スプリット・ポイント以下）とアップパー（高音、スプリット・ポイント以上）に分割されています。ロー・トラックにミュートが掛かっていますか？ミュートを解除してください。	
サウンドが違っている	ユーザー・バンクにエディットされたデータが入っていませんか？ソング、またはスタイルに適したデータをロードしてください。	260
	ユーザー・ドラム・キットにエディットされたデータが入っていませんか？適切なドラム・キットをロードしてください。	260
	スタイル、あるいはパフォーマンスがエディットされていませんか？適切なデータ（スタイル、あるいはパフォーマンス）をロードしてください。	260
サウンドが止まらない	ダンパー・スイッチの極性のパラメーターを正しく設定していることを確認してください。	239
選択したスタイル、ソングがスタートしない	Clock Source パラメーターの設定が、“Internal” になっていることを確認してください。別の機器の MIDI クロックを使用する場合は、MIDI Clock パラメーターに MIDI または USB を設定する必要があります（本機と別の機器を接続するポートに応じて設定します）。また、外部機器が MIDI クロック・データを送信することを確認する必要があります。	241
MIDI 信号に反応しない	すべての MIDI、または USB ケーブルを正しく接続していることを確認してください。	289
	外部機器からのデータが、本機で設定した MIDI 受信チャンネルを介して、送られていることを確認してください。	243
	本機の MIDI IN フィルターが MIDI メッセージの受信を阻害していないことを確認してください。	244
パーカッション楽器のサウンドが正しく演奏されない	ドラム・トラックが Drum モードに設定されていて、外部機器がトランスポートしていないことを確認してください。	112, 179
パーカッション楽器でクリック音が出る	これはサウンドの一部で、故障ではありません。	
パフォーマンス、スタイル、STS を選択後、バックグラウンド・ノイズが聞こえる	選択したパフォーマンス、スタイル、または STS で、古いレコード盤の雑音をシミュレーションしたエフェクト “17: St. Analog Record” が選択されています。	
メディア関連の問題		
デバイスをフォーマットできない	USB ケーブルが正しく接続されていますか？	
	USB デバイスの電源が適切に供給されていますか？	
	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありませんか？	
デバイスにデータを保存できない	デバイスがフォーマットされていますか？	269
	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスの書き込み保護タブが保護の位置にありませんか？	
デバイスからデータをロードできない	デバイスが正しく挿入されていますか？	
	デバイスに記録しているデータに本機との互換性はありますか？	257
“Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media” というメッセージが画面に表示される	ショートが原因で USB デバイスが故障していることが考えられます。この USB デバイスは使用できません。これにより本機が損傷することはありませんが、このデバイスを取り外すことをお勧めします。	

