

TRITON

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

TRITON / TRITON_{pro} / TRITON_{proX}

Parameter Guide



HYPER INTEGRATED
SYNTHESIS SYSTEM



TouchView
Graphical User Interface



KORG

取扱説明書について

本誌『Parameter Guide』は、TRITON proX、TRITON pro、TRITONのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページ、タブごとに説明しています。その他、エフェクトの効果の説明やパラメータの設定法、設定時の留意点等を、エフェクトごとに説明しています。

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

取扱説明書の表記

TRITON proX、TRITON pro、TRITONの名称表記

TRITON proX、TRITON pro、TRITONの各名称を取扱説明書では、総称してTRITONと表しています。

スイッチやノブ類の表記 []

TRITONのパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は[]で括って表しています。また、ボタン、タブ等はLCD画面上のオブジェクトを表しています。

LCD画面中のパラメータの表記 “ ”

LCDに表示されるパラメータは“ ”で括って表しています。

太字の表記

パラメータの値は太字で表しています。

また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

b>

操作 ...

操作の手順を ... で表しています。

例 P. 100

参照するページやパラメーター・ナンバー等を表しています。

Link

Linkは他のページの同名もしくは省略名パラメーターと連動していることを示し、- はそのパラメーター・ナンバーを表しています。

マーク 、、、、

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

プログラム、コンビネーション、ソングと

Program、Combination、Sequencer、Song Play

プログラムに対してProgram、コンビネーションに対してCombination、ソングに対してSequencerもしくはSong Play、のカタカナ表記とアルファベット表記の記述があります。前者は1つの音色(プログラム、コンビネーション)または1つの曲(ソング)を示し、後者のアルファベット表記はそのモード自身を表します。

ディスプレイ表示

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

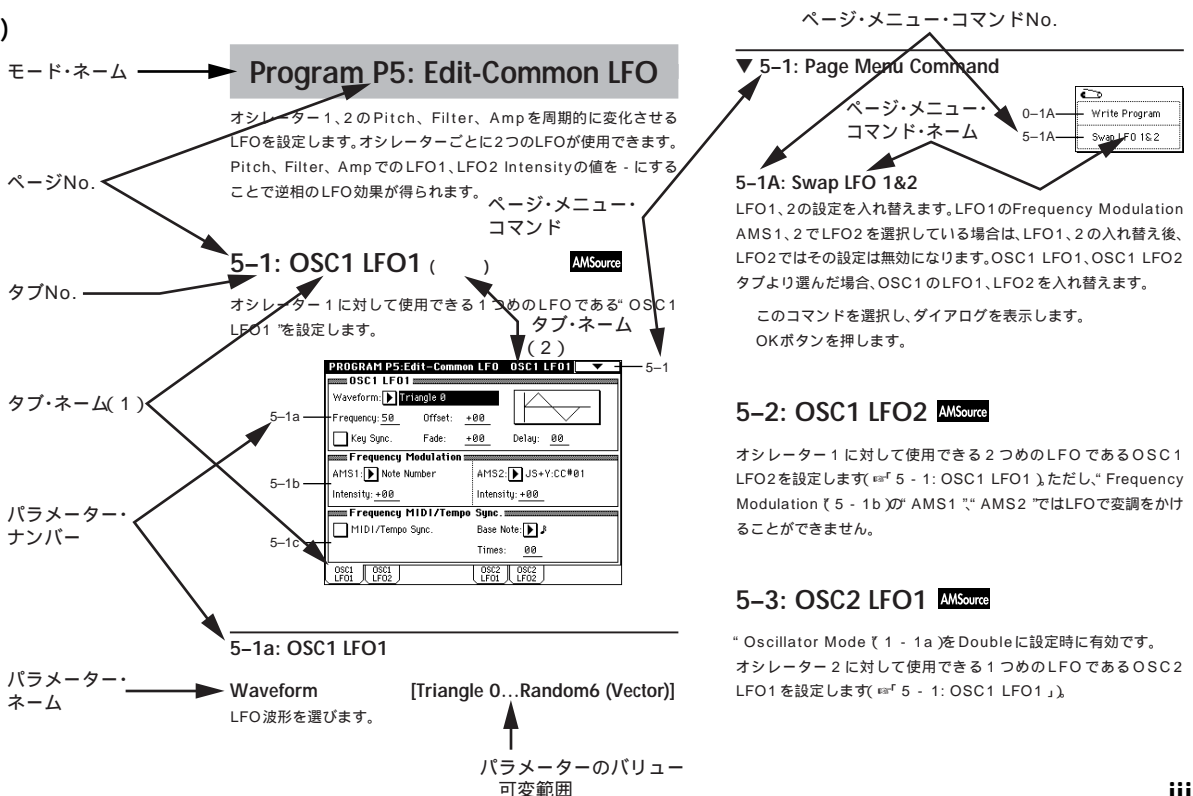
MIDIに関する表記

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

MIDIメッセージに関する[]内の数字は、すべて16進数で表しています。

『Parameter Guide』の見方

(例)



目次

1. Program モード	1
Program P0: Play	1
0-1: Perf. Edit (Performance Edit)	1
0-2: Arpeggio	3
Program P1: Edit – Basic	4
1-1: Program Basic	4
1-2: OSC Basic	5
1-3: Velo. Zone (Velocity Zone)	7
1-4: Controller (Controller Setup)	8
Program P2: Edit – Pitch	8
2-1: OSC1 P.Mod (OSC1 Pitch Mod.)	8
2-2: OSC2 P.Mod (OSC2 Pitch Mod.)	10
2-3: Pitch EG <small>AMSOURCE</small>	10
Program P3: Edit – Filter	12
3-1: Filter1	12
3-2: Filter1 Mod.	12
3-3: Filter1 lfo Mod (Filter1 LFO Mod.)	14
3-4: Filter1 EG <small>AMSOURCE</small>	15
3-5: Filter2	16
3-6: Filter2 Mod.	16
3-7: Filter2 lfo Mod (Filter1 LFO Mod.)	16
3-8: Filter2 EG <small>AMSOURCE</small>	16
Program P4: Edit -Amp	17
4-1: Amp1 Lvl/Pan (Amp1 Level/Pan)	17
4-2: Amp1 Mod.	17
4-3: Amp1 EG <small>AMSOURCE</small>	18
4-4: Amp2 Lvl/Pan (Amp1 Level/Pan)	20
4-5: Amp2 Mod.	20
4-6: Amp2 EG <small>AMSOURCE</small>	20
Program P5: Edit-Common LFO	20
5-1: OSC1 LFO1 <small>AMSOURCE</small>	20
5-2: OSC1 LFO2 <small>AMSOURCE</small>	21
5-3: OSC2 LFO1 <small>AMSOURCE</small>	21
5-4: OSC2 LFO2 <small>AMSOURCE</small>	21
Program P7: Edit-Arpeggiator	22
7-1: Arpeg. Setup	22
7-2: Scan Zone	23
Program P8: Edit-Insert Effect	24
8-1: Routing	24
8-2: Insert FX	25
8-3: IFX 1	26
8-4: IFX 2	26
8-5: IFX 3	26
8-6: IFX 4	26
8-7: IFX 5	26
Program P9: Edit-Master Effect	26
9-1: Master FX	26
9-2: MFX 1	27
9-3: MFX 2	27
9-4: Master EQ	28
2. Combination モード	29
Combination P0: Play	29
0-1: Prog. Select (Program Select)	29
0-2: Mixer	31
0-3: Arpegg. A (Arpeggio Play A)	32
0-4: Arpegg. B (Arpeggio Play B)	32
Combination P1: Edit-Program/Mixer	32
1-1: Program/Mixer	32
Combination P2: Edit-Trk Param	33
2-1: MIDI Channel (MIDI Ch)	33
2-2: OSC	33
2-3: Pitch	33
2-4: Other	34
Combination P3: Edit-MIDI Filter	35
3-1: MIDI 1 (MIDI Filter -1)	35
3-2: MIDI 2 (MIDI Filter -2)	36
3-3: MIDI 3 (MIDI Filter -3)	36
3-4: MIDI 4 (MIDI Filter -4)	36
Combination P4: Edit-Zone/Ctrl	37
4-1: Key Z (Key Zone)	37
4-2: Vel Z (Vel Zone)	37
4-3: MOSS Setup (MOSS)	38
4-4: Controller (Control)	38
Combination P7: Edit-Arp	39
7-1: Setup	39
7-2: Arpegg. A (Arpeggiator A)	40
7-3: Arpegg. B (Arpeggiator B)	40
7-4: Scan Zone (Scan Zone A/B)	40
Combination P8: Edit-Insert FX	41
8-1: Routing	41
8-2: Insert Fx	42
8-3: IFX 1	42
8-4: IFX 2	42
8-5: IFX 3	42
8-6: IFX 4	42
8-7: IFX 5	42
Combination P9: Edit-Master FX	43
9-1: Master FX	43
9-2: MFX 1 (Master Effect1)	43
9-3: MFX 2 (Master Effect2)	43
9-4: Master EQ	44
3. Sequencer モード	45
Sequencer P0: Play/REC	45
0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)	45
0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)	45
0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)	49
0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)	49
0-5: PlyLoop 1-8 (PlayLoop T01-08)	49
0-6: PlyLoop 9-16 (PlayLoop T09-16)	49
0-7: Preference	50

Sequencer P1: Cue List	51
1-1: Cue List	51
Sequencer P2: Trk Param	55
2-1: MIDI Ch 1-8 (MIDI Ch T01-08)	55
2-2: MIDI Ch 9-16 (MIDI Ch T09-16)	55
2-3: OSC 1-8 (OSC T01-08)	55
2-4: OSC 9-16 (OSC T09-16)	55
2-5: Pitch 1-8 (Pitch T01-08)	56
2-6: Pitch 9-16 (Pitch T09-16)	56
2-7: Other 1-8 (Other T01-08)	56
2-8: Other 9-16 (Other T09-16)	56
Sequencer P3: MIDI Filter	57
3-1: MIDI 1 1-8 (MIDI Filter -1 T01-08)	57
3-2: MIDI 1 9-16 (MIDI Filter -1 T09-16)	57
3-3: MIDI 2 1-8 (MIDI Filter -2 T01-08)	58
3-4: MIDI 2 9-16 (MIDI Filter -2 T09-16)	58
3-5: MIDI 3 1-8 (MIDI Filter -3 T01-08)	58
3-6: MIDI 3 9-16 (MIDI Filter -3 T09-16)	58
3-7: MIDI 4 1-8 (MIDI Filter -4 T01-08)	58
3-8: MIDI 4 9-16 (MIDI Filter -4 T09-16)	58
Sequencer P4: Zone/Ctrl	59
4-1: Key Z 1-8 (Key Zone T01-08)	59
4-2: Key Z 9-16 (Key Zone T09-16)	59
4-3: Vel Z 1-8 (Vel Zone T01-08)	60
4-4: Vel Z 9-16 (Vel Zone T09-16)	60
4-5: MOSS 1-8 (MOSS T01-08)	60
4-6: MOSS 9-16 (MOSS T09-16)	60
4-7: Controller (Controller Setup)	60
Sequencer P5: Track Edit	61
5-1: Track Edit	61
5-2: Track Name	67
Sequencer P6: Pattern/RPPR	68
6-1: Pattern Edit	68
6-2: Pattern Name	70
6-3: RPPR Setup	70
Sequencer P7: Arpeggiator	72
7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)	72
7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)	72
7-3: Arpegg. A (Arpeggiator A)	73
7-4: Arpegg. B (Arpeggiator B)	73
7-5: Scan Zone (Scan Zone A/B)	73
Sequencer P8: Insert Effect	74
8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)	74
8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)	74
8-3: Insert FX	75
8-4: IFX 1	75
8-5: IFX 2	75
8-6: IFX 3	75
8-7: IFX 4	75
8-8: IFX 5	75
Sequencer P9: Master Effect	76
9-1: Master FX	76
9-2: MFX 1	76

9-3: MFX 2	76
9-4: Master EQ	77

4. Sampling ㊦㊧

Sampling P0: Recording	79
0-1: Recording	80
0-2: Input/Setup	86
0-3: Preference	87
0-4: Memory Status	87
Sampling P1: Sample Edit	88
1-1: Sample Edit	88
Sampling P2: Loop Edit	94
2-1: Loop Edit	94
Sampling P3: Multisample	96
3-1: Multisample	96
3-2: Preference	98
Sampling P4: Controller Setup	98
4-1: Controller Setup	98
Sampling P8: Insert Effect	99
8-1: Insert FX	99
8-2: IFX 1	100
8-3: IFX 2	100
8-4: IFX 3	100
8-5: IFX 4	100
8-6: IFX 5	100

5. Song Play ㊦㊧

Song Play P0: Program/Mix	101
0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)	101
0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)	101
0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)	103
0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)	103
0-5: Preference	103
Song Play P1: Track	104
1-1: Status 1-8 (Status/Scale T01-08)	104
1-2: Status 9-16 (Status/Scale T 09-16)	104
1-3: MOSS 1-8 (MOSS Setup T01-08)	104
1-4: MOSS 9-16 (MOSS Setup T09-16)	104
Song Play P2: Controller Setup	105
2-1: Controller Setup (Preference)	105
Song Play P3: Select Directory/Jukebox	106
3-1: Select Directory	106
3-1: Jukebox	106
Song Play P7: Arpeggiator	107
7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)	107
7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)	107
7-3: Arpegg. A (Arpeggiator A)	108
7-4: Arpegg. B (Arpeggiator B)	108
7-5: Scan Zone (Scan Zone A/B)	108
Song Play P8: Insert Effect	109
8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)	109
8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)	109

8-3: Insert FX	110	002: Stereo Compressor	155
8-4: IFX 1	110	003: Stereo Limiter	155
8-5: IFX 2	110	004: Multiband Limiter	156
8-6: IFX 3	110	005: Stereo Gate	157
8-7: IFX 4	110	006: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)	157
8-8: IFX 5	110	007: St. Parametric 4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)	158
Song Play P9: Master Effect	111	008: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7 Band EQ)	159
9-1: Master FX	111	009: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)	159
9-2: MFX1	111	010: St. Random Filter (Stereo Random Filter)	160
9-3: MFX2	111	011: St. Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)	161
9-4: Master EQ	112	012: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)	161
6. Global モード	113	13: Talking Modulator	162
Global P0: Basic Setup	113	014: Stereo Decimator	162
0-1: Basic	113	015: St. Analog Record (Stereo Analog Record)	163
0-2: System Pref. (System Preference)	115	Pitch/Phase Mod.	164
0-3: Audio Input	116	ピッチ/フェイズ・モジュレーション系エフェクト .	164
Global P1: MIDI	117	016: Stereo Chorus	164
1-1: MIDI	117	017: St. Harmonic Chorus (Stereo Harmonic Chorus)	164
Global P2: Controller	121	018: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)	165
2-1: Controller	121	019: Ensemble	165
Global P3: User Scale	121	020: Stereo Flanger	166
3-1: User Scale	121	021: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)	166
Global P4: Category Name	122	022: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)	167
4-1: Program Cat.	122	023: Stereo Phaser	167
4-2: Comb Cat.	122	024: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)	168
Global P5: Drum Kit	123	025: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)	168
5-1: Sample Setup	123	026: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)	169
5-2: Voice/Mixer	125	027: Stereo Vibrato	169
Global P6: User Arpeggio	126	028: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)	170
6-1: Pattern Setup	126	029: 2Voice Resonator	170
6-2: Pattern Edit	128	030: Doppler	171
7. Disk モード	131	031: Scratch	172
ファイル、ディレクトリ、アイコンについて..	131	Mod./P.Shift	173
0-1: Load	132	その他モジュレーション、ピッチシフト系エフェクト .	173
0-2: Save	139	032: Stereo Tremolo	173
0-3: Utility	142	033: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)	173
0-4: Media Info (Media Information)	144	034: Stereo Auto Pan	174
8. Effect Guide	145		
Overview	145		
インサート・エフェクト (IFX1, 2, 3, 4, 5)	146		
マスター・エフェクト (MFX1, 2)	150		
マスター EQ	153		
Individual Output	153		
Filter/Dynamic	155		
フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト .	155		
000: No Effect	155		
001: St. Amp Simulation (Stereo Amp Simulation)	155		

035: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)	174	066: Comp – Param4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ) ..	189
036: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)	175	067: Comp – Cho/FIng (Compressor – Chorus/Flanger)	190
037: Detune	176	068: Comp – Phaser (Compressor – Phaser)	190
038: Pitch Shifter	176	069: Comp – Mt. Delay (Compressor – Multitap Delay)	191
039: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)	176	070: Limiter – P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)	191
040: Rotary Speaker	177	071: Limiter – Cho/FIng (Limiter – Chorus/Flanger)	192
ER/Delay	178	072: Limiter – Phaser	192
アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト ..	178	073: Limiter – Mt. Delay (Limiter – Multitap Delay)	192
041: Early Reflections	178	074: Exciter – Comp (Exciter – Compressor) ..	193
042: Auto Reverse	179	075: Exciter – Limiter	193
043: L/C/R Delay	179	076: Exciter – Cho/FIng (Exciter – Chorus/Flanger)	194
044: Stereo/Cross Delay	180	077: Exciter – Phaser	194
045: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)	180	078: Exciter – Mt. Delay (Exciter – Multitap Delay)	194
046: St. Modulation Delay (Stereo Modulation Delay)	181	079: OD/HG – Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)	195
047: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)	181	080: OD/HG – Cho/FIng (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)	195
048: St. Auto Panning Dly (Stereo Auto Panning Delay)	182	081: OD/HG – Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)	196
049: L/C/R BPM Delay	182	082: OD/HG – Mt. Delay (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)	196
050: St. BPM Delay (Stereo BPM Delay)	183	083: Wah – Amp Sim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)	197
051: Sequence Delay	183	084: Decimator – Amp (Decimator – Amp Simulation)	197
Reverb	184	085: Decimator – Comp (Decimator – Compressor)	197
リバース系エフェクト	184	086: Amp Sim – Tremolo (Amp Simulation – Tremolo)	198
052: Reverb Hall	184	087: Cho/FIng – Mt. Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)	198
053: Reverb SmoothHall	184	088: Phaser – Cho/FIng (Phaser – Chorus/Flanger)	198
054: Reverb Wet Plate	184	089: Reverb – Gate	199
055: Reverb Dry Plate	184	Double Size	200
056: Reverb Room	185	ダブル・サイズのエフェクト(インサート・エフェク ト IFX2、3、4 でのみ使用可能)	200
057: Reverb BrightRoom	185	090: Piano Body/Damper (Piano Body/Damper Simulation)	200
Mono – Mono Chain	186	091: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)	200
モノ・エフェクトを2つシリーズ接続したエフェクト ..	186	092: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)	200
058: P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ – Exciter)	186	093: Vocoder	201
059: P4EQ – Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah) ...	186		
060: P4EQ – Cho/FIng (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger) .	187		
061: P4EQ – Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser)	187		
062: P4EQ – Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay) ..	188		
063: Comp – Wah (Compressor – Wah/Auto Wah)	188		
064: Comp – Amp Sim (Compressor – Amp Simulation)	189		
065: Comp – OD/HiGain (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)	189		

094: Multitap Cho/Delay	
(Multitap Chorus/Delay)	202
095: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)	202
096: Rotary Speaker OD	
(Rotary Speaker Overdrive)	203
097: Early Reflections	204
098: L/C/R Long Delay	204
099: St/Cross Long Dly	
(Stereo/Cross Long Delay)	204
100: LCR BPM Long Dly	
(L/C/R BPM Long Delay)	205
101: St. BPM Long Delay	
(Stereo BPM Long Delay)	205
102: Hold Delay	206
Master EQ	207
Master EQ	207

9. 付 録 209

Alternate Modulation Source (AMS)	209
Alternate Modulation について	209
Alternate Modulation Source について	209
AMS (Alternate Modulation Source) List	210
Alternate Modulation の設定	212
各パラメーターにおけるオルタネート・モジュ レーションの効果と応用例	212
Dynamic Modulation Source (Dmod)	214
Dynamic Modulation Source List	215
BPM/MIDI SYNC 機能について	216
SW1/2 Assign	217
SW1, SW2 Assign List	217
Knob 1...4 B-Assign	218
Realtime Control Knobs B-Assign List	218
Foot Switch Assign List	219
Foot Switch Assign	219
Foot Pedal Assign	220
Foot Pedal Assign List	220
本体コントローラー操作時の MIDI 送信	221
コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作 ..	223
Disk モード資料	226
対応チャックについて	226
コルグ・フォーマットのファイルについて	226
各種メッセージ	229
TRITON-SERIES MIDI IMPLEMENTATION	234
オプション・ボード / メモリー	237
オプション・ボード / メモリーについて	237
オプション・ボード / メモリー取り付け時の注意...	238
取り付け後の確認	238
DRAM SIMM 購入時の注意	238
オプション・ボード / メモリーの取り付け方法	239
索引	244

* MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。

* 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

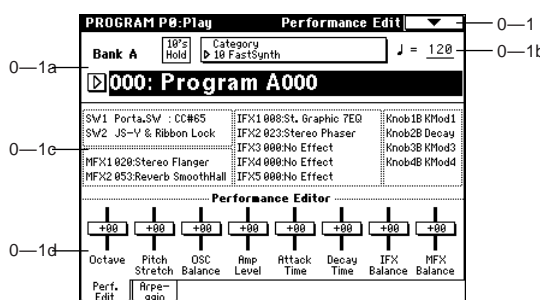
1. Program モード

Program P0: Play

プログラムを選択して演奏するためのページです。

MIDI Program P0: PlayでのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a) で送受信されます。

0-1: Perf. Edit (Performance Edit)



0-1a: Bank, 10's Hold, Category, Program Number

Bank (Bank Select) [Bank A...F, G, g(1)...g(9), g(d)]
プログラム・バンクを表示します。
フロント・パネルBANK [A] ~ [G]キーを押してバンクを選択します。バンクGではBANK [G]キーを押すたびに次の順番で切り替わります。
G g(1) g(2) g(3) g(4) g(5) g(6) g(7) g(8) g(9)
g(d) G

note バンクFは、別売オプションEXB-MOSSを搭載時に選択できます。搭載するとEXB-MOSS専用の128プログラムが使用できます。

書き替えが可能なバンクA、B、C、D、Eに各128プログラム(合計640)書き替えできないバンクG(GM2のキャピタル・プログラム)と、バンクg(1)~g(9)(バリエーション・プログラム)、バンクg(d)(ドラムス)のプログラム・エリアがあります(工場出荷時のプログラムのリストについては別冊『Voice Name List』参照)。

A, B	プリセット・プログラム用
C, D	(プリセット・プログラム、EXB-PCMシリーズ・プログラム用)
E	(Samplingモード・マルチサンプルを使用したプログラムなどのユーザー・プログラム用)
F	(EXB-MOSS・プログラム用)
G	GM2キャピタル・バンク
g(1) ~ g(9)	GM2バリエーション・バンク
g(d)	GM2ドラムス・バンク

10's Hold

フロント・パネル[./10's HOLD]キーを押すと $\frac{10's}{Hold}$ が表示され、プログラム・ナンバー10の位が固定されます。テン・キー[0]~[9]を押すと1の位がワン・アクションで入力できます。また、[△]、[▽]キーを押すと10の位が変更できます。

解除するときは、もう一度[./10's HOLD]キーを押します。

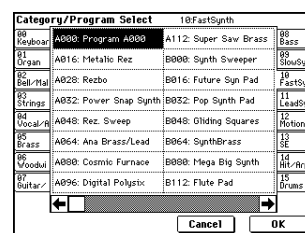
Category

[00...15: name]

プログラム・カテゴリーを表示します。

カテゴリーからプログラムを選択します。ポップアップ・ボタンを押すと“Category/Program Select”メニューが表示されます。

Category/Program Selectメニュー:



すべてのバンクのプログラムを、最大16個のカテゴリーで分類します。左右のタブでカテゴリーを選択すると、選んだカテゴリーに含まれるプログラムが表示されます。OKボタンを押して実行、Cancelボタンを押して選択を解除します。

各プログラムのカテゴリーの設定は、“Write Program (0 - 1A) ダイアログで行います。

Program Number: name

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

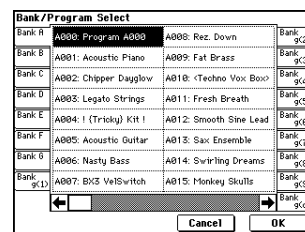
プログラム・ナンバーとネームです。

プログラムを選択します。このパラメーターが選ばれているとき、フロント・パネルのテン・キー[0]~[9]、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キーにより選択できます。

ポップアップ・ボタンを押すと、“Bank/Program Select”メニューが開きます。プログラムをバンク別に表示し、選択できます。

その他のフット・スイッチや外部MIDI機器からのMIDIプログラム・チェンジでのプログラム選択の方法は別冊『Basic Guide』P.125、114を参照してください。

Bank/Program Selectメニュー:



すべてのプログラムをバンクごとに分類し、表示します。

左右のタブでバンクを選択すると、選択したバンクに含まれるプログラムが表示されます。OKボタンを押して実行、Cancelボタンを押して選択を解除します。

0-1b: ♩ (Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します(Link: Arpeggiator Tempo ♩ "7 - 1a)。フロント・パネルARPEGGIATOR [TEMPO] ノブでも調整できます。EXTは MIDI Clock (Global P1: 1 - 1a) がExternal MIDIまたはExternal PCI/Fのときに表示され、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

0-1c: Program Information

選ばれているプログラムの情報を表示します。[SW1]、[SW2]キー、REALTIME CONTROLS ノブ[1]、[2]、[3]、[4]のBモードにアサインしている機能、インサート・エフェクト、およびマスター・エフェクトに設定しているエフェクト・ネームを表示します。

0-1d: Performance Editor

Program P1 ~ P9のEditページに移らなくても、おもなプログラム・パラメーターをエディットできる機能がパフォーマンス・エディターです。

現在選んでいるプログラム内の複数のプログラム・パラメーターをまとめてエディットするもので、これによって大まかな音作りが手軽に行えます。演奏中に音色エフェクトの深さなどを調整するときや、オリジナルの音色を作るときのラフな設定などに使用できます。

ここでのエディットにより、エディット・バッファに展開されているプログラム・パラメーターの値が変わります。

エディットした結果を残しておきたいときは、プログラムをライト (保存) してください(別冊『Basic Guide』P.38)。

パフォーマンス・エディターによるエディットは、対応するパラメーターの範囲内で行えます。また、パフォーマンス・エディターで値を変更した後、他のページや他のモードに移動し、再び戻ると、直前のエディット状態のまま、LCD画面上のパフォーマンス・エディター・スライダーの値だけが+00になります。

パフォーマンス・エディターによるエディットは、大まかなエディットのため、パラメーター間のバランスが崩れる場合があります。

MIDI Enable Exclusive (Global P1: 1 - 1b) にチェックをしているときは、パフォーマンス・エディターを操作するたびにMIDIエクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジを送信します。また、“Enable Exclusive”にチェックしているTRITONがこれを受信すると、そのメッセージに対応したパフォーマンス・エディターがエディットされます。

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

+01で音程が1オクターブ上がります。
-01で音程が1オクターブ下がります。

ただし、4'(フィート)より上や32'(フィート)より下の音程にはなりません。

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

オシレーター1のトランスポーズとチューンを同時に調整します。これにより元の音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

+00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。
+01でトランスポーズが1下がります。同時にチューンが100上がります。
-01でトランスポーズが1上がります。同時にチューンが100下がります。

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

パフォーマンス・エディットは使用できません。

OSC Balance [-10...0...+10]

オシレーター1、2のレベル・バランスを調整します。
+00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。
+側にすると設定値よりオシレーター2のレベルが下がります。
+10で0になります。オシレーター1のレベルは変化しません。
-側にすると設定値よりオシレーター1のレベルが下がります。
-10で0になります。オシレーター2のレベルは変化しません。

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

Amp Level [-10...0...+10]

アンプ・レベルを調整します。
+00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。
+側にすると設定値よりアンプ・レベルが上がります。
+10で127(最大)になります。
-側にすると設定値よりアンプ・レベルが下がります。
-10で0になります。

Attack Time [-10...0...+10]

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

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

Decay Time [-10...0...+10]

フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。
+00でプログラム・パラメーターでの設定値になります。
+側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが長くなります。+10で99になります。
-側にすると設定値よりディケイ・タイム、スロープ・タイムが短くなります。-10で0になります。

IFX Balance [-10...0...+10]

インサート・エフェクト1~5のWet/Dryをまとめて調整します。
+00でパラメーターでの設定値になります。
+側にすると設定値よりWetレベルが上がります、Dryレベルが下がります。+10でWetになります。
-側にすると設定値よりWetレベルが下がります、Dryレベルが上がります。-10でDryになります。

MFX Balance [-10...0...+10]

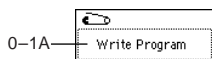
マスター・エフェクトのReturn 1、Return 2 (9 - 1c)をまとめて調整します。
+00でパラメーターでの設定値になります。
+側にすると設定値よりリターン・レベルが上がります。
+10で127(最大)になります。

- 側にすると設定値よりリターン・レベルが下がります。
- 10で0になります。

Octave	OSC1, 2のOctave
Pitch Stretch	OSC1, 2のTranspose, Tune
OSC Balance	OSC1, 2のHigh Multisample, Low Multisample Level
Amp Level	Amp1, 2のAmp Level
Attack Time	Amp1, 2のAmp EG Attack Time, Start Level, Attack Level, Level Modulation St, Time Modulation At, Filter1, 2のFilter EG Attack Time
Decay Time	Amp1, 2のAmp EG Decay Time, Slope Time, Filter1, 2のFilter EG Decay Time, Slope Time
IFX Balance	IFX1, 2, 3, 4, 5の各エフェクトWet/Dry
MFX Balance	Master Effect Return1, 2

▲ 別売オプションEXB-MOSS搭載時に使用できるバンクFのプログラムでは、異なるプログラム・パラメーターを調整します。
(※EXB-MOSS取扱説明書)

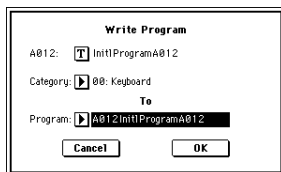
▼ 0-1: Page Menu Command



0-1A: Write Program

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

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



上段は、バンク・ネームとプログラム・ネームです。プログラム・ネームを変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、プログラム・ネームを入力します。

“Category”で、ライトするプログラムのカテゴリーを指定します。

ここで設定したカテゴリーは、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードで、プログラムを選択するときにカテゴリーから探せます。工場出荷時、プログラム・カテゴリー・ネームには楽器の種類などを登録していますが、“Program Cat.” (Global P4: 4 - 1)で変更することができます。

“To Program”でライト先を選択します。

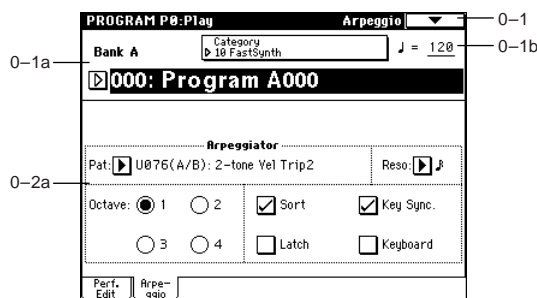
▲ バンクG ~ g(d)にはライトできません。バンクG ~ g(d)のプログラムをエディットしてライトする場合は、バンクA ~ Eへライトしてください。

ライト・プログラムを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

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

0-2: Arpeggio

アルペジエーターのパラメーターのエディットはP7:Edit-Arpeggiatorで行いますが、ここでもおもなパラメーターをエディットできます。Program P0: Playでの演奏中にアルペジオのパターンを変えるなど、リアルタイムのエディットが可能です。エディットした内容は“Write Program”、または“Update Program”でライト(保存)します。またフロント・パネル[TEMPO]、[GATE]、[VELOCITY]の各ノブでもアルペジオのリアルタイムのエディットが可能です(別冊『Basic Guide』P.29、30)。



0-2a: Arpeggiator

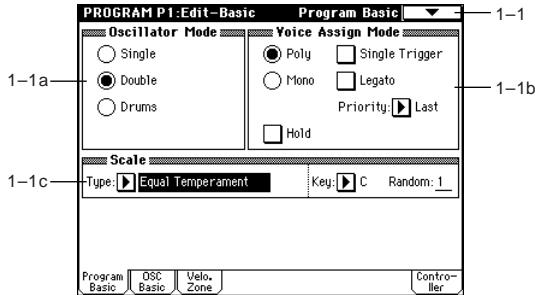
- Pat (Pattern No.) [P00...P04, U00(A/B)...U231(D)]
- Octave [1, 2, 3, 4]
- Reso (Resolution) [♪♪♪, ♪♪, ♪, ♪♪♪, ♪♪, ♪♪, ♪♪, ♪♪]
- Sort
- Latch
- Key Sync. (Keyboard Synchronize)
- Keyboard

これらのパラメーターはP7-1b: Arpeggio Setupの同一名パラメーター(省略名含む)とリンクしています(※P7: Edit-Arpeggiator)。

Program P1: Edit – Basic

使用するオシレーターの基本的な設定やスケールなど、プログラムの基本的な設定を行います。

1-1: Program Basic



1-1a: Oscillator Mode [Single, Double, Drums]

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

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

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

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

1-1b: Voice Assign Mode

Poly/Mono [Poly, Mono]

Poly: ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。
Mono: モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

Single Trigger

“Poly/Mono”の設定をPolyにしたときに有効です。
チェックする: 同じ鍵盤を連打しても、音は1回ずつ消えてから発音するため音が重なりません。

Legato

“Poly/Mono”の設定をMonoにしたときに有効です。
チェックする: レガート・オンです。複数ノート・オン時に、最初のノート・オンでリトリガーし、2音目以降はリトリガーしません。
チェックしない: レガート・オフです。ノート・オン時に常にリトリガーします。
レガート・オンの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスはリトリガーしません。あるノートがオンの状態で別のノートをオンすると最初のボイスが継続して発音します。オシレーターの発音、エンベロープ、LFOはリセットせずにオシレーターの発音ピッチが更新します。ウインド系、アナログ・シンセ系の音色に効果的です。

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

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

Priority [Low, High, Last]

“Poly/Mono”の設定をMonoにしたときに有効です。
2つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どれを優先して発音するかを設定します。
Low: 低音を優先します。
High: 高音を優先します。
Last: 後着を優先します。

Hold [On, Off]

チェックする: Hold Onになります。鍵盤を離れた後も鍵盤を押し続けているように動作します。“Amp1 EG”、“Amp2 EG”(4 - 3a、4 - 6)の“Sustain (Sustain Level)”を0に設定しないと、音が鳴り続きます。
ドラム音の演奏に最適です。“Oscillator Mode”(1 - 1a)でDrumsを選択したときは、Hold Onに設定します。
チェックしない: Hold Offになります。ドラムス・プログラム以外では、通常Hold Offに設定します。

ドラムス・プログラムで“Hold”をOnにすると、選択しているドラムキットの“Enable Note Off”(Global P5: 5 - 2a)にチェックしないキーがHold Onとなります。チェックしたキーはHold Offとなります。Hold Offにすると、“Enable Note Off”の設定に関わらず、Hold Offとなります。

1-1c: Scale

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

本体内の音源の基本音階を選択します。
Equal Temperament(平均律): 一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。
Pure Major(純正律長音階): 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。
Pure Minor(純正律短音階): 選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音階です。
Arabic(アラビック): アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音階です。
Pythagoras(ピタゴラス): 古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。
Werkmeister(ヴェルクマイスター): 後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。
Kirnberger(キルンベルガー): 18世紀につくられた音階で、主にハーブシコードの調律に用いられています。
Slendro(スレンドロ): 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。
“Key”をCに設定しているときに、C、D、F、G、Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律のピッチです)。
Pelog(ペログ): 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。
“Key”をCに設定しているときに、白鍵を使用します(黒鍵は平均律のピッチです)。

Stretch: アコースティック・ピアノ用の音階です。

User All Notes Scale: “ User All Note Scale (Global P3)で全音域 (C - 1 ~ G9)を設定した音階です。

User Octave Scale 00 ~ 15: “ User Octave Scale (Global P3)で1オクターブを設定した音階です。

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

選んだ音階の主調和音のキーを選択します。

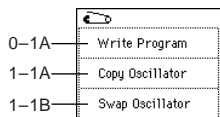
Equal Temperament、Stretch、User All Notes Scaleではこの設定は無効です。

Random [0...7]

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

平均律以外のスケールを選択した場合、“ Key ”との組み合わせによっては、基準としているキー(例えばA=440Hz)のチューニングが、ずれることがあります。このようなときは“ Master Tune (Global P0: 0 - 1a)で補正してください。

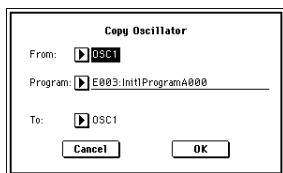
▼ 1-1: Page Menu Command



1-1A: Copy Oscillator

オシレーターの設定をコピーします。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ From ”で、コピーするオシレーターを、“ Program ”でコピー元となるプログラムのバンク、ナンバーを選択します。

“ To ”でコピー先のオシレーターを選択します。

コピー・オシレーターを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1B: Swap Oscillator

オシレータ1と2の設定を入れ替えます。

このコマンドを選択し、ダイアログを表示します。

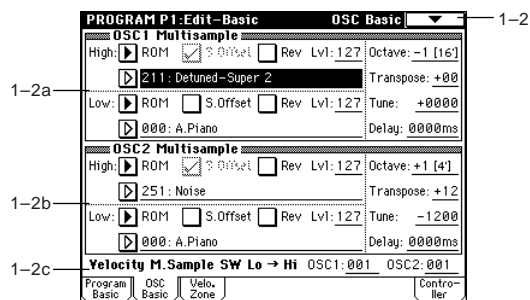
スワップ・オシレーターを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-2: OSC Basic

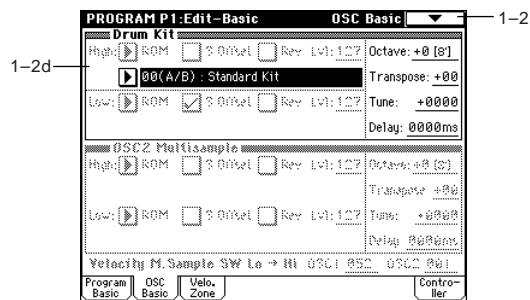
オシレーター1、2で使うプログラムの基本となる音源波形であるマルチサンプルやドラムキットを選択します。

使用できるROMマルチサンプル(プリセット・マルチサンプル)は425種類で、ドラムキットは73種類です。RAMマルチサンプルを選択すると、Samplingモードで作成したり、Diskモードでロードしたマルチサンプルが選択できます。また、EXB-PCMシリーズのオプションを搭載することで、搭載したオプション上のマルチサンプルを選択できるようになります。次図は、“ Oscillator Mode (1 - 1a)を

DoubleにしたときのLCD画面です。Singleにすると、“ OSC2 Multisample (1 - 2b)は表示、設定できません。



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



1-2a: OSC1 Multisample

マルチサンプルを選択します。

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

High:

Bank [ROM, RAM, EXB * , EXB *]
Multisample Select [000...999]

Highのマルチサンプルを、バンクとマルチサンプル・ナンバーから選択します。ここで選択したマルチサンプルは、ベロシティが“ Velocity M.Sample SW Lo → Hi (1 - 2c)の” OSC1 ”の値以上のときに発音します。ベロシティでの切り替えを行わないときは、“ OSC1 ”の値を001にして、マルチサンプルはHighだけで選択します。

ROM: プリセット・マルチサンプルが選択できます。“ Multisample Select ”で、000 ~ 999から選びます。

RAM: Samplingモードで作成したり、Diskモードでロードしたマルチサンプルが選択できます。“ Multisample Select ”で、000 ~ 999から選びます。

EXB * : 別売オプションEXB-PCMシリーズのマルチサンプルが選択できます。マルチサンプルを含むオプション・ボードを搭載している場合のみ選択できます。“ * ”には搭載しているオプションの種類を表示します。

オプション・ボードの種類によって、EXB * の表示は異なります。

別売EXB-PCMシリーズのマルチサンプルを使用しているプログラムを選択したときに、該当するEXB-PCM(エクспанション・ボード)を取り付けていないなどの理由で、マルチサンプルが一致しない場合、“ Bank ”にROMと表示されます。この場合、プログラムは発音しません。新たにマルチサンプルのバンクを選び直すことで発音します。

“ Multisample Select ”のポップアップ・ボタンを押すとマルチサンプルのリストが開きます。“ Bank ”にROMを選んでいるとき、ダイアログで楽器等の種類ごとに類別したタブでカテゴリーを選択し、カテゴリー内のマルチサンプルを選びます。その他の“ Bank ”ではダイアログのリストからマルチサンプルを選べます。

OSC1 High ROM Multisample Synth Wave			
Piano	203: Syn Bass-TB	211: Detuned-Super 2	Bass
Organ	204: Syn Bass-RBSaw	212: Detun-Super 2 REV	Ethnic Plogue
Harp/Tr Ball	205: Syn Bass-RBSgr	213: Detuned-PW14	Synth Wave
Violoncello	206: Sync	214: Detuned-PW14 REV	Single Wave
Brass	207: ChromRes	215: Analog Strings 1	SE 1
Choir	208: Syn-Pop	216: AnaStrings 1 REV	SE 2
String	209: Detuned-Super	217: Analog Strings 2	Drum Wave
Sulfar	210: Detuned-SuperREV	218: AnaStrings 2 REV	

それぞれのマルチサンプルには発音域の上限があるため、高音域を弾いた場合に音が出ないことがあります。

S.Offset (Start Offset)

マルチサンプルの発音を、どこからスタートさせるのかを設定します。マルチサンプルによってはこのパラメーターは無効になります。チェックする：あらかじめマルチサンプルごとに決められたスタート・オフセット用の位置からスタートします。

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

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

チェックしない：マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (Reverse)

マルチサンプルをリバース再生します。ROMや別売オプションEXB-PCMシリーズでもともとループに設定してあるマルチサンプル、Samplingモードでループに設定したマルチサンプルもワン・ショットでリバース再生します。また、もともとリバースに設定してあるマルチサンプルはそのまま再生します。

チェックする：発音時、マルチサンプルがリバース再生します。

チェックしない：マルチサンプルが通常の発音になります。

Lvl (Multisample Level) [0...127]

マルチサンプルのレベルを設定します。

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

Low:

Bank [ROM, RAM, EXB * , EXB *] Multisample Select [0...999]

ここで選択したマルチサンプルは、ベロシティが“ Velocity M.Sample SW Lo → Hi (1 - 2c) ”のOSC1 (OSC1 Velocity Switch) ”の値未満のときに発音します(“ High ”)。

“ S.Offset ”、“ Rev ”、“ Lvl ”については“ High ”を参照してください。

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

音程をオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは8 (フィート) です。

Transpose [-12...+12]

音程を半音単位、± 1 オクターブの範囲で設定します。

Tune [-1200...+1200]

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

Delay (Delay Time) [0ms...5000ms, KeyOff]

ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOffにすると、ノート・オフで発音します。チェンパロの音色等で使用します。このとき、“ Amp1 EG ”、“ Amp2 EG (4 - 3a, 4 - 6) ”の“ Sustain ”を0に設定してください。

1-2b: OSC2 Multisample

“ Oscillator Mode (1 - 1a) ”をDoubleにしたとき表示します。パラメーターの動作と設定方法は、“ 1 - 2a: OSC1 Multisample ”を参照してください。

1-2c: Velocity M.Sample SW Lo → Hi (Velocity Multisample Switch Low → High)

OSC1 (OSC1 Velocity Switch) [1...127]

ここで設定したベロシティ値を基準にして、“ OSC1 Multisample ” (1 - 2a) で設定したオシレーター1のHigh、Lowのマルチサンプルが切り替わります。

この値以上の強さで弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音します。

OSC2 (OSC2 Velocity Switch) [1...127]

“ Oscillator Mode (1 - 1a) ”をDoubleにしたときに表示します。ここで設定したベロシティ値を基準にして、“ OSC2 Multisample ” (1 - 2b) で設定したオシレーター2のHigh、Lowのマルチサンプルが切り替わります。

この値以上の強さで弾いたときは、Highで設定したマルチサンプルが発音します。

1-2d: Drum Kit

Drum Kit [00 (A/B)...63(User), 64 (GM)...72 (GM)]

ドラムキットを選択します。

00 (A/B) ~ 15 (A/B)	プリセット・ドラムキット
16 (C) ~ 31 (C)	(ユーザー・ドラムキット用、EXB-PCMシリーズ・ドラムキット用)
32 (D) ~ 47 (D)	(ユーザー・ドラムキット用、EXB-PCMシリーズ・ドラムキット用)
48 (User) ~ 63 (User)	(ユーザー・ドラムキット用)
64 (GM) ~ 72 (GM)	GM2に準拠したROMプリセット・ドラムキット

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

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

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

Transpose [-12...+12]

割り当てられたドラムキットのインストゥルメントの位置をずらします。

必要がなければ0に設定します。

Tune [-1200...+1200]

ピッチをセント単位で設定します。

個々のドラムキットのピッチは、Global P5: Drum Kitで設定します。

Delay (Delay Time) [0ms...5000ms, KeyOff]


ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOffにすると、ノート・オフで発音します。このとき、「Amp EG」(4 - 3a)の「Sustain」を0に設定してください。

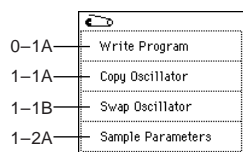
Attack: フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを設定します。「Filter1 EG」「Filter2 EG」「Amp1 EG」「Amp2 EG」(3 - 4a, 3 - 8, 4 - 3a, 4 - 6)の「(Time) Attack」にここでこの値を加算したものになります。

Decay: フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイムを設定します。「Filter1 EG」「Filter2 EG」「Amp1 EG」「Amp2 EG」(3 - 4a, 3 - 8, 4 - 3a, 4 - 6)の「(Time) Decay」にここでこの値を加算したものになります。

Doneボタンを押すと実行し、ダイアログが閉じます。

 このコマンドに対してはコンペアーが行えませんので注意してください。

▼ 1-2: Page Menu Command

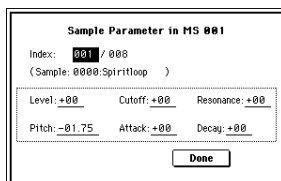


1-2A: Sample Parameters

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

「Oscillator Mode」(1 - 1a)がSingleまたはDoubleで、OSC1 MultisampleおよびOSC2 MultisampleのHigh、Lowの「Bank」(RAM)「Multisample Select」のいずれかのエディット・セルが選択されているときに有効です。設定は選択したマルチサンプルに対して行われます。他のオシレーターやプログラムで、そのマルチサンプルを選択した場合も、その設定が使用されます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



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

各インデックスに対して、以下の設定が行えます。

Level: 音量を設定します。「Lvl」(1 - 2a)と「Amp Level」(4 - 1a, 4 - 4)の設定を基準に - 値でレベルは下がり、+ 値でレベルは上がります。+ 99で2倍の音量、- 99で発音しません。このパラメーターは「Level」(Sampling P3: 3 - 1b)とリンクしています。Samplingモードで設定してある値をここに表示します。


Cutoff: フィルターの cutoff を設定します。Filter 1、2の「(Filter A) Frequency」(3 - 1b, 3 - 5)にここでこの値を加算したものになります。

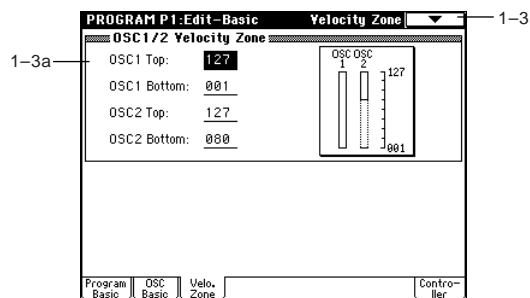
Resonance: フィルターのレゾナンス・レベルを設定します。Filter 1、2の「(Filter A) Resonance」(3 - 1b, 3 - 5)にここでこの値を加算したものになります。

Pitch: 再生ピッチをセント単位で調整します。+ 12.00がオクターブ・アップ、- 12.00がオクターブ・ダウンとなります。このパラメーターは「Pitch」(Sampling P3: 3 - 1b)とリンクしています。Samplingモードで設定してある値をここに表示します。

1-3: Velo. Zone (Velocity Zone)

オシレーター 1、2 のベロシティによる発音範囲を設定します。「Velocity M.Sample SW Lo → Hi」(1 - 2c)の設定と組み合わせることによって、ベロシティによるOSC1 Multisample、OSC2 MultisampleのHighとLowのマルチサンプル、ドラムキットの発音範囲が決定します。

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



1-3a: OSC 1/2 Velocity Zone

OSC1 Top [001...127]

オシレーター 1 が発音するベロシティの最大値を設定します。

OSC1 Bottom [001...127]

オシレーター 1 が発音するベロシティの最小値を設定します。

OSC2 Top [001...127]

オシレーター 2 が発音するベロシティの最大値を設定します。

OSC2 Bottom [001...127]

オシレーター 2 が発音するベロシティの最小値を設定します。

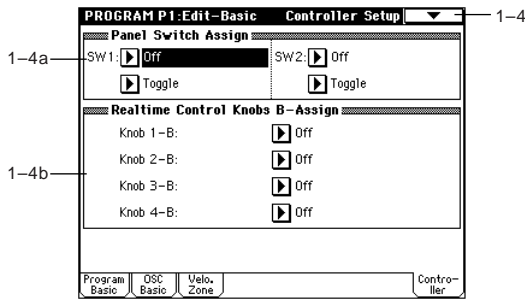
note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによって値を入力することができます。

▼ 1-3: Page Menu Command

◀「0 - 1A: Write Program」,「1 - 1A: Copy Oscillator」,「1 - 1B: Swap Oscillator」

1-4: Controller (Controller Setup)

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



1-4a: Panel Switch Assign

フロント・パネル[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします (「SW1, SW2 Assign List」P.217)

SW1 **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

[SW1]キーに機能をアサインします。

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

Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]

[SW1]キーを押したときのオン/オフの状態を設定します。

Toggle: スイッチを押すたびにオン/オフが切り替わります。

Momentary: スイッチを押しているときにだけオンになります。

SW2 **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]

[SW2]キーに機能をアサインします。

SW2にアサインできる機能は、SW1のSW1 Mod.:CC#80に変わりSW2 Mod.:CC#81です。それ以外はSW1と同じです。

1-4b: Realtime Control Knobs B-Assign

フロント・パネルREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードに機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします (「Realtime Control Knobs B - Assign List」P.218)

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

Knob 1-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 2-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 3-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 4-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

▼ 1-4: Page Menu Command

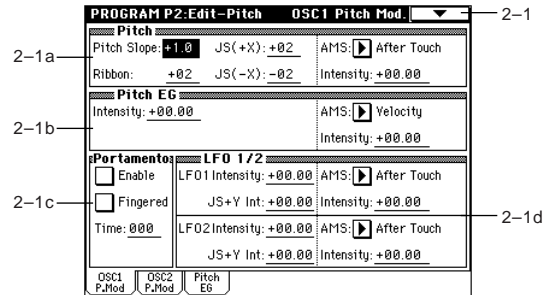
0 - 1A: Write Program, 1 - 1A: Copy Oscillator, 1 - 1B: Swap Oscillator

Program P2: Edit – Pitch

オシレーター1、2のピッチ・モジュレーションを設定します。

2-1: OSC1 P.Mod (OSC1 Pitch Mod.)

オシレーター1の、キー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラ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、LFO1、LFO2によるピッチ変化量をコントロールします。その他ポルタメントのオン/オフとかけり方を設定します。



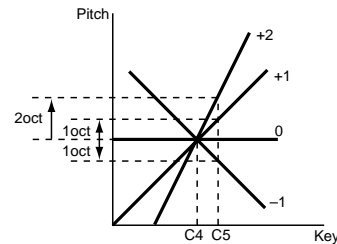
2-1a: Pitch

Pitch Slope [-1.0...+2.0]

通常は、+1.0に設定します。

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

Pitch Slopeの設定とピッチとの関係



Ribbon [-12...+12]

リボン・コントローラーを押さえる位置で、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。

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

例えば、+12に設定してリボン・コントローラーの右端を押すと、音程は1オクターブ上がります。-12に設定して右端を押すと、音程は1オクターブ下がります。

リボン・コントローラーの中央では、そのままのピッチなので、右側を押したときの音と組み合わせると、ギターのタッピングのような演奏法が行えます。

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

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチ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倒すと、弾いた鍵盤の1オクターブ上の音になるまでピッチが変化します。

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

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

AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (FEG, AEG, EXT)]

オシレーター1のピッチにモジュレーションをかけるソースを選択します(「AMS List」P.210)。

Intensity [-12.00...+12.00]

“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After Touchにして鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです(P.212)。

2-1b: Pitch EG**Intensity (Pitch EG) [-12.00...+12.00]**

“Pitch EG”(2-3)で設定したピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (KT, EXT)]

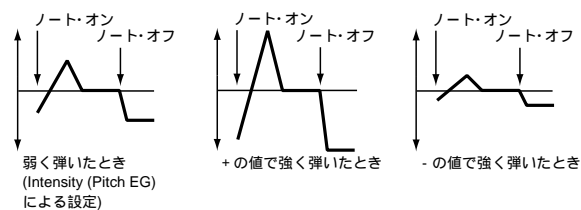
ピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするためのソースを選択します(「AMS List」P.210)。

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

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS”をVelocityにして、ここを+12.00にすると、ピッチEGによるピッチ・モジュレーションを±1オクターブの範囲をペロシティによってコントロールできます(P.212)。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

ピッチの変化(レベル)



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

2-1c: Portamento

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果のオン/オフと、かかり方を設定します。SW1または2をPorta.SW:CC#65に設定している場合は、SW1または2によるオン/オフとここでの設定により効果がかかります(「AMS List」SW1:CC#80、SW2:CC#81、Porta.SW:#65 P.210)。

MIDI CC#65(ポルタメントSW)受信時も同様です。

Enable

チェックする: ポルタメント効果がかかります。

チェックしない: ポルタメント効果がかかりません。

Fingered

“Enable”にチェックをしているときに有効です。

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

チェックしない: 弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

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

“Enable”にチェックがしているときに有効です。

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

2-1d: LFO1/2**LFO1 Intensity [-12.00...+12.00]**

“OSC1 LFO1”(5-1)で設定したOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

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

JS+Y (JoyStick +Y) [-12.00...+12.00]

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

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

AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さをコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.210)。

Intensity [-12.00...+12.00]

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00にすると最大±1オクターブのOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションがかかります。-の値のときはLFOは逆相になります。

例えば、“AMS”をAfter Touchにして鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときはOSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションは同相でかかり、-の値のときは逆相でかかります。

“LFO1 Intensity”、“JS+Y”、“AMS”によるそれぞれの設定の加算で、OSC1 LFO1によるピッチ・モジュレーションの深さと方向が決定します(P.212)。

LFO2 Intensity [-12.00...+12.00]
 JS+Y (JoyStick +Y) [-12.00...+12.00]
 AMS (Alternate Modulation Source)
 [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]
 Intensity [-12.00...+12.00]
 前述の「LFO1 Intensity」~「Intensity」を参照してください。

▼ 2-1: Page Menu Command

☞ 「0 - 1A: Write Program」, 「1 - 1A: Copy Oscillator」,
 「1 - 1B: Swap Oscillator」

2-2: OSC2 P.Mod (OSC2 Pitch Mod.)

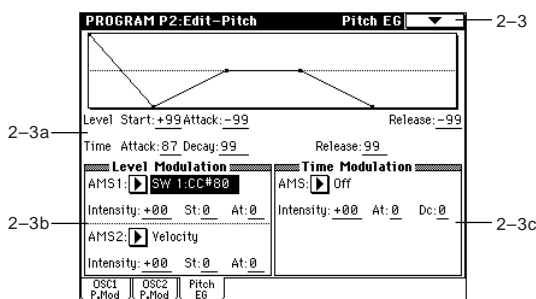
オシレーター2の、キー位置によるピッチ変化や、ピッチを変化させるコントローラーの選択と効果の深さを設定します。またオシレーター2に対するピッチEGによるピッチ変化量、LFO1、LFO2によるピッチ変化量をコントロールします。その他ポルタメントのオン/オフとかかり方を設定します。

各パラメーターの説明は前述の「2 - 1: OSC1 Pitch Mod (Oscillator Pitch Modulation)」を参照してください。

2-3: Pitch EG AMSource

オシレーター1、2に、ピッチの時間的変化を与えるピッチEGを設定します。

ここで設定したEGのオシレーター1(2)のピッチへの深さは、「Pitch EG (2 - 1b, 2 - 2)」で調整します。



2-3a: Pitch EG

ピッチの時間的変化を設定します。

Level:

ピッチが変化する量を設定します。

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

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

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

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

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

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

リリース・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

Time:

ピッチが変化する時間を設定します。

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

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

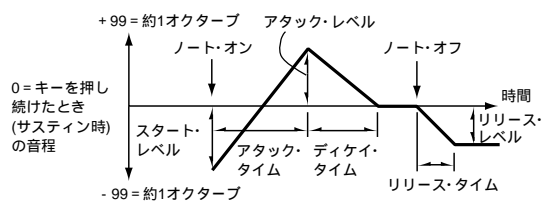
Decay (Decay Time) [0...99]

アタック・レベルに達したときから基準のピッチになるまでの時間を設定します。

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

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

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



2-3b: Level Modulation

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

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGの「Level」をコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.210)。

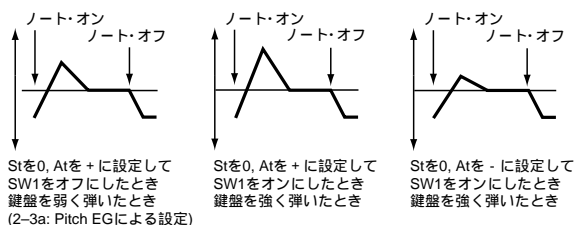
Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

「AMS1」の効果の深さと方向を設定します。

0にすると「Pitch EG (2 - 3a)」で設定したレベルで動作します。例えば、「AMS1」がSW1:CC#80のとき、[SW1]キーをオンすることで、Pitch EGの「Level」を変化させることができます(「Panel SW Assign (1 - 4a)」をSW1 Mod.CC#80に設定します)。「Intensity」の絶対値を大きくするほど、[SW1]キーをオンにしたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は「St」「At」で設定します。[SW1]キーがオフのときは、ピッチEGの設定レベルになります。

また、「AMS1」がVelocityのときは、「Intensity」の絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は「St」「At」で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

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



St (AMS1 SW to Start) [-, 0, +]

“AMS1”による“Start(Start Level)”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 (AMS1 SW to Attack) [-, 0, +]

“AMS1”による“Attack(Attack Level)”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。

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off, (KT, EXT)]**Intensity (AMS1 Intensity)** [-99...+99]**St (AMS2 SW to Start)** [-, 0, +]**At (AMS2 SW to Attack)** [-, 0, +]

前述の「AMS1」～「At」を参照してください。

2-3c: Time Modulation

ピッチEGの“Time”をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (KT, EXT)]

ピッチEGの“Time”をコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.210)。

Intensity [-99...+99]

“AMS”の効果の深さと方向を設定します。

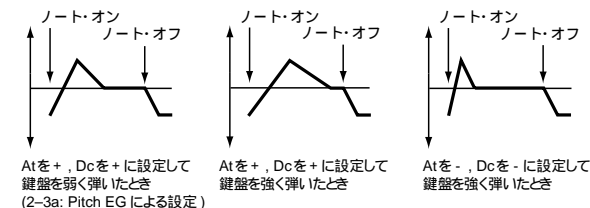
0にすると、Pitch EG(2-3a)で設定したタイムで動作します。EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

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

この値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムは最大で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”、“Dc”で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定タイムに近づきます。

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

**At (AMS SW to Attack)** [-, 0, +]

“AMS”による“Attack(Attack Time)”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 (AMS SW to Decay) [-, 0, +]

“AMS”による“Decay(Decay Time)”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。

▼ 2-3: Page Menu Command

「0 - 1A: Write Program」 「1 - 1A: Copy Oscillator」
「1 - 1B: Swap Oscillator」

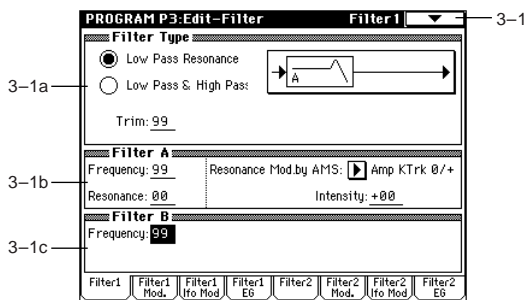
Program P3: Edit – Filter

オシレーター1、2それぞれに使用するフィルターを設定します。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続を選択します。

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

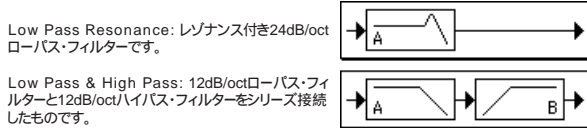
3-1: Filter1

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



3-1a: Filter Type

Filter Type [Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]
フィルター1のタイプを選択します。

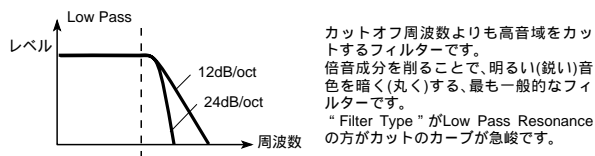


Trim [00...99]
OSC1 から出力された音声信号をフィルター1Aへ入力するレベルを設定します。

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

3-1b: Filter A

Frequency (Cutoff Frequency) [00...99]
フィルター1Aのカットオフ周波数を設定します。



Resonance [00...99]
“ Frequency ”で設定した周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいほど、効果が大きくなります。

Resonance Mod. by AMS [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

“ Resonance ”のレベルをコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.210)。

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

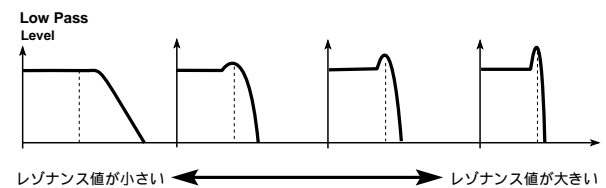
“ Resonance ”で設定したレゾナンス・レベルに対して、“ Resonance Mod. by AMS ”による効果の深さと方向を設定します。例えばVelocityを設定したとき、ペロシティの強弱で、レゾナンスの効き方をコントロールします。

+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 ”で設定した効果に近づきます。

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

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

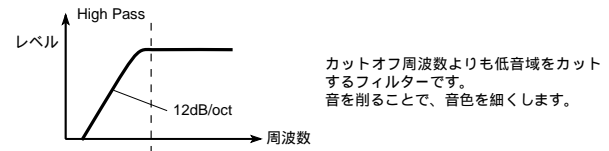
レゾナンスによる効果



3-1c: Filter B

Frequency (Cutoff Frequency) [00...99]
フィルター1Bのカットオフ周波数を設定します。

“ Filter Type (3 - 1a) ”がLow Pass & High Passのときに表示します。



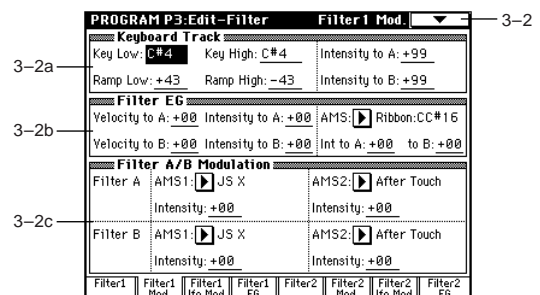
▼ 3-1: Page Menu Command

「 0 - 1A: Write Program 」, 「 1 - 1A: Copy Oscillator 」, 「 1 - 1B: Swap Oscillator 」

3-2: Filter1 Mod.

フィルター1のカットオフ周波数(“ Frequency ”)にモジュレーションをかけて、音色を変化させるための設定を行います。

“ Filter Type (3 - 1a) ”がLow Pass Resonanceのときは、フィルターBに関するパラメーターは表示しません。



3-2a: Keyboard Track (Filter Cutoff Frequency Keyboard Track) **AMSource**

フィルター1の cutoff 周波数のキーボード・トラックを設定します。

強く鍵盤の位置による cutoff 周波数の変化を、“Key Low”、“Key High”と“Ramp Low”、“Ramp High”の各パラメーターで設定します。

Key (Keyboard Track Key):

キーボード・トラックがかけられるノート・ナンバーを設定し、フィルター1A、Bに対する変化の深さと方向をそれぞれ“Intensity to A”、“Intensity to B”で設定します。

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

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

Key Low [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Key High [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp (Ramp Setting):

キーボード・トラックの傾きを設定します。

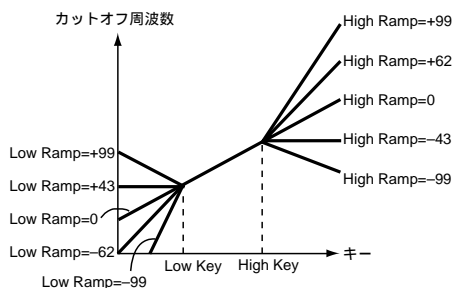
Ramp Low [-99...+99]

Ramp High [-99...+99]

“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、cutoff 周波数の傾きは、鍵盤の位置(音程)と同じになります。従って、“Resonance”(3-1b)を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

“Ramp Low”を + 43、“Ramp High”を - 43 にすると、cutoff 周波数の傾きはなくなります。鍵盤ごとに cutoff 周波数変化しないようにするときに設定します。

強く鍵盤の位置と Ramp の設定による cutoff 周波数の変化 (“Intensity to A”、“Intensity to B” = + 50)



Intensity to A [-99...+99]

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

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

Intensity to B [-99...+99]

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

3-2b: Filter EG

Velocity to A [-99...+99]

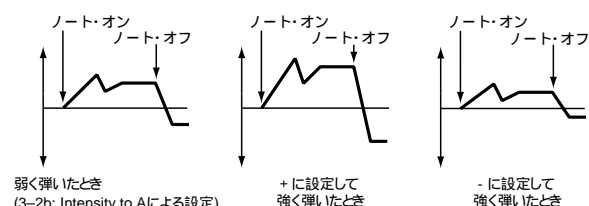
フィルター1Aの cutoff 周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EG (“Filter1 EG” 3-4で設定)を、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

+の値にすると、強く弾くほどフィルター1 EGによる cutoff 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 cutoff の変化が大きくなります。

Velocity to B [-99...+99]

フィルター1Bの cutoff 周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EGを、ベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します (“Velocity to A”)

カットオフ周波数の変化



Intensity to A [-99...+99]

フィルター1Aの cutoff 周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EGの効果の深さと方向を設定します。

+の値にすると、Filter1 EG “Level”、“Time”(3-4a)で設定するEGレベルが+の部分では音色が明るく(鋭く)なり、-の部分では暗く(鈍く)なります。-の値にすると、Filter1 EG “Level”、“Time”(3-4a)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。

Intensity to B [-99...+99]

フィルター1Bの cutoff 周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EGの効果の深さと方向を設定します (“Intensity to A”)

AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (EXT)]

フィルター1Aと1Bの cutoff 周波数に時間的変化を与えるフィルター1 EGの効果の深さと方向をコントロールするソースを選択します (“AMS List” P.210)

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

“AMS”によるフィルター1Aへの効果の深さと方向を設定します。効果のかけ方については“Intensity to A”を参照してください。

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

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

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

3-2c: Filter A/B Modulation

Filter A:

AMS1 (Alternate Modulation Source1) [Off, (PEG, AEG, EXT)]
 フィルター1Aのカットオフ周波数のモジュレーションをコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.210)。

Intensity [-99...+99]

“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倒すとカットオフ周波数が上がり、左側に倒すと下がります。-の値にすると逆の動作になります。

Filter A “Frequency” (3 - 1b)の設定値への加算で動作します。

AMS2 (Alternate Modulation Source2) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Intensity [-99...+99]

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

Filter B:

“Filter Type” (3 - 1a)がLow Pass & High Passのときに表示します。

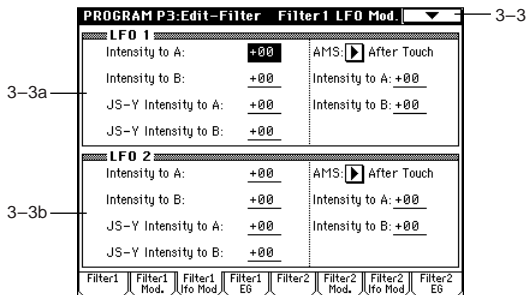
フィルター1Bのカットオフ周波数に、2つのオルタネート・モジュレーションで変調をかけます(「Filter A」)。

▼ 3-2: Page Menu Command

「0 - 1A: Write Program」, 「1 - 1A: Copy Oscillator」, 「1 - 1B: Swap Oscillator」

3-3: Filter1 lfo Mod (Filter1 LFO Mod.)

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



3-3a: LFO 1

Intensity to A [-99...+99]

フィルター1Aのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1(“OSC1 LFO1”5 - 1で設定)で変調する深さと方向を設定します。

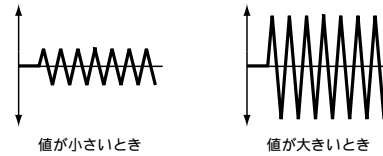
-の値にすると、逆相になります。

Intensity to B

[-99...+99]

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

カットオフの変化



JS-Y Intensity to A

[-99...+99]

フィルター1Aのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1で変調する深さを、ジョイスティック - Y(手前)方向へ操作することによってコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを手前に傾けたときのフィルター1へのOSC1 LFO1の効果が大きくなります。

JS-Y Intensity to B

[-99...+99]

フィルター1Bのカットオフ周波数をOSC1 LFO 1で変調する深さと方向をジョイスティック - Y(手前)方向へ操作することによってコントロールします。その効果の深さを設定します(「JS - Y Intensity to A」)。

AMS (Alternate Modulation Source)

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

フィルター1A、1B両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.210)。

Intensity to A

[-99...+99]

“AMS”によるフィルター1Aに対する効果の深さと方向を設定します。

例えば“AMS”がAfter Touchのとき、設定した値が大きいほど、鍵盤を押し込んだときのOSC1 LFO1による効果が大きくなります。

Intensity to B

[-99...+99]

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

3-3b: LFO 2

フィルター1A、1Bのカットオフ周波数に、周期的に変化を与えるOSC1 LFO 2(“OSC1 LFO2”5 - 2で設定)の効果の深さを調整します(「LFO 1」3 - 3a)。

Intensity to A

[-99...+99]

Intensity to B

[-99...+99]

JS-Y Intensity to A

[-99...+99]

JS-Y Intensity to B

[-99...+99]

AMS (Alternate Modulation Source)

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

Intensity to A

[-99...+99]

Intensity to B

[-99...+99]

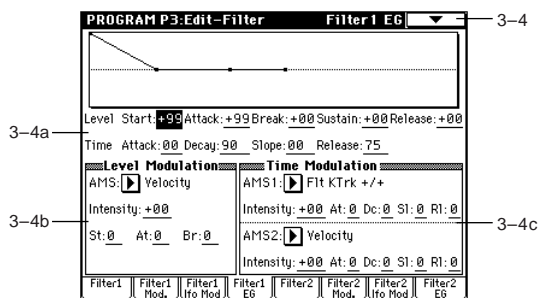
▼ 3-3: Page Menu Command

「0 - 1A: Write Program」, 「1 - 1A: Copy Oscillator」, 「1 - 1B: Swap Oscillator」

3-4: Filter1 EG AMSource

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

この設定がフィルター1のカットオフ周波数に与える効果の深さは“ Filter EG (3 - 2b)で設定します。



3-4a: Filter1 EG

フィルター1 EGの時間的な変化を設定します。

Level:

“ Filter Type (3 - 1a)で設定したフィルターによって、動作は異なります。例えば、Low Pass Resonanceで、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 (Start Level) [-99...+99]

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

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

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

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

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

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

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

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

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Time:

それぞれの時間を設定します。

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

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

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

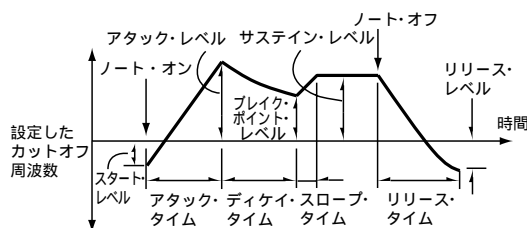
アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

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

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

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

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。



3-4b: Level Modulation

フィルター1 EGの“ Level ”をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (KT, EXT)]

フィルター1 EGの“ Level ”をコントロールするソースを選択します (「 AMS List 」P.210)。

Intensity [-99...+99]

“ 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 ”、“ At ”、“ Br ”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。

0にすると、“ Filter1 EG (3 - 4a)で設定したレベルで動作します。

St (Start Level) [-, 0, +]

“ AMS ”による“ Start (Start Level) ”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、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

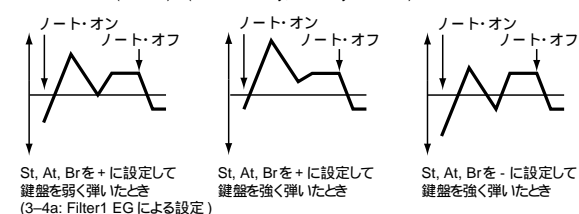
At (Attack Level) [-, 0, +]

“ AMS ”による“ Attack (Attack Level) ”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、-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 Point Level) [-, 0, +]

“ AMS ”による“ Break (Break Point Level) ”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、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

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



3-4c: Time Modulation

フィルター1 EGの“ Time ”をオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

AMS1 (Alternate Modulation Source1) [Off, (KT, EXT)]

フィルター1 EGの“ Time ”をコントロールするソースを選択します (「 AMS List 」P.210)。

Intensity [-99...+99]

“AMS1”の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“AMS1”がFlt KTr +/-+のとき、Keyboard Track(3-2a)の設定により、EGのTimeをコントロールします。+の値にすると“Ramp (Ramp Setting)”が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“Ramp (Ramp Setting)”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“ At ”、“ Dc ”、“ SI ”、“ RI ”でそれぞれ設定します。

0にすると、“Filter1 EG”(3-4a)で設定した時間で動作します。

“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、“Filter1 EG”(3-4a)で設定した時間で動作します。

At (Attack Time) [-, 0, +]

“AMS1”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、+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) [-, 0, +]

“AMS1”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、+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。

SI (Slope Time) [-, 0, +]

“AMS1”によるスロープ・タイムの変化の方向を設定します。

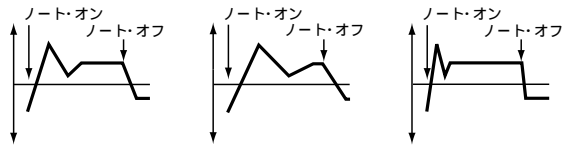
“Intensity”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

RI (Release Time) [-, 0, +]

“AMS1”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、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

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



At, Dc, SI, RIを+に設定して鍵盤を強く弾いたとき
At, Dc, SI, RIを+に設定して鍵盤を強く弾いたとき
At, Dc, SI, RIを-に設定して鍵盤を強く弾いたとき
(3-4a: Filter1 EGによる設定)

AMS2 (Alternate Modulation Source2) [(EXT, KT)]

Intensity [-99...+99]

At (Attack Time) [-, 0, +]

Dc (Decay Time) [-, 0, +]

SI (Slope Time) [-, 0, +]

RI (Release Time) [-, 0, +]

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

▼ 3-4: Page Menu Command

0-1A	Write Program
1-1A	Copy Oscillator
1-1B	Swap Oscillator
3-4A	Sync Both EGs

3-4A: Sync Both EGs

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

3-5: Filter2

3-6: Filter2 Mod.

3-7: Filter2 lfo Mod (Filter1 LFO Mod.)

3-8: Filter2 EG AMSSource

フィルター2(オシレーター2用)を設定します(“3-1: Filter1”~“3-4: Filter1 EG”).

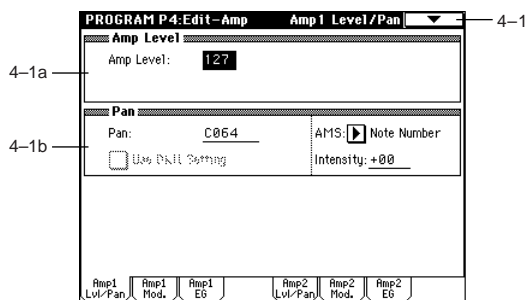
“Oscillator Mode”(1-1a)がDoubleのとき表示します。

Program P4: Edit -Amp

音量に関する設定を行います。オシレーター1用のアンプ1と、オシレーター2用のアンプ2があります。

4-1: Amp1 Lvl/Pan (Amp1 Level/Pan)

オシレーター1の音量とパンを設定します。



4-1a: Amp Level (Amplifier Level)

Amp Level [0...127]

オシレーター1の音量を設定します。

MIDI プログラムの音量は、CC#7(ボリューム)、#11(エクスプレッション)の受信でコントロールできます。このとき、音量は、オシレーターごとにCC#7と11とのかけ算で決まります。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a) でコントロールします。

4-1b: Pan (Panpot)

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

オシレーター1のパン(音の定位)を設定します。

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

Random: ノート・オンのたびに異なる位置から音が出ます。

MIDI CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとの“Pan”の設定値、127で右に振り切ります。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a) でコントロールします。

Use DKit Setting

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

チェックする: Drum KitでKeyごとに設定した“Pan (Global P5: 5 - 2b)”の値で出力します。“Oscillator Mode”がDrumsのときは、通常この設定にします。

チェックしない: すべてが“Pan (4 - 1b)”の設定になります。

AMS (Alternate Modulation Source)

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

パンを変化させるためのソースを選択します(“AMS List” (P.210))。“Pan”の設定を基準にして変化します。

Intensity [-99...+99]

“AMS”による効果の深さを設定します。

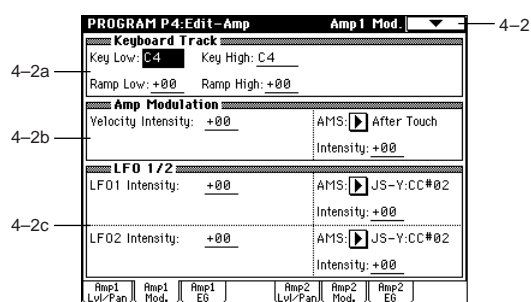
例えば“Pan”の設定値がC064で“AMS”がNote Numberのとき、+の値にすると、C4を境にしてノ・ト・ナンバーが、大きくなる(高音を弾く)ほどR側に移動していき、小さくなる(低音を弾く)ほどL側に移動します。-の値にするとこれらは逆に動作します。

▼ 4-1: Page Menu Command

0 - 1A: Write Program, 1 - 1A: Copy Oscillator, 1 - 1B: Swap Oscillator

4-2: Amp1 Mod.