仕様

製品名	KORG Pa900
鍵盤	61 キー・セミ・ウェイトド、ペロシティ、アフタータッチ付き
システム	アップグレード可能なオペレーティング・システム、RX (Real eXperience)、DNC (Defined Nuance Control)、マルチタスク、再生しながらロード可能
ディスプレイ	7インチ・カラー・タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス (800 × 400)
音源	コルグ EDS (Enhanced Definition Synthesis) 音源、128 ボイス、128 オシレーター、トラックごとに 3 バンド EQ、レゾナンス付きフィルター
エフェクト	4 ステレオ・デジタル・マルチエフェクト・ブロック・システム、125 マスター・エフェクト・タイプ + 2 グローバル・エフェクト
ボイス・プロセッサー	TC Helicon によるボイスプロセッサー・テクノロジー。3 声ハーモナイザー、リバーブ、ディレイ、コンプレッサー、EQ
サウンド	1100 以上 (ステレオ・ピアノ、GM レベル 1 とレベル 2 互換のサウンドを含む)、70 以上のドラム・キット ユーザー・エリア：512 サウンド、128 ドラム・キット Defined Nuance Control (DNC) テクノロジーによるサウンド
デジタル・ドローバー	9 フィート
サンプリング	WAV、AIFF、Soundfont のロード / インポート。Wav、AIFF へのエクスポート、エディット：タイム・スライス PCM ユーザー・メモリー：192MB
スタイル	400 以上のプリロード・スタイル、自由に再構成可能 フェバリットとユーザー・バンクを含む使用可能な 1200 のスタイル 8 スタイル・トラック、4 シングル・タッチ・セッティング (STS)、スタイルごとのに 4 パッドと 1 スタイル・セッティング、ギター・トラック・モード × 2、パラレルおよび固定ノート・トランスポーズ・テーブル ステップ入力によるスタイル録音、トラック・エディットおよびイベント・エディット機能 スタイル・コントロール：3 イントロ、4 バリエーション、4 フィル、1 ブレーク、3 エンディング、シンクロ・スタート / ストップ、タップ・テンポ / リセット、ベース・インバージョン、オート・フィル、マニュアル・ベース、メモリー、アカンパニメント・ミュート、ドラム・マッピング、スネア & キック・デスティネーション、シングル・タッチ
コード・シーケンサー	リアルタイム・スタイル・コード・シーケンサー・レコーダー
パフォーマンス	320 パフォーマンス、「My Setting」機能
STS	すべてプログラム可能 / 各スタイルあたり 4STS まで、ソング・ブックあたり 4STS まで
ソング・プレイ	XDS クロスフェード・デュアル・シーケンサー・プレーヤー (MID、MID+G、KAR、MP3+lyrics、MP3+G フォーマットをサポート)、プレーヤーごとのソング・セレクト、スタート / ストップ、ホーム、巻き戻し、早送り、X フェーダー・バランス・コントロール、歌詞、スコア、コード・データをディスプレイまたは接続した市販のビデオ・モニターに表示可能、マーカー機能、ジュークボックス機能
MP3 プレーヤー / レコーダー	2 台の MP3 プレーヤー / レコーダー、リアルタイム・トランスポーズ機能 (+6 / -5 半音)、テンポ・チェンジ (± 30%)、ボーカル・リムーバー スタイル、SMF、リアルタイムに演奏したトラック、パッド、マイク、エフェクトを M3P ファイルとして録音可能
シーケンサー	クイック録音 (バックアップ・シーケンス)、マルチトラックまたはステップ録音機能。 16 トラック、200,000 イベント、SMF 対応のフル機能を備えたシーケンサー
ソング・ブック	エディット可能なミュージック・データベース スタイル、SMF、カラオケ、MP3 を自動選択可能な Style Play モードと Song Play モード ユーザー定義可能なカスタム・リスト、フィルタリングと曲順設定オプション
互換性	i シリーズ：スタイル (いくつかの調整が必要)、Pa シリーズ：スタイル、パッド、パフォーマンス、サウンド、PCM サンプル、ソング、ソング・ブック
マルチ・パッド	アサイン可能な 4 つのパッド + STOP キー、パッド録音機能
コントロール	MASTER VOLUME、FADE IN/OUT、BALANCE VOLUME、EMSEMBLE、UPPER OCTAVE、TRANPOSE、STYLE CHANGE、PERFORMANCE/STS リアルタイム・コントローラー：ジョイスティック (ピッチ + モジュレーション)、MIC VOLUME、FX VOLUME、MIC ON/OFF、MIC PRESET、HARMONY ON/OFF 3 アサイン可能なスイッチ、TEMPO +/-、TEMPO LOCK、DIAL、SERCH、SHIFT、CHORD SCAN、SPLIT、METRONOME ON/OFF、SOUND SELECT
コントロール・インプット	1 ダンパー (オプションの KORG DH-1H ハーフダンパー・ペダル対応)、1 アサイン可能なペダル / フットスイッチ
クロック	内蔵システム・クロック
マス・ストレージ / ディスク	SSD 標準、microSD (オプション、リア・パネル・スロット)
MIDI	MIDI IN、OUT 端子。USB デバイスポートを使用して USB 経由での MIDI、8 ユーザー定義可能な MIDI 設定
ビデオ・アウトプット	RCA 端子
USB	1 ホスト (フロント・パネル)、1 デバイス (リア・パネル) 2.0 Hi Speed 対応。
MIC/LINE オーディオ入力	2 アンバランス端子：LEFT (MIC) 端子 (ゲイン・コントロール付き)、RIGHT 端子
オーディオ出力	2 アンバランス端子：LEFT 端子、RIGHT 端子 ステレオ端子：PHONES 端子