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



4-2a: Keyboard Track

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

Key (Keyboard Track Key):

キーボード・トラックがかかりはじめるノート・ナンバーを設定します。

“Key Low”から“Key High”までの間では、音量の変化はありません。

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

Key Low [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Key High [C-1...G9]

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

Ramp (Ramp Setting):

キーボード・トラックの傾きを設定します。

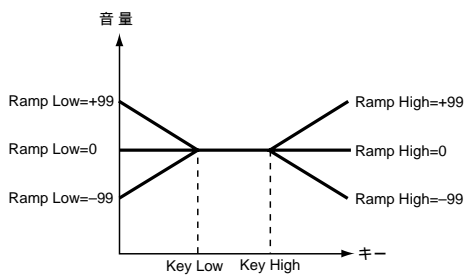
Ramp Low [-99...+99]

+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 [-99...+99]

+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。

弾く鍵盤の位置とRampの設定による音量変化



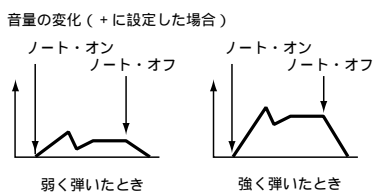
4-2b: Amp Modulation (Amplifier Modulation)

オシレーター 1 の音量を、ベロシティでコントロールします。

Velocity Intensity [-99...+99]

+ の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。

- の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。



AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (PEG, FEG, EXT)]

アンプ 1 の音量をコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.210)。(EXT) Velocity は選択できません。

Intensity [-99...+99]

“AMS”による効果の深さと方向を設定します。

音量は、アンプEGによる音量変化にAlternate Modulation等の値をかけ算したもので、アンプEGの各レベルが小さいとAlternate Modulationによるモジュレーションのかけ方も小さくなります。例えば、AMSがAfter Touchのとき、+の値にして鍵盤を押し込むと音量が大きくなります。ただし、すでにEGの設定等で音量が最大になっているときは、それ以上の音量にすることはできません。-の値にして鍵盤を押し込むと、音量は下がります。

4-2c: LFO 1/2

オシレーター 1 の音量を、“OSC1 LFO1 (5-1)” “OSC1 LFO2 (5-2)” でコントロールします。

LFO1 Intensity [-99...+99]

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

AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

オシレーター 1 の音量を“OSC1 LFO1”で変化させる深さをコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.210)。

Intensity [-99...+99]

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

LFO2 Intensity [-99...+99]

AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Intensity [-99...+99]

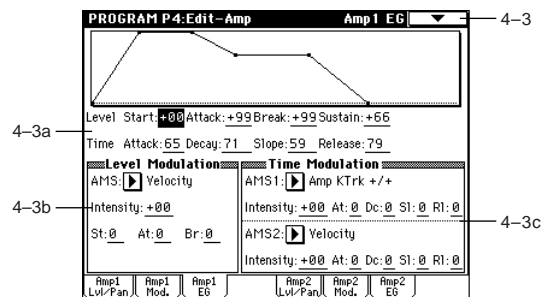
オシレーター 1 の音量を“OSC1 LFO2”で変化させる深さと方向を設定します。前述の“LFO1 Intensity” “Intensity”を参照してください。

▼ 4-2: Page Menu Command

「0 - 1A: Write Program」 「1 - 1A: Copy Oscillator」 「1 - 1B: Swap Oscillator」

4-3: Amp1 EG AMSSource

オシレーター 1 を(オシレーター 1 用)EGで音量に時間的な変化を与えます。



4-3a: Amp1 EG (Amplifier1 EG)

アンプ 1 EGの時間的な変化を設定します。

Level:

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

ノット・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。

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

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

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

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

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

スロウ・ブ・タイムが終わってからノット・オフまでの音量レベルを設定します。

Time:

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

ノット・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。

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

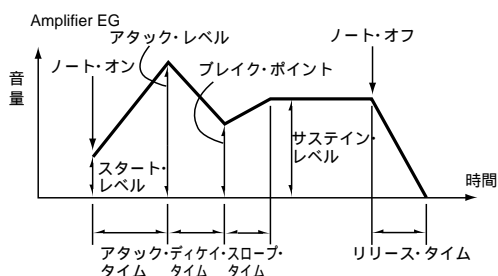
アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

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

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

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

ノート・オフ時から、音量が0になるまでの時間を設定します。



4-3b: Level Modulation

“ Amp1 EG (4 - 3a)で設定したアンプ1 EGレベルを変化させます。

AMS (Alternate Modulation Source) [Off, (KT, EXT)]

アンプ1 EGの“ Level ”をコントロールするソースを選択します (「 AMS List 」P.210)。

Intensity [-99...+99]

“ 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 ”、“ At ”、“ Br ”を+、“ Intensity ”を+の値にすると強く弾くほどアンプ1 EGの音量レベルは上がり、-の値にすると強く弾くほど音量レベルは下がります。0にすると、“ Amp1 EG (4 - 3a)で設定したレベルで動作します。

St (Start Level) [-, 0, +]

“ AMS ”による“ Start (Start Level) ”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、-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。

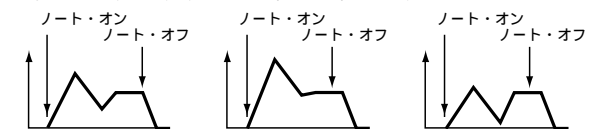
At (Attack Level) [-, 0, +]

“ AMS ”による“ Attack (Attack Level) ”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、-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) [-, 0, +]

“ AMS ”による“ Break (Break Point Level) ”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、-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。

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



Stを0, At, Brを+に設定して鍵盤を弱く弾いたとき (4-3a: Amp1 EG による設定)

4-3c: Time Modulation

“ Amp1 EG (4 - 3a)で設定したアンプ1 EGタイムを変化させます。

AMS1 (Alternate Modulation Source 1) [Off, (EXT, KT)]

アンプ1 EGの“ Time ”をコントロールするソースを選択します (「 AMS List 」P.210)。

Offにするとモジュレーションはかかりません。

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

“ AMS1 ”の効果の深さと方向を設定します。

例えば、“ AMS1 ”が Amp KTrk +/+ のとき、“ (Amp) Keyboard Track (4 - 2a)の設定により、EGの“ Time ”をコントロールします。+の値にすると“ Ramp (Ramp Setting) ”が+の値の場合、EGタイムは長くなり、“ Ramp (Ramp Setting) ”が-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“ At ”、“ Dc ”、“ Sl ”、“ Rl ”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、“ Amp1 EG (4 - 3a)で設定した時間で動作します。

At (Attack Time) [-, 0, +]

“ AMS1 ”による“ Attack (Attack Time) ”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、-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) [-, 0, +]

“ AMS1 ”による“ Decay (Decay Time) ”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、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

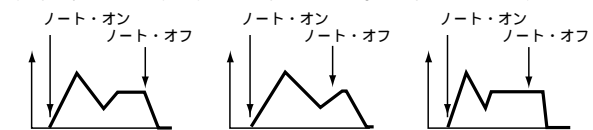
Sl (Slope Time) [-, 0, +]

“ AMS1 ”による“ Slope (Slope Time) ”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、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

Rl (Release Time) [-, 0, +]

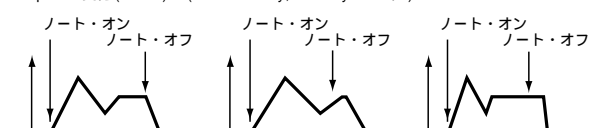
“ AMS1 ”による“ Release (Release Time) ”の変化の方向を設定します。“ Intensity ”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0にすると変化はありません。

Amp1 EG 変化 (タイム) (AMS=Amp KTrk + / + , Intensity= +の値) (Amp Keyboard Track(4-2a) Low Ramp= +の値、High Ramp= +の値の場合)



4-3a: Amp1 EG による設定

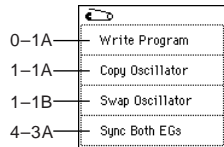
Amp1 EG 変化 (タイム) (AMS=Velocity, Intensity= +の値)



4-3a: Amp1 EG による設定

AMS2 (Alternate Modulation Source 2) [Off, (EXT, KT)]
 Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]
 At (Attack Time) [-, 0, +]
 Dc (Decay Time) [-, 0, +]
 Sl (Slope Time) [-, 0, +]
 RI (Release Time) [-, 0, +]
 アンプ1 EGの Time をコントロールする“ AMS2 ”を設定します
 (※“ AMS1 ”~“ RI ”)。

▼ 4-3: Page Menu Command



4-3A: Sync Both EGs

チェックするとアンプ1 EGとアンプ2 EGを同時にエディットできます(どちらか片方をエディットすると、もう一方も変化します)。

4-4: Amp2 Lvl/Pan (Amp1 Level/Pan)

4-5: Amp2 Mod.

4-6: Amp2 EG AMSOURCE

アンプ2(オシレーター2用)を設定します(※「 4 - 1: Amp1 Level/Pan 」~「 4 - 3: Amp1 EG 」)。

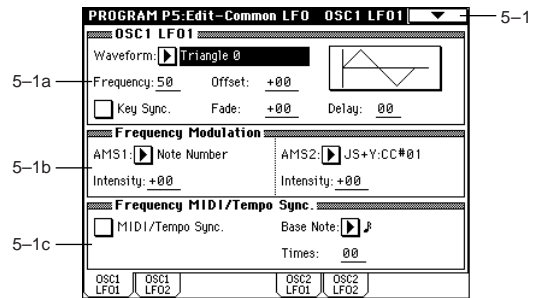
“ Oscillator Mode (1 - 1a) ”がDoubleのとき表示します。

Program P5: Edit-Common LFO

オシレーター1、2のPitch、Filter、Ampを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます。Pitch、Filter、AmpでのLFO1、LFO2 Intensityの値を - にすることで逆相のLFO効果が得られます。

5-1: OSC1 LFO1 AMSOURCE

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



5-1a: OSC1 LFO1

Waveform [Triangle 0...Random6 (Vector)]
 LFO波形を選びます。

いくつかのLFOで表示している名称右の数字は、波形がスタートするときの位相です。

Triangle 0			Step Triangle - 4	
Triangle 90		三角波	Step Triangle - 6	
Triangle Random		Key On時に初期位相が不規則に変化	Step Saw - 4	
Saw 0		のこぎり波 ↓□	Step Saw - 6	
Saw 180				
Square		矩形波		
Sine		サイン波		
Guitar		ギター・ピブラート		
Exponential Triangle			Random1 (S/H):	
Exponential Saw Down			間隔が一定でレベルがランダムに変化する、一般的なサンプル&ホールド(S/H)のタイプです。	
Exponential Saw Up			Random2 (S/H):	
			間隔がランダムでレベルもランダムに変化します。	
			Random3 (S/H):	
			間隔がランダムで最大レベルと最小レベルに交互に変化します(間隔がランダムな矩形波)。	
			Random4 (Vector)	
			Random5 (Vector)	
			Random6 (Vector)	
			Random1 ~ 3を滑らかに変化させるタイプです。アコースティック楽器等の不安定さを再現するとき使用します。	

Frequency [00...99]

LFO周波数を設定します。99で最も速くなります。

Offset [-99...+99]

LFO波形の中心となる値を設定します。

例えば次図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にピブラートがかかります。+99に設定すると、ギターのピブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でピブラートがかかります。

なお、“ Waveform ”のGuitarは、“ Offset ”を0にしても、+の領域で振動します。

オフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化



Key Sync. (Keyboard Synchronize)

チェックする: Onになり、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。

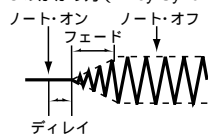
チェックしない: Offになり、後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果がかかります(このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFOにだけかかります)。

Fade [00...99]

LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。

“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

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



Delay [0...99]

ノート・オンからLFO効果がかかりはじめるまでの時間を設定します。

“Key Sync.”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

5-1b: Frequency Modulation

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

AMS1 (Alternate Modulation Source1) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

オシレーター1用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするソースを選択します(「AMS List」P.210)。OSC1 LFO1はOSC1 LFO2から変調をかけることができます。

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

“AMS1”の効果の深さと方向を設定します。

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

例えば“AMS1”がNote Numberのとき、+の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーター1のLFOが速くなります。

-の値にすると、高音域の鍵盤を弾くほどオシレーター1のLFOが遅くなります。中心になるキーはC4です。

また“AMS1”がJS + Yのとき、設定した値が大きいほど、ジョイスティックを向こう側に傾けたときに得られるオシレーター1のLFOの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に最大に傾けたとき、LFOの速さが約64倍になります。

AMS2 (Alternate Modulation Source2)
 [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]
Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]
 オシレーター1用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするオルタネート・モジュレーションです(「AMS1」 “Intensity (AMS1 Intensity)”)。

5-1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.

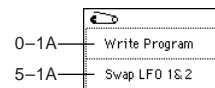
MIDI/Tempo Sync. (MIDI/Tempo Synchronize)

チェックする: LFOの周期がテンポ(MIDI Clock)に同期します。このとき、“Frequency”(5-1a) “Frequency Modulation”(5-1b)で設定した値は無効になります。

Base Note Times [01...16]

“MIDI/Tempo Sync.”にチェックしているとき、“(Tempo)”に対する音長“Base Note”、倍数“Times”を設定します。これらによりOSC1 LFO1の周期が決定します。例えば“Base Note”が“(4分音符)” “Times”を04に設定すると、LFOは4拍での1周期になります。アルペジエーター、シーケンサーの“(Tempo)”を変化させても、LFOは常に4拍周期となります。

▼ 5-1: Page Menu Command



5-1A: Swap LFO 1&2

LFO1、2の設定を入れ替えます。LFO1のFrequency Modulation AMS1、2でLFO2を選択している場合は、LFO1、2の入れ替え後、LFO2ではその設定は無効になります。OSC1 LFO1、OSC1 LFO2タブより選んだ場合、OSC1のLFO1、LFO2を入れ替えます。

このコマンドを選択し、ダイアログを表示します。
 OKボタンを押します。

5-2: OSC1 LFO2 AMSource

オシレーター1に対して使用できる2つめのLFOであるOSC1 LFO2を設定します(「5-1: OSC1 LFO1」)。ただし、“Frequency Modulation”(5-1b) “AMS1” “AMS2”ではLFOで変調をかけることができません。

5-3: OSC2 LFO1 AMSource

“Oscillator Mode”(1-1a)をDoubleに設定時に有効です。オシレーター2に対して使用できる1つめのLFOであるOSC2 LFO1を設定します(「5-1: OSC1 LFO1」)。

5-4: OSC2 LFO2 AMSource

“Oscillator Mode”(1-1a)をDoubleに設定時に有効です。オシレーター2に対して使用できる2つめのLFOであるOSC2 LFO2を設定します(「5-1: OSC1 LFO1」 “5-2: OSC1 LFO2”)。

Program P7: Edit-Arpeggiator

プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。これらのアルペジオの設定は、プログラムを切り替えたときにリンクさせることができます。リンクさせる場合は、“Auto Arpeggiator” (Global P0: 0 - 1c) でProgramにチェックします。

アルペジオのオン/オフはフロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーで切り替えます。オン時は、キーのLEDが点灯します。

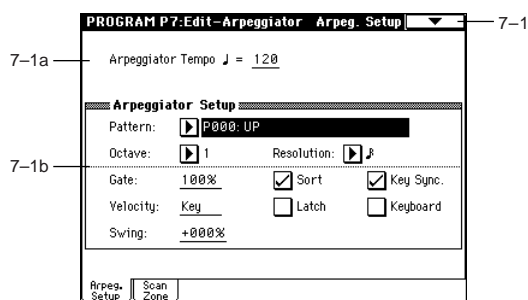
また、フロント・パネルARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ、[GATE]ノブ、[VELOCITY]ノブ、[ON/OFF]キーの状態は、プログラムごとに保存することができます。

これらの設定が有効になるのは、“Auto Arpeggiator” Programがチェックされているときです。

ローカル・コントロール・オフ (Local Control On "Global P1: 1 - 1a) のとき、鍵盤ではアルペジエーターをトリガーしません。MIDI INからはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。

7-1: Arpeg. Setup



7-1a: Arpeggiator Tempo

Arpeggiator Tempo \downarrow [040...240, EXT]

テンポを設定します (Link: “ \downarrow ” 0 - 1b)。フロント・パネル[ARPEGGIATOR TEMPO]ノブでも設定できます。“MIDI Clock” (Global P1: 1 - 1a) が External MIDI または External PCI/F に設定したときは、EXT を表示し、アルペジエーターは外部 MIDI 機器からの MIDI クロックに同期します。

7-1b: Arpeggiator Setup

別冊 Basic Guide (P.96) を参照してください。

Pattern (Pattern No.) [P00...P04, U00(A/B)...U231(D)]

アルペジオ・パターンを選択します (Link: “Pat” 0 - 2a)。

P00: UP	(プリセット・アルペジオ・パターン)
P01: DOWN	(プリセット・アルペジオ・パターン)
P02: ALT1	(プリセット・アルペジオ・パターン)
P03: ALT2	(プリセット・アルペジオ・パターン)
P04: RANDOM	(プリセット・アルペジオ・パターン)
U00(A/B)...U199(A/B)	(ユーザー・アルペジオ・パターン用)
U200(C)...U215(C)	(EXB-PCM シリーズやユーザー・アルペジオ・パターン用)
U216(D)...U231(D)	(EXB-PCM シリーズやユーザー・アルペジオ・パターン用)

P00 ~ P04 はプリセット・アルペジオ・パターン、U00(A/B) ~ U231(D) はユーザー・アルペジオ・パターンです。ユーザー・アルペジオ・パターンは Global P6 で作成することができます。

note U00(A/B) ~ U231(D) のアルペジオ・パターンは、テン・キー [0] ~ [9]、[ENTER] キーで選択することができます。

Octave [1, 2, 3, 4]

アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します (Link: “Octave” 0 - 2a)。

ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、“Octave Motion” (Global P6: 6 - 1b) の設定によってアルペジオの展開が異なります。

Resolution $\left[\frac{1}{4}, \frac{1}{8}, \frac{1}{16}, \frac{1}{32}, \frac{1}{64} \right]$

アルペジオのレゾリューション (分解能) を設定します。設定した $\frac{1}{4}, \frac{1}{8}, \frac{1}{16}, \frac{1}{32}, \frac{1}{64}$ を基準にアルペジオを展開します。“Arpeggiator Tempo” と “Resolution” の設定によって、アルペジオ・パターンのスピードが決定します (Link: “Reso” 0 - 2a)。

Gate [000...100(%), Step]

アルペジオ音の長さ (ゲート・タイム) を設定します。000 ~ 100(%): 常に設定したゲート・タイムで動作します。Step: “Pattern” でユーザー・アルペジオ・パターン U00(A/B) ~ U231(D) を選んでいるときに有効で、各ステップで設定したゲート値で動作します。

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

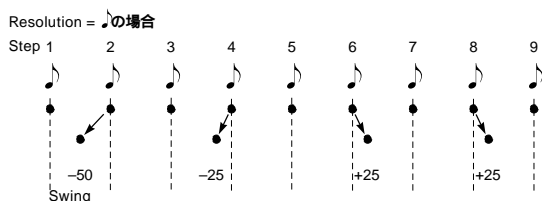
Velocity [001...127, Key, Step]

アルペジオ音のベロシティを設定します。001 ~ 127: 常に設定したベロシティ値で動作します。Key: 打鍵時のベロシティ値で動作します。Step: “Pattern” でユーザー・アルペジオ・パターン U00(A/B) ~ U231(D) を選んでいるときに有効で、各ステップで設定したベロシティ値で動作します。

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

Swing [-100...+100(%)]

先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。



Sort

同時に押さえている複数のノート(鍵盤)をアルペジオに展開し、発音する順番を設定します(Link: "Sort" 0 - 2a)

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

チェックしない: ノート・オンした順番をもとにしてアルペジオが展開します。

Latch

鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続くかを設定します(Link: "Latch" 0 - 2a)

チェックする: 鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続きます。
 チェックしない: 鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

Key Sync. (Keyboard Synchronize)

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、"Arpeggiator Tempo ♩"に常に従うかを設定します(Link: "Key Sync." 0 - 2a)

チェックする: すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。
 チェックしない: "Arpeggiator Tempo ♩"に常に従います。

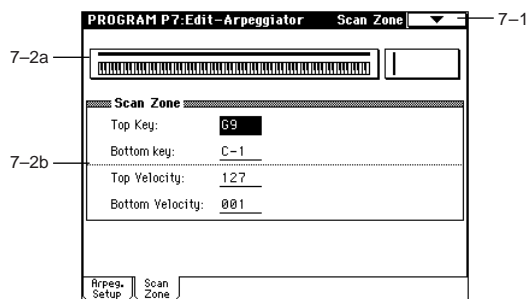
Keyboard

アルペジオ音と同時に鍵盤による演奏が発音するかを設定します(Link: "Keyboard" 0 - 2a)

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

コピー・アルペジオを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

7-2: Scan Zone



7-2a: Zone Map

"Scan Zone"の範囲を表示します。

7-2b: Scan Zone

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。"Top Key"ではその上限、"Bottom Key"ではその下限を設定します。

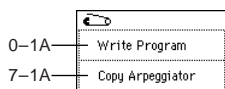
Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターが動作するペロシティの範囲を設定します。"Top Velocity"ではその上限、"Bottom Velocity"ではその下限を設定します。

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

▼ 7-1: Page Menu Command



7-1A: Copy Arpeggiator

アルペジオの設定をコピーします。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。

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

コンビネーション、ソング、Song Playモードよりコピーする場合、A、Bのどちらの設定をコピーするか選択します。

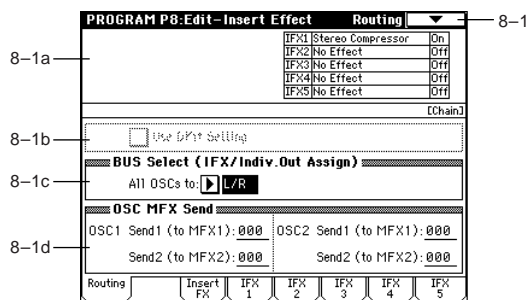
Program P8: Edit-Insert Effect

インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.146を参照してください。

8-1: Routing

オシレーターの入力をどこのバスに送るかを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。

次図は、「Oscillator Mode (1 - 1a)をSingleまたはDoubleにしたときのLCD画面です。



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・名前、オン/オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインの設定はInsert FXタブ(8 - 2)で行います。

8-1b: Use DKit Setting

「Oscillator Mode (1 - 1a)がDrumsの場合に有効です。チェックする: 選択しているDrum Kitの各キーごとの「BUS Select」(Global P5: 5 - 2b)の設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけた時、個別にAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ出力したりする場合にチェックします。

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

チェックしない: 下記の「BUS Select (8 - 1c)の設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントが設定したバスに送られます。

8-1c: BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)

All OSCs to (BUS Select) [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]
オシレーター1、2をどこのバスへ送るかを設定します。

1/2または3/4に設定すると、オシレーターのパン設定(4 - 1b, 4 - 4)でAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1と2または3と4にステレオで出力します。オシレーターのパンをCC#10 (パン)やAMS (Alternate Modulation Source)などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO, Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO

OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4に出力する場合は、「BUS Select」をIFX1(またはIFX2 ~ IFX5)に設定し、「IFX1」(またはIFX2 ~ IFX5)に000:No Effectを選び、IFX通過後の「BUS Select (8 - 2a)で、1/2または3/4を設定してください。

8-1d: OSC MFX Send (Oscillator Master Effect Send)

OSC1:

Send1 (to MFX1)

[000...127]

OSC1の出力をマスター・エフェクト1へ送る量(センド・レベル)を設定します。「BUS Select (8 - 1c)をL/R, Offに設定しているときに有効です。

「BUS Select」をIFX1, IFX2, IFX3, IFX4, IFX5に設定しているときのマスター・エフェクト1, 2へのセンド・レベルは、Insert FXタブのIFX1, 2, 3, 4, 5通過後の「Send1」, 「Send2 (8 - 2a)で設定します。

Send2 (to MFX2)

[000...127]

OSC1の出力をマスター・エフェクト2へ送る量(センド・レベル)を設定します(「Send1 (to MFX1)」)。

OSC2:

Send1 (to MFX1)

[000...127]

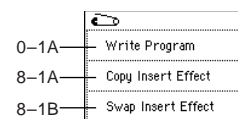
Send2 (to MFX2)

[000...127]

OSC2の出力をマスター・エフェクト1, 2へ送る量(センド・レベル)を設定します。「Oscillator Mode (1 - 1a)をDouble時、「BUS Select」をL/R, Offに設定しているときに有効です。

MIDI CC#93でOSC1, 2 Send1レベル、#91で、OSC1, 2 Send2レベルをコントロールできます。グローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。実際のセンド・レベルは、オシレーターごとのセンド・レベルの設定値とのかけ算となります。

▼ 8-1: Page Menu Command



8-1A: Copy Insert Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、サンプリング、ソング・プレイの各モードのエフェクトの設定をコピーします。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。

「From」でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。

コピーするエフェクトを選択します。マスター・エフェクトからもコピーできます。“ All ”にチェックするとエフェクト全体の設定 (Insert FX タブの内容および IFX 1 ~ 5 のエフェクト・パラメーター、ただし Ctrl Ch は除く) をコピーします。

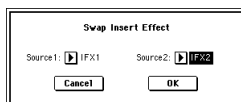
▲ マスター・エフェクトからコピーした場合、マスター・エフェクト関連のルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全に同じとはなりません。

コピー先のインサート・エフェクトを選択します。“ Post IFX Mixer Setting ”にチェックするとコピー元のインサート・エフェクト通過後の “ Chain ”、“ Pan#8 ”、“ BUS Select ”、“ Send 1 ”、“ Send 2 ”の設定も同時にコピーします。チェックしないときはエフェクトの種類、そのパラメーターのみをコピーします。コピー・インサート・エフェクトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

8-1B: Swap Insert Effect

インサート・エフェクトの設定をスワップ (入れ替え) します。

このコマンドを選択し、ダイアログを表示します。

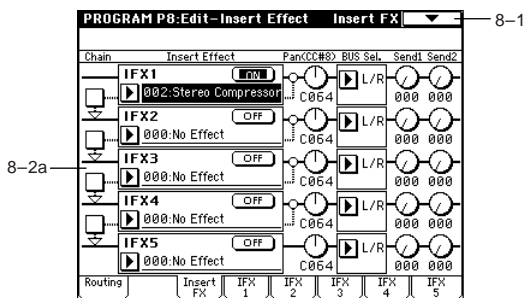


“ Source 1 ”と“ Source 2 ”でスワップするインサート・エフェクトをそれぞれ選択します。スワップ・インサート・エフェクトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

8-2: Insert FX

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェイン等を設定します。

インサート・エフェクトではダイレクト音 (Dry) は、常にステレオ入出力になります。エフェクト音 (Wet) は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります (P. 146)。



8-2a: IFX1, 2, 3, 4, 5 (Insert Effect1, 2, 3, 4, 5)

FX Select (IFX1, 5) [000...089: name]
FX Select (IFX2, 3, 4) [000...102: name]

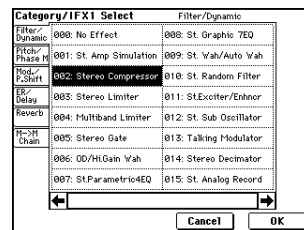
インサート・エフェクトの種類を選択します。

選択できるエフェクトは、“ IFX 1 ”、“ IFX 5 ”では000:No Effect ~ 089:Reverb-Gateまでの90種類からです。ダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

“ IFX 2 ”、“ IFX 3 ”、“ IFX 4 ”は、ダブルサイズ・エフェクトを含んだ000:No Effect ~ 102:Hold Delayの103種類からです。

Category/IFX Select

ポップアップ・ボタンを押すと “ Category/IFX Select ”リストを表示します。タブでエフェクトのカテゴリーを選択し、カテゴリー内のエフェクトを選択します。OKボタンで実行、Cancelボタンでキャンセルします。



ダブルサイズ・エフェクトを選択すると次のインサート・エフェクトが使用できなくなります。例えばIFX2でダブルサイズ・エフェクトを選択するとIFX3は使用できません。ダブルサイズ・エフェクトは最大2個まで (IFX1に通常サイズ、IFX2とIFX4にダブルサイズ) 使用できます (P. 146)。

ON/OFF (Insert Effect On/Off)

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。

OFF時、入力そのまま出力します (000:No Effectではオンとオフは同じです。)

押すたびに交互にオン、オフが切り替わります。

MIDI ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ#92ですべてのインサート・エフェクトをまとめてオフにできます。値が0でオフ、1 ~ 127で、元の設定になります。“ MIDI Channel { Global P1: 1 - 1a } ”で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Chain

インサート・エフェクトのチェインのオン/オフを設定します。例えばIFX1とIFX2の間にあるチェック・ボックスをチェックすると、IFX1とIFX2を直列で接続します。“ BUS Select { 8 - 1c } ”をIFX1に設定している場合、IFX1とIFX2が直列にインサート挿入します。最大、IFX1 ~ IFX5まで5個のインサート・エフェクトを直列にインサートすることが可能です。チェインした場合、一番最後のIFX通過後の “ Pan (CC#8) ”、“ BUS Select ”、“ Send1 ”、“ Send2 ”の設定が有効です。

Pan(CC#8) (Post IFX Panpot CC#8) [L000...C064...R127]
 インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。次の “ BUS Select ”がL/Rのときにのみ有効です (P. 149)。

MIDI CC#8でコントロールできます。

BUS Sel. (BUS Select) [L/R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]
 インサート・エフェクト通過後、どのBUSに送るかを設定します。通常L/Rに設定します。AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ出力したい場合は、1、2、3、4、1/2、3/4に設定します。Offは “ Send 1 ”、“ Send 2 ”を使用してさらにマスター・エフェクトへ直列接続する場合に設定します。

Send1 (MFx1) [000...127]
Send2 (MFx2) [000...127]

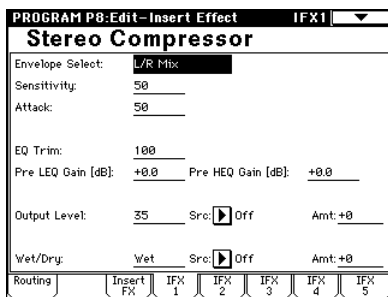
インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1、2へのSEND・レベルを設定します。“ BUS Select { 8 - 2a } ”をL/R、Offに設定しているときに有効です。

MIDI コントロール・チェンジ #93 で Send 1 レベル、#91 で Send 2 レベルをコントロールできます。MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a) で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

- 8-3: IFX 1
- 8-4: IFX 2
- 8-5: IFX 3
- 8-6: IFX 4
- 8-7: IFX 5

Insert FX タブで選択した IFX 1、2、3、4、5 それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します(P.155)。

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、グローバルMIDIチャンネル(MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a))でコントロールします。

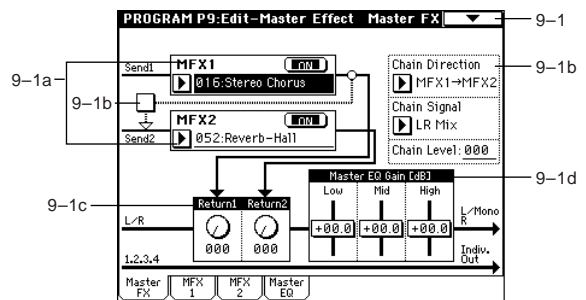


Program P9: Edit-Master Effect

マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」 P.150 を参照してください。

9-1: Master FX

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



9-1a: Master FX (Master Effect)

マスター・エフェクトはダイレクト音(Dry)を出力しません。リターン・レベル(Return)でエフェクト音(Wet)をL、Rバスへ送り、ダイレクト音(P8: Routing タブ BUS Select 'L/R、または Insert FX タブ BUS Select 'L/R からの出力)とミックスします。

またマスター・エフェクトはモノラル入力です。オシレーター、インサート・エフェクト通過後のL、Rに定位した音は“ Send 1 ”、“ Send 2 ”のレベル設定に従って、モノラルにミックスされマスター・エフェクトに入ります。

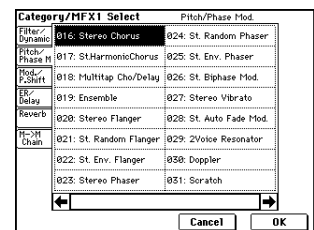
マスター・エフェクトの入出力はモノ・イン・ステレオ・アウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

MFX1 Effect Select [000...089: name]

マスター・エフェクト1の種類を選択します。000: No Effect ~ 089: Reverb - Gate までの90種類から選択します(ダブル・サイズ・エフェクトは選択できません)。000: No Effect の場合、マスター・エフェクトからの出力はミュートされます。

Category/MFX Select

ポップアップ・ボタンを押すと“ Category/MFX Select ”メニューが開きます。タブでエフェクトのカテゴリーを選択し、カテゴリー内のエフェクトを選択します。OKボタンで実行、Cancelボタンでキャンセルします。



ON/OFF (Master Effect On/Off)

マスター・エフェクト1のオン/オフを設定します。オフでは出力をミュートします。押すたびにオン/オフが切り替わります。

[MIDI] ここでの設定とは別にCC#94でオン/オフにできます。値が0でオフ、1~127で元の設定になります。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。

MFX2 Effect Select [000...089: name]
 マスター・エフェクト2の種類を選択します(MFX1 Effect Select)。

ON/OFF
 マスター・エフェクト2のオン/オフを設定します。前述の ON/OFF を参照してください。ただしMFX2はコントロール・チェンジ#95でオン/オフをコントロールします。

9-1b: Chain

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

Chain Direction [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]
 チェインをオンしたときのMFX1、MFX2間の接続方向を設定します。

MFX1→MFX2: MFX1、MFX2の順番で接続します。
 MFX2→MFX1: MFX2、MFX1の順番で接続します。

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

L/R Mix: 最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力L、Rをミックスして、次のマスター・エフェクトに入力します。
 L Only, R Only: 出力の左または右チャンネルのみを次のマスター・エフェクトに入力します。

Chain Level [000...127]
 チェインをオンしたときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへのレベルを設定します。

9-1c: Return Level

Return 1 [000...127]
Return 2 [000...127]
 マスター・エフェクトからL/Rバス(メイン出力L/MONO、R)へのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

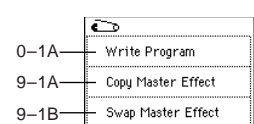
9-1d: Master EQ Gain [dB]

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

Low [-18.0...+18.0]
Mid [-18.0...+18.0]
High [-18.0...+18.0]

"Low"、"Mid"、"High"のカットオフ周波数、"Mid"の"Q"はMaster EQタブで設定します。単位は"dB"です。

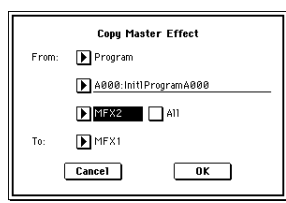
▼ 9-1: Page Menu Command



9-1A: Copy Master Effect

任意のプログラム、コンビネーション、ソング、サンプリング、ソング・プレイの各モードのエフェクトの設定をコピーします。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



"From"でコピー元のモード、バンク、ナンバーを選択します。コピーするエフェクトを選択します。MFX1、2を選ぶと"Return"(リターン・レベル)も同時にコピーします。Master EQを選ぶとMaster EQの設定のみコピーします。インサート・エフェクトからもコピーできます。"All"にチェックするとマスターエフェクト、Master EQ全体の設定をコピーします。

▲ インサート・エフェクトからコピーした場合、ルーティング、レベル設定の違いから、その効果は完全に同じとはなりません。コピー先のマスター・エフェクトを選択します。コピー・マスター・エフェクトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

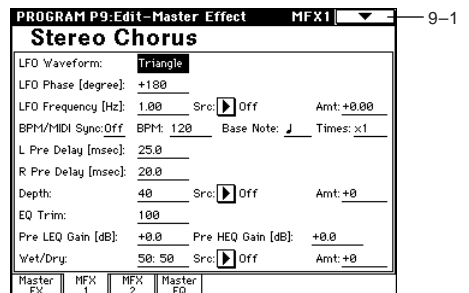
9-1B: Swap Master Effect

MFX1とMFX2の設定をスワップ(入れ替え)します。

このコマンドを選択し、ダイアログを表示します。スワップ・マスター・エフェクトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

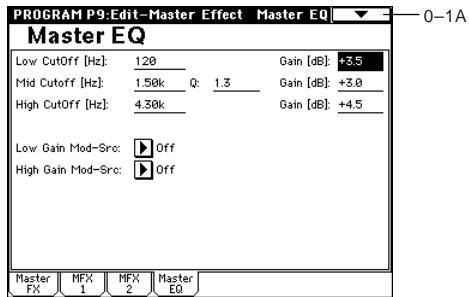
9-2: MFX 1
9-3: MFX 2

Master FXタブで、MFX1、2にそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します(P.155)。



9-4: Master EQ

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rへ出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います(※P.207)。

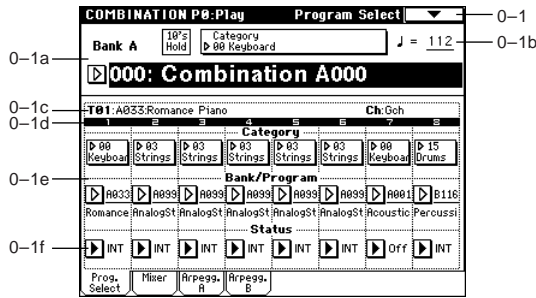


2. Combination モード

Combination P0: Play

Combination(コンビネーション)を選択して演奏するためのページです。

0-1: Prog. Select (Program Select)



0-1a: Bank, 10's Hold, Category, Combination Number

Bank [Bank A...D]

コンビネーション・バンクを表示します。フロント・パネルBANK [A] ~ [D]キーを押してバンクを選択します。書き替えが可能なBank(バンク)A、B、C、Dに各128コンビネーション(合計512)のコンビネーション・プログラム・エリアがあります。

A, B	プリセット・コンビネーション用
C, D	(プリセット・コンビネーション、EXB-PCMシリーズ・コンビネーション用)

Prog.Selectタブでティンパー1~8のBank/Program (0-1e)のエディット・セルが選ばれているとき、BANK [A] ~ [D]キーを押すと、ティンパー1~8のプログラムのバンクが切り替わります。

10's Hold

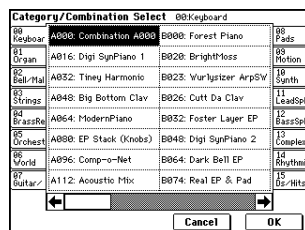
[./10's HOLD]キーを押すと [10's Hold] が表示され、コンビネーション・ナンバー10の位が固定されます。テン・キー[0]~[9]を押すと1の位がワン・アクションで入力できます。また、[△]、[▽]キーを押すと10の位が変更できます。

解除するときは、もう一度[./10's HOLD]キーを押します。

Category (Combination Category) [00...15: name]

コンビネーション・カテゴリーを表示します。カテゴリーからコンビネーションを選択します。ポップアップ・ボタンを押すと「Category/Combination Select」メニューが表示されます。

Category/Combination Selectメニュー:



すべてのバンクのコンビネーションを、最大16個のカテゴリーで分類します。左右のタブでカテゴリーを選択すると、選んだカテゴリーに含まれるコンビネーションが表示されます。OKボタンを押して実行、Cancelボタンを押して選択を解除します。

コンビネーションのカテゴリーの設定は、「Write Combination」ダイアログで行います。

Combination Number: name [0...127: name]

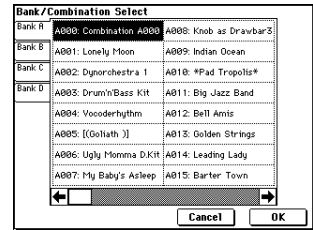
コンビネーション・ナンバーとネームです。

コンビネーション・プログラムを選択します。このパラメーターが選ばれているとき、フロント・パネルのテン・キー[0]~[9]、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キーにより選択できます。

ポップアップ・ボタンを押すと、「Bank/Combination Select」メニューが開きます。コンビネーションをバンク別に表示し、選択できます。

その他のフット・スイッチや外部MIDI機器からのMIDIプログラム・チェンジでのコンビネーション選択の方法は別冊『Basic Guide』P.125、114を参照してください。

Bank/Combination Selectメニュー:



すべてのコンビネーションをバンクごとに分類し、表示します。

左のタブでバンクを選択すると、選択したバンクに含まれるコンビネーションを表示します。OKボタンを押して実行、Cancelボタンを押して選択を解除します。

0-1b: ♩(Arpeggiator Tempo) [040...240, EXT]

アルペジエーターのテンポを設定します。フロント・パネルARPEGGIATOR [TEMPO]ノブでも調整できます。EXTは「MIDI Clock」(Global P1: 1 - 1a)がExternal MIDIまたはExternal PCI/Fのときに表示し、アルペジエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

0-1c: Selected Timbre Information

現在、エディットの対象となっているティンパー(1~8)情報を表示します。

T (Timbre) [No.: Bank No., Prog No. and name]

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

Ch [01...16, Gch]

ティンパーで設定しているMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

0-1d: Timbre Number (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)

ティンバー・ナンバーを表示します。

0-1e: Category, Bank/Program

Category (Category Name) [00...15: name]

ティンバーで使用するプログラムをプログラム・カテゴリーから選択します。ポップアップ・ボタンを押すと、プログラムをカテゴリー別に表示するCategory/Timbre Program Selectメニューが開き、そこからプログラムが選択できます。カテゴリーからプログラムを探したいときや、同じカテゴリーの別プログラムを選ぶときに使用すると便利です(「Category/Program Selectメニュー」P.1)。
このパラメーターは「Category」(1 - 1b)とリンクしています。

Bank/Program

ティンバーで使用するプログラムをプログラム・バンクから選択します。ポップアップ・ボタンを押すと、プログラムをバンク別に表示するBank/Timbre Program Selectメニューが開き、そこからプログラムが選択できます(「Bank/Program Selectメニュー」P.1)。エディット・セルが選ばれているときは、フロント・パネル[BANK]キー、テン・キー[0]~[9]、[VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダー、[△]、[▽]キーで選択できます。このとき、[BANK]キーのLEDは選んでいるプログラムのバンクが点灯します。
このパラメーターは「Bank/Program」(1 - 1b)とリンクしています。



バンクFは、別売オプションEXB-MOSSを搭載時に選択できません。搭載するとEXB-MOSS専用の128プログラムが使用できます。



本体でコンビネーションを選択すると、コンビネーション・ナンバーのMIDIプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel」(Global P1: 1 - 1a)で送信します。同時に「Status」(0 - 1f, 2 - 1a)がEXT、EX2のティンバーでは、そのティンバーで設定しているMIDIチャンネルで、バンク・セレクト、プログラム・チェンジとボリューム(CC#7)を送信します。ただしグローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定したティンバーでは送信しません。このときEX2のティンバーは「Bank/Program」のBankを「-」と表示し、「Bank Select」(2 - 1a)で設定したバンク・ナンバーを送信します。
また本体の操作によるMIDIメッセージは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。同時に「Status」がEXT、EX2のティンバーではそのティンバーのMIDIチャンネルで同じメッセージを送信します。

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

コンビネーションを変えないようにするには、グローバルMIDIチャンネルが受信するMIDIチャンネルと一致しないように変更するか、「Enable Combination Change」(Global P1: 1 - 1b)をチェックなしに設定します。また「Enable Bank Change」(Global P1: 1 - 1b)をチェックなしに設定するとバンクを変えずにプログラム・ナンバーだけが変わります。

コンビネーションを変えずにプログラムを変える場合、「Enable Program Change」(3 - 1a)によりMIDIチャンネルが一致していても、あるティンバーはプログラムを変え、あるティンバーは変えないといった設定も可能です。

Program Name

ティンバーで設定しているプログラム・ネームの一部を表示します。GM2バリエーション・バンク、GM2ドラムス・バンクのときは、バリエーション・バンク(1)-(9)、ドラムス・バンク(d)を表示します。

0-1f: Status

Status [INT, Off, EXT, EX2]

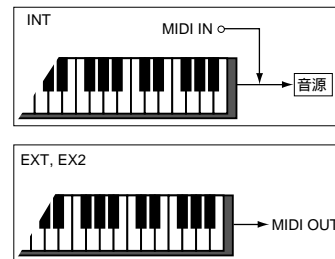
各トラックのMIDIと内部音源の状態(Status)を設定します。このパラメーターは「Status」(2 - 1a)とリンクしています。

INT: 本体を操作すると内部の音源が発音し、外部のMIDI機器からのMIDIメッセージに応じ発音します。

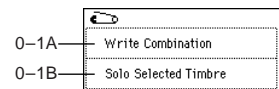
Off: プログラムは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

EXT: 本体を操作しても本体は発音せず、その操作のデータはMIDIで送信し外部のMIDI機器をコントロールします。

EX2: 本体で選択できるA~g(d)のバンク・ナンバーにかわって、「Bank Select」(2 - 1a)で設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。EX2選択時「Bank Select」(2 - 1a)が有効になります。他はEXTと同様です。



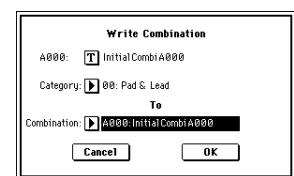
▼ 0-1: Page Menu Command



0-1A: Write Combination

エディットしたコンビネーションを本体メモリーにライトします。大切なコンビネーションは必ずライトしてください。エディットしたコンビネーションは、ライトする前に電源をオフにしたり他のコンビネーションを選択すると復元できません。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



上段は、バンク・ネームとコンビネーション・ネームです。コンビネーション・ネームを変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、コンビネーション・ネームを入力します。

「Category」で、ライトするコンビネーションのカテゴリーを指定します。ここで設定したカテゴリーで、Combination P0でコンビネーションを選択するとき、カテゴリーから探せます。工場出荷時、コンビネーション・カテゴリー・ネームには楽器の種類などを登録していますが、Global P4 - 2: 「Comb Cat.」(Combination

Category)で変更することができます。

“ To Combination ”で、ライト先を選択します。

ライト・コンビネーションを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note フロント・パネル[REC/WRITE]キーを押すと“ Update Combination ”ダイアログが開きます。ここでも、現在選ばれているコンビネーションへのライトが実行できます。

0-1B: Solo Selected Timbre

このコマンドを選択するたびにソロ機能のオン/オフが切り替わります。

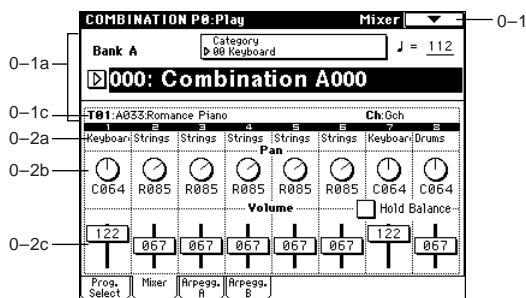
チェックすると、ソロ機能がオンになり、現在選択しているティンバーのみが発音します。他のティンバーはミュートされます。別のティンバーをソロにするときはソロにしたいティンバーのパラメーターを選択します。“ Selected Timbre Information (0 - 1c)”に[Solo]を表示します。

ソロ機能を解除するには、再度ページ・メニュー・コマンドの“ Solo Selected Timbre ”を選択します。ティンバーごとのパラメーターがないタブ、ページではこの機能は選択できません。

MIDI ソロ機能によりミュートしたティンバーは、“ Status (0 - 1f, 2 - 1a)”がEXT、EX2のとき、そのティンバーで設定しているMIDIノート・オン/オフを送信しません。

0-2: Mixer

ティンバー 1 ~ 8 のパンとボリュームを設定します。



0-2a: Program Category

ティンバーで使用するプログラム・カテゴリー名の一部を表示します。

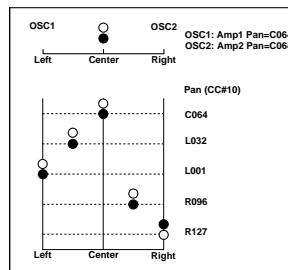
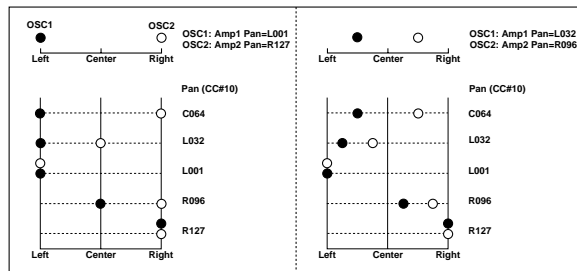
0-2b: Pan (Panpot)

Pan (Panpot) [RND, L001...C064...R127]

ティンバー 1 ~ 8 のパンを設定します。

このパラメーターは“ Pan (1 - 1c)”とリンクしています。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現します。



インサート・エフェクトに、エフェクト音がモノ・タイプのをインサートすると、ここでの設定を無視します。その場合はInsert FXタブ“ Pan(CC#8) (8 - 2)”でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します(「 3. ミキサー (Mixer)」, P.149)。

RND: ノート・オンのたびにオシレーターのパンがランダムに変化します。

MIDI “ Status (0 - 1f, 2 - 1a)”がINTのとき、MIDIコントロール・チェンジ#10(パンポット)の受信でコントロールし、設定が変わります。CC#10が0または1で左に振り切り、64で中央、127で右に振り切ります。

各ティンバーのMIDIチャンネルが MIDI Channel (2 - 1a)でコントロールします。

0-2c: Volume

Volume [000...127]

ティンバー 1 ~ 8 のボリューム(音量)を設定します。

このパラメーターは“ Volume (1 - 1d)”とリンクしています。

MIDI ティンバーの音量はここでのボリュームの設定値とMIDIボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値の掛け算で決まります。“ Status (0 - 1f, 2 - 1a)”がINTのとき、MIDI CC#7、CC#11の受信でティンバーの音量をコントロールできます(本パラメーターの設定値には影響しません)。

“ Status ”がEXTまたはEX2のとき、コンビネーションを切り替えると本パラメーターの設定値をMIDI CC#7で送信します。ただしグローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルに設定されたティンバーは送信しません。各ティンバーのMIDIチャンネルが MIDI Channel (2 - 1a)でコントロールします。

Hold Balance

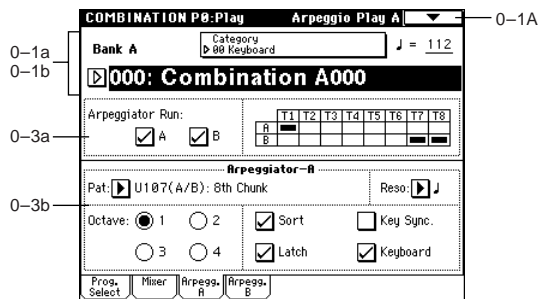
チェックする: いずれかのボリューム・スライダ(ボリューム値)の1つを動かすと、その他のティンバーのボリュームも同時に動きます。このときティンバー1~8のボリューム・バランスを保ちながら動きます。全体の音量を調整するときに便利です。

0-3: Arpegg. A (Arpeggio Play A)

0-4: Arpegg. B (Arpeggio Play B)

コンビネーションのアルペジエーターを設定します。コンビネーションでは2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。アルペジエーターのパラメーターはP7: Edit-Arp.でエディットしますが、ここでもおもなパラメーターをエディットできます。Combination P0: Playでの演奏中にアルペジオ・パターンを変えるなどリアルタイムでのエディットが可能です。

エディットした内容は「Write Combination」で保存します。フロント・パネルARPEGGIATOR [TEMPO] ノブ、[GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブでもアルペジエーターをリアルタイムでエディットできます。



0-3a: Arpeggiator Run A, B, Timbre assign

Arpeggiator Run A, B

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してアルペジエーターをオンにしたとき、アルペジエーターA、Bが起動するかを設定します。ここでチェックしたアルペジエーターのみ起動します。またアルペジエーターがオンの状態でA、Bそれぞれのオン/オフのコントロールができます。「Arpeggiator Run A, B (7 - 1b)」とリンクしています。

Timbre assign

ティンバー1～8に対して、アルペジエーターA、Bのアサインの状態を表示します。「Arpeggiator Assign (7 - 1b)」で設定します。

0-3(4)b: Arpeggiator A (B)

Pat (Pattern No.) [P00...P04, U00(A/B)...U231(D)]

Octave [1, 2, 3, 4]

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

Sort

Latch

Key Sync. (Keyboard Synchronize)

Keyboard

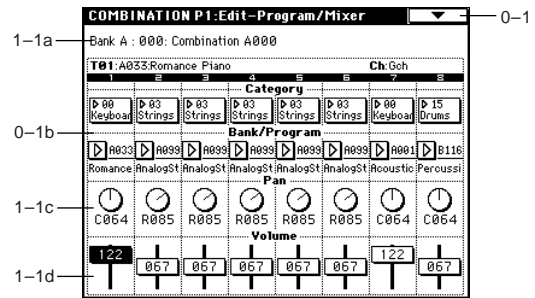
コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します(「Program P7: Edit-Arpeggiator」)。

これらのパラメーターは「7 - 2(3) Arpegg. A (B)」の同一名パラメーター(省略名含む)とリンクしています。

Combination P1: Edit-Program/Mixer

1-1: Program/Mixer

ティンバー1～8のバンク、プログラム、パンとボリュームを設定します。これらのパラメーターは、P0: Program Selectタブ、Mixerタブの同名パラメーターとリンクしています。



1-1a: Bank No.: Prog No.: Prog Name

Bank No.: Prog No.: Prog Name

Combination P0: Playで選択したコンビネーションのバンク、コンビネーション・ナンバーとネームを表示します。

1-1b: Category, Bank/Program

☞ Link: "Category (0 - 1e) \ Link: "Bank/Program (0 - 1e)"

1-1c: Pan

☞ Link: "Pan (0 - 2b)"

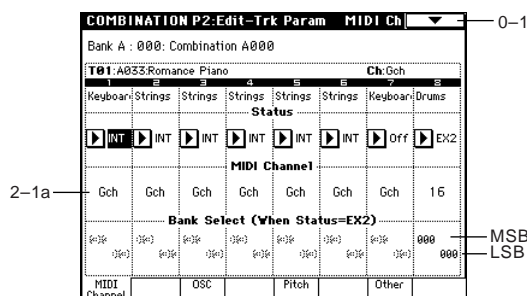
1-1d: Volume

☞ Link: "Volume (0 - 2c)"

Combination P2: Edit-Trk Param

2-1: MIDI Channel (MIDI Ch)

各ティンバーのMIDIに関する設定を行います。



2-1a: Status, MIDI Channel, Bank Select

Status [INT, Off, EXT, EX2]

Link: "Status (0 - 1f)"

MIDI Channel [01...16, Gch]

ティンバー1～8のMIDIの送受信チャンネルを設定します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)にティンバーのMIDIチャンネルを常に一致させます。

"Status"がINTのときは、この設定と同じチャンネルのMIDIメッセージを受信します。グローバルMIDIチャンネルと同じに設定すると、本体の設定で内部の音源を発音します。EXT、EX2のときは、本体を操作すると、ここで設定したMIDIチャンネルでMIDIメッセージを送信します(グローバルMIDIチャンネルでも同時に送信します)。

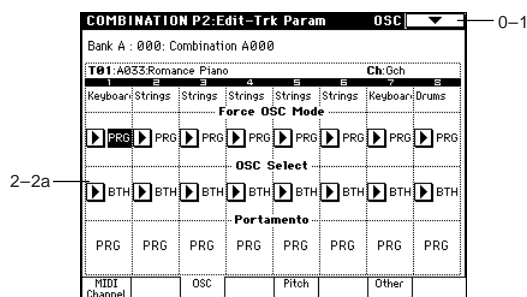
Bank Select (When Status=EX2) [000:000...127:127]

"Status"がEX2のときに送信するバンク・ナンバーを設定します。

"Status"がEX2以外のとき、ここで設定は無効となります。

2-2: OSC

各ティンバーの発音に関する設定を行います。



2-2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

ティンバー1～8で選択したプログラムのVoice Assign Mode (Program P1: 1 - 1b)を設定します。

PRG: プログラムの設定に従います。

Poly: プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

MN(Mono): プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

LGT(Legato): モノフォニックで発音し、シングル・トリガー(レガート)がかかります。

MN、LGTのとき、発音する優先順位はプログラムの"Priority" (Program P1: 1 - 1b)の設定に従います。

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

ティンバー1～8で選択したプログラムの"Oscillator Mode"を設定します。選択した"Oscillator Mode" (Program P1: 1 - 1a)がDoubleのときに一方のオシレーターのみを発音させることができます。

BTH(Both): プログラムの設定に従いOSC1、2が発音します。

OS1: OSC1のみが発音します。

OS2: OSC2のみが発音します("Oscillator Mode"がSingleまたはDrumsのときは発音しません)。

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

ティンバー1～8のポルタメントを設定します。

PRG: プログラムの設定に従い、ポルタメントがかかります。

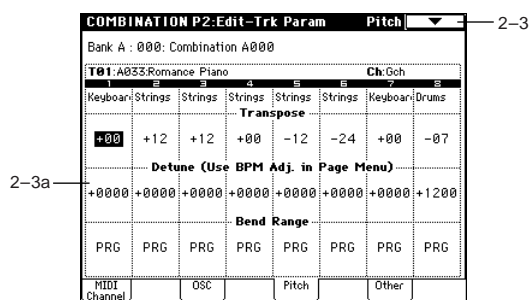
Off: プログラムでポルタメントがかかる設定でも強制的にオフにします。

001...127: プログラムでポルタメントがオフでもここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

MIDI "Status (0 - 1f, 2 - 1a)がINTのとき、CC#05(ポルタメント・タイム)、#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールし、設定が変わります(設定がPRGのとき、#05ポルタメント・タイムは受信しません)" MIDI Channel (2 - 1a)で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

2-3: Pitch

各ティンバーのピッチに関する設定を行います。



2-3a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

各ティンバーの音程を半音単位で調整します。
12で1オクターブです。

MIDI “Status { 0 - 1f, 2 - 1a } がINTのときは、本体で発音するピッチが変わります。EXTのときは、MIDIで送信するノート・メッセージのノート・ナンバーが変わります。

例えばEXTに設定した2つのティンバーに対し、それぞれ+04、+07を設定すると、Cの鍵盤を弾いたとき、Cのノート・ナンバーをグローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、E、Gのノート・ナンバーをそれぞれのティンバーのMIDIチャンネルで送信します。

Detune (Use BPM Adj. in Page Menu) [-1200...+1200]

各ティンバーの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。
0: 基準ピッチです。

note ページ・メニュー・コマンド“ Detune BPM Adjust ”を使用してBPM単位の計算により自動的にデチューンをセットすることができます。

MIDI “Transpose ”、“ Detune ”はMIDI RPNの受信でコントロールできます。ティンバー 1 ~ 8 で設定したプログラムの“ Oscillator Mode { Program P1: 1 - 1a } の設定により次のようにコントロールされます。

“ Oscillator Mode ”がSingle、Doubleのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“ Transpose ”が、ファイン・チューンの受信で“ Detune ”が、それぞれコントロールされ、設定が変わります。

“ Oscillator Mode ”がDrumsのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“ Detune ”が、コントロールされ、設定が変わります。コントロール可能な範囲はコース・チューン、ファイン・チューン合わせて、±1オクターブとなります。

Bend Range [PRG, -24...+24]

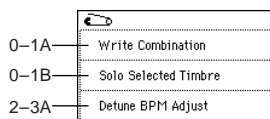
ピッチ・ベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

-24 ~ +24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPNのピッチベンド・レンジの受信でコントロールし、設定が変わります(設定がPRGのときは受信しません)。“ MIDI Channel { 2 - 1a } で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

▼ 2-3: Page Menu Command

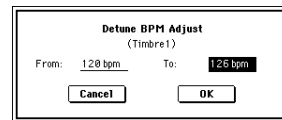


2-3A: Detune BPM Adjust

ティンバーのプログラムにSamplingモードでBPMを合わせて作成したり、Diskモードでロードした、フレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを使用している場合に(≡ Program P1: 1 - 2a, 1 - 2b, Global P5: 5 - 1b, 5 - 1c)、フレーズやリズムの

BPMを変えるときなどに使用します。ピッチを変えることによってBPMを変化させます。ティンバーの“ Detune ”が選択されているときにそのティンバーに対して有効となります。実行すると選択されている“ Detune ”値が設定されます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ From ”にオリジナルのBPM値を、“ To ”に設定したいBPM値を設定します。“ Detune ”の自動計算はこの2つの値を元に行います。

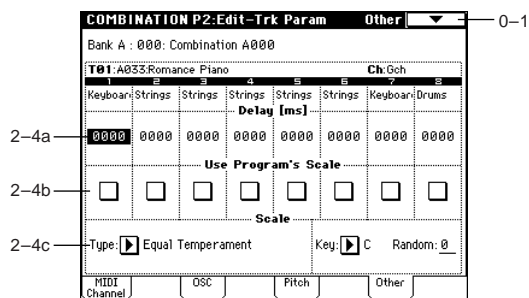
例えば“ From ”60bpm、“ To ”120bpmを実行すると、+1200 (1オクターブ・アップ)を“ Detune ”にセットします。

デチューンBPMアジャストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

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

2-4: Other

各ティンバーに関するその他の設定を行います。



2-4a: Delay [ms]

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

各ティンバーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOff: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンブレグのサステイン・レベルが0以外のときは音が消えませんが、チェンバロの音色等で使います。

通常は0に設定します。

2-4b: Use Program's Scale

Use Program's Scale

各ティンバーに、“ Scale { Program P1: 1 - 1c } で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

チェックする: プログラムのスケールを使用します。

チェックしない: “ Scale { 2 - 4c } でのスケールを使用します。

2-4c: Scale

コンビネーションで使用するスケールを設定します。

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]
スケールのタイプを選択します(“ Type ”Program P1: 1 - 1c)

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

選んだスケールの主調和音のキーを選択します(“ Key ”Program P1: 1 - 1c)

Random [0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にズレます(“ Random ”Program P1: 1 - 1c)

Combination P3: Edit-MIDI Filter

ティンバー1～8が送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等に設定が行えます。

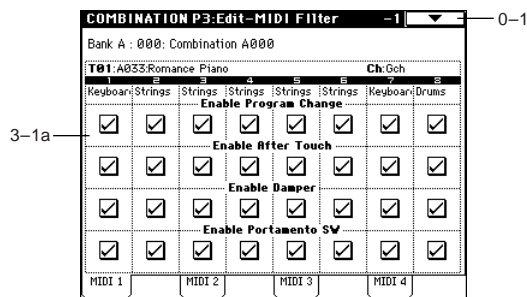
チェックする: MIDIデータの送受信がイネーブル(可能)になります。
“ Status (0 - 1a, 2 - 1a)がINTのとき、本体のコントローラー操作やMIDIデータの受信により、チェックしてある項目の効果がティンバーのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能は、ここでの設定は影響しません。)。EXTまたはEX2のとき、本体のコントローラー操作によりそのティンバーのチャンネルでMIDIデータを送信します。本体全体のMIDI送受信の設定は“ MIDI Filter (Global P1: 1 - 1b)で行います。

MIDI 3、MIDI 4タブにある、機能がアサインナブル(ユーザーが設定可能な)コントローラーのMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジに設定してある場合、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。

このときMIDI 1、MIDI 2タブにあるコントロール・チェンジに設定してある場合は、MIDI 1、2タブでの設定を優先します。また、同じコントロール・チェンジがMIDI 3、MIDI 4タブにある複数のコントローラーにアサインしてある場合、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジは有効となります。

チェックしない: MIDIデータの送受信がディセーブル(不可能)になります。

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



3-1a: Enable Program Change, Enable After Touch, Enable Damper, Enable Portamento SW

Enable Program Change

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを送受信するかを設定します。

Enable After Touch

MIDIアフタータッチ・メッセージを送受信するかを設定します。

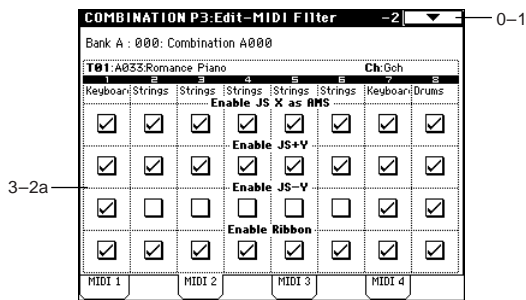
Enable Damper

MIDIコントロール・メッセージ#64ホールド(ダンパー・ペダル)を送受信するかを設定します。

Enable Portamento SW

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

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



3-2a: Enable JS X as AMS, Enable JS+Y, Enable JS-Y, Enable Ribbon

Enable JS X as AMS

MIDIピッチベンド・メッセージ(本体ジョイスティックをX方向)の受信によって、JS Xを設定したAMS(「Alternate Modulation Source」P.209)での効果を受信するかを設定します(MIDIピッチベンド・メッセージの受信に対するフィルターではありません)。

Enable JS+Y

MIDIコントロール・メッセージ#1(本体ジョイスティック+Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかを設定します。

Enable JS-Y

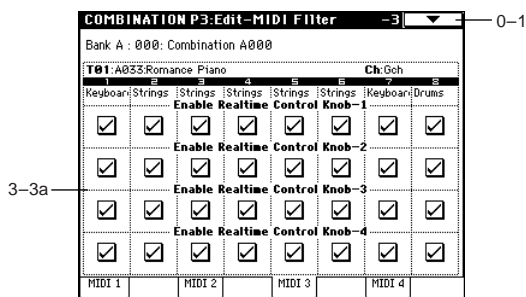
MIDIコントロール・メッセージ#2(本体ジョイスティック-Y方向や、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかを設定します。

Enable Ribbon

MIDIコントロール・メッセージ#16(本体リボン・コントローラーや、リアルタイム・コントロール・ノブBアサインで設定)を送受信するかを設定します。

3-3: MIDI 3 (MIDI Filter -3)

REALTIME CONTROL[1]、[2]、[3]、[4]ノブのA、Bモードでの効果を送受信するかを設定します。Aモードでの各ノブのMIDIコントロール・メッセージは固定です。BモードはControllerタブ(4-5)で設定します。



3-3a: Enable Realtime Control Knob -1...4

Enable Realtime Control Knob -1

AモードのMIDIコントロール・メッセージ#74(本体ローパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[1]ノブのMIDIコントロール・メッセージを送受信するかを設定します。

Enable Realtime Control Knob -2

AモードのMIDIコントロール・メッセージ#71(本体ローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモード[2]ノブのMIDIコントロール・メッセージを送受信するかを設定します。

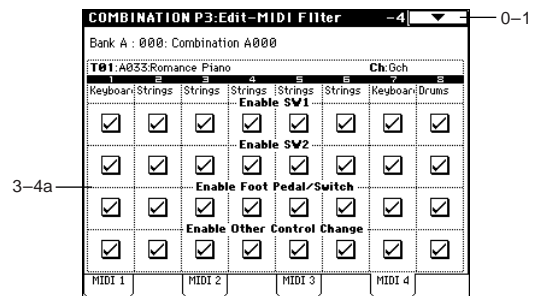
Enable Realtime Control Knob -3

AモードのMIDIコントロール・メッセージ#79(本体フィルターEGインテンシティ)とBモード[3]ノブのMIDIコントロール・メッセージを送受信するかを設定します。

Enable Realtime Control Knob -4

AモードのMIDIコントロール・メッセージ#72(本体フィルターおよびアンプリファイアEG、リリースタイム)とBモード[4]ノブのMIDIコントロール・メッセージを送受信するかを設定します。

3-4: MIDI 4 (MIDI Filter -4)



3-4a: Enable SW1, Enable SW2, Enable Other Control Change

Enable SW1, Enable SW2

[SW1]、[SW2]キーでの効果を送受信するかを設定します。機能はControllerタブ(4-4)で設定します。

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

Enable Foot Pedal/Switch

ASSIGNABLE PEDAL/SWITCHの効果を送受信するかを設定します。機能はGlobal P2で設定します。

MIDIコントロール・チェンジに設定したときに有効です。

Enable Other Control Change

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

Combination P4: Edit-Zone/Ctrl

4-1: Key Z (Key Zone)

各ティンバーが発音するキーの範囲を設定します。

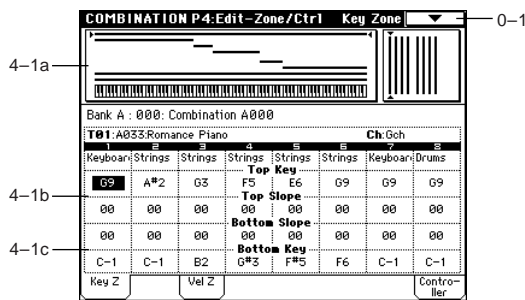
トップ/ボトム・キーで、ティンバー1~8が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

音色の異なるティンバーで、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤の位置で異なる音色を弾き分けることができます(キー・スプリット)。

発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音します(レイヤー)。

さらに、スロープ(網掛け部分)が重なるように設定すると、音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤の位置で変化します(ポジショナル・クロスフェード)。

▲ 1つのティンバー内では、ボトム・キーはトップ・キーより上に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。



4-1a: Zone Map

各ティンバーのノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。

発音する音域/ベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。



4-1b: Top Key, Top Slope

Top Key [C-1...G9]

ティンバー1~8が発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

note [ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによってもキーが入力できます。

Top Slope [00...72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: トップ・キーから5オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

4-1c: Bottom Slope, Bottom Key

Bottom Slope [00...72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

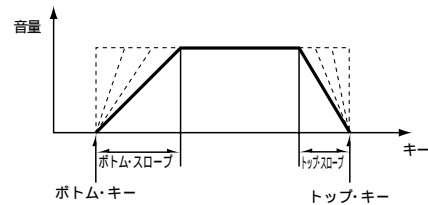
60: ボトム・キーから5オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

Bottom Key [C-1...G9]

ティンバー1~8が発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。

note [ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによってもキーが入力できます。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



4-2: Vel Z (Vel Zone)

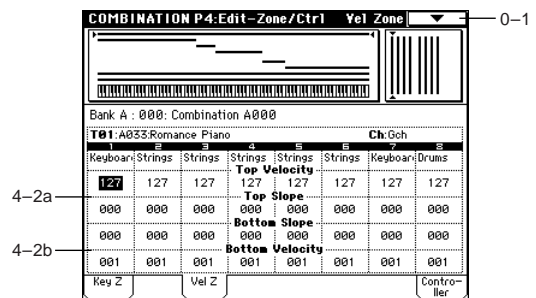
トップ/ボトム・ベロシティで、ティンバー1~8が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

複数のティンバーで、ベロシティ・ゾーンが発音部分が重ならないように設定すると、鍵盤を弾く強さで異なる音色を弾き分けることができます(ベロシティ・スイッチ)。

発音範囲が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音されます(レイヤー)。

さらに、スロープ(網掛けの部分)が重なるように設定すると、異なる音色が重なって発音し、それらの重なり具合は弾く強さによって変化します(ベロシティ・クロスフェード)。

▲ 1つのティンバー内では、ボトム・ベロシティはトップ・ベロシティより大きい値に設定できません。また、トップ・スロープとボトム・スロープが重なるように設定できません。



4-2a: Top Velocity, Top Slope

Top Velocity [1...127]

ティンバー 1 ~ 8 が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

note [ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによってもベロシティが入力できます。

Top Slope [0...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

4-2b: Bottom Slope, Bottom Velocity

Bottom Slope [0...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

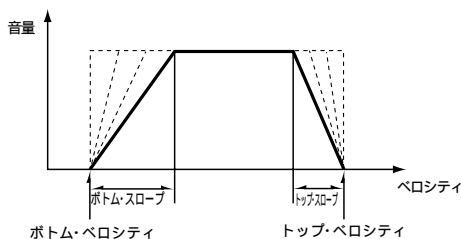
120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

Bottom Velocity [1...127]

ティンバー 1 ~ 8 が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

note [ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによってもベロシティが入力できます。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定

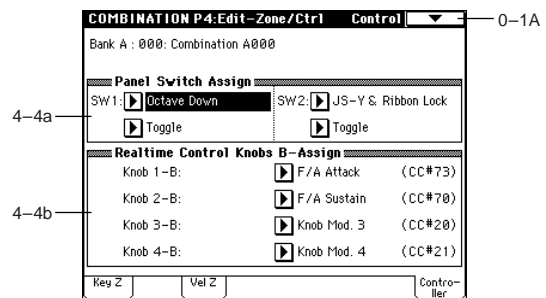


4-3: MOSS Setup (MOSS)

このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。詳しくはEXB-MOSSに付属の取扱説明書を参照してください。

4-4: Controller (Control)

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



4-4a: Panel Switch Assign

フロント・パネル[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします (「SW1, SW2 Assign List」参照P.217)。

コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプログラムの[SW1]、[SW2]キーの機能は無効になるので、新たに設定します。

SW1 (SW1 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]
SW1 Mode [Toggle, Momentary]
SW2 (SW2 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]
SW2 Mode [Toggle, Momentary]

☞ Panel Switch Assign (Program P1: 1 - 4a)

4-4b: Realtime Control Knobs B-Assign

フロント・パネルREALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします (「Realtime Control Knobs B - Assign List」参照P.218)。ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLSのBモード時にそれぞれの[1] ~ [4]ノブを操作したときに機能します。

コンビネーションでは、各ティンバーに割り当てられているプログラムのREALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

Knob 1-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]
Knob 2-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]
Knob 3-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]
Knob 4-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

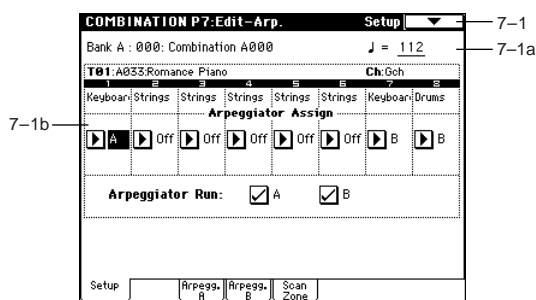
☞ Realtime Control Knobs B-Assign (Program P1: 1 - 4b)

Combination P7: Edit-Arp

コンビネーションでのアルペジエーターの動作を設定します。2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

キー・スプリットした2つの音色に別々のアルペジオ・パターンをかけたリ、ペロシティによって2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなどさまざまな効果的な設定が可能です。

7-1: Setup



7-1a: ♩ (Arpeggiator Tempo) [040...240, EXT]

♩ (Arpeggiator Tempo) (0 - 1b)

7-1b: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run A, B

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

ティンバー1～8にアルペジエーターAまたはBをアサインします。フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、「Arpeggiator Run A, B」と、ここでの設定に従い、設定したティンバーのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーターAが動作します。Arpeggiator Aタブで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーターBが動作します。Arpeggiator Bタブで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

MIDI アルペジエーターA, Bをアサインしたティンバー1～8は、各ティンバーの Status (0 - 1f, 2 - 1a) がINT, BTHのとき各ティンバーの MIDI Channel (2 - 1a) の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します (EXTまたはEX2のときは、各ティンバーの MIDI Channel でMIDIノート・データを送信します)。

このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDIチャンネルは、アルペジエーターA, Bをそれぞれアサインしているティンバー1～8の設定 MIDI Channel (2 - 1a) すべてです。

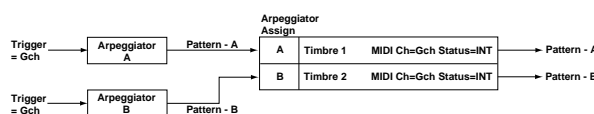
ローカル・コントロール・オフ (Local Control On Global P1: 1 - 1a)のとき、鍵盤ではアルペジエーターをトリガーしません。MIDI INからはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。

例1)ティンバー1, 2の MIDI Channel (2 - 1a)をGchに、「Status (0 - 1e, 2 - 1a)をINTに設定します。ティンバー1にアルペジエーターAを、ティンバー2にアルペジエーターBをアサインし、「Arpeggiator Run A, B (0 - 3a, 7 - 1b)にチェックをします。

- フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1, 2は同時に発音します(レイヤー)。

- フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、ティンバー1にはアルペジエーターAが、ティンバー2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。



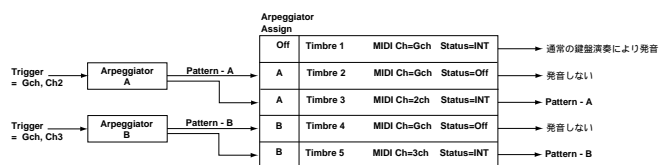
例2)ティンバー1, 2, 3, 4, 5の MIDI Channel (2 - 1a)をそれぞれGch, Gch, 02, Gch, 03に、「Status (0 - 1e, 2 - 1a)をINT, Off, INT, Off, INTに設定します。ティンバー2, 3にアルペジエーターAを、ティンバー4, 5にアルペジエーターBをアサインし、「Arpeggiator Run A, B (0 - 3a, 7 - 1b)にチェックをします。

- フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとティンバー1のみ発音します(ティンバー2, 4はGchですが、「Status」がOffなので発音しません)。

- フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにすると、ティンバー2, 3にはアルペジエーターAが、ティンバー4, 5にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作するようになります(アルペジエーターA, Bは、アサインしたティンバーのいずれかのMIDIチャンネルでノート・データを受信することによってトリガーしますが、この例ではGchによりトリガーしています)。

鍵盤を弾くとティンバー2, 3にはアルペジエーターAが動作しますが、「Status」をINTに設定したティンバー3のみが発音します。同様に、ティンバー4, 5にはアルペジエーターBが動作しますが、「Status」をINTに設定したティンバー5のみが発音します。

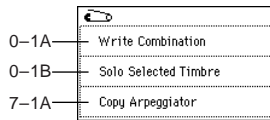
このようにアルペジエーターがオフのときは発音せずに、アルペジエーターがオンのときのみ発音するようなティンバーの設定が可能です。



Arpeggiator Run A, B

Link: 「Arpeggiator Run A, B (0 - 3a)」

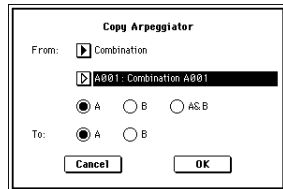
▼ 7-1: Page Menu Command



7-1A: Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元(モード、バンク、ナンバー)のアルペジエーターを選択します。

コンビネーション、ソング、Song Playモードよりコピーする場合、どちらかのアルペジエーター設定をコピーするときはAまたはBを、両方のアルペジエーター設定をコピーするときはA&Bを選択します。

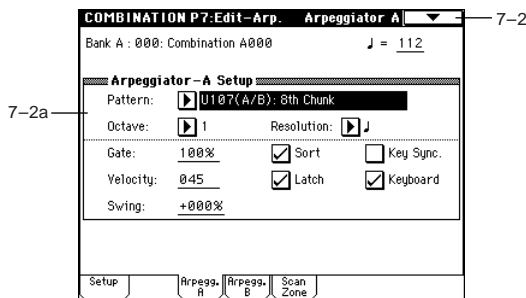
プログラムよりコピーするときや、コンビネーション、ソング、Song PlayモードからA、Bの1つをコピーする場合は、“ To ”でコピー先をA、Bのどちらかを指定します。

コピー・アルペジエーターを実行するときはOKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

7-2: Arpegg. A (Arpeggiator A)

7-3: Arpegg. B (Arpeggiator B)

Arpegg. AタブでアルペジエーターA、Arpegg. BタブでアルペジエーターBを設定します。ページ・メニュー・コマンド“ Copy Arpeggiator ”を使用してProgramモードなど他のモードの設定をコピーすることもできます。



7-2(3)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern (Pattern No.)*	[P00...P04, U00(A/B)...U231(D)]
Octave*	[1, 2, 3, 4]
Resolution*	[♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪]
Gate	[000...100%, Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]

Swing [–100...+100%]
Sort*
Latch*
Key Sync. (Keyboard Synchronize)*
Keyboard*

コンビネーションのアルペジエーターの各パラメーターを設定します。(「 Program 7 - 1: Arpeg. Setup (Arpeggiator Setup) 」)

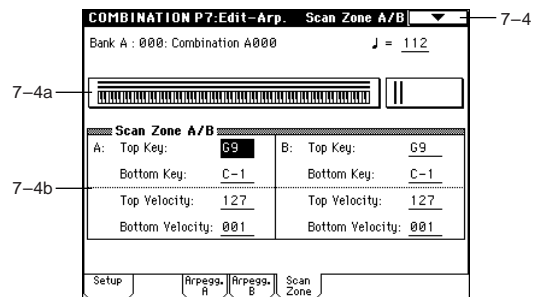
* これらのパラメーターは「 0 - 3(4) Arpegg. A 」の同一名パラメーター(省略名含む)とリンクしています。

▼ 7-2: Page Menu Command

「 0 - 1A: Write Combination 」 「 7 - 1A: Copy Arpeggiator 」

7-4: Scan Zone (Scan Zone A/B)

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



7-4a: Zone Map

アルペジエーターA、Bそれぞれの“ Scan Zone ”の範囲を表示します。



7-4b: Scan Zone A/B

A:
Top Key [C-1...G9]
Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターAが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。“ Top Key ”ではその上限、“ Bottom Key ”ではその下限を設定します。

Top Velocity [001...127]
Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターAが動作するペロシティの範囲を設定します。“ Top Velocity ”ではその上限、“ Bottom Velocity ”ではその下限を設定します。

B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターBが動作するノート(鍵盤)とペロシティの範囲を設定します(※A)。

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

▼ 7-4: Page Menu Command

※「0 - 1A: Write Combination」 「7 - 1A: Copy Arpeggiator」

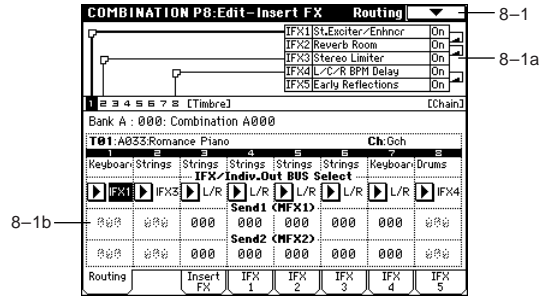
Combination P8: Edit-Insert FX

インサート・エフェクトを設定します。また、ティンバー1～8で使用しているプログラムのバス等を設定します。

※ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」 P.146を参照してください。

8-1: Routing

ティンバー1～8で使用しているプログラムをどこのバスに送るかを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト・ネーム、オン/オフ、チェーン、それぞれの状態を表示します。エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定はInsert FXタブ(8 - 2)で行います。

8-1b: IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select)

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

ティンバー1～8のプログラム・オシレーターをどこのバスに送るかを設定します。設定の状態は「Routing Map」でも確認できます。

DKit: 設定したプログラムがドラムス・プログラム(「OSC Mode」Drums)の場合にのみ選択できます。DKitに設定するとドラムキットで設定したキーごとの「BUS Select」(Global P5: 5 - 2b)が有効になります。

例えばドラムキットの「BUS Select」で、Snare系がIFX1に、Kick系がIFX2に送るように各キーで設定してあるとき、Dkitに設定するとSnare系はIFX1に、Kick系はIFX2に送られます。このルーティングを再設定する場合は、ページメニュー・コマンド「DrumKit IFX Patch」(8 - 1C)を使用します。

▲ 1/2または3/4に設定すると、ティンバー1～8のプログラムはステレオでAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1と2または3と4にステレオで出力します。プログラム・オシレーターのパンをMIDIコントロール・チェンジ#10(パン)やAMS (Alternate Modulation Source)などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO, Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4に出力する場合は、

“ BUS Select ”をIFX1(またはIFX2 ~ IFX5)に設定、“ IFX 1 ”(またはIFX2 ~ IFX5)(8 - 2)に000: No Effectを選び、IFX通過後の“ BUS Select ”(8 - 2)で、1/2または3/4を設定してください。

Send1 (MFx1) [000...127]
Send2 (MFx2) [000...127]

ティンバー1 ~ 8のマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“ BUS Select ”をL/R、Offに設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルは、Insert FXタブにあるIFX1 ~ 5通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”で設定します。

“ BUS Select ”を1、2、3、4、1/2、3/4に設定している場合はここで設定は無効です。

MIDI コントロール・チェンジ#93でSend1レベル、#91でSend2レベルをコントロールでき、設定が変わります。P2: MIDI Channelタブで設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

実際のセンド・レベルは、ティンバーで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベル“ Send1 ”、“ Send2 ”(Program P8: 8 - 1d)とのかけ算となります。

▼ 8-1: Page Menu Command

0-1A	Write Combination
0-1B	Solo Selected Timbre
8-1A	Copy Insert Effect
8-1B	Swap Insert Effect
8-1C	DrumKit IFX Patch