製品名	KORG Pa900
アンプ/スピーカー	4スピーカー（100 mm ウーハー+ツイーター）、2ウェイ、パスレフ型
消費電力	20W、AC100～240V 50/60Hz
外形寸法(W×D×H)	1030×378.3×138.8mm（譜面台を除く）
質量	10.76kg
付属品	クイック・ガイド、電源ケーブル、譜面台、アクセサリ・ディスク
オプション	コルグ EXP-2、コルグ XVP-10、コルグ DS-1H（ハーフ・ペダル対応）、コルグ PS-1、PS-3

仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

MIDI インプリメンテーション・チャート

KORG Pa900
OS Version 1.0 - March 01, 2013

ファンクション...	送信	受信	備考	
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1-16 1-16	1-16 1-16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	X *****	3 X	
ノート ナンバー:	音域	0-127 *****	0-127 0-127	
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	O 9n, V=1-127 O 8n, V=0-127	O 9n, V=1-127 O 8n, V=0-127	
アフタータッチ	キー別 チャンネル別	O O	O O	プレーヤー・データのみ *1 プレーヤー・データのみ *1
ピッチベンド		O	O	
コントロール・ チェンジ	0, 32	O	O	バンク・セレクト (MSB, LSB) *1
	1, 2	O	O	モジュレーション *1
	6	O	O	データ・エントリー-MSB *1
	38	O	O	データ・エントリー-LSB *1
	7, 11	O	O	ボリューム, エクスプレッション *1
	10, 91, 93	O	O	パンポット, A/B マスター-FXセンド *1
	64, 66, 67	O	O	ダンパー, ソステナート, ソフト *1
	65, 5	O	O	ポルタメントOn/Off, ポルタメント・タイム *1
	71, 72, 73	O	O	ハーモニー・コンテツツ, EGタイム(リリース, アタック) *1
	74, 75	O	O	ブライツネス, ディケイ・タイム *1
	76, 77, 78	O	O	ビブラート・レート, デブス, ディレイ *1
98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *1, 2	
100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *1, 3	
120, 121	X	O	オール・サウンド・オフ, リセット・コントローラー *1	
プログラム・ チェンジ	設定可能範囲	O 0-127 *****	O 0-127 0-127	*1
エクスクルーシブ		O	O	*4
コモン	:ソング・ポジション	X	X	
	:ソング・セレクト	X	X	
	:チューン	X	X	
リアルタイム	クロック	O	O	*5
	コマンド	O	O	*5
その他	:ローカル ON/OFF	X	X	
	:オール・ノート・オフ	X	O (123-124)	
	:アクティブ・センシング	O	O	
	:リセット	X	X	
Notes	*1: Global モードで MIDI フィルターの In/Out をオフに設定したときに送受信。 *2: ドローバー設定、サウンド・パラメーター、ソング・ブック・エントリーの選択、ドラム・キットの設定。 *3: LSB, MSB = 00, 00: ピッチ・ベンド・レンジ = 01, 00: ファイン・チューン = 02, 00: コース・チューン。 *4: インクワイアリー、マスター・ボリューム・メッセージ、エフェクト設定、クォーター・トーンの設定を含む。GM モード・オン。 *5: Global モードの Clock Send パラメーターをオンに設定したときのみ送信。			

モード 1: オムニ・オン、ポリ
モード 3: オムニ・オフ、ポリモード 2: オムニ・オン、モノ
モード 4: オムニ・オフ、モノO: あり
X: なし



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/>