8-1A: Copy Insert Effect

☞「 Program P8: 8 - 1A: Copy Insert Effect 」

ただし、IFX1 ~ 5タブの“ Ctrl Ch ”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

8-1B: Swap Insert Effect

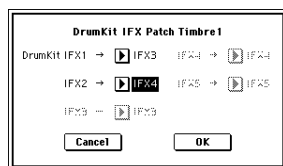
☞「 Program P8: 8 - 1B: Swap Insert Effect 」

ただし、IFX1 ~ 5タブの“ Ctrl Ch ”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

8-1C: DrumKit IFX Patch

ドラムキットのキーごとの“ BUS Select ”設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えます。ティンバーに設定したプログラムがドラムス・プログラムで、“ BUS Select ”(8 - 1b)がDKitの場合にのみ選択でき、さらにドラムキットで設定したキーごとの“ BUS Select ”(Gloabl P5: 5 - 2b)がIFX1 ~ 5のいずれかに設定しているときにのみ実行できます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



DrumKit“ IFX ”のポップアップでパッチ先のインサート・エフェクトを選びます。

ドラムキット・インサート・エフェクト・パッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

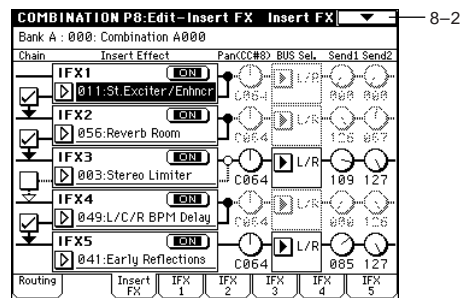
Drum Kitの状態を戻したい場合は、IFX1 IFX1、IFX2 IFX2、IFX3 IFX3、IFX4 IFX4、IFX5 IFX5として実行してください。

8-2: Insert Fx

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェーン等を設定します。

Programモードと同様です。(☞「 Programモード」8 - 2: Insert Fx))

ただし、“ Pan(CC#8) ”、“ Send 1(MFx1) ”、“ Send 2(MFx2) ”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、IFX1 ~ 5タブでそれぞれ設定するMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジはProgramモードと同じです。



▼ 8-2: Page Menu Command

☞「 0 - 1A: Write Combination 」、“ 8 - 1A: Copy Insert Effect ”、“ 8 - 1B: Swap Insert Effect ”

8-3: IFX 1

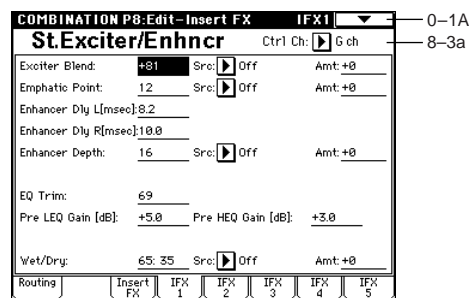
8-4: IFX 2

8-5: IFX 3

8-6: IFX 4

8-7: IFX 5

Insert FXタブで選択したIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します(☞「 P.155)。



8-3a: Ctrl Ch [Ch01...16, Gch, All Routed]

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)、インサート・エフェクト通過後のパン(CC#8)、Send1(CC#93)、Send2(CC#91)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

IFXにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーにはCh01～16の右に「*」がつきます。MIDIチャンネルの設定の違う複数ティンバーをルーティングしている場合で、そのうちどれかのチャンネルでコントロールするとき、ここでそのチャンネルを選択します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル、MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。通常、Gchにします。

All Routed: ルーティングしているティンバーのチャンネルすべてでコントロールが可能です(ルーティングしているティンバーのチャンネルには「*」を表示します)。

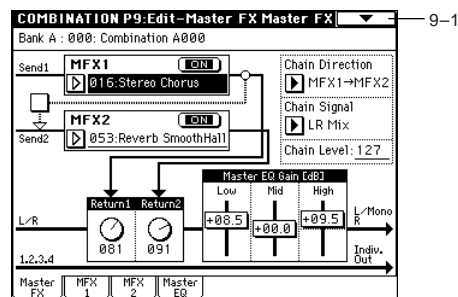
▲ ドラムス・プログラムを選択したティンバーの「BUS Select」(8 - 1b)をDKitにした場合、ドラムキットの「BUS Select」(Global P5: 5 - 2b)、メニューページ・コマンド「DrumKit IFX Patch」での設定にかかわらず、そのティンバーのMIDIチャンネルはIFX1～5どれでもAll Routedにした場合に有効となります。

Combination P9: Edit-Master FX

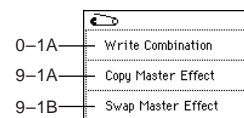
マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.150を参照してください。

9-1: Master FX

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインやマスターEQを設定します。Programモードと同様です(「Program 9 - 1: Master FX」)。



▼ 9-1: Page Menu Command



9-1A: Copy Master Effect

「Program P9: 9 - 1A: Copy Master Effect」ただし、MFX1、2タブの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

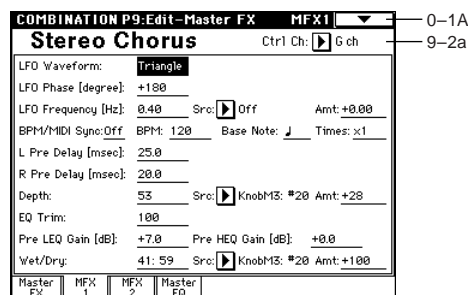
9-1B: Swap Master Effect

「Program P9: 9 - 1B: Swap Master Effect」ただし、MFX1、2タブの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

9-2: MFX 1 (Master Effect1)

9-3: MFX 2 (Master Effect2)

Master FXタブで、MFX1、2でそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します(「P.155」)。



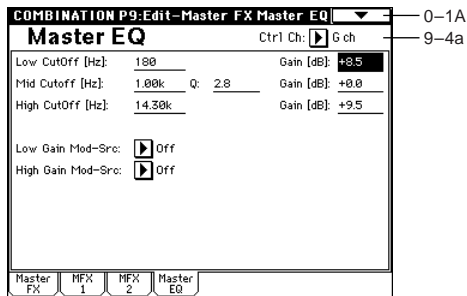
9-2a: Ctrl Ch

[Ch01... 16, Gch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。
GchではグローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。通常、Gchにします。

9-4: Master EQ

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング (EQでの音質調整)を行います (※P.207)。



9-4a: Ctrl Ch

[Ch01... 16, Gch]

MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション (Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。GchではグローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。通常Gchにします。

3. Sequencer モード

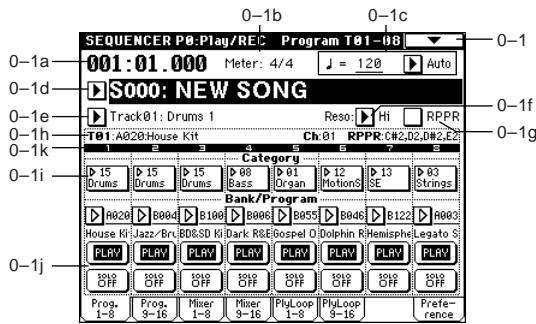
Sequencer(シーケンサー)モードでは、内部16トラック・シーケンサーを使った、ソングのプレイ、レコーディング、エディットを行います。また、パターンのレコーディング、エディット、RPPR リアルタイム・パターン・プレイ・レコーディング機能の設定、アルペジエーターを使ったソング、パターンのレコーディング、キュー・リスト(Cue List)による複数のソングの連続再生が行えます。

⚠ 電源をオフにすると、設定やレコーディングしたソング・データはバックアップされません。必要なデータは電源をオフにする前にフロッピー・ディスクや外部 SCSI デバイス、またはデータ・ファイラーなどに保存(セーブ)してください。電源オンの直後はソング・データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめフロッピー・ディスクからデータをロードしたり、外部の MIDI シーケンサー等からの MIDI ダンプ・データを受信してください(『P.140、120、別冊『Basic Guide』P.40)。

Sequencer PO: Play/REC

- 0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)
- 0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)

ソングのプレイ/レコーディングに関する設定、各トラックで使用するプログラムの選択など基本的な設定を行います。



0-1a: Location [001:01.000...999:15.191]

ソングの現在位置です。左から、小節、拍、クロックです。値を変更すると現在位置が移動します。

MIDI MIDI Clock (Global P1: 1 - 1a) が Internal のとき、ロケーションを変えるとソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、External MIDI または External PCI/F のとき、指定したソースからのソング・ポジション・ポインター・メッセージを受信すると、ロケーションが変わります。

⚠ 拍とクロックの可変範囲は、そのとき設定している拍子によって異なります。

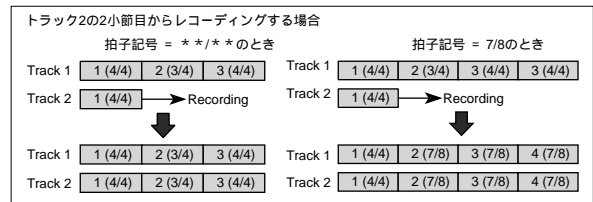
0-1b: Meter [* * / * * , 1/4...16/16]

ソングの現在位置での拍子です。拍子は小節単位で変更できます。

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

1/4 ~ 16/4, 1/8 ~ 16/8, 1/16 ~ 16/16: ソングの現在位置での拍子です。フロント・パネル [REC/WRITE] キーを押した後、ここで拍子を指定し、([START/STOP] キーを押して)レコーディングを開始すると、指定した拍子はマスター・トラック(Master Track)とレコーディング済みのトラックに記録されます。プリ・カウント時に [START/STOP] キーを押してレコーディングを終了してしまうと記録されませんので注意してください。

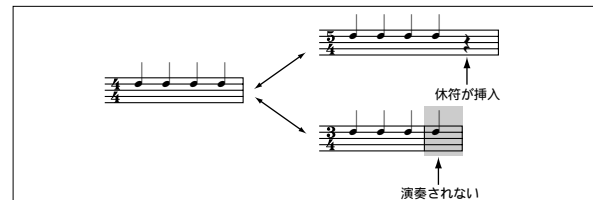
通常、最初のトラックをレコーディングするときに拍子を設定し、その他のトラックをレコーディングするときは * * / * * にします。



小節の途中で拍子を変更する

あらかじめ小節の途中で拍子を変える位置が分かっている場合は、“Insert Measure (5 - 1H)”で同じ拍子の小節ごとに、拍子を指定して挿入し、その後に演奏データをレコーディングするとよいでしょう。また、すでに演奏データが入っているソングの拍子を途中で変更する場合は、“Track Select”でMaster Track(データの入っているTrack 01 ~ 16でも可)を指定して“Event Edit (5 - 1B)”でパー・イベントの拍子を修正します。

拍子を変更して小節内の拍数が増え、増えた部分に休符が挿入されます。反対に少なくなると、少なくなった部分を隠し、その部分は演奏されません。ただし、元の拍子に戻ると隠されたデータが現れます。



0-1c: Tempo

ソングの演奏テンポとアルペジエーターのテンポを設定します。

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

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

EXT: “MIDI Clock (Global P1: 1 - 1a)”がExternal MIDI または External PCI/F のときに表示され、本体のシーケンサーのテンポは外部のシーケンサー等から受信した MIDI クロックに同期します。Internal のとき、上記テンポ(040...240)の設定で動作します。

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

Tempo Mode [Auto, Manu, REC]

Auto: マスター・トラック(Master Track)のテンポに従います。マスター・トラックのテンポは、“ Track Select ”で Master Track を指定した“ Event Edit ”(5 - 1B)または下記のREC等で設定します。Autoにすると、ソングのプレイ、レコーディング中(またはスタンバイ中)は“ ”(Tempo) の設定は変更できません。

Manu (Manual): “ ”(Tempo) の設定に従います。

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

[REC/WRITE]キーを押してから選択します。RECにしてリアルタイム・レコーディング時に“ Tempo ”の値を変えて、テンポを変化させます。Preferenceタブ Recording Setup がLoop All Tracksのときは選択できません。また、テンポの変化は“ Event Edit ”(5 - 1B)や“ Create Control Data ”(5 - 1L)でも設定できます。

note テンポ変化のみをレコーディングするときは、“ Recording Setup ”(0 - 7a)がOverDubにすると、“ Track Select ”の演奏データに影響なく、テンポがマスター・トラックにレコーディングされます。

0-1d: Song No. and name [000...199: name]

レコーディング/プレイするソングを選択します。

新規にソングを作成するときは、ポップアップ・メニューからソング・ネームが空白のナンバーを選択するか、テン・キー[0]~[9]でソング・ナンバーを指定後[ENTER]キーを押すことによって、ダイアログを表示し、OKボタンを押します。

MIDI “ MIDI Clock ”(Global P1: 1 - 1a)がInternalのとき、ソングを変えるとソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、External MIDIまたはExternal PCI/Fのとき、指定したソースからのソング・セレクト・メッセージを受信することによって、ソングが変わります。ソングが変わると、トラック・ステータスがEXT、EX2やBOTHのトラックに関し、そのトラックのMIDIチャンネルでバンク・セレクト、プログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1、2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、2のメッセージを送信します。

0-1e: Track Select [Track01...Track16, Master Track]

Track01 ~ Track16: ソング・データをレコーディング/プレイするトラックを選択します。

トラック・ネームは“ Track Name ”(5 - 2)で設定します。

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

複数のトラックに同時にリアルタイム・レコーディングするときは(“ Multi REC ” 0 - 7a)、この設定とは関係なく、“ PLAY/MUTE/REC ”(0 - 1i)でレコーディングするトラックを選択します。

Master Track: マスター・トラックはP5: Track Editのページ・メニュー・コマンドでマスター・トラックをエディットするときに選択します。リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングでマスター・トラックだけのレコーディングは行えません。

MIDI 本体の鍵盤を弾いたり、各コントローラーを操作すると、ここで選んだトラックの設定(プログラムやレベル等)で本体内の音源

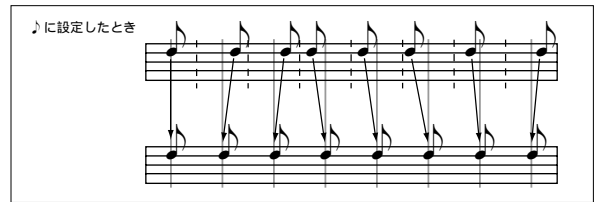
が発音し(“ Status ” 2 - 1aはINTまたはBOTH)さらに、MIDIチャンネルが一致する他のトラックも同時に発音します(“ Status ”はINTまたはBOTH)。また、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルで、それらのメッセージを送信します(“ Status ”はEXT、EX2またはBOTH)。

0-1f: Reso (Realtime Quantize Resolution) [Hi, ...]

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

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

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



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

このようなときは、Hiでレコーディングした後で“ Quantize ”(5 - 1N)で必要なデータ(ノート・データ等)だけを補正したり、最初から分解能をあまり粗くしないでレコーディングするとよいでしょう。

0-1g: RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) ON/OFF

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

チェックする: RPPR機能をオンします。P6: RPPR Setupタブでキーごとにパターンがアサインされているとき、そのキーを押すとアサインしたパターンがプレイされます(“ P6 - 3: RPPR Setup ”)。

0-1(2)h: Selected Track Information

現在、エディットの対象となっているトラック(1 ~ 16)情報を表示します。

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

トラック・ナンバー、そのトラックで設定しているプログラム・バンク、ナンバー、ネームを表示します。

Ch [01...16]

トラックで設定しているMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

RPPR [No Assign, C#2...C8]

トラックにアサインされているRPPRがスタートするキー・ナンバーを表示します。(多数の場合、全部は表示しません。全体のアサイン状況の確認はP6 - 1: Pattern Editタブで確認できます。)

0-1i: Program Track01...08 0-2i: Program Track09...16

各トラックで使用するプログラムを選択します。

Category (Category name) [00...15: name]

トラックで使用するプログラムをカテゴリーから選択します。ポップアップ・ボタンを押すと、プログラムをカテゴリー別に表示する Category/Track Program Select メニュー(☞Program P0: 0 - 1a)が開き、そこから選択します。カテゴリーからプログラムを探したいときや、同じカテゴリーの別プログラムを選ぶときに使用すると便利です。

Bank/Program [A...F/0...127, G...g(d)/1...128]

トラックで使用するプログラムを選択します。ポップアップ・ボタンを押すと、プログラムをバンク別に表示する Bank/Track Program Select メニュー(☞Program P0: 0 - 1a)が開き、そこから選択します。このパラメーターが選ばれているときは、フロント・パネル[BANK]キー、テン・キー、[VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダー、[△]、[▽]キーで選択できます。このとき、[BANK]キーのLEDは選んでいるプログラムのバンクが点灯します。

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

MIDI P2: MIDI Channelタブ Status がINT、BTHのときは、MIDI プログラム・チェンジの受信でプログラムを設定できます。またソングを変えたとき、またはソングの先頭に戻ったとき、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、バンクとプログラム・ナンバーをMIDIで送信します。“Status”がEX2のトラックは、Bankを「 - 」表示にし、P2: MIDI Channelタブ Bank Select で設定するバンク・ナンバーをMIDIで送信します。

Program Name

トラックで選択しているプログラム・ネームの一部を表示します。GM2バリエーション・バンク、GM2ドラムス・バンクのときは、バリエーション・バンク(1)~(9)ドラムス・バンク(d)を表示します。

0-1(2)j: PLAY/MUTE/REC, SOLO ON/OFF

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

各トラックのミュートや、マルチ・トラック・レコーディング時のレコーディング・トラックを選択します。プレイ時のトラックや、シングル・トラック・レコーディング(通常の録音)時のレコーディング・トラック以外のトラック(プレイ・トラック)は、PLAY、MUTEが選べます。マルチ・トラック・レコーディング時のトラックは、PLAY、MUTE、RECが選べます。PLAY/MUTE/RECボタンを押すたびに設定が切り替わります。

PLAY: トラックをプレイ(再生)します。

MUTE: トラックをミュート(消音)します。

REC: シングル・トラック・レコーディング(通常の録音)時に表示します。選択はできません。

マルチ・トラック・レコーディング(Preferenceタブ Multi REC “オン”)時、レコーディングするトラックをRECにします。

SOLO ON/OFF [SOLO ON, SOLO OFF]

ソロ機能をオン/オフします。SOLO ONにしたトラックだけが発音します。他のトラックはミュートします。

MIDI ミュートやソロ機能によりミュートしたトラックは“Status” (2 - 1a, 2a)がBTH、EXT、EX2のとき、そのトラックで設定しているMIDIチャンネルのノート・オン/オフを送信しません(ただし Track Select (0 - 1e)で選択しているトラックは例外となります)。

▲ ページ・メニュー・コマンド“Solo Selected Track (0 - 1B)”がオンのとき、そこでのソロの状態を優先します(オン時)。“SOLO ON/OFF”またはその他のトラックのパラメーターを押すと、そのトラックのみがソロになり、発音します。

0-1(2)k: Track Number (1...g, 9...16)

トラック・ナンバーを表示します。

▼ 0-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Copy From Combi	0-1F
0-1B	Solo Selected Track	Load Template Song	0-1G
0-1C	Rename Song	Save Template Song	0-1H
0-1D	Delete Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1E	Copy From Song	Set Location	0-1J

0-1A: Memory Status

シーケンサー・メモリーの残り容量を表示します。

0-1B: Solo Selected Track

このコマンドを選択するたびにソロ機能がオン/オフします。チェックすると、ソロ機能がオンになり、現在選択しているトラックのみが発音します。他のトラックはミュートします。別のトラックをソロにするときはソロにしたいトラックのパラメーターを選択します。“Selected Track Information (0 - 1h, 2h) [Solo]”と表示されます。

ソロ機能を解除するには、再度ページ・メニュー・コマンドの“Solo Selected Track”を選択します。トラックごとのパラメーターがないタブ、ページではこの機能は選択できません。

▲ 複数の“SOLO ON/OFF (0 - 1j)”がオンの状態でも、ここでのソロ機能をオンにすると、“SOLO ON/OFF”またはその他のトラックのパラメーターを押すとそのトラックのみが、ソロになり、発音します。

MIDI ソロ機能によりミュートしたトラックが“Status (2 - 1a)”でEXT、EX2、BTHのとき、そのトラックで設定しているMIDIノート・オン/オフは送信しません。

0-1C: Rename Song

選択しているソングをリネームします。16文字まで入力が可能です。

0-1D: Delete Song

現在選ばれているソングを削除します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。デリート・ソングを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。実行すると、現在選ばれているソングの演奏データ、設定データ、パターン等を削除し、そのソング用に確保していたメモリー領域を開放します。

0-1E: Copy From Song

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

このコマンドを選択してダイアログを表示します。

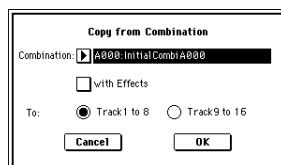


“ From ”でコピー元のソング・ナンバーを指定します。コピーするデータを選びます。“ All ”ではすべての設定データと演奏データ(トラック・イベント、パターンなど)をコピーします。“ Without Track/Pattern Events ”ではPlay LoopとRPPR以外のソングの設定データのみをコピーします。コピー・ソングを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。“ All ”で実行すると、現在選ばれているソングのすべての設定データと演奏データ、“ Without Track/Pattern Events ”で実行すると、Play LoopとRPPR以外のソングの設定データをそれぞれ削除し、コピー元のデータに書き替えますので注意してください。

0-1F: Copy From Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションのパラメーターを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。

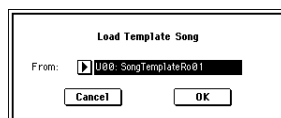


“ Combination ”でコピー元のコンビネーションを選びます。“ with Effects ”をチェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定もコピーされます。“ To ”でコピー先のトラック(1～8または9～16)を選びます。コピー・フロム・コンビネーションを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。実行すると、現在選ばれているソングの設定データを削除し、コンビネーションの設定データに書き替えますので注意してください。

0-1G: Load Template Song

テンプレート・ソングをソングにロードします。内蔵シーケンサーには、音楽ジャンル別に適切なプログラムやエフェクトをあらかじめ設定したプリセット・テンプレート・ソング(P00～15の16種類)をメモリーしています。また、よく使用するプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の各設定を自分で作成し、使用できるユーザー・テンプレート・ソング(U00～15の16種類)があります(“ Save as User Template Song (0-1H))。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ From ”でロードするテンプレート・ソングを指定します。テンプレート・ソングのロードを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。実行すると、PlayLoopとRPPR以外のソングの設定データをコピーします。

0-1H: Save Template Song (Save as User Template Song)

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・ソングU00～15にセーブします。ここでセーブした設定は、Song Playモードでロードすることもできます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。

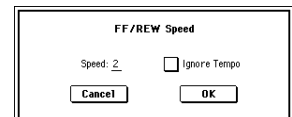


“ To ”でセーブする先のユーザー・テンプレート・ソング(U00～15)を指定します。テンプレート・ソングのセーブを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。実行するとセーブ先のUser Template Songの設定データをすべて削除し、書き替えますので注意してください。

0-1I: FF/REW Speed

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

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



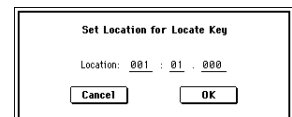
“ Speed ”で、再生テンポを基準にして、何倍のスピードで早送りと巻戻しをするかを設定します。2にすると再生テンポの2倍、3にすると3倍、4にすると4倍のスピードになります。ただし、演奏データが密集している部分では、早送り、巻戻しのスピードが落ちることがあります。

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

0-1J: Set Location (Set Location for Locate Key)

[LOCATE]キーを押すと、ここで設定したロケーションへ移動します。このダイアログが開いていない状態でもフロント・パネルの[ENTER]キーを押しながら[LOCATE]キーを押すと、現在のロケーションをこの値として設定されます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ Location ”で[LOCATE]キーを押したときに移動するロケーションを設定します。001:01:000に設定し、[LOCATE]キーを押すと、ソングの先頭に戻ります。設定を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)

0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)

各トラックのパン、ボリュームを設定します。

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



0-3(4)a: Program Category

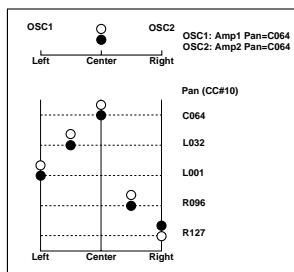
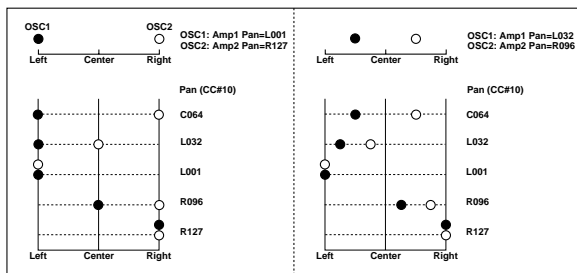
トラックで使用するプログラム・カテゴリー名の一部を表示します。

0-3(4)b: Pan

Pan (Panpot) [RND, L001...C064...R127]

トラック 1 ~ 16 のパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現します。



インサート・エフェクトに、エフェクト音がモノ・タイプのをインサートすると、ここでの設定を無視します。その場合はP8: Insert Effect Insert FXタブ: Pan(CC#8)でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。

RND: ノート・オンのたびにパンがランダムに変化します。

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

0-3(4)c: Volume

Volume

[000...127]

トラック 1 ~ 16 のボリューム(音量)を設定します。

[MIDI] Status (2 - 1a)がINTまたはBTHのとき、CC#7でボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量はMIDIのボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値のかけ算で決まります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき、“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここで設定したボリュームをMIDIで送信します。

0-5: PlyLoop 1-8 (PlayLoop T01-08)

0-6: PlyLoop 9-16 (PlayLoop T09-16)

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



0-5(6)a: Play Loop

Track Play Loop

トラック 1 ~ 16 のループのオン/オフを設定します。

チェックする: そのトラックは次の“Start Measure”と“End Measure”間をループします。

Loop Start Measure

[001...999]

ループする最初の小節を設定します。

Loop End Measure

[001...999]

ループする最後の小節を設定します。

[例]

ベーシックなリズム・セクションを作成します。

トラック1にドラムス・プログラムを選び、4小節のフレーズをリアルタイム・レコーディングします。

Track2にベースをレコーディングします。トラック1の“Track Play Loop”をオンにし、“Start Measure”を001、“End Measure”を004に設定します。リアルタイム・レコーディングをスタートさせるとトラック1は1~4小節を繰り返しプレイします。トラック2に8小節のベースのフレーズをドラム・パターンを

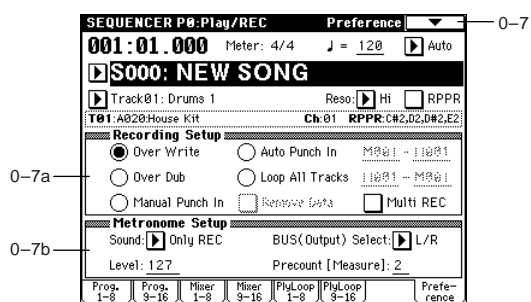
聴きながらレコーディングします。

トラック3にギターのパッキング・リフをレコーディングします。トラック2の「Track Play Loop」にチェックをして、「Start Measure」を001、「End Measure」を008に設定します。リアルタイム・レコーディングをスタートさせるとTrack1は1～4小節、Track2は1～8小節を繰り返しますので、これらの演奏を聴きながら、ギターのパッキング・リフをレコーディングします。

このように、「Track Play Loop」を利用して、リアルタイム・レコーディングの作業を効率よく進めることができます(別冊『Basic Guide』P.67)。

0-7: Preference

リアルタイム・レコーディングの方法、メトロノームを設定します。



0-7a: Recording Setup

リアルタイム・レコーディングの方法を選択します。

レコーディングの手順は別冊『Basic Guide』(P.67)を参照してください。

Over Write

通常、最初にレコーディングするときは、この方法を選択します。

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

すでにデータがレコーディングされているトラックに対してこの方法でレコーディングすると、レコーディングし始めた小節以降のデータをすべて消去しますので、十分に注意してください。

Over Dub

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

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

すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが加わります。

Manual Punch In

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

[START/STOP]キーを押してソングをプレイします。データを書き替える小節で[REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングが開始します。レコーディングが終わった時点でもう一度[REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングが終了します。

[REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押してからもう一度押すまでの間を新たなデータに書き替えます。

Auto Punch In

すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的に書き替えるときは、この方法を選択します。

書き替える小節範囲を、右側の「M - M(Start Measure - End Measure)」であらかじめ指定しておきます。

[REC/WRITE]キーを押してから[START/STOP]キーを押すと、指定した小節の前までをプレイし、指定した範囲(「Start Measure」～「End Measure」)だけがレコーディングされ、新たなデータに書き替わります。

M-M (Start Measure-End Measure) [001...999]

レコーディング開始の小節と、終了の小節を設定します。

Loop All Tracks

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

繰り返しレコーディングする小節範囲を、右側の「M - M(Start Measure - End Measure)」であらかじめ指定しておきます。

[REC/WRITE]キーを押してから[START/STOP]キーを押すと、指定した小節の前までをプレイした後、指定した範囲(「Start Measure」～「End Measure」)を繰り返しレコーディングし、すでにレコーディングされているデータはそのまま残り、新しいデータが加わります。また、レコーディング中に「Remove Data」にチェックをして不要なデータを削除することができます。

なお、「Multi REC」をチェックすると、このパラメーターを選ばません。

M-M (Start Measure-End Measure) [001...999]

レコーディングを繰り返す区間の小節を設定します。

Remove Data

「Recording Setup」でLoop All Tracksを選択したときに有効です。チェックする: Loop All Tracksでレコーディング中に不必要な演奏データを消去します。レコーディング中に消去したい演奏データに対応した鍵盤 ノート・ナンバー を押すと、押している間に演奏された演奏データから鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。また、例えばジョイスティックを(X 横)方向に傾けている間はペンドのデータを、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータを消去されるというようにコントローラーのデータも消去できます。また[REC/WRITE]キーを押すと、押している間は、すべての演奏データが消去されます。

Multi REC

チェックする: マルチ・トラック・レコーディング・モードになります。「Recording Setup」でLoop All Tracksを選択しているときは無効です。複数のトラックを同時にレコーディングするときに使用します。チェックをするとすべてのトラックの「PLAY/MUTE/REC」(0 - 1j, 2j) ボタン が同時にRECになります。このとき、「PLAY/MUTE/REC」(ボタン)を押すとREC PLAY MUTEと変わり、設定できます。マルチ・トラック・レコーディングするトラックをRECにしてレコーディングします(別冊『Basic Guide』P.73)。

また、接続したマルチ・トラック・シーケンサーを再生し、送信されたMIDIデータを本体でまとめてレコーディングするときにも使用します。MIDIチャンネルが異なる複数のMIDIデータを受信して、複数のトラックに同時にレコーディングします。

このときは、「Track Select」(0 - 1e)の設定とは関係なく、「PLAY/MUTE/REC」をRECにしているトラックに、MIDIチャンネル

ルが一致するMIDIデータが録音できます。
 このときは、「MIDI Clock (Global P1: 1 - 1a)」をExternalにして、外部シーケンサーに同期させるとよいでしょう。ただし、テンポの変化は録音できません。
 チェックしない: シングルトラック・録音モードになります。
 「Track Select」で選んだトラックに録音します。

0-7b: Metronome Setup

メトロノームを設定します。

Sound [Only REC, REC & Play, Off]

Only REC: 録音時のみメトロノームが鳴ります。
 REC & Play: 録音時、プレイ時にメトロノームが鳴ります。
 Off: メトロノームは鳴りません。ただし、録音開始時のプリ・カウントは鳴ります。
 このパラメーターは「Metronome Sound (6 - 1b)」とリンクしています。

BUS (Output) Select [L/R, L, R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

メトロノーム音の出力先を設定します。
 L/R, L, R: OUTPUT (MAIN) L/Mono, Rより出力します。
 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4よりそれぞれ出力します。

Level [000...127]

メトロノームの音量を設定します。

Precount [Measure] [0...2]

録音時のプリ・カウント数を設定します。
 0にすると、([REC/WRITE]キーを押した後) START/STOP 押を押した瞬間に録音が始まります。

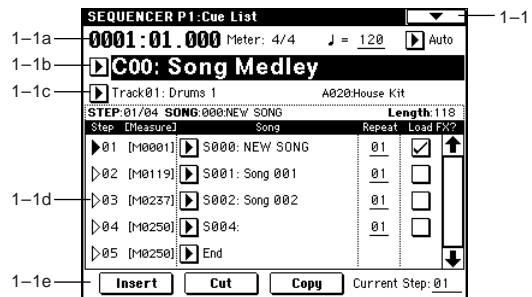
▼ 0-7: Page Menu Command

「▼ 0 - 1: Page Menu Command (ただし 0 - 1B: "Solo Selected Track"は選択できません)

Sequencer P1: Cue List

1-1: Cue List

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイします。各ソングでは繰り返す回数を指定することができます。
 TRITONは20個のキュー・リストが作成できます。1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげることができます。キュー・リストを構成する単位をステップといい、1つのステップにソング・ナンバー、リピート(繰り返し回数)を指定します。
 例えば、イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ、ソロ・バックアップ、エンディングなどの1曲を構成する単位を、それぞれソングごとに作成し、キュー・リストでイントロを2回、Aメロディーを4回、Bメロディーを4回、サビを2回、Aメロディーを4回、...などと組み合わせることで1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときには、このキュー・リストで効率よく作業することができます。
 また、ページ・メニュー・コマンド「Convert to Song (1 - 1D)」で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。バックアップをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。



1-1a: Location, Meter, ♩, Tempo Mode

Location [0001:01.000...9999:15.191]

選ばれているキュー・リストの現在位置を表示します。左から小節、拍、クロックです。
 拍とクロックの可変範囲は、該当するソングに設定している拍子によって異なります。

MIDI MIDI Clock (Global P1: 1 - 1a)がInternalのとき、キュー・リストのロケーションを変えると、そのたびにソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。また、External MIDIまたはExternal PCI/Fのとき、指定ソースからこのメッセージを受信するとロケーションが変わります。
 ロケーションが、ソング・ポジション・ポインター・メッセージのデータ範囲をこえる場合は送信しません。

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

再生しているソングの拍子を表示します。

♩ (Tempo) [040...240]

キュー・リストでソングをプレイするときのテンポを設定します(「0 - 1c: Tempo」)。

Tempo Mode [Auto, Manu]

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

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

1-1b: Cue List No. and Name [C00...C19]

プレイするキュー・リストを選択します。

キュー・リストでソングをプレイするときは、あらかじめフロッピー・ディスク等からデータをロードしたり、外部MIDIシーケンサーからMIDIダンプ・データ受信して、必要なデータを内部メモリーに取り込んでください(別冊『Basic Guide』P.40)。

MIDI MIDI Clock (Global P1: 1 - 1a)がInternalのとき、このページでキュー・リストを選ぶと、そのたびにソング・セレクト(キュー・リスト・ナンバーに対応)とソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。External MIDIまたはExternal PCI/Fのとき、指定ソースからのソング・セレクト・メッセージの受信で、キュー・リストが切り替わります。

1-1c: Track Select, Selected Track Information

Track Select [Track01...Track16: name]

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

Selected Track Information

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

1-1d: Selected Step Information, Step, Song, Repeat, Load FX?

キュー・リストを作成します。電源オンの直後は、「Step 01(S000: NEW SONGが選択)」「Step 02(Endが選択)の2つの「Step」をデフォルトとして表示します。この状態で「Step 01にソングを選択すると、そのソングを1回プレイします。「Repeat」を02にするとそのソングを2回プレイします。

「Step 01が選ばれている状態で、Insertボタンを押してステップを挿入します。例えば、「Step 01に「Song S001のソングを選択して」「Repeat 02に、「Step 02に「Song S002のソングを選択して」「Repeat 02に設定します。[START/STOP]キーを押すとソング1(S001)を2回、ソング2(S002)を2回プレイします。

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

Selected Step Information

現在選択、再生中の「Step」の情報を表示します。

STEP: xx/yyのxxは、選択、プレイ中のステップ・ナンバー、yyは総ステップ数(最後のステップは含みません)を表示します。

SONG: 選択、プレイ中のステップのソング・ナンバー、ネームを表示します。

Length: 選択、プレイしているステップのソングの小節数を表示します。

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

ステップ・ナンバーとその開始小節を表示します。ストップ時、「Current Step (1 - 1e)」により選択中のステップは黒三角になります。[START/STOP]キーで、プレイを開始すると、このステップよりスタートします。また、キュー・リストのプレイ中は、プレイしているステップが黒三角になります。

「Measure」では、各ステップの開始小節を表示します。エディットはできません。

Song (Song Select) [S000...S199: name]

ステップのソングを選択します。プレイ中は選択できません。

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

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


Repeat [01...64, FS]

ステップのソングを何回繰り返すかを設定します。

FS: リア・パネルに接続したフット・スイッチでリピートを終了するタイミングをコントロールできます。フット・スイッチを踏むと、そのソングの終わりまで、リピートせずに次のステップへ移行します。「Foot Switch Assign (Global P2: 2 - 1a)をCue Repeat Controlに設定します。

Load FX? (Load Effect?)

再生時に次のステップのソングに切り替わる時、エフェクトの設定も同時に切り替える場合にチェックします。

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

ソングからソングのつなぎめをスムーズに行うには、「Step 01で「FX Load?」をチェックします。残りのステップでは「FX Load?」をチェックしません。この設定では再生スタート前にエフェクトが設定されるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用すれば、あるソングではリバーブを深くかけ、あるソングではLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。キュー・リストを使用して、1つの曲を作成するときはこの方法をおすすめします。ページ・メニュー・コマンドの「Convert to Song (1 - 1D)」の実行にも、「Step 01のソングのエフェクト設定が、コンパート先のソングに設定されます。

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

1-1e: Insert, Cut, Copy, Current Step

Insert

CopyボタンやCutボタンでバッファーに一時的に保存したステップ・データを、Insertボタンを押して“Current Step”に挿入します(コピーやカットを実行する前は初期データを挿入します)。

Cut

Cutボタンを押すと“Current Step”をカットして、削除したデータをバッファーに一時的に保存します。カットした直後にInsertを行うと、カット前の状態に戻ります。

Copy

Copyボタンを押すと“Current Step”のデータをバッファーに一時的に保存します。

Insertボタンを押してコピーしたステップを“Current Step”に挿入します。

Current Step

[01...100]

インサート、カット、コピーを実行するステップを選択します。

また、途中のステップより再生する場合は、ここでそのステップを選択して、[START/STOP]キーを押します。

▼ 1-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Convert to Song	1-1D
1-1A	Rename Cue List	Copy Song	1-1E
1-1B	Delete Cue List	FF/REW Speed	0-1I
1-1C	Copy Cue List	Set Location	0-1J

1-1A: Rename Cue List

選択しているキュー・リストをリネームします。16文字まで入力が可能です。

1-1B: Delete Cue List

現在選ばれているキュー・リストを削除します。

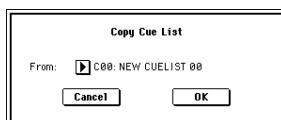
このコマンドを選択してダイアログを表示します。

デリート・キュー・リストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。実行すると、現在選ばれているキュー・リストの設定データを削除します。

1-1C: Copy Cue List

現在選ばれているキュー・リストに、別のキュー・リストの設定をコピーします。実行すると選択されているキュー・リストの設定データを削除し、コピー元のデータに書き替えますので、実行前に注意してください。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“From”でコピー元のキュー・リストを指定します。

コピー・キュー・リストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1D: Convert to Song (Convert Cue List to Song)

複数のソングで構成しているキュー・リストを、1つのソングにコンバートします。キュー・リストではトラックの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、空いたトラックにソロ演奏などをレコーディングすることが可能になります。またフロッピー・ディスク等にSMFで書き出すときにもソングにコンバートする必要があります。コンバートを実行すると、“Step”01に選択したソングのトラックやエフェクトの設定がコンバート先のソングにコピーされ、それ以降のソングのトラックやエフェクトの設定は、すべて“Step”01のソングを基準にコンバートされます。

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

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

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

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

PLAY/MUTE, SOLO ON/OFF, Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status = EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Delay, Use Programs Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone
--

Song/Trackパラメーターのトラック・イベントへのコンバート

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

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

“Pan”(0 - 3b, 4b)がRandomのときC064にコンバートされます。“Portamento”(2 - 3a, 4a)がPRG、“Bend Range”(2 - 5a, 6a)がPRGまたは-値のとき、コンバートに反映されません。

“Detune”(2 - 5a, 6a)は、RPNファイン・チューニングとコース・チューニングに分けて、イベントにコンバートされます。例えば“Detune”の設定が+600のとき、ファイン・チューニングが00、コース・チューニングが6になります。ファイン・チューニングでは、再生ピッチを変化(Detune)させます。コース・チューニングでは、再生するノートを変化(Transpose)させます。このため、ドラムス・プログラムなど、プログラムによっては、キュー・リストでの再生状態をソングで再現できない場合があります。

“Track Play Loop”(P0: PlyLoop 1 - 8, 9 - 16タブ)のコンバート
“Track Play Loop”がオンになっている場合、“Loop Start”から“Loop End”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

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

パターンのコンバート

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

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

“ Transpose ”の対応

“ Step ”02以降のソングの各トラックの“ Transpose (2 - 5a、6a)”が“ Step ”01のソングの設定と異なる場合、ノート・データのノート・ナンバーがシフトされます。

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

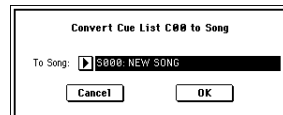
RepeatでFS(Foot Switch)を指定している場合は、“ Repeat ”1としてコンバートされます。

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

▲ 999小節を超えるキュー・リストはソングにコンバートできません。

ソングにコンバートするキュー・リスト(C00 ~ C19)を選択します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ To Song ”でコンバート先のソングを指定します。新規にソングを選択すると、確認のダイアログが表示されます。OKボタンを押すと新規ソングを作成し、そのソングにコンバートします。

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

コンバートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

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

1-1E: Copy Song

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

“ Current Step ”で、実行するステップを選択します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



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

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

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

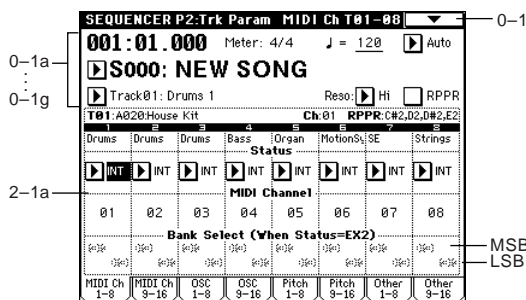
コピー・ソングを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Sequencer P2: Trk Param

2-1: MIDI Ch 1-8 (MIDI Ch T01-08)

2-2: MIDI Ch 9-16 (MIDI Ch T09-16)

各トラックのMIDIに関する設定を行います。



2-1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank Select

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

各トラックのMIDIと内部音源の状態 (Status) を設定します。

INT: そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイする、またはINTに設定したトラックを“Track Select (0-1e)”で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音し、外部へはMIDIデータを送りません。

Off: プログラムは発音しません。またMIDIデータも送りません。

BTH: INTとEXTの両方の動作をします。そのトラックにレコーディングされている演奏データをプレイする、またはBTHに設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音し、同時にその演奏データをMIDIで送信します。

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

ソングを切り替えたり、リセットして先頭に戻ったとき、EXTに設定したトラックのプログラム・チェンジ、ボリューム、パンポット、ポルタメント、センド1、2、ポストIFXパン、ポストIFXセンド1、2をMIDIで送信します。

EX2: “Bank Select”が有効になります。本体で選択できるA~g(d)のバンク・ナンバーにかわって、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。他はEXTと同様です。

MIDI MIDIデータの送受信は、“MIDI Channel”で設定したトラックごとのMIDIチャンネルを使用します。

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

MIDI Channel [01...16]

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

Bank Select [000:000...127:127]

“Status”をEX2に設定したときに、送信するバンク・ナンバーを設定します。“Status”がEX2以外の場合、ここでの設定は無効となります。

2-3: OSC 1-8 (OSC T01-08)

2-4: OSC 9-16 (OSC T09-16)

各トラックの発音に関するパラメーターを設定します。



2-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

トラック1~16で選択したプログラムでの“Voice Assign Mode”(Program P1: 1-1b)を設定します(Combination P2: 2-2a)。

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

トラック1~16で選択したプログラムの“Oscillator Mode”(Program P1: 1-1a)を設定します。“Oscillator Mode”がDoubleのときは、一方のオシレーターのみを発音させることができます(Combination P2: 2-2a)。

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

トラック1~16にポルタメントの効果を設定します(Combination P2: 2-2a)。

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

“Status”(2-1a)がINT、BTHのトラックは、MIDIコントロール・チェンジ(CC)#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールでき、設定が変わります(設定がPRGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。

ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき“ Status ”が BTH、EXT、EX2 のトラックは、この設定を MIDI で送信します。Off のときは CC#65 で 0 を送信します。000 ~ 127 のときは CC#65 で 127 を、CC#05 で 1 ~ 127 を送信します。PRG のときは送信しません。

“ MIDI Channel (2 - 1a) ”で設定する各トラックの MIDI チャンネルで送受信します。

2-5: Pitch 1-8 (Pitch T01-08)

2-6: Pitch 9-16 (Pitch T09-16)

各トラックのピッチに関する設定をします。



2-5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose

[−24...+24]

各トラックの音程を半音単位で調整します。
12 で 1 オクターブです。

Detune (BPM Adj. in Page Menu) [−1200... +1200]

各トラックの音程を、基準のピッチから 1 セント単位で調整します。
0: 基準ピッチです。

ページ・メニュー・コマンド“ Detune BPM Adjust (2 - 5A) ”を使用して BPM 単位の計算により自動的に Detune をセットすることができます。

MIDI “ Transpose ” “ Detune ” の設定は、MIDI で送信するノート・データには影響しません。“ Transpose ” “ Detune ” は MIDI RPN の受信でコントロールできます。トラック 1 ~ 16 で設定したプログラムの“ Oscillator Mode (Program P1: 1 - 1a) ”の設定で次のようにコントロールされます。

- “ Oscillator Mode ”が Single、Double のとき、MIDI RPN のコース・チューンの受信で“ Transpose ”が、ファイン・チューンの受信で“ Detune ”がそれぞれのコントロールされ、設定が変わります。
- “ Oscillator Mode ”が Drums のとき、MIDI RPN のコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“ Detune ”がコントロールされ、設定が変わります。コントロールが可能な範囲は、コース・チューン、ファイン・チューンを合わせて ±1 オクターブとなります。“ MIDI Channel (2 - 1a) ”で設定する各トラックの MIDI チャンネルでコントロールします。

Bend Range

[PRG, −24...+24]

ピッチ・ベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PRG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

- 24 ~ +24: プログラムの設定とは関係なく、この設定値で動作します。

MIDI MIDI RPN のピッチベンド・レンジの受信でコントロールでき、設定が変わります(設定が PRG のときは受信しません)。

▼ 2-5: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Load Template Song	0-1G
0-1B	Solo Selected Track	Save Template Song	0-1H
0-1C	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song	Detune BPM Adjust	2-5A
0-1F	Copy From Combi		

2-5A: Detune BPM Adjust

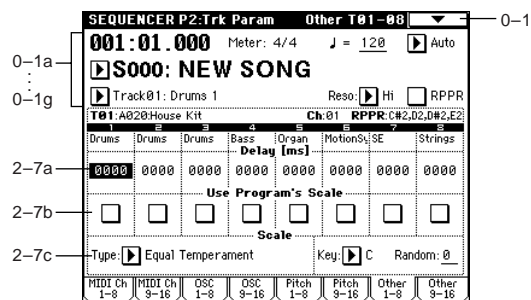
トラックのプログラムに、Sampling モードで BPM を合わせて作成したり、Disk モードでロードした、フレーズやリズム・ループなどのマルチサンプル、サンプルを使用している場合に(Program P1: 1 - 2a、Global P5: 5 - 1b、5 - 1c)、フレーズやリズムの BPM を変えるときなどに使用します。ピッチを変えることによって BPM を変化させます。トラックの“ Detune ”が選択されているときにそのトラックに対して有効となります。実行すると選択している“ Detune ”値が設定されます。

操作方法については“ Detune BPM Adjust (Combination P2: 2 - 3A) ”参照してください。

2-7: Other 1-8 (Other T01-08)

2-8: Other 9-16 (Other T09-16)

各トラックに関するその他の設定をします。



2-7(8)a: Delay [ms] (Delay Time)

[0000...5000, KeyOff]

各トラックのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KeyOff: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンプ EG のサスティン・レベルが 0 以外のときは音が消えませんが、チェンバロの音色等で使います。

通常は 0 に設定します。

2-7(8)b: Use Program's Scale

各トラックに、“Scale (Program P1: 1 - 1c)”で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

チェックする: プログラムのスケールを使用します。

チェックしない: “Scale (2 - 7c)”でのスケールを使用します。

2-7c: Scale

ソングで使用するスケールを設定します。

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールのタイプを選択します(Type "Program P1: 1 - 1c")

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

選んだスケールの主調和音のキーを選択します(Key "Program P1: 1 - 1c")

Random [0...7]

設定した値が大きいくほど、発音時のピッチが不規則にズれます("Random" "Program P1: 1 - 1c")

Sequencer P3: MIDI Filter

トラック1～16が受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じMIDIチャンネルで発音している、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等に設定ができます。

note このMIDIフィルターは、すでにレコーディングされているMIDIメッセージの送信には影響ありません。

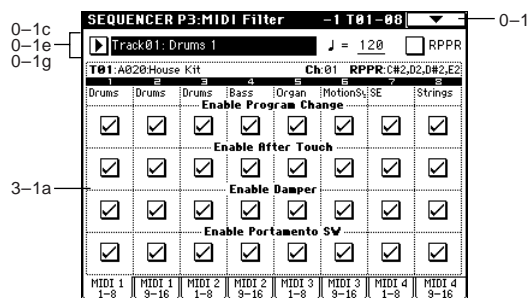
“Status (2 - 1a, 2a)”がBTH、EXT、EX2のトラックで、プログラム、パン、ボリューム、ポルタメント、センド1、2の各パラメーターの設定を変えたときに送信されるMIDIメッセージには、ここでの設定が有効となります。

チェックする: MIDIデータの受信がイネーブル(有効)になります。“Status (2 - 1a)”がINT、BTHのトラックは、MIDIチャンネルが一致する、チェックしてある項目のMIDIメッセージを受信します。本体のコントローラー操作やMIDIデータの受信により、チェックしてある項目の効果がトラックのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能はここでの設定は影響しません)。本体全体のMIDI送受信の設定は“MIDI Filter (Global P1: 1 - 1b)”で行います。

MIDI 3、MIDI 4タブにある、機能がアサイン可能(ユーザーが設定可能な)コントローラーのMIDIフィルターは、MIDIのコントロール・チェンジに設定してある場合、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。このとき、MIDI 1、MIDI 2タブにあるコントロール・チェンジに設定してある場合は、MIDI 1、2タブでの設定を優先します。またこのとき、同じコントロール・チェンジがMIDI3、4タブにある複数のコントローラーにアサインしてある場合、どれか1つをチェックすると、そのコントロール・チェンジは有効となります。チェックしない: MIDIデータの受信がディセーブル(無効)になります。

3-1: MIDI 1 1-8 (MIDI Filter -1 T01-08)

3-2: MIDI 1 9-16 (MIDI Filter -1 T09-16)



3-1(2)a: Enable Program Change, Enable After Touch, Enable Damper, Enable Portamento SW

Enable Program Change

MIDIプログラム・チェンジ・メッセージを受信するかを設定します。

Enable After Touch

MIDIアフタータッチ・メッセージを受信するかを設定します。

Enable Damper

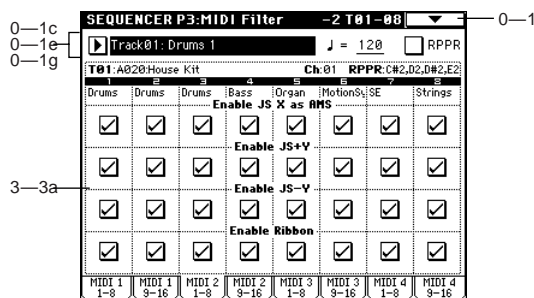
MIDIコントロール・メッセージ#64ホールド(ダンパー・ペダル)を受信するかを設定します。

Enable Portamento SW

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

3-3: MIDI 2 1-8 (MIDI Filter -2 T01-08)

3-4: MIDI 2 9-16 (MIDI Filter -2 T09-16)



3-3(4)a: Enable JS X as AMS, Enable JS+Y, Enable JS-Y, Enable Ribbon

Enable JS X as AMS

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

Enable JS+Y

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

Enable JS-Y

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

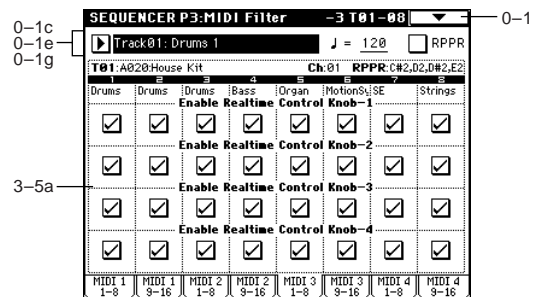
Enable Ribbon

MIDIコントロール・メッセージ#16(本体リボン・コントローラーや、REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBアサインで設定)を受信するかを設定します。

3-5: MIDI 3 1-8 (MIDI Filter -3 T01-08)

3-6: MIDI 3 9-16 (MIDI Filter -3 T09-16)

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのA、Bモードでの効果を送受信するかを設定します。Aモードでの各ノブのMIDIコントロール・メッセージは固定です。BモードはSequencer 4 - 7: Controllerタブで設定します。



3-5(6)a: Enable Realtime Control Knob 1...4

Enable Realtime Control Knob 1

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

Enable Realtime Control Knob 2

AモードのMIDIコントロール・メッセージ#71(本体ローパス・フィルター・レゾナンスまたはハイパス・フィルター・カットオフ周波数)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

Enable Realtime Control Knob 3

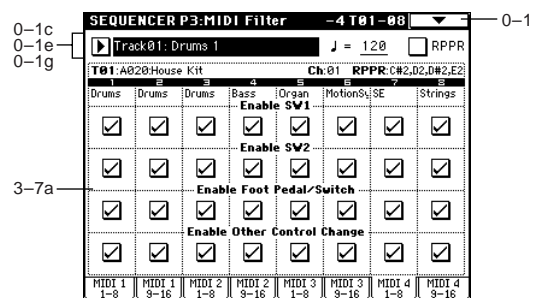
AモードのMIDIコントロール・メッセージ#79(本体フィルターEGインテンシティ)とBモードのMIDIコントロール・メッセージを受信するかを設定します。

Enable Realtime Control Knob 4

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

3-7: MIDI 4 1-8 (MIDI Filter -4 T01-08)

3-8: MIDI 4 9-16 (MIDI Filter -4 T09-16)



3-7(8)a: Enable SW1, Enable SW2, Enable Foot Pedal/Switch, Enable Other Control Change

Enable SW1, Enable SW2

[SW1]、[SW2]キーでの効果を受信するかを設定します。機能は Sequencer 4 - 7:Controller タブで設定します。SW1 Mod.: CC#80、SW2 Mod.: CC#81 または Porta.SW: CC#65 に設定したとき有効です。

Enable Foot Pedal/Switch

ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH の効果を受信するかを設定します。機能は Global P2 で設定します。MIDI コントロール・チェンジに設定したとき有効です。

Enable Other Control Change

前述の MIDI Filter 1 ~ 4 の項目で該当しない MIDI コントロール・メッセージを受信するかを設定します。

Sequencer P4: Zone/Ctrl

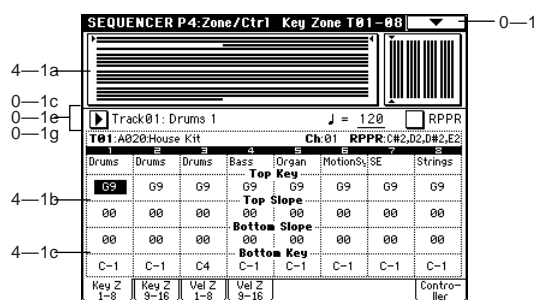
4-1: Key Z 1-8 (Key Zone T01-08)

4-2: Key Z 9-16 (Key Zone T09-16)

各トラックが発音するキーの範囲を設定します。

トップ/ボトム・キーで、トラック 1 ~ 16 が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

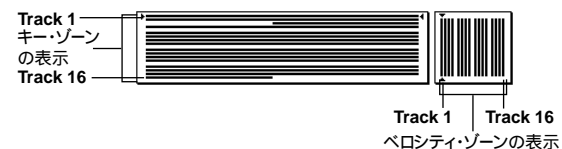
MIDI この設定は MIDI の送受信には影響ありません。受信したノート・データは内蔵シーケンサーにすべてレコーディングされ、また内蔵シーケンサーや本体鍵盤での演奏によるノート・データはすべて送信されます。



4-1a: Zone Map

トラック 1 ~ 16 のノート、ベロシティによる発音する範囲を表示します。

発音する音域/ベロシティの範囲を線で表示し、そのうちスロープ部分を網掛けで表示します。



4-1(2)b: Top Key, Top Slope

Top Key [C-1...G9]

トラック 1 ~ 16 が発音する音域のトップ・キー(上限)を設定します。

Top Slope [00...72]

トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

4-1(2)c: Bottom Slope, Bottom Key

Bottom Slope [00...72]

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

Bottom Key [C-1...G9]

トラック 1 ~ 16 が発音する音域のボトム・キー(下限)を設定します。各パラメーターと図については、『Combination P4 - 1: Key Z (Key Zone)』を参照してください。

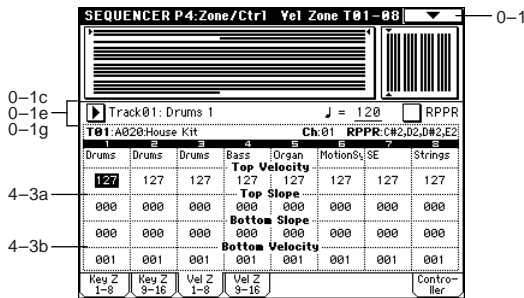
note 各パラメーター値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

4-3: Vel Z 1-8 (Vel Zone T01-08)

4-4: Vel Z 9-16 (Vel Zone T09-16)

トップ/ボトム・ベロシティで、トラック1～16が発音するベロシティの範囲を設定し、トップ/ボトム・スロープで、音量を変化させる範囲を設定します。

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



4-3(4)a: Top Velocity, Top Slope

Top Velocity [1...127]

トラック1～16が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

Top Slope [0...120]

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

4-3(4)b: Bottom Slope, Bottom Velocity

Bottom Slope [0...120]

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

Bottom Velocity [1...127]

トラック1～16が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

各パラメーターおよび図については、「Combination P4 - 2: Vel Z (Velocity Zone)」を参照してください。

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

4-5: MOSS 1-8 (MOSS T01-08)

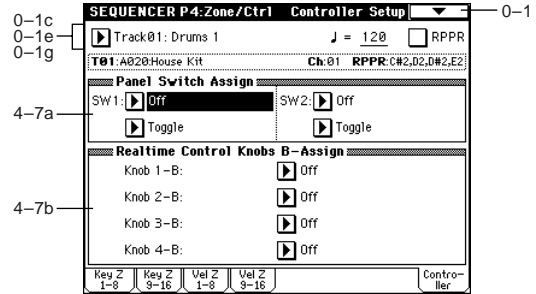
4-6: MOSS 9-16 (MOSS T09-16)

このページは別売オプションEXB-MOSS搭載時に表示します。詳しくはEXB-MOSSに付属の取扱説明書を参照してください。

4-7: Controller (Controller Setup)

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

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



4-7a: Panel Switch Assign

フロント・パネル[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします（「SW1, SW2 Assign List」P.217）。

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

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

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

☞ Panel Switch Assign (Program P1: 1 - 4a)

4-7b: Realtime Control Knobs B-Assign

フロント・パネルREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします（「Realtime Control Knobs B - Assign List」P.218）ここで設定した機能は、フロント・パネルREALTIME CONTROLSのBモード時にそれぞれの[1]～[4]ノブを操作したときに機能します。各トラックに割り当てられているプログラムのREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

Knob 1-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 2-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 3-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 4-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

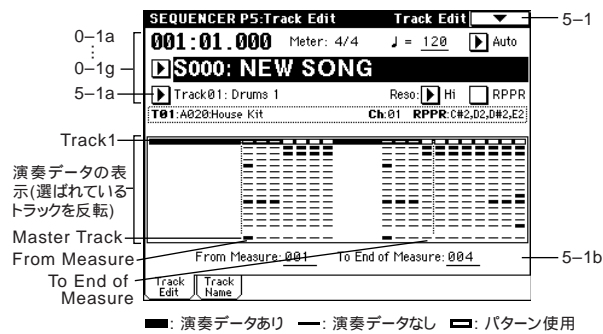
☞ Realtime Control Knobs B-Assign (Program P1: 1 - 4b)

Sequencer P5: Track Edit

5-1: Track Edit

ここでは、現在選んでいるトラックの設定や、すでにレコーディングされている演奏データのエディット、ステップ・レコーディングなどを行います。

演奏データのエディットとステップ・レコーディングをするときは、タブ・ページの画面でトラックとその範囲を指定してからページ・メニュー・コマンドで選択します。



5-1a: Track Select

[Track01...Track16, Master Track]

演奏データをエディット(またはコピー元となる)レコーディングするトラックを選択します。

すべてのトラックを対象にするときは、ここを指定する必要はありません(ページ・メニュー・コマンドのダイアログ内の 'All Tracks' にチェックをします)。

Master Track: マスター・トラックのテンポや拍子がエディットできます。

5-1b: From Measure/To End of Measure

エディット(またはコピー元となる)やステップ・レコーディングする小節の範囲を指定します。

From Measure [001...999]

始めの小節を指定します。

To End of Measure [001...999]

終わりの小節を指定します。

▼ 5-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Delete Measure	Quantize	5-1G	5-1N
5-1A	Step Recording	Insert Measure	Shift/Erase Note	5-1H	5-1C
5-1B	Event Edit	Repeat Measure	Modify Velocity	5-1I	5-1F
5-1G	Erase Track	Copy Measure	FF/REW Speed	5-1J	0-1I
5-1D	Copy Track	Move Measure	Set Location	5-1K	0-1J
5-1E	Bounce Track	Create Ctrl Data	5-1L		
5-1F	Erase Measure	Erase Ctrl Data	5-1M		

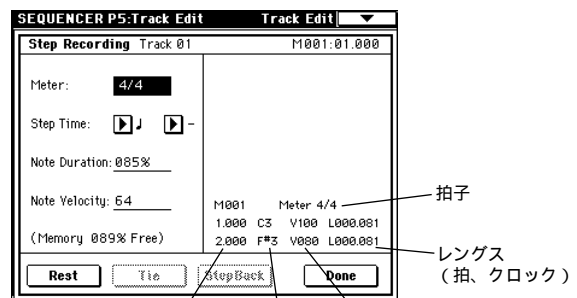
5-1A: Step Recording

ステップ・レコーディングは、各音符の長さや強さを数値で指定し、音程を鍵盤で入力する方法です。その他Restボタン、Tieボタンで休符やタイを入力します。

すでにシーケンス・データが入力されているトラックに対してステップ・レコーディングを実行すると、“From Measure”に指定した小節以降のデータをすべて消去しますので注意してください。

ピッチベンドのように連続的に値が変化するデータのときは“Create Ctrl Data”(5-1L)で入力し、プログラム・チェンジのようにデータが1つのときは“Event Edit”(5-1B)で入力するといでしょう。

データ入力するトラックを“Track Select”で、入力を開始する小節をTrack Editタブ“From Measure”で指定します。このコマンドを選択すると、次のダイアログを表示します。



小節内のロケーション ノート・ナンバー ベロシティ (拍、クロック)

“Meter”で拍子を設定します。

その小節にすでに設定されている拍子を表示します。

拍子の設定を変えると、レコーディングする小節の拍子のデータが変わり、その小節ではすべてのトラックが変更した拍子になります。

“Step Time”で入力の基本となる1ステップの長さを音符単位で設定します。音符の種類とクロックは、下表のとおりです。

(0:24)	(0:48)	(0:96)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
(0:36)	(0:72)	(0:144)	(1:96)	(3:00)	(6:00)
3	3	3	3	3	3
(0:16)	(0:32)	(0:64)	(0:128)	(1:64)	(2:128)

“Note Duration”で“Step Time”の設定に対する実際の音の長さを指定します。目安としては、100%でテヌート、85%で通常、50%でスタッカートになります。

“Note Velocity”でノート・データのベロシティ値(鍵盤を弾く強さを指定します。[PAUSE]キーを押した状態では、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことでベロシティ値を指定できます。Keyにすると、鍵盤を実際に弾いたときの強さで入力されます。鍵盤、またはダイアログ下の各ボタンを押して、次のようにノート・イベントを入力します。

・ 音符の入力

鍵盤を押すとそのノート・ナンバーが で指定した長さの音符で入力できます。

鍵盤を和音で押すと、そのノート・ナンバーが で指定した長さの和音で入力できます。すべての鍵盤から手を離すまでに押したノー

ト・ナンバーは同じロケーションに入力できるので、鍵盤を押すタイミングが違っていても和音が入力できます。

鍵盤を押すたびに、で指定した長さ分のロケーションが進みます。

・ 休符の入力

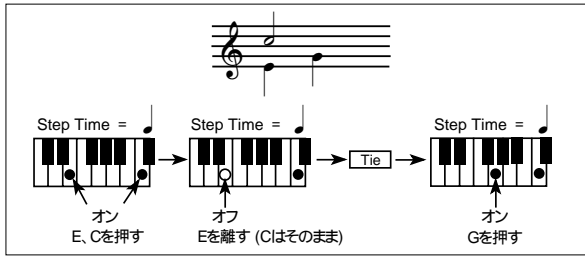
Rest ボタンを押すと、で指定した長さの休符を入力します。

・ タイの入力

鍵盤を押さずにTieボタンを押すと、直前に入力した音符がタイになり で指定した長さ分だけ長くなります。

また、鍵盤を押しながらTieボタンを押すと、押している音符がタイになり、で指定した長さ分だけ長くなります。

次のような音符の入力もできます。



・ 音符、休符の削除

音符または休符を削除するときは、StepBackボタンを押します。で指定した長さ分のロケーションが戻り、その間のデータを削除します。

・ 次に入力する音符の確認

次に入力する音符を確認したいときは、[PAUSE]キーを押します (LED点灯)。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度[PAUSE]キーを押す(LED消灯)と待機状態を解除し、入力が行えます。

ステップ・レコーディングが終わったらDoneボタンを押します。[COMPARE]キーを押すとステップ・レコーディングする前の状態に戻ります。

5-1B: Event Edit

入力した演奏データをイベント単位でエディットします。

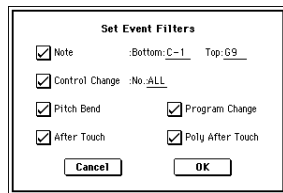
エディットするトラックを“Track Select”で、エディットする先頭の小節をTrack Editタブ“From Measure”で指定します。

“Track Select”でTrack01 ~ 16を指定したときに、このコマンドを選択すると、Set Event Filtersダイアログを表示します。

Set Event Filtersダイアログでは、イベント・エディットの画面に表示、およびエディットするイベント(演奏データ)の種類を選びます。

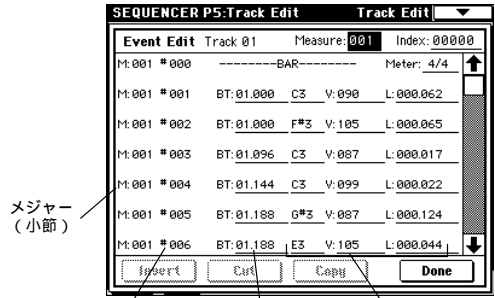
“Note”では、“Bottom”、“Top”の設定でノートの範囲を指定します。[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても値を入力ができます。通常はC - 1、G9にします。

“Control Change”では、コントロール・チェンジ・ナンバーを指定できます。通常はALLにします。



“Track Select”でMaster Track(マスター・トラック)を指定したときは、このダイアログは表示しません。

OKボタンを押して、イベント・エディット・ダイアログを表示します。



メジャー (小節) インデックスNo. 小節内のロケーション (拍、クロック) イベント・データ

ダイアログの上段の“Measure”と“Index”でエディットする小節とその小節内のインデックス・ナンバーのイベントをダイアログの先頭に表示します。


右端のスクロール・バーに触れて、エディットするイベントまで移動させることもできます。

エディットするイベントを選択して、[VALUE]ダイヤル等で値を入力します。

- ・ 小節内のロケーション“BT (Beat, Tick)”では、値を変更して小節内のイベント位置を移動させます。
- ・ イベント・データでは、各種のイベントをエディットします。ノート・イベントを選ぶと発音します。ダイアログ下の各ボタンを押して、イベントをエディットします。
- ・ イベントの挿入
イベントを挿入するロケーション“BT”を選びInsertボタンを押して、イベントを挿入します。
- ・ イベントの削除
削除するイベントを選びCutボタンを押して、イベントを削除します。
- ・ イベントの移動
CutボタンとInsertボタンで、イベントが移動できます。(イベントのカット&ペースト)。Cutボタンで移動するイベントを削除し、Insertボタンで移動先に挿入します。また、“BT”を変更しても、イベントが移動します。
- ・ イベントのコピー
コピー元のイベントを選びCopyボタンを押して、コピー元を選びInsertボタンを押すと、その位置にイベントを挿入します。イベント・エディットが終わったらDoneボタンを押します。[COMPARE]キーを押すとイベント・エディットでエディットする前の状態に戻ります。

“Event Edit”で演奏データの種類と設定できる値は下表のとおりです。

BAR(表示のみ) (小節線)	Meter: 1/4...16/16 *1 (拍子)
C - 1...G9 *2 (ノート・データ)	V: 1...127 *2 (ベロシティ) L: 000.000...15984.000 (レンジ:拍、クロック)
PAFT (ポリアフター・タッチ)	C - 1...G9 (ノート・ナンバー) 0...127 (バリュー)
CTRL (コントロール・チェンジ)	C: 0...101 (コントロール・チェンジ・ナンバー) 0...127 (バリュー)
PROG (プログラム・チェンジ)	Bank: A...F, 000...127, G, g(1)..g(9) g(d), --- (プログラム・バンク) P: 0...127, 1...128 (G, g(1)..g(d)のとき) (プログラム・ナンバー)
AFTT (アフター・タッチ)	0...127 (バリュー)
BEND (ピッチ・バンド)	- 8192... + 8191 (バリュー)

 *1 拍子は、マスター・トラックにレコーディングされるため、いずれかのトラックで変更してもすべてのトラックの同じ小節にも影響を与え、その拍子で演奏されるので注意してください。

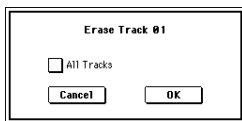
note *2 ノート・データとベロシティの値は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

パターンをブット(配置)している部分にはパターン・ナンバーを表示します。また、トラックの最後には、End of Trackを表示します。

5-1C: Erase Track

指定したトラックのデータを消去します。ただし、マスター・トラックのみは消去できません。

“Track Select”で消去するトラックを選択します。
このコマンドを選択してダイアログを表示します。

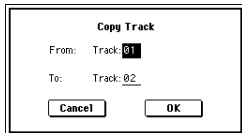


“All Tracks”をチェックすると、すべてのトラックの演奏データを消去します。
イレース・トラックを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-1D: Copy Track

コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。コピー・トラックを実行すると、コピー先のトラックに存在するトラックのデータは消去されるので、十分に注意してください。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。

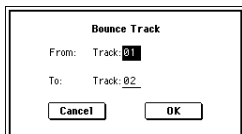


“From”でコピー元のトラックを、“To”でコピー先を選択します(“From”にはTrack Selectのトラックが初期状態としてセットされます)。
コピー・トラックを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-1E: Bounce Track

バウンス元とバウンス先になるトラックの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。
バウンス元のトラックとバウンス先のトラックにMIDIコントロール・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作になることがあります。そのようなときはあらかじめ2つのトラックのMIDIコントロール・データを、“Event Edit (5-1B)”、“Erase Control Data (5-1M)”で整理するとよいでしょう。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。

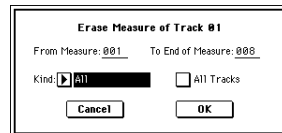


“From”でバウンス元のトラックを、“To”でバウンス先のトラックを選択します(“From”にはTrack Editタブで指定したTrack Selectのトラックが初期状態としてセットされます)。
バウンス・トラックを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

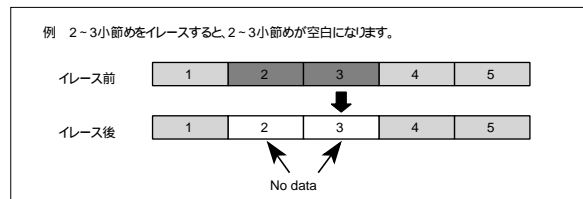
5-1F: Erase Measure


指定した小節内から演奏データを含む各種のデータを消去します。イレース・メジャーでは、指定したデータの種類だけを消去することもできます。イレース・メジャーを実行すると、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

“Track Select”でトラックを選択します。
このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“From Measure”でイレースする先頭の小節を、“To End of Measure”でイレースする後ろの小節を選択します(“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。
“Kind”で消去するデータの種類を指定します。
Allではそのトラック内のすべての種類のデータを、Noteではノート・データを、Control Changeではコントロール・チェンジ・データを、After Touchではチャンネル・ブレッシャーとポリ・キー・ブレッシャーの両方のデータを、Pitch Bendではピッチ・ベンド・データをProgram Changeではプログラム・チェンジ・データを、それぞれ消去します。
“All Tracks”をチェックすると、すべてのトラックの指定した演奏データを消去します。
イレース・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。



 コントロール・データが消去する小節範囲とその外にまたがっている場合は、範囲内のデータだけが消去されます。また、ノート・データが何小節もまたがっている場合、あいだの小節を消去すると、それ以降の小節のノート・データも消去されるので注意してください。

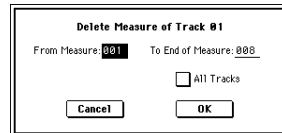
note ノート・データの消去は“Shift/Erase Note (5-1O)”でも実行できます。消去するノートの範囲や“Beat.Tick (拍、クロック) 単位の範囲を指定して消去するときに使用してください。

note コントロール・チェンジの消去は“Erase Control Data (5-1M)”でも実行できます。消去するコントロール・チェンジの種類や、“Beat.Tick”単位の範囲を指定して消去するときに使用してください。

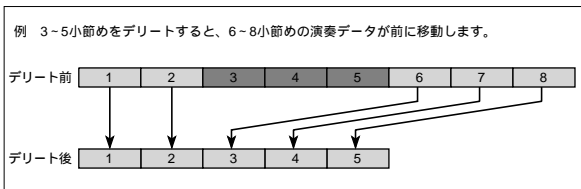
5-1G: Delete Measure

指定した小節を削除します。
デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

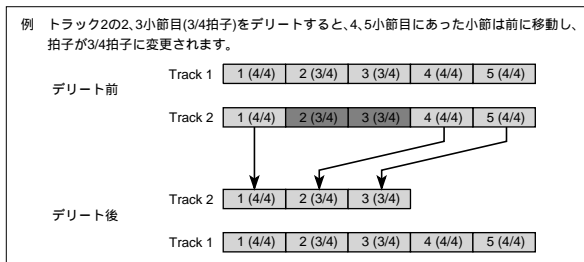
“Track Select”でトラックを選択します。
このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ From Measure ”でデリートする先頭の小節を、“ To End of Measure ”でデリートする後ろの小節を選択します(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。
 マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データを削除するときは、“ All Tracks ”にチェックをします。
 チェックをしないときは、“ Track Select ”で指定したトラックが削除の対象になります。
 デリート・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。



で“ All Tracks ”のチェックをしないで実行したときは、マスター・トラックは削除しません。拍子やテンポのデータはそのまま残り、デリートによって前に移動した小節の拍子やテンポが変わります。

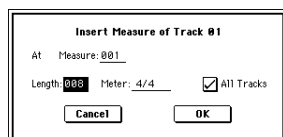


で“ All Tracks ”にチェックをして実行すると、指定した小節からマスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データを削除し、拍子やテンポもデリートした小節分だけ前へ移行します。
 削除する範囲の中と外にコントロール・データがまたがっているときは、範囲内のデータだけを削除します。また、何小節もまたいで入っているノート・データの途中の小節を削除すると、それ以降の小節のノート・データも削除します。

5-1H: Insert Measure

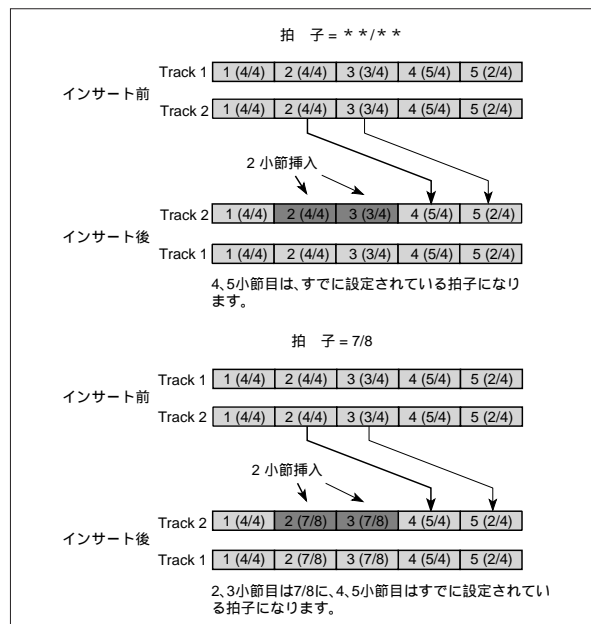
指定した数の小節を、指定したトラックにインサート(挿入)します。インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。
 ノート・データがタイでつながっている間へ演奏データを挿入すると、挿入した小節の直前でノート・オフになり、その後の部分を消去します。

“ Track Select ”でインサートするトラックを指定します。このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ At Measure ”で挿入する小節位置を指定します(Track Editタブ“ From Measure ”で指定した小節が初期状態としてセットされます)。

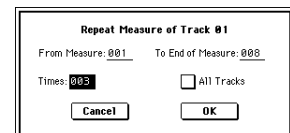
“ Length ”で挿入する小節数を設定します。
 “ Meter ”で挿入する小節の拍子を設定します。
 インサートする小節の拍子をすでに設定されている拍子に合わせるときは、**/**に設定します。**/**以外に設定すると、挿入される小節の拍子が変わり、その小節でのすべてのトラックが、設定した拍子になります。
 マスター・トラックを含むすべてのトラックに小節を挿入するときは、“ All Tracks ”にチェックをします。その小節以降の演奏データは実行前と同じように演奏します。
 チェックをしないときは、指定したトラックに挿入します。このときインサート位置以降の演奏データは挿入する小節数だけ後ろに移動しますが、拍子とテンポは移動しないので注意してください。
 インサート・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。



5-1I: Repeat Measure

指定したトラックの演奏データを小節単位で指定した回数を繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、“ To End of Measure ”の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。“ Track Play Loop (0 - 5a, 6a)をオンにして再生していたソングを、演奏データとして展開する場合などに利用するとよいでしょう。

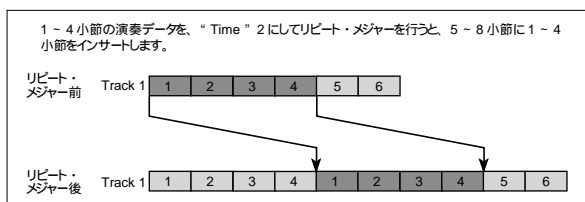
“ Track Select ”でインサートするトラックを指定します。このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ From Measure ”と“ To End of Measure ”でリピートさせる小節範囲を指定します(“ From Measure ”と“ To End of Measure ”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

“ Times ”でリピートする回数を設定します。例えば“ From Measure ”を001、“ To End of Measure ”を004、“ Times ”を2に設定すると、5-8小節に1-4小節の演奏データを挿入し、結果1-4小節を2回繰り返します。

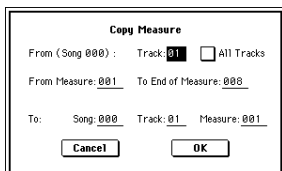
マスター・トラックを含むすべてのトラックの演奏データをリピー
トさせる場合は、“ All Tracks ”にチェックします。
リピート・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しない
ときはCancelボタンを押します。



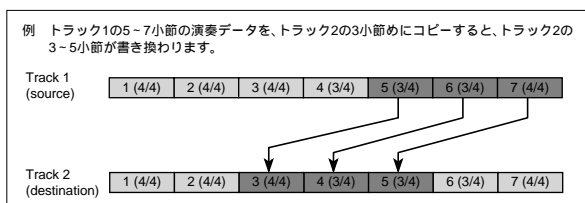
5-1J: Copy Measure

コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。
コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを書き替
えます。

コピー元のソングを選択します。
このコマンドを選択し、右のダイアログを表示します。



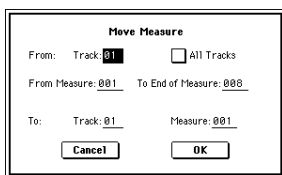
“ From: Track ”でコピー元のトラックを選択します(“ Track
Select ”のトラックが初期状態としてセットされます)。
“ All Tracks ”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべての
トラックの演奏データをコピーします。
“ From Measure ”と“ To End of Measure ”でコピー元の小節
の範囲を指定します(“ From Measure ”と“ To End of
Measure ”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態とし
てセットされます)。
“ To: Song ”でコピー先のソングを、“ Track ”(“ All Tracks ”を
チェックしていない場合は)でコピー先のトラックを、
“ Measure ”でコピーを挿入する先頭の小節を指定します。
コピー・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないとき
はCancelボタンを押します。



5-1K: Move Measure

ムーブ元の小節の演奏データを指定した小節へムーブ (移動) します。
ムーブ・メジャーを実行すると、ムーブ元の小節より後ろにある演奏
データは、ムーブした小節数だけ前へ移動し、ムーブ先の小節より後
ろにある演奏データは、ムーブした小節数だけ後ろへ移動します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。

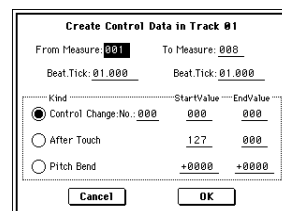


“ From: Track ”でコピー元のトラックを選択します(“ Track
Select ”のトラックが初期状態としてセットされます)。
“ All Tracks ”をチェックすると、マスター・トラックを含むすべての
トラックの演奏データが移動します。
“ From Measure ”と“ To End of Measure ”でムーブ元の小節
の範囲を指定します(“ From Measure ”と“ To End of
Measure ”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態とし
てセットされます)。
“ To: Track ”(“ All Tracks ”をチェックしていない場合は)で移動
先のトラックを、“ Measure ”で移動先の先頭の小節を選択しま
す。
ムーブ・メジャーを実行するときはOKボタンを、実行しないとき
はCancelボタンを押します。

5-1L: Create Ctrl Data (Create Control Data)

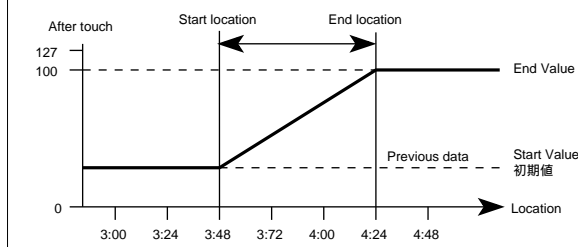
コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各
データを指定した範囲で徐々に変化させます。

“ Track Select ”でクリエイイト・コントロール・データを行うト
ラックを指定します。テンポ・データを変化させるときは、トラック
をMaster Trackに設定します。そのとき “ Kind ”が“ Tempo ”
になります。
このコマンドを選択してダイアログを表示します。



コントロール・データを挿入する範囲を指定します。“ From
Measure ”と“ To End of Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で
拍とクロックを指定します(“ From Measure ”と“ To End of
Measure ”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態とし
てセットされます)。
“ Kind ”ではクリエイイトする演奏データ (イベント)の種類を
Control Change、After Touch、Pitch Bendより選択します。
Control Changeではコントロール・チェンジ・ナンバーも選びま
す(P.223)。
“ Start Value ”でコントロール・データのスタート位置の値を、
“ End Value ”でエンド位置の値を設定します。“ Start Value ”に
は、初期状態としてスタート位置での値がセットされます。スター
ト位置でのバリューからスムーズに変化するコントロール・データ
を作成するときは、“ Start Value ”はそのままで、“ End Value ”
を設定するとよいでしょう。
クリエイイト・コントロール・データを実行するときはOKボタンを、
実行しないときはCancelボタンを押します。

例 コントローラはアフタータッチです。スタート・ロケーションは3:48、エンド・ロケーシ
ョンは4:24、エンド・バリューは100に設定されています。これにより、アフタータッチの値
は3:48から変化し始め、4:24で100になります。



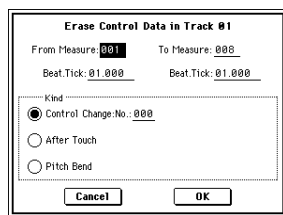
▲ クリエイト・コントロール・データを実行すると、多量のシーケンス・メモリーを消費します。したがって、メモリーの残量が少ないときは、クリエイトできないことがあります。このようなときは、あらかじめ Quantize (5 - 1 N) でクオンタイズを行い、不要なコントロール・データを削除しておいてください。また、クリエイト・コントロール・データで挿入したデータにクオンタイズをかける方法もあります。

5-1M: Erase Ctrl Data (Erase Control Data)

コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを指定した範囲でイレース(消去)します。

“Track Select”でイレース・コントロール・データを行うトラックを指定します。テンポ・データを消去するときは、トラックを Master Track に設定します。そのときの Kind が Tempo になります。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



コントロール・データを消去する範囲を指定します。“From Measure”と“To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態としてセットされます。

“Kind”では消去する演奏データ(イベント)の種類をControl Change、After Touch、Pitch Bendより選択します。Control Changeではコントロール・チェンジ・ナンバーも選びます(P.223)。

イレース・コントロール・データを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note ある小節範囲のコントロール・チェンジをまとめて消去するには、“Erase Measure (5 - 1 F)”で Kind にControl Change を選択することで行えますが、ここでは Beat.Tick で範囲を指定したり、特定のコントロール・チェンジ・データのみを消去することができます。

5-1N: Quantize

入力した演奏データのタイミングを補正します。

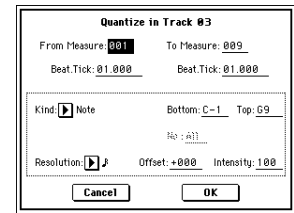
クオンタイズを実行すると、演奏データは以下のようになります。

- ・ ノート・データにクオンタイズを実行するとノート・オンのタイミングは補正されますが、レングス(音符の長さ)は変わりません。
- ・ クオンタイズのレゾリューションをHiにすると、ベース・レゾリューション(♩ / 192)のタイミングで補正しますので、ノート・データには影響ありません。例えば、ジョイスティックやアフタータッチ等の連続的に変化するデータはメモリーを大量に消費しますが、クオンタイズを実行すると指定したレゾリューションより細かいタイミングで変化するデータが1つにまとめられ、メモリーの節約になります。

また、同じコントロール・データが同じタイミングで含まれていると、それらが1つにまとまり内部メモリーが節約できます。

“Track Select”でトラックを指定します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



クオンタイズをかける範囲を指定します。“From Measure”と“To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します。“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態としてセットされます。

“Kind”でクオンタイズをかける演奏データ(イベント)の種類をAll、Note、Control Change、After Touch、Pitch Bend、Program Changeより選択します。Noteを選択した場合は、ノートの範囲を“Bottom”、“Top”で設定します。特定のノートのみ(例えばドラムトラックでのスネア音のみ)にクオンタイズをかけるときなどに利用できます。

“Bottom”ではNoteの下限を設定します。すべてのノートにクオンタイズをかけるときはC - 1 に設定します。“Top”ではNoteの上限を設定します。すべてのノートにクオンタイズをかけるときはG9に設定します。ノートは[Enter]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

Control Changeを選択した場合にクオンタイズをかけるコントロール・チェンジの種類を限定するときは、ナンバーを指定します。すべてのコントロール・チェンジにクオンタイズをかけるときはAllを設定します。

After Touchを選択すると、チャンネル・プレッシャーとポリキー・プレッシャーの両方をクオンタイズします。

“Resolution”では、補正時の分解能を指定します。

レゾリューションの設定を粗くするとメモリーの節約になりますが、演奏データの変化も粗くなりますので注意してください。

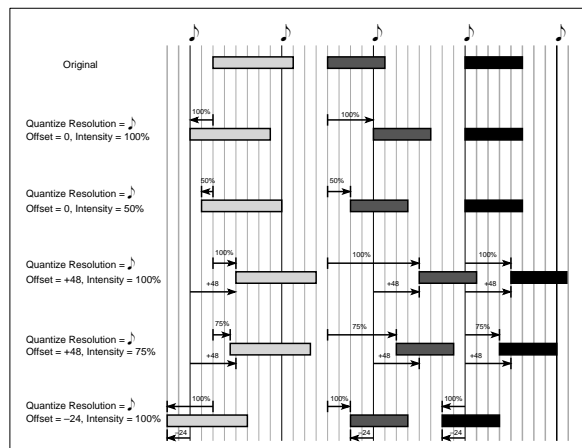
“Offset”では、基準のタイミングからどの方向へどの位ずらすかをクロック単位で指定します。96にすると ♩、48にすると ♪ です。+のときは前へずれ、-のときは後ろへずれます。これで、前ノリや後ノリが再現できます。

“Intensity”では、補正時の感度(と の指定へどのくらい近づけるか)を指定します。

0では補正しません。100で、 の設定どおりに補正します。

クオンタイズを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

* オフセット、インテンシティの設定によって、次のようなクオンタイズの結果が得られます。

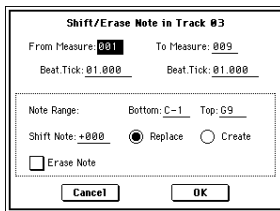


5-10: Shift/Erase Note

指定したトラック、小節範囲での、任意のノート・ナンバーを、シフト (移動)またはイレース (消去)します。

“Track Select”でシフト/イレース・ノートを実行するトラックを指定します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



ノート・ナンバーをシフト (移動)またはイレース (消去)する範囲を指定します。“From Measure”と“ To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します (“From Measure”と“ To End of Measure”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

シフト/イレース・ノートを実行するノートの範囲を設定します。“Note Range: Bottom”で下限を“Top”で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とする場合は、“Bottom”をC-1に、“Top”をG9に設定します。これらの設定は[Enter]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

ノートをシフトする場合

“Shift Note”では、ノートを移動させる量を設定します。シフト量は半音単位で、-127 ~ +127の範囲で設定できます。+1で半音上がります。

“Replace”でノート・ナンバーを移動するか、“Create”であらたに追加するかを指定します。

例えばドラムス・プログラムをトラックに設定している場合、“Replace”はあるスネア音を別のスネア音に入れ替えるなどに利用でき、“Create”はあるスネア音に効果音を重ねる場合に利用できます。またギターのフレーズにオクターブ下のノートを加えたりするときにも利用できます。

シフト・ノートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

ノートをイレースする場合

“Erase Note”をチェックします。

ある小節範囲のノート・データをまとめて消去するには“Erase Measure (5-1F)”で“Kind”にNoteを選択することで行えますが、ここでは“Beat.Tick”で範囲を指定したり、特定のノート・データのみを消去できます。

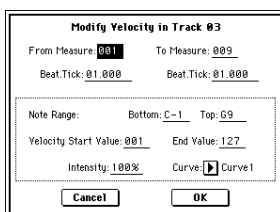
イレース・ノートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-1P: Modify Velocity

指定した範囲内のノート・データのベロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

“Track Select”で、モディファイ・ベロシティを行うトラックを指定します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



ベロシティを変更する範囲を指定します。“From Measure”と“ To End of Measure”で小節を、“Beat.Tick”で拍とクロックを指定します (“From Measure”と“ To End of Measure”にはTrack Editタブで指定した範囲が初期状態としてセットされます)。

モディファイ・ベロシティを実行するノートの範囲を設定します。Note Range“Bottom”で下限を“Top”で上限を指定します。すべてのノートをエディットの対象とするときは、“Bottom”をC-1に、“Top”をG9に設定します。これらの設定は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

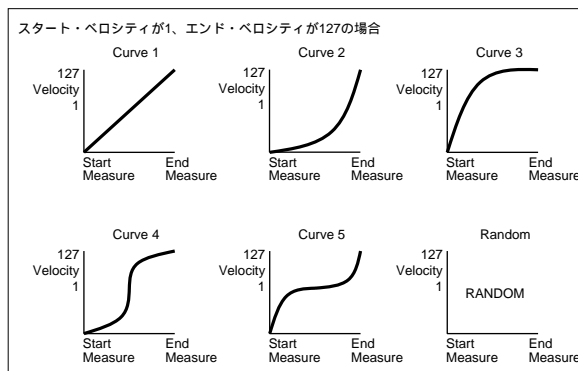
“Velocity Start Value”でスタート位置でのベロシティ値を、“End Value”でエンド位置でのベロシティ値を設定します。これらの設定は[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

“Intensity”で指定するカーブへどれくらい近づけるかを設定します。0[%]にするとベロシティは変わらず、100[%]にすると設定したカーブにそったベロシティになります。

“Curve”では、ベロシティが時間の経過とともに変化するときのカーブ (6種類)を指定します。

モディファイ・ベロシティを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

* 6種類のカーブは次のとおりです。



5-2: Track Name

各トラックに名前をつけます。



5-2a: Track Name

選択しているトラックをリネームします。16文字まで入力が可能です。

Sequencer P6: Pattern/RPPR

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

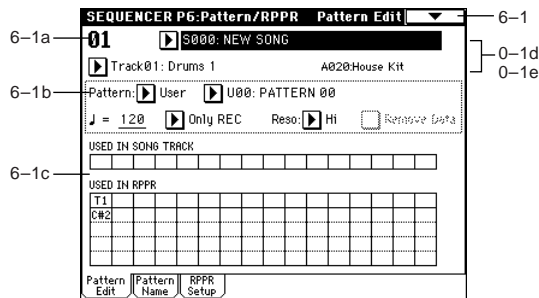
プリセット・パターンはエディットできませんが、ユーザー・パターンにコピーすることによってエディットできます。

ユーザー・パターンは、リアルタイム・レコーディング(アルベジエーターをかけたレコーディングも可能)、ステップ・レコーディング、ゲット・フロム・トラック(トラックから取り込む)、コピー・パターン(他のパターン・データをコピー)によって作成します(別冊『Basic Guide』P.68)。

これらのパターンは、RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能でキーごとに割り当て、鍵盤を押すことによりパターンをプレイさせたり、その演奏をシーケンサーにレコーディングすることができます(RPPR Setupタブ)。

6-1: Pattern Edit

パターンのレコーディング、エディット、ソングのトラックへのアサイン等を行います。



6-1a: Location

Location

選択しているパターンの現在位置を小節単位で表示します。

6-1b: Pattern Edit

パターン・データをレコーディングするときは、“Pattern”、“Pattern Select”でユーザー・パターンと、パターン・ナンバーを選択します。次にページ・メニュー・コマンド“Pattern Parameter”でパターンの小節数と拍子を設定し、Pattern Editタブでリアルタイム・レコーディングまたはページ・メニュー・コマンド“Step Recording (Loop Type)”でステップ・レコーディングを行います。その後、ページ・メニュー・コマンドでイベント・エディットや編集等を行います。

Pattern (Pattern Type)

[Preset, User]

パターンの種類を選択します。

Presetを選択した場合は、レコーディングはできません。ページ・メニュー・コマンドの“Copy Pattern”、“Bounce Pattern”、“Put to Track”、“Copy to Track”が選択、実行できます。

Pattern Select

[P000...149, U00...U99]

パターンを選択します。ユーザー・パターンは、“Pattern Name”タブでリネームできます。

♪ (Tempo)

[040...240]

パターンの演奏テンポを設定します。“♪ (Tempo) (0 - 1c)”を参照してください。

Metronome Sound

[Only REC, REC & Play, Off]

レコーディング時、またはプレイ時にメトロノームを鳴らすかを設定します。“Sound (0 - 7b)”とリンクしています。他のメトロノームに関するパス・セレクト、レベル、プリ・カウントについては“Metronome Setup (0 - 7b)”で設定します(『Metronome Setup (0 - 7b)』)。

Reso (Realtime Quantize Resolution)

[Hi, $\frac{1}{3}$... ♩]

パターンのリアルタイム・レコーディング時のタイミングを補正します。“Reso (Realtime Quantize Resolution) (0 - 1f)”を参照してください。

Remove Data

チェックする: パターンのレコーディング中に不要な演奏データを消去します。レコーディング中に消去したい演奏データに対応した鍵盤(ノート・ナンバー)を押すと、押している間に演奏された演奏データから鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。また、例えばジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はベンドのデータを、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータを消去するというようにコントローラーのデータも消去できます。また、[REC/WRITE]キーを押すと、押している間のすべての演奏データが消去されます。

6-1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR

USED IN SONG TRACK

選択しているパターンのソング・トラックでの使用状況を表示します。

USED IN RPPR

選択しているパターンのRPPRでの使用状況を表示します。アサインしたキーと、そこで設定しているトラックを表示します。

▼ 6-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Bounce Pattern	6-1F
6-1A	Step Recording(Loop Type)	Get From Track	6-1G
6-1B	Event Edit	Put To Track	6-1H
6-1C	Pattern Parameter	Copy To Track	6-1I
6-1D	Erase Pattern	FF/REW Speed	0-1H
6-1E	Copy Pattern		

6-1A: Step Recording (Loop Type)

パターンにステップ・レコーディングをします。ユーザー・パターンのとき有効です。

“Pattern”、“Pattern Select”でパターンを指定します。初期状態ではパターンの長さは1小節です。パターンの小節数を変更するときは“Pattern Parameter (6 - 1C)”で設定します。

以降の操作はトラックのステップ・レコーディングと同様です。“Step Recording (5 - 1A)”からの操作を参照してください。ただし、パターンでのステップ・レコーディングはトラックのス

テップ・レコーディングと異なり、パターンの最後まで行くと先頭に
に戻り、繰り返しレコーディングしてデータを追加していきます。

6-1B: Event Edit

入力したパターンの演奏データをイベント単位でエディットします。
“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でパターンを指定し、このコマンド
を選択します。

その後の操作は、トラックのイベント・エディットと同じです。

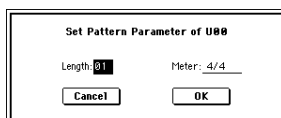
“ Event Edit (5 - 1B) を参照してください。

6-1C: Pattern Parameter

指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でパターンを指定します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ Length ”でパターンの小節数を設定します。

“ Meter ”でパターンの拍子を設定します。ただし、この拍子は仮の
もので、パターンをソングのトラックにブットしたときは、その小
節の拍子でパターンを演奏します。

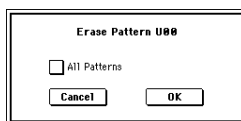
パターン・パラメーターを実行するときはOKボタンを、実行しな
いときはCancelボタンを押します。

6-1D: Erase Pattern

指定したパターンの演奏データを消去します。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でパターンを指定します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ All Patterns ”にチェックすると、ソング内のすべてのユーザー・
パターンを消去します。

チェックしないときは、指定したパターンを消去します。

イレース・パターンを実行するときはOKボタンを、実行しないと
きはCancelボタンを押します。

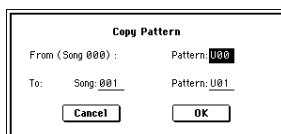
6-1E: Copy Pattern

指定したパターンの設定と演奏データを、他のパターンへコピーしま
す。

ユーザー・パターンはソングに付属していますが、コピー・パターンに
よって、他のソングでも使用できます。

またプリセット・パターンはエディットはできませんが、ユーザー・パ
ターンにコピーすることによってユーザー・パターンとしてエディッ
ト、セーブができます。コピー・パターンを実行すると、コピー先のパ
ターンの設定、演奏データを消去しますので、十分に注意してくださ
い。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



From: “ Pattern ”でコピー元のパターンを設定します(タブ画面で
選択しているソング、パターンが初期状態としてセットされます)。

To: “ Song ”、“ Pattern ”でコピー先のソング、パターンを指定し
ます。“ Pattern ”にはU00 ~ U99のユーザー・パターンのみ指定
できます。

コピー・パターンを実行するときはOKボタンを、実行しないとき
はCancelボタンを押します。

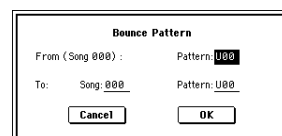
6-1F: Bounce Pattern

バウンス元のパターンとバウンス先のパターンの演奏データを1つ
にまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。実行後のパターンの
拍子と長さは、バウンス先の設定に従います。トラックのバウンスと
異なり、バウンス元の演奏データは消去しません。

選択しているパターンとバウンス先のパターンにMIDIコントロー
ル・データが含まれている場合は、バウンス実行後に意図しない動作
になることがあります。あらかじめ2つのパターンのMIDIコント
ロール・データを、“ Event Edit (6 - 1B) ”で整理してください。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でバウンス元になるパターンを指
定します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



From: “ Pattern ”でバウンス元のパターンを選択します(タブ画面
で選択しているソング、パターンが初期状態としてセットされま
す)。

To: “ Song ”、“ Pattern ”でバウンス先のソングとパターンを選択
します。“ Pattern ”にはU00 ~ U99のユーザー・パターンのみ指
定できます。

バウンス・パターンを実行するときはOKボタンを、実行しないと
きはCancelボタンを押します。

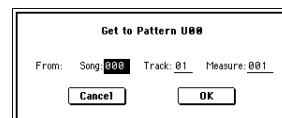
6-1G: Get From Track

トラックの演奏データを指定したパターンへ取り込みます。

“ Pattern ”、“ Pattern Select ”でパターンを指定します。

“ Pattern Parameter (6 - 1C) ”で、ゲット先のパターンの長さ
を設定します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ Song ”でゲット元のソングを選択します。

“ Track ”でゲット元のトラックを選択します。

“ Measure ”でゲット元の先頭の小節を設定します。

ゲット・フロム・トラックを実行するときはOKボタンを、実行しな
いときはCancelボタンを押します。

6-1H: Put To Track

パターンをトラックに配置します。

コピー・トゥ・トラックとは異なり、パターン・ナンバーのみをソング
に配置してプレイ時にパターンを呼び出します。パターンの演奏デー
タはトラック上に存在しません。

繰り返し使用することの多いフレーズやドラム・パターン等をパター
ンとして用意しておき、それをトラック上に配置することで、メモ
リーを大幅に節約できます。

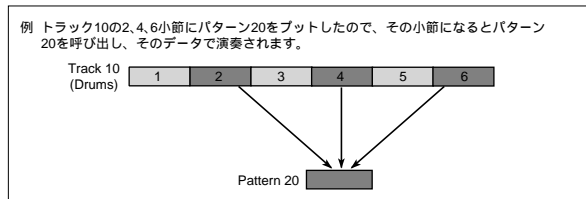
また、パターンを修正すると、それを配置してあるソングの演奏に影
響を与えますので、十分に注意してください。

ブット・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

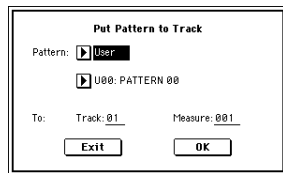
- ・ ブット先にある演奏データを消去します。
- ・ ブットしたパターンは、ブット先の小節で設定している拍子に従います。
- ・ トラックにすでにあるピッチ・ベンド等のコントロール・データ(ボリュームを除く)は、パターンをブットした小節の直前でリセットします。

パターンがブットされる小節でピッチベンド等のコントロールを行うときは、あらかじめパターンに書き込む必要があります(別冊『Basic Guide』P.69)。

1度トラックに配置したパターンを取り消したい場合は、“Erase Measure”(5-1F)でパターンをブットした範囲を指定し、“Kind”をAllにして実行してください。



このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“Pattern”、“Pattern Select”でブット元のパターンを選択します(タブ画面で選択しているパターンが初期状態としてセットされます)。

To“Track”でブット先のトラックを選択します。

“Measure”でブット先の先頭の小節を設定します。

ブット・トゥ・トラックを実行するときはOKボタンを押します。実行すると、“Measure”が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをブットすることができます。コマンドを終了するとき、Exitボタンを押します。

6-11 : Copy To Track

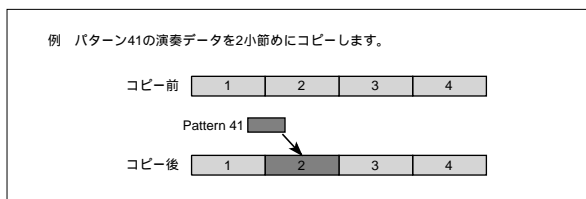
指定したパターンの内容(演奏データ)をトラックの演奏データとしてコピーします。

ブット・トゥ・トラックとは異なり、トラックに演奏データ自体を入力するので、コピーしたトラックをソング上でエディットすることができます。またコピー元のパターンをエディットしてもソングの演奏データには影響がありません。

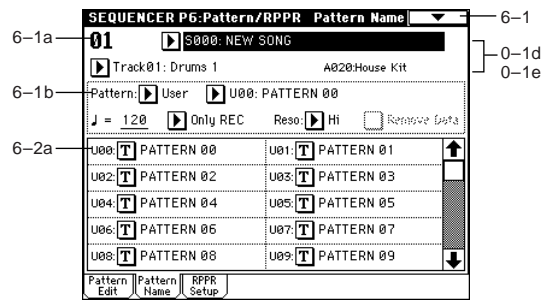
コピー・トゥ・トラックを実行すると、演奏データは次のようになります。

- ・ コピー先の小節にすでにあった演奏データを消去します。
- ・ コピーした演奏データは、コピー先の小節で設定している拍子に従います。

操作はブット・トゥ・トラックと同じです。“Put To Track”(6-1H)を参照してください。



6-2: Pattern Name



6-2a: Pattern name

[U00...U99: name]

U00 ~ U99のパターンをリネームします。16文字まで入力が可能です。

6-3: RPPR Setup

RPPR(Realtime Pattern Play/Recording)機能を設定します。RPPRは、ソングのパターンをキーごとに割り当てて、鍵盤を弾くことによりパターンをプレイします。またその演奏をレコーディングする機能です。

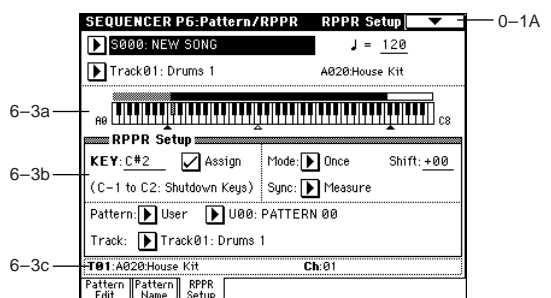
ソングごとにC#2 ~ C8の72キーに、プリセット・パターンまたはユーザー・パターンをアサインできます。キーごとにパターンとトラック・ナンバー、そのプレイのしかたを設定します。

RPPRによるパターン演奏にアルペジエーターはかかりません。RPPRオン時、パターンをアサインしていないキーでは、“Track Select”で選んでいるトラックで発音します。このとき、そのトラックにアルペジエーターAまたはBを設定してオンになっているとアルペジエーターは動作します。またアルペジエーターによって展開されたノートにはRPPRはかかりません。

ローカル・コントロール・オフ(“Local Control On”Global P1: 1-1a)のとき、鍵盤ではRPPRによるパターン演奏をトリガーしません。MIDI INからは、“Track Select”で現在選ばれているトラックのチャンネルでトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーを再生して本体RPPRによるパターン演奏を動作させる場合、ローカル・コントロール・オフにします。

RPPRのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。

RPPR Setupのページでは、RPPRを自動的にオンします。各ページにあるRPPRチェック・ボックスにチェックした状態と同じになります。



6-3a: Keyboard & Assigned drawing

選択しているキー、RPPR機能でパターンをアサインしているキーを表示します(グレー表示のキーにはアサインできません)。

6-3b: RPPR Setup

KEY (Key Select) [C#2...C8]

エディットを行うキーを選択します。以下のパラメーターはここで選択したキーに対しての設定になります。

[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことでも選択できます。

Assign

チェックする: “KEY”で指定したキーを弾くと“Pattern”で選択したパターンがトリガーします。

チェックしない: 通常のSequencerモードでの状態同様、現在選ばれているトラックがそのキーの音程で発音します。

Pattern (Pattern Type) [Preset, User] Pattern Select [P000...149, U00...99]

“KEY”で指定したキーに、RPPRのパターンを選択します。選択したユーザー・パターンに演奏データがない場合は、そのキーを弾いても発音しません。

Track [Track No. and name]

“KEY”で指定したキーに、RPPRで使用するトラックを選択します。キーを弾いたとき、ここで選択したトラックの設定に従ってパターンがプレイされます。トラックの設定は、P0: Song Play/REC, P2: Trk Param, P3: MIDI Filter, P4: Zone/Ctrlで設定します。

RPPR機能をオンの状態でリアルタイム・レコーディングを行うと、ここで選択したトラックにレコーディングされます(別冊『Basic Guide』P.73)。

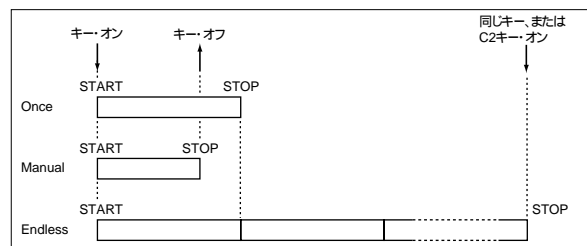
Mode [Once, Manual, Endless]

キーに設定したパターンの、プレイのしかたを設定します。

Once: 鍵盤を押すと、パターンを1回だけ最後までプレイします。

Manual: 鍵盤を押している間はパターンを繰り返しプレイし、離れたときに止まります。

Endless: 鍵盤を離しても、パターンを繰り返しプレイします。パターンのプレイを止めるときは、C2より下の鍵盤を押すか、再び同じ鍵盤を押します。



Shift [-12...+12]

キーに設定したパターンのプレイ時の音程を、±1オクターブの範囲(半音単位)で調整します。0のとき、元のパターンの音程で演奏されます。

Sync [Off, Beat, Measure, SEQ]

キーに設定したパターンをプレイするときの、同期のとりにかた(プレイのタイミングを何と合わせるか)を設定します。

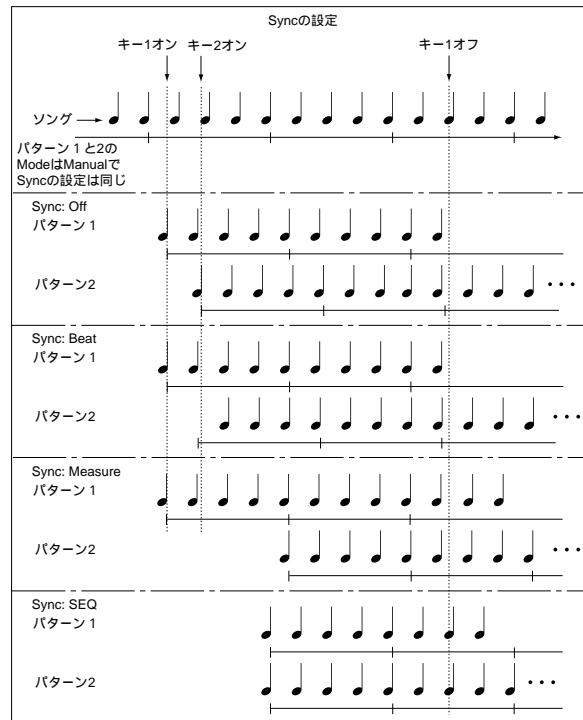
Off: 鍵盤を押さえたときにパターン演奏がスタートします。

Beat: ファースト・キー(すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたキー)でスタートしたパターン演奏の拍に合わせ

ます。ユニゾンなどのフレーズ・パターンにむいています。

Measure: ファースト・キーでスタートしたパターン演奏の小節に合わせます。リズム・ベースやドラム・パターンにむいています。

SEQ: シーケンサーのソングの小節に合わせます。



• Beat, Measureでは、ファースト・キーを弾いたときにパターン演奏がスタートします。2番目以降に弾いた鍵盤のパターンは、ファースト・キーで演奏しているパターンに同期しますが、同期はBeatのときは拍単位で、Measureのときは小節単位になります。

• SEQの場合、パターンはシーケンサーのソングの小節に合わせてプレイされます。演奏中のソングに同期しますので、ソングをスタートさせてから弾いてください。

• Beat, Measure, SEQのときは、それぞれ拍や小節の位置から♪以内のタイミングで弾くと同時にスタートしますが、それを越えたときは拍や小節単位で遅れてスタートします。

RPPRでのパターン・プレイの停止について

C2より下のいずれかの鍵盤を押すとRPPRでのパターンのプレイを途中で、一斉に止めることができます。

“Sync”がOffの鍵盤でのパターン・プレイはすぐに止まりますが、それ以外の鍵盤でのパターン・プレイは拍や小節の頭の位置で止まります。“Sync”がOff以外の鍵盤でのパターン・プレイは、C2より下の鍵盤を2回すばやく押すとすぐに止めることができます。

6-3c: Selected Track Information (Track No.: Bank No., program No., name and Ch)

RPPR Setupタブで設定しているトラックのプログラム・バンク・ナンバー、プログラム・ネーム、MIDIチャンネルを表示します。

Sequencer P7: Arpeggiator

Sequencerモードでのアルペジエーターの動作を設定します。ソングごとに設定できます。Sequencerモードでは、Combinationモード同様に、2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。キー・スプリットした2つの音色に別々のアルペジオ・パターンをかけたリ、ペロシティによって2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなどさまざまな効果的な設定が可能です。

Sequencerモードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングのときにアルペジエーターによって展開したノート・オン/オフなどの演奏データをレコーディングすることができます。このときレコーディングしながら、アルペジオ・パターンやパラメーターを変えたり、[GATE]ノブ、[VELOCITY]ノブを操作したりすることができます。

▲ アルペジエーターとシーケンサーのテンポは独立して設定できません。

“MIDI Clock (Global P1:1 - 1a)”がInternalのとき、内蔵シーケンサーのスタートのタイミングで、アルペジエーターを同期させることができます。

- ・ アルペジエーターをオンにして、[START/STOP]キーを押すと、アルペジエーターがシーケンサーのタイミングに同期します。
- ・ [STRAT/STOP]キーを押すとシーケンサーとともにアルペジエーターもストップします。アルペジエーターのみをストップさせるときは、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオフにします。

MIDI “MIDI Clock”がExternal MIDIまたはExternal PCI/Fのときは、MIDI INまたはTO HOST端子に接続した外部MIDI機器が出力する、MIDIリアルタイム・クロック・コマンドにより同様にコントロールできます。

この場合でもシーケンサーのスタート/ストップは本体シーケンサーの[STRAT/STOP]キーでも行えます。

7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)

7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)



7-1(2)a: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run A, B

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

トラック1～16にアルペジエーターAまたはBをアサインします。フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、“Arpeggiator Run A, B”とここでの設定に従い、設定したトラックのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーターAが動作します。Arpeggiator Aタブで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーターBが動作します。Arpeggiator Bタブで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

リアルタイム・レコーディングするトラックにAまたはBのアルペジエーターを設定します。複数のトラックにアルペジエーターを設定した場合、設定したすべてのトラックがアルペジエーターによって発音します。

A, BをMIDIチャンネルの違う2つのトラックに設定して、一方は鍵盤からコントロールし、もう一方はMIDI INに接続した外部MIDI機器によりコントロールすることもできます。マルチ・トラック・レコーディング(MultiREC)により2つのアルペジエーターで展開したノート・データを同時にレコーディングすることもできます。

▲ シーケンサーをプレイしたときのノートにはアルペジエーターはかかりません。

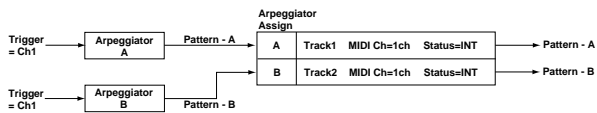
MIDI アルペジエーターA, Bをアサインしたトラック1～16は、各トラックの“Status (2 - 1a)”がINT, BTHのとき、各トラックの“MIDI Channel (2 - 1a)”の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。BTH, EXT, EX2のときは、各トラックの“MIDI Channel”でMIDIノート・データを送信します。

このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDIチャンネルは、アルペジエーターA, Bをそれぞれアサインしているトラック1～16の“MIDI Channel (2 - 1a)”すべてで行えます。

▲ ローカル・コントロール・オフ(“Local Control On”Global P1:1 - 1a)のとき、鍵盤からのノート・データに対してアルペジエーターはトリガーしません。MIDI INからのノート・データに対してはトリガーします。外部シーケンサーにトリガー・ノートだけをレコーディングして、外部シーケンサーをプレイ時に本体のアルペジエーターを動作させる、などを行う場合、ローカル・コントロール・オフにします。

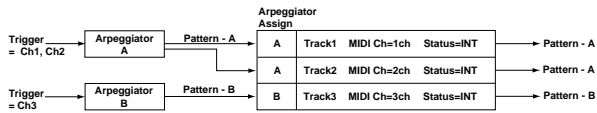
アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサーに取り込む場合は、ローカル・コントロール・オンにし、外部シーケンサーのエコー・バックをオフにしてください。

例1)トラック1, 2の“MIDI Channel (2 - 1a)”を01に、“Status” (2 - 1a)をINTに設定します。トラック1にアルペジエーターAを、トラック2にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B (7 - 1a)”にチェックをします。“Track Select”でTrack01を選択します。フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1, 2が同時に発音します。フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1にはアルペジエーターAが、トラック2にはアルペジエーターBがそれぞれ別々に動作し、発音します。



例2) トラック1、2、3の MIDI Channel (2 - 1a)の設定をそれぞれ01、02、03に、“Status (2 - 1a)”をINTに設定します。トラック1、2にアルペジエーターAを、トラック3にアルペジエーターBをアサインし、“Arpeggiator Run A, B (7 - 1a)”にチェックをします。

- “Track Select”でTrack01を選択します。
フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1が発音します。
フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。
- “Track Select”でTrack02を選択します。
フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック2が発音します。
フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック1、2のアルペジエーターAが動作し、発音します。
- “Track Select”でTrack03を選択します。
フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック3が発音します。
フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を弾くと、トラック3のアルペジエーターBが動作し発音します。
- まだ“Track Select”でTrack01を選択してトラック1、2のアルペジエーターAを動作発音させ、TRITONのMIDI INに接続した外部MIDI機器によりMIDIチャンネル3でノート・データを送信してトラック3のアルペジエーターBを動作、発音させることもできます。



Arpeggiator Run A, B

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが“Arpeggiator Assign”でトラックに設定されている場合に起動します。またアルペジエーターがオンの状態でA、Bそれぞれのオン/オフを設定できます。

▼ 7-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status	Copy From Combi	0-1F
0-1B	Solo Selected Track	Copy Arpeggiator	7-1A
0-1G	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song		

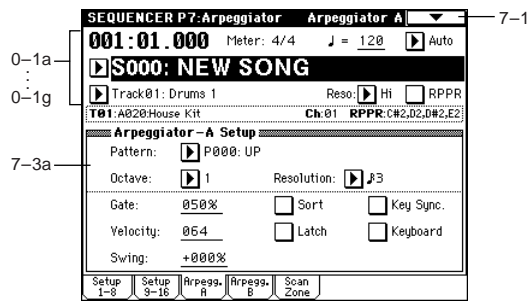
7-1A: Copy Arpeggiator

アルペジエーターの設定をコピーします。
☞「Combination 7 - 1A: Copy Arpeggiator」

7-3: Arpegg. A (Arpeggiator A)

7-4: Arpegg. B (Arpeggiator B)

Arpegg. AタブでアルペジエーターA、Arpegg. BタブでアルペジエーターBを設定します。ページ・メニュー・コマンド“Copy Arpeggiator (7 - 1A)”を使用してProgramモードなど他のモードの設定をコピーすることもできます。



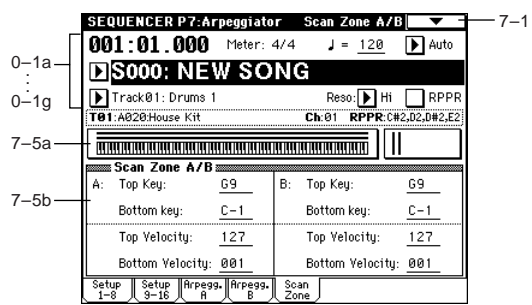
7-3(4)a: Arpeggiator-A(B) Setup

- Pattern (Pattern No.) [P000...P004, U000(A/B)...U231(D)]
- Octave [1, 2, 3, 4]
- Resolution [♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃, ♪₃]
- Gate [000...100(%), Step]
- Velocity [001...127, Key, Step]
- Swing [-100...+100(%)]
- Sort
- Latch
- Key Sync. (Keyboard Synchronize)
- Keyboard

ソングのアルペジエーターの各パラメーターを設定します(☞「Program 7 - 1: Arpegg. Setup (Arpeggiator Setup)」)

7-5: Scan Zone (Scan Zone A/B)

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



7-5a: Zone Map

アルペジエーターA、Bのそれぞれ「Scan Zone」の範囲を表示します(「Combination」Zone Map「7 - 4a」)。

7-5b: Scan Zone A/B

A:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターAが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。“Top Key”ではその上限、“Bottom Key”ではその下限を設定します。

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターAが動作するベロシティの範囲を設定します。“Top Velocity”ではその上限、“Bottom Velocity”ではその下限を設定します。

B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターBが動作するノート(鍵盤)とベロシティの範囲を設定します(「A」)。

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

Sequencer P8: Insert Effect

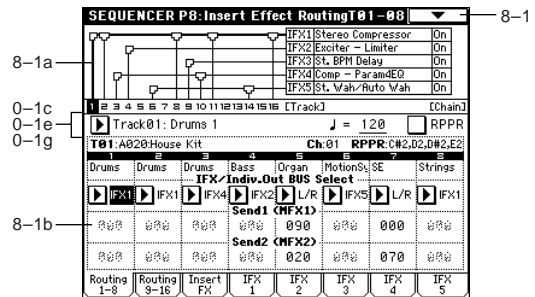
インサート・エフェクトを設定します。また、トラック1~16で使用しているプログラムのバス等を設定します。

「Insert Effect」の詳細については、「8. Effect Guide」P.146を参照してください。

8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)

8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)

トラック1~16のプログラム・オシレーターをどこかのバスに送るかを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト名、オン/オフ、チェイン、それぞれの状態を表示します。エフェクトの種類、オン/オフ、チェインの設定はInsert FXタブで行います。

8-1(2)b: IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select)

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

トラック1~16のプログラム・オシレーターをどこかのバスに送るかを設定します。設定の状態は「Routing Map」でも確認できます(「Combination P8 - 1: Routing」)。

1/2または3/4に設定すると、トラック1~16のプログラムはステレオでAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4にステレオで出力します。プログラム・オシレーターのパンをCC#10(パン)やAMS (Alternate Modulation Source)などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO、Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4に出力する場合は、“BUS Select”をIFX1(またはIFX2~IFX5)に設定、“IFX1”(またはIFX2~IFX5)に000: No Effectを選び、IFX通過後の「BUS Select」で、1/2または3/4を設定してください。

Send1 (MFX1) [000...127]
Send2 (MFX2) [000...127]

トラック 1 ~ 16 のマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”をL/R、Offに設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルは、Insert FXタブにあるIFX1 ~ 5通過後の“Send1”、“Send2”で設定します。

“BUS Select”を1、2、3、4、1/2、3/4に設定している場合はここでの設定は無効です。

ここで設定するセンド1、2は、ソングの先頭からのプレイ、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングし、プレイ時にはセンド量が異なります。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしセンド1、2データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わりません。

MIDI “Status (2 - 1a)”がINT、BTHのとき、CC#93、#91の受信でそれぞれセンド1、2をコントロールでき、設定が変わります。ソングを変えたときや、ソングの先頭に戻ったとき“Status”がEXT、EX2、BTHのトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。“MIDI Channel (2 - 1a)”で設定する各トラックのMIDIチャンネル送受信します。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値(“Send1”、“Send2”Program P8: 8 - 1d)とのかけ算になります。

▼ 8-1: Page Menu Command

0-1A	Memory Status
0-1B	Solo Selected Track
8-1A	Copy Insert Effect
8-1B	Swap Insert Effect
8-1C	DrumKit IFX Patch
0-1I	FF/REW Speed
0-1J	Set Location

8-1A: Copy Insert Effect

☞ Program P8: 8 - 1A: Copy Insert Effect」

ただし、IFX1 ~ 5タブの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

8-1B: Swap Insert Effect

☞ Program P8: 8 - 1B: Swap Insert Effect」

ただし、IFX1 ~ 5タブの“Ctrl Ch”で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

8-1C: DrumKit IFX Patch

☞ Combination P8: 8 - 1C: DrumKit IFX Patch」

8-3: Insert FX

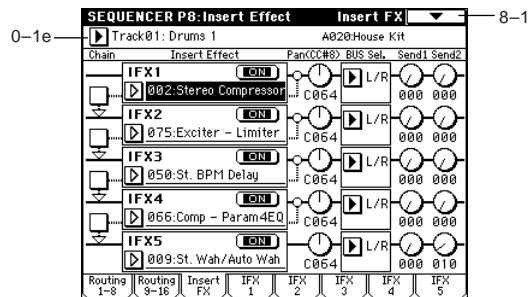
インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインなどを設定します。

Programモードと同様です。Programモードの「8 - 2: Insert FX」を参照してください。

ただし、“Pan(CC#8)”、“Send 1(MFX1)”、“Send 2(MFX2)”をコントロールするMIDIチャンネルがProgramモードとは異なり、IFX1 ~ 5タブでそれぞれ設定するMIDIチャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Programモードと同じです。

ここで設定するパン(CC#8)、センド1、2は、ソングの先頭からのプレイ、レコーディングで使用されます。レコーディング中に設定を変えると演奏データとしてレコーディングし、プレイ時には、それらに従って設定が変わります。プレイ中に設定を変えることもできます。ただしパン(CC#8)、センド1、2データをレコーディングしてある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status (2 - 1a, 2a)”がINT、BTHのとき、CC#8、#93、#91の受信でそれぞれインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2をコントロールし、設定が変わります。ソングを変えたときやソングの先頭に戻ったとき“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックは、ここでの設定をMIDIで送信します。IFX1 ~ 5(8 - 4 ~ 8 - 8)のそれぞれのMIDIチャンネルで送受信します。



8-4: IFX 1

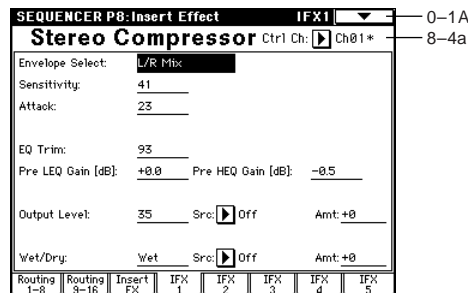
8-5: IFX 2

8-6: IFX 3

8-7: IFX 4

8-8: IFX 5

Insert FXタブで、IFX1 ~ 5でそれぞれ選択したエフェクト・パラメーターを設定します(☞P.155)。



MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)インサート・エフェクト通過後のパン(CC#8)、Send1(CC#93)、Send2(CC#91)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。

それぞれのIFXにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーにはCh01～16の右に「*」が付きまます。MIDIチャンネルの設定の違う複数トラックをルーティングしている場合で、そのうちどれかのチャンネルでコントロールするとき、ここでそのチャンネルを選択します。

All Routed: ルーティングしているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールが可能です。

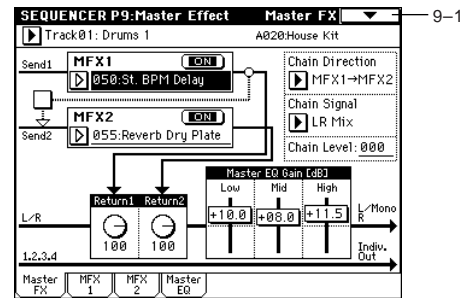
▲ ドラムス・プログラムを選択したトラックの「BUS Select (8-1b)」をDKitにした場合、ドラムキットの「BUS Select」(Global P5: 5-2b)メニューページ・コマンド「DrumKit IFX Patch」での設定にかかわらず、そのティンバーのMIDIチャンネルはIFX1～5どれでもAll Routedにした場合に有効となります。

Sequencer P9: Master Effect

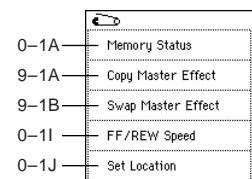
☞ マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.150を参照してください。

9-1: Master FX

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインやマスターEQを設定します。Programモードと同様です。「Program 9-1: Master FX (Master Effects)」を参照してください。



▼ 9-1: Page Menu Command



9-1A: Copy Master Effect

☞ 「Program P9: 9-1A: Copy Master Effect」
ただし、MFX1、2タブの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロールチャンネルはコピーしません。

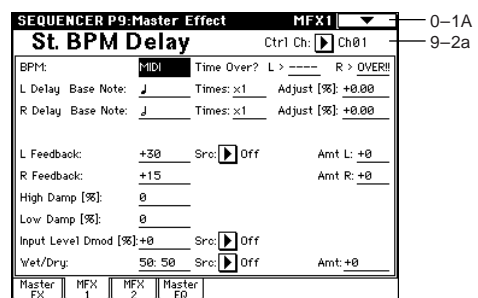
9-1B: Swap Master Effect

☞ 「Program P9: 9-1B: Swap Master Effect」
ただし、MFX1、2タブの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロールチャンネルはスワップしません。

9-2: MFX 1

9-3: MFX 2

Master FXタブで、MFX1、2でそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します(☞P.155)。

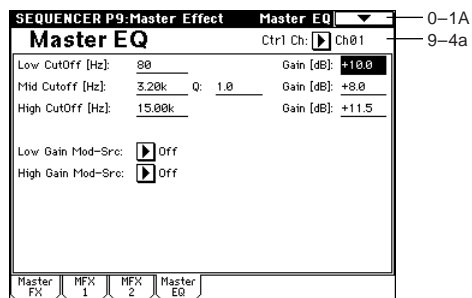


9-2(3)a: Ctrl Ch [Ch01...16, Gch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。GchではグローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。

9-4: Master EQ

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います(≒P.207)。



9-4a: Ctrl Ch [Ch01...16, Gch]

MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション(Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。GchではグローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。



4. Sampling モード

Samplingモードでは、48KHzステレオ16ビットのサンプリングが行えます。

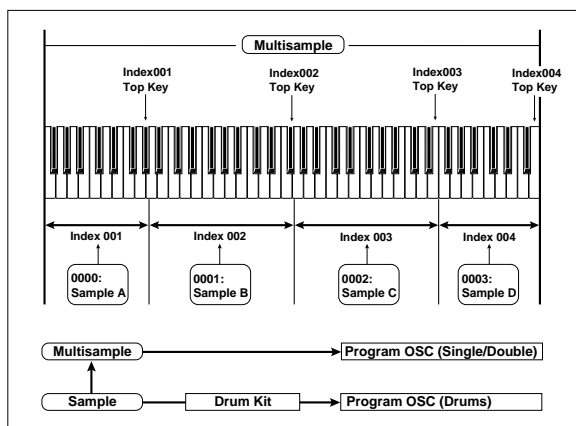
TRITONでのサンプリングは、AUDIO INPUT端子に接続したマイクやオーディオ機器からのアナログ・オーディオ信号をデジタル信号に変換して、内部メモリーにレコーディングすることをいいます。このデジタル信号に変換した音は、インサート・エフェクトをかけてサンプリングすることもできます。

TRITONは標準で16MByteのサンプル・データ(波形データ)用メモリーを搭載しています。モノラルで約2分54秒、ステレオで約1分27秒のサンプリングが行えます。さらに72ピンSIMMボードを増設することで最大64Mbyte(32MbyteSIMM 2枚)までメモリーが拡張できます。この場合、モノラルで最長約2分54秒(ステレオでは約1分27秒)のサンプルを4個まで、合計約11分39秒(ステレオでは合計約5分49秒)のサンプリングが可能です(※使用できる72ピンSIMMボードの増設方法についてはP.237)。

Samplingモードでは、サンプリングしたりメディアから読み込んだサンプル・データを、インデックス(ゾーン)にアサインして、マルチサンプルを作成します。1つのマルチサンプルには複数のインデックスを持つことができます。

作成したマルチサンプルは簡単にプログラムにコンバートできます(※「Convert MS To Program」0 - 1G)。コンバートすることによって、フィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。そのプログラムはCombinationモードやSequencerモードでも使用できます。

また、サンプルはドラムキットのドラムサンプルとして使用することができます。



note サンプリング(サンプルのレコーディング)は、SamplingモードのP0～P8のどのページでも[REC/WRITE]、[START/STOP]キーを操作することによって行えます(サンプリングの手順については別冊『Basic Guide』P.78)。

入力レベルなどのレコーディングに関する設定はP0:Recordingの各パラメーターで行い、この設定は他のページでも有効になります。

note 選択しているマルチサンプル、サンプルはどのページでも鍵盤を弾くと発音し、それぞれのページでエディットした内容を聞くことができます。

⚠ 電源をオフにすると、Samplingモードでのマルチサンプル、サンプルのすべてのデータはバックアップされません。必要なデータは電源オフする前にフロッピー・ディスクまたは外部SCSIデバイスに保存(セーブ)してください(別冊『Basic Guide』P.40)。また別売オプションEXB-SCSI搭載時、外部SCSIデバイスに保存することもできます。電源オン直後はマルチサンプル、サンプル・データは入っていませんので、あらかじめ保存していたデータなどをフロッピー・ディスクまたは外部SCSIデバイスからロードして、再生やエディットをしてください。

⚠ エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペアー機能はありません。エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に「Copy MS (0 - 1E)」や「Copy Sample (0 - 1B)」などで、エディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。

また、P1やP2の一部のページ・メニュー・コマンドでは、ダイアログ内の「Overwrite」をチェックをしないでコマンドを実行することによって、エディット前のサンプル・データを保存しながらエディットすることもできます(※1 - 1: Page Menu Command「Overwrite」について)。

⚠ サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリング(サンプルのレコーディング)の終了後に、小さくノイズが聞こえる場合がありますが、エディットやサンプルされた音声データにはまったく影響ありません。

⚠ サンプル・データの注意点

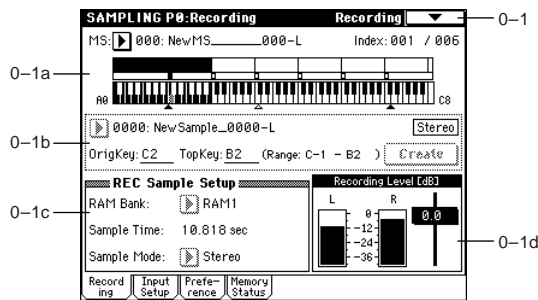
- サンプル・データ・メモリー領域は、Bank1、2、3、4でそれぞれ16MBです。この16MB(8388608サンプル)のうち16(前後8サンプル)サンプル分は、内部ワーク・エリアとして使用されます。
- 1つのサンプル・データの最初と最後のそれぞれ2サンプルは、内部ワーク・エリアとして使用されます。この最初と最後のそれぞれ2サンプルは、レコーディング時や、.AIFF、.WAVEファイルのロード時に自動的に追加されます。したがって例えば1秒間のサンプリングを行うと、48000サンプル・データとなりますが、これに4サンプル分を加えた48004サンプル・データが実際にサンプル・データ・メモリーにメモリーされます。

Sampling P0: Recording

入力レベル設定など、サンプリング(サンプルのレコーディング)するための設定や、マルチサンプル、サンプルの基本的な設定を行います。通常、このページでサンプリングします。

0-1: Recording

サンプリングをするためのマルチサンプル、インデックス・サンプルの選択と基本的な設定、またメモリー・バンクの選択や入力信号の最終段階でのレベルを調整します。



0-1a: MS (Multisample), Index, Keyboard & Index

MS (Multisample)

[000...999]

マルチサンプル (Multisample) を選択します。1つのマルチサンプルは、複数のインデックス (Index (キーの範囲=ゾーン)) ごとくサンプルで構成されています。

note このパラメーターは、P1 ~ P3の同パラメーターとリンクしています。

新規にマルチサンプルを作成するときは、

ポップアップ・メニューからマルチサンプル・名前が空白のナンバーを選択するか、テン・キー [0] ~ [9] で新規のマルチサンプルを指定後 [ENTER] キーを押すことによって、“Create New Multisample” ダイアログを表示します。



ステレオ・タイプのマルチサンプルを作成するときは、“Stereo” にチェックします。

マルチサンプルを作成するときは、OK ボタンを、キャンセルするときは Cancel ボタンを押します。

次のようなマルチサンプルが作成されます (例)。

モノ・タイプ 001: NewMS_...001
 ステレオ・タイプ 001: NewMS_...001-L,
 002: NewMS_...001-R

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

サンプリングするインデックスを選択します。1つのマルチサンプルにおけるゾーンをインデックスと呼びます。例えば、TRITON (61 鍵盤) で、1つのマルチサンプルを1オクターブ (12 鍵盤) ずつのゾーンに分けると、6つのゾーンができます。このゾーン1つ1つをインデックスと呼びます。このインデックスにサンプルをアサインします。

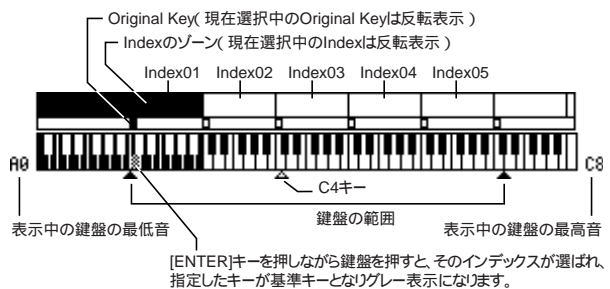
xxx: 選択しているインデックスです。インデックスを選択します。
 yyy: マルチサンプルの総インデックス数を表示します。

note インデックスの選択は、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは基準キーとなり、“Keyboard & Index” でグレー表示されます (“Keyboard Index”)。

note このパラメーターは、P1: Sample Edit, P2: Loop Edit, P3: Multisampleの同パラメーターとリンクしています。ここで選択したインデックスは、それぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。

電源オンの直後は、001/001となっています。これは1つのインデックスだけがあることを示します。インデックスを増やすときは、このページでは “Create” を使用します。Create ボタンを押すとインデックスが 002/002, 003/003... と、左端のゾーンから順番に番号が自動的に付けられます。(Create ボタンを押したとき作成されるインデックスのポジション、ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置は Create Zone Preference (0 - 3a, 3 - 2a) で設定します。ゾーンの幅、オリジナル・キーの位置は、後で設定し直すこともできます。)

Keyboard & Index



選択しているマルチサンプルのゾーン、オリジナル・キーの位置を表示します。黒三角は鍵盤の範囲、白三角はC4キーを示します。左右のノート・ナンバーは、表示している鍵盤のノートの範囲です。

note 基準キー (グレー表示)

- P1: Sample Edit で [START/STOP] キーを押すと、選択されているインデックスのサンプルが “Edit Range Start” - “Edit Range End” 間をワンショットで再生されます。このときの再生ピッチは、ここで設定されているキーのピッチです。
- P1、P2 でのグリッド表示は、ここで選択されているキーの再生ピッチ、設定テンポ BPM / レゾリューション (P1、P2 で設定) を基準に表示されます。
- “Pitch BPM Adjust (3 - 1A)” 機能はここで設定されているキーの再生ピッチを基準とします。

ページ・メニュー・コマンド “Keyboard Display (0 - 1J)” によって鍵盤の表示範囲を変更できます。

0-1b: Sample, Original Key, Top Key, Range, Create

選択しているインデックスのサンプル、オリジナル・キー、範囲を設定します。

Sample [----: ---No Assign----, 0000...3999]

サンプリングしたサンプルや Disk モードでロードしたサンプルを選択し、インデックスの範囲の鍵盤を押すとそのサンプルが発音します。

note このパラメーターは P1 ~ P3 (Multisample タブ) の同パラメーターとリンクしています。ここで選択したサンプルは、それぞれのページでのサンプリングやエディットの対象となります。

----: ---No Assign----: インデックスにサンプルが割り当てられてません。鍵盤を押しても発音しません。

サンプリングする場合は、0000: など空のサンプルを選択します。サンプリングを行うと、選択したサンプルにデータが取り込まれます。

同時にナンバーの隣にサンプル・ネーム(NewSample_0000など)を表示します。このサンプル・ネームはページ・メニュー・コマンド“Rename Sample (0 - 1C)”でリネームできます。

----: ---No Assign----のときでもサンプリングすることができます。この場合、自動的にサンプル・ナンバーが選ばれます。

また、データが入っているサンプルにサンプリングを行っても、選択しているサンプルには上書きされずに自動的に空のサンプルにサンプリングし、インデックスには新規にサンプリングしたサンプルが置き換えられます。サンプルを削除したいときは、ページ・メニュー・コマンド“Delete Sample (0 - 1A)”を実行してください。

OrigKey (Original Key) [C-1...G9]

サンプリングしたときのピッチで、サンプルが発音するキーを設定します。オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。例えば、“OrigKey”をF2に設定してサンプリングします。インデックスのゾーンがC2 ~ B2のとき、F2の鍵盤を押すと、サンプリングした音をそのままのピッチで再生します。F#2を弾くと半音高く発音します。E2を弾くと半音低く発音します。このサンプリングした音は、F2を中心に上はB2まで、下はC2まで、半音単位でピッチが変化して発音します。

オリジナル・キーの位置は、“Keyboard & Index”でも確認できます。

▲ “Constant Pitch (3 - 1b)”をチェックすると、ゾーンの範囲ですべてオリジナル・キーのピッチで発音します。

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

インデックスのゾーンの上限のキーを設定します。ゾーンはこの“Top Key”によって決定します。例えば、インデックス001/002の“Top Key”をB2、インデックス002/002の“Top Key”をB3に設定します。これによりインデックス001はB2以下に、インデックス002はC3 ~ B3にゾーンが決定します。

Range

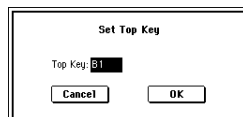
“Top Key”の設定により決定したゾーン(範囲)を表示します。この範囲で“Sample”で選択したサンプルが発音します。インデックスのゾーンは、“Keyboard & Index”でも確認できます。

Create

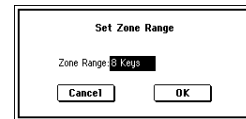
インデックスを作成します。マルチサンプルにサンプルを追加するときに使用します。Createボタンを押すとCreate Zone Preference (0 - 3a, 3 - 2a)が“Position”、“Zone Range”、“Original Key Position”の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。作成したインデックスを削除したり、入れ替えたりする場合はP3: Multisampleで行います。

▲ “Create (0 - 1b, 3 - 1c)”“Insert (3 - 1c)”を実行するとき、Create Zone Preferenceの設定条件で新しいインデックスが作成できない場合など、下記のようなダイアログが開きます。新しいインデックスを作成する場合は、下記の操作を行ってください。

- Set Top Key: “Index”001を選択して、“Position (0 - 3a, 3 - 2a)”をLeft (to Selected Index)に設定して、“Create”、“Insert”を実行するとダイアログが開きます。インデックス1の左に新規インデックスを作成するために、その条件となる“Top Key”を再設定して、OKボタンを押してください。



- Set Zone Range: Create Zone Preferenceの設定条件で新規インデックスが作成できないときに“Create”を実行するとダイアログが開きます。“Insert”実行時も同様に“Cut”、“Copy” (3 - 1c)した内容で新規インデックスが作成できないときにダイアログが開きます。“Zone Range (0 - 3a, 3 - 2a)”を再設定して、OKボタンを押してください。



Stereo

ステレオ・タイプのマルチサンプルおよびサンプルを選択した場合や、“Sample Mode (0 - 1c)”をStereoにしてサンプリングした場合、ここに「Stereo」マークを表示します。

ステレオ・マルチサンプル、ステレオ・サンプルについて

ステレオ・マルチサンプル: 次の条件のとき、2つのマルチサンプルをステレオ・タイプのマルチサンプルとして扱います。

- マルチサンプルを新規作成時(“MS”0 - 1aで新規のマルチサンプルを選択)に“Stereo”をチェックして実行したとき
- ページ・メニュー・コマンド“MS Mono To Stereo (0 - 1H)”を実行したとき
- “Sample Mode (0 - 1c)”をStereoにしてサンプリングしたとき

このとき自動的に次の条件を満たすステレオ・マルチサンプルとなります。

1. 2つのマルチサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ - L と - R で、その前までのネームが同じである
2. 2つのマルチサンプルのインデックス数、およびそのゾーン設定が同じである

ステレオ・サンプル: 次の条件のとき、2つのサンプルをステレオ・タイプのサンプルとして扱います。

- “Sample Mode (0 - 1c)”をStereoにしてサンプリングしたとき
- ページ・メニュー・コマンド“Sample Mono To Stereo (0 - 1I)”を実行したとき

このとき自動的に次の条件を満たすステレオ・サンプルとなります。

1. 2つのサンプル・ネームの最後の2文字が、それぞれ - L と - R で、その前までのネームが同じである
2. ステレオ・マルチサンプルで1.を満たす2つのサンプルを選択したとき

▲ ステレオ・タイプのマルチサンプル、サンプルは、マルチサンプル名、サンプル名により内部的に判別します。“Rename MS (0 - 1F)”“Rename Sample (0 - 1C)”等で、マルチサンプル名、サンプル名を変更する場合は、上記の条件に気をつけてください。

▲ ステレオ・サンプルの条件として、サンプリング・レートが同じである必要があります。ページ・メニュー・コマンド“Rate Convert (1 - 1K)”で、そのサンプルのサンプリング・レートが確認できます。“Rate Convert”で - L、- R をそれぞれ別のサンプリング・レートにコンバートすると、ステレオ・サンプルとして扱われませんので注意してください。

0-1c: REC Sample Setup (Recording Sample Setup)

サンプリングするメモリー・バンクの選択、サンプリングする時間、モノまたはステレオでサンプリングするかを設定します。

RAM Bank [RAM1, RAM2, RAM3, RAM4]

サンプリングするメモリー・バンクを選択します。サンプル・データ用メモリーは16Mbyteごとに4個のバンクで構成しています。TRITONでは、標準で16MByteのメモリー(SIMM)を搭載しています。この場合、メモリー・バンクはRAM1が必ず選択され、RAM2、3、4は選択できません。

72ピンSIMMボードを増設することで、最大64Mbyte(32Mbyte SIMM 2枚)までメモリーが拡張できます(※P.237)。

増設するSIMMと選択できるバンクの関係

RAM Bank	Slot No.	16M-SIMM	32M-SIMM
RAM1	Slot1	16Mbyte	16Mbyte
RAM2	Slot1		16Mbyte
RAM3	Slot2	16Mbyte	16Mbyte
RAM4	Slot2		16Mbyte

▲ TRITONでは、標準で16MByteのSIMMがSlot1に取り付けられています。“RAM Bank”ではRAM1が選択できます。Slot2に16Mbyte SIMMを増設した場合RAM1(16Mbyte)、RAM3(16Mbyte)が選択できます。Slot2に、32Mbyte SIMMを増設した場合RAM1(16Mbyte)、RAM3(16Mbyte)、RAM4(16Mbyte)が選択できます。Slot1、Slot2に32Mbyte SIMMを増設した場合すべてのBankが選択でき、総容量は64Mbyteとなります。

Sample Time

サンプリングする時間を設定します。0.001秒単位で設定できます。電源オン直後は選択したメモリー・バンクのメモリー残容量(サンプリングできる時間)が表示されます。このままサンプリングを行うと([REC] [START] [STOP])自動的に変化した残量時間を表示します。

内部メモリーに余裕がある場合は、“Sample Time”を多めにとり、サンプリング実行後、不必要な部分をページ・メニュー・コマンド“Truncate”(1-1A, 2-1A)で削除して、必要最小限の容量にするようにしよう。サンプリング中に必要な部分を取り込んだ後に、[START/STOP]キーを押すことによって録音を終了することもできます(サンプリングの方法については別冊『Basic Guide』P.78)。

メモリー残容量は下記の条件によって異なります。

1. インストールしているメモリー容量。
2. サンプルがステレオかモノかで変わります。“Sample Mode”(0-1c)をStereoにするとメモリー残容量は半分になります。
3. “Pre Trigger REC”(0-2b: サンプリング開始以前の音も自動的にサンプリングさせる機能)の設定時間分を実際のメモリー残容量から引いた値になります。

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

サンプリングするチャンネルを指定して、モノまたはステレオのサンプルを作成するかを設定します。

AUDIO INPUT 1、2端子からの外部入力音は、“Audio Input (SAMPLING)”(0-2a)での設定により、エフェクトを通過させないダイレクト音として、またはインサート・エフェクト通過させたエフェクト音として、L、Rパスに送り、L、Rチャンネルでサンプリングされます。

L-Mono: 内部Lチャンネルの音をモノでサンプリングします。

R-Mono: 内部Rチャンネルの音をモノでサンプリングします。

Stereo: 内部Lチャンネル、内部Rチャンネルのそれぞれの音をステレオでサンプリングします。ステレオでサンプリングすると、ステレオ・タイプのマルチサンプル、サンプルが作成されます。

例1: AUDIO INPUT 1に接続したモノラル・ソースを本体エフェクトをかけないでサンプリングする

```
“ Input1 Pan ”          ( 0 - 2a )      L000
“ Level ”                ( 0 - 2a )      127
“ BUS( IFX )Select ”    ( 0 - 2a )      L/R
“ Recording Level [dB] ” ( 0 - 1d )    任意のレベル
“ Sample Mode ”        ( 0 - 1c )      L-Mono
```

例2: AUDIO INPUT 1に接続したモノラル・ソースを本体インサート・エフェクトIFX1 052: Reverb Hallをかけてステレオでサンプリングする

```
“ Input1 Pan ”          ( 0 - 2a )      C064
“ Level ”                ( 0 - 2a )      127
“ BUS( IFX )Select ”    ( 0 - 2a )      IFX1
IFX1( P8 )              052: Reverb Hallを選択、設定
“ Recording Level [dB] ” ( 0 - 1d )    任意のレベル
“ Sample Mode ”        ( 0 - 1c )      Stereo
```

例3: AUDIO INPUT 1、2に接続したステレオ・ソースを本体エフェクトをかけないでサンプリングする

```
“ Input1 Pan ”          ( 0 - 2a )      L000
“ Level ”                ( 0 - 2a )      127
“ BUS( IFX )Select ”    ( 0 - 2a )      L/R
“ Input2 Pan ”          ( 0 - 2a )      R127
“ Level ”                ( 0 - 2a )      127
“ BUS( IFX )Select ”    ( 0 - 2a )      L/R
“ Recording Level [dB] ” ( 0 - 1d )    任意のレベル
“ Sample Mode ”        ( 0 - 1c )      Stereo
```

例4: AUDIO INPUT 1、2に接続したステレオ・ソースを本体インサート・エフェクトIFX1 008: St.Graphic 7EQをかけてステレオでサンプリングする

```
“ Input1 Pan ”          ( 0 - 2a )      L000
“ Level ”                ( 0 - 2a )      127
“ BUS( IFX )Select ”    ( 0 - 2a )      IFX1
“ Input2 Pan ”          ( 0 - 2a )      R127
“ Level ”                ( 0 - 2a )      127
“ BUS( IFX )Select ”    ( 0 - 2a )      IFX1
IFX1(P8)                008: St.Graphic 7EQを選択、設定
“ Recording Level [dB] ” ( 0 - 1d )    任意のレベル
“ Sample Mode ”        ( 0 - 1c )      Stereo
```

▲ ステレオ・サンプリング終了後に、オーディオ出力音にノイズが聞こえる場合がありますが、サンプリングされた音には、まったく影響ありません。

0-1d: Recording Level [dB] [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。

note P0 - 2: Input/Setupの同名パラメーターとリンクしています。

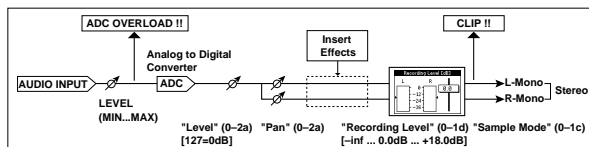
[REC/WRITE]キーを押すとサンプリング・スタンバイ状態となり、スライダーで信号レベルを調整できるようになります。

最初は0.0に設定して、バー表示のレベルが0dBを超えない範囲で大きくするように調整してください。0dBを超えると「CLIP!」を表示します。サンプリングの信号レベルがオーバーしていますので、スライダーでレベルを調整してください。

note 最もダイナミック・レンジの広いサンプリングを行うには、「ADC OVERLOAD!!」が表示されない最大レベルになるようにリア・パネル[LEVEL]ノブを調整します。そして「Level (0 - 2a)」を127にし、「CLIP!!」が表示されない最大レベルになるように「Recording Level (0 - 1d, 0 - 2c)」を調整してください。

! [REC/WRITE]キーを押したサンプリング・スタンバイの状態では、AUDIO OUTPUT L/MONO、R、ヘッドホンより出力する音は「Recording Level」スライダの設定に従いますが、サンプリング・スタンバイの状態またはサンプリング中の状態を解除すると、0dBレベルの音を出力します。「Recording Level」を0dBより下げているときは音量の変化に注意してください。

! 「Recording Level」を下げてても信号が歪んでいる場合は、AUDIO INPUTの入力段、または内部エフェクトの設定によって歪んでいる可能性があります。AUDIO INPUT入力段の信号レベルの過入力は、P0: Input/ Setupタブで確認できます。「Recording Level」のバー表示の上に「ADC OVERLOAD !!」が出る場合はAUDIO INPUT入力段で過入力のために歪んでいます。リア・パネルの[LEVEL]ノブで、この表示が出ないように調整してください。[LEVEL]を下げてても歪む場合は、内部エフェクトの設定によっての歪みの可能性があります。「(Input 1, 2) Level (0 - 2a)」を下げるか、エフェクトの設定を調整してください。



note 入力が低い状態でサンプリングしてしまった場合、「Normalize/Level Adj. (1 - 11)」のNormalizeを実行すると、クリップしない範囲で最大限にレベルを増幅することができます。

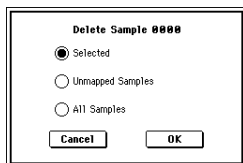
▼ 0-1: Page Menu Command

0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS		
0-1F	Rename MS		

0-1A: Delete Sample

現在選ばれているサンプルや、マルチサンプルにマッピングしていない(使用していない)サンプル、すべてのサンプルを削除します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



ラジオ・ボタンで、削除するサンプルを選択します。
Selected: 現在選択しているサンプルを削除します。インデックス「Index (0 - 1a)」のサンプル・アサインは、---No Assign---

になります。
Unmapped Samples: マルチサンプルにマッピング(使用)していないサンプルをすべて削除します。
All Samples: メモリー上のすべてのサンプルを削除します。すべてのマルチサンプルのサンプル・アサインが、---No Assign---になります。
デリート・サンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

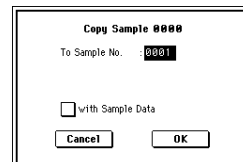
! 削除するサンプルのサンプル・データ(波形データ)が他のサンプルによって共有されている場合、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

0-1B: Copy Sample

現在選ばれているサンプルを別のサンプルにコピーします。

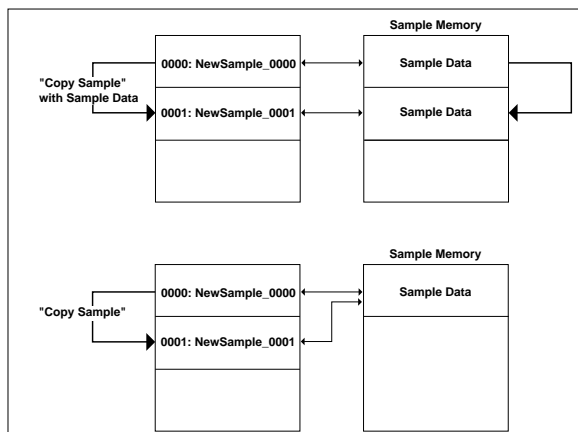
note コピー先のサンプル・ナンバーが自動的にコピー先のサンプル・ネームに含まれます。必要であれば「Rename Sample (0 - C)」でリネームしてください。このとき、他のサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。(サンプル・ネームはステレオ・サンプルの判別に使用されます。P.81)。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



コピー先のサンプル・ナンバーを指定します。
Stereo ステレオ・サンプルをコピーするときは、コピー先のサンプル・ナンバーを、L、Rチャンネルごとに指定します。

「with Sample Data」をチェックする: コピーを実行すると、サンプル・データ(波形データ)も同時にコピーします。コピー元とコピー先のサンプルは完全に別々のサンプルとして存在します。例えば、P1: Sample Editで同じサンプル・データをもとに別々のエディットを行い複数の種類のサンプルを作成する場合に使用します。
「with Sample Data」をチェックしない: コピーを実行すると、サンプル・データ(波形データ)はコピーしません。新規に作成するサンプルは、コピー元サンプルのサンプル・データを共有します。例えば、P2: Loop Editで同じサンプル・データをもとにループ・アドレスの異なったサンプルを作成する場合などに使用します。サンプル・メモリー領域はコピーすることにより消費しません。P1: Sample Editでサンプル・データをエディットすると、そのサンプル・データを共有しているサンプルすべてにエディットが反映されます。

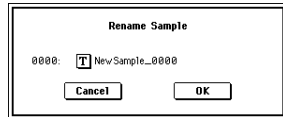


コピー・サンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1C: Rename Sample

現在選ばれているサンプルの名前を変更します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、サンプル名を(16文字まで)入力します。

Stereo マルチサンプルがステレオで、ステレオのサンプルを選択しているときは、サンプル名の入力は14文字までとなります。最後の2文字が - L、- R用に予約されているためです。LまたはRチャンネルの一方のサンプル名の14文字までをリネームすると、もう一方のサンプル名を自動的にリネームします。リネーム・サンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1D: Delete MS (Delete Multisample)

現在選ばれているマルチサンプル、またはすべてのマルチサンプルを削除します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



All Multisamples: すべてのマルチサンプルを削除する場合にチェックします。

Delete Samples too? : 削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合にチェックします。

デリート・マルチサンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

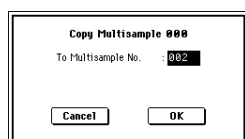
! 削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合、そのサンプルのサンプル・データ(波形データ)が他のサンプルによって共有されているときは、サンプル・データは削除されません。サンプルのみを削除します。

0-1E: Copy MS (Copy Multisample)

選択しているマルチサンプルを、別のマルチサンプルにコピーします。

note コピー先のマルチサンプル・ナンバーが自動的にコピー先のマルチサンプル・ネームに含まれます。必要であれば、Rename MS”(0-1F)でリネームしてください。このとき、他のマルチサンプル・ネームと同じにならないようにしてください。(マルチサンプル・ネームはステレオ・マルチサンプルの判別に使用されます。P.81)。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



コピー先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。

Stereo ステレオ・マルチサンプルをコピーするときは、コピー先のマルチサンプル・ナンバーを、L、Rチャンネルごとに指定します。

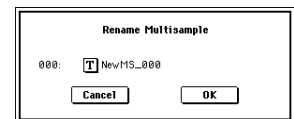
コピー・マルチサンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

マルチサンプルをコピーすると、マルチサンプルにアサインしているサンプルも同時にコピーされます。このとき、空のサンプル・ナンバーに自動的にコピーします。サンプル・データ(波形データ)は、コピー元とコピー先で共有します(サンプル・メモリー・エリアは消費しません)。

0-1F: Rename MS (Rename Multisample)

現在選ばれているマルチサンプルの名前を変更します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、マルチサンプル名を(16文字まで)入力します。

Stereo 選択しているマルチサンプルがステレオ・タイプの場合は、マルチサンプル名の入力は14文字までとなります。最後の2文字が - L、- R用に予約されているためです。LまたはRチャンネルの一方のマルチサンプル名の14文字までをリネームすると、もう一方のサンプル名を自動的にリネームします。

リネーム・マルチサンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

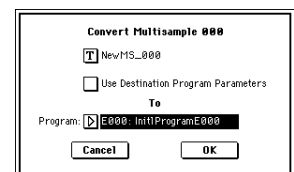
0-1G: Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)

選択しているマルチサンプルをプログラムにコンバートします。サンプリングしたサンプルや作成したマルチサンプルをProgramモード、またはCombination、Sequencerモードで演奏するには、そのマルチサンプルをオシレーターに持つプログラムを作成する必要があります。

OSC1、OSC2のMultisample High、Low (Program P1: 1 - 2a)で、RAMバンクを選択することによって、Samplingモードで作成したマルチサンプルをプログラムで使用できます。設定するとそのプログラムの各種パラメーター設定でSamplingモードで作成したマルチサンプルが発音します。

この「Convert MS To Program」を実行すると、Programモードで上記のような設定をすることなくSamplingモードでの状態を簡単にプログラムにコンバートできます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディットダイアログへ移り、マルチサンプル名を(16文字まで)入力します。ここで設定した名前がプログラム名になります。

“ Use Destination Program Parameters ”をチェックしない:

実行するとコンバート先のプログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定をイニシャライズします。Samplingモードでのサウンドをそのままプログラムで再現します。

モノのマルチサンプルは「Oscillator Mode」(Program P1: 1 - 1a)がSingleのプログラム、ステレオのマルチサンプルは「Oscillator Mode」がDoubleのプログラムとしてコンバートします。

「Use Destination Program Parameters」をチェックする: 実行するとコンバート先のプログラムのマルチサンプルを、ここで選択しているマルチサンプルに置き替え、その他のプログラム・パラメーターの設定はイニシャライズしません。プリセット・プログラムなどのパラメーター・セッティングを使用したいときなどに使用します。

▲ 「Use Destination Program Parameters」をチェックする場合、次の点に注意してください。

- ・ 選択しているマルチサンプルがモノのときは、コンバート先のプログラムの「Oscillator Mode」はSingleである必要があります。逆に選択しているマルチサンプルがステレオのときは、コンバート先のプログラムの「Oscillator Mode」はDoubleである必要があります。これらの条件に合わないときに実行しようとすると、「Oscillator Mode conflicts」を表示します。コンバート先のプログラムの「Oscillator Mode」の設定を変更してください。
- ・ **[Stereo]** 選択しているマルチサンプルがステレオのとき、コンバート先のプログラムのパン設定が、「Amp1 Pan」L000、「Amp2 Pan」R127(Program P4: Amp1 Lvl/PanタブおよびAmp2 Lvl/Panタブ)のとき、Samplingモードでのマルチサンプルのステレオ定位がプログラムで再現できます。

「To Program」で、コンバート先のプログラムを選択します。エディット・セルが選ばれているときフロント・パネルのテン・キー[0]～[9]、[VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダー、[△]、[▽]キーにより選択できます。ポップアップ・ボタンを押すとBank/Program Selectメニューが開きます。プログラムをバンク別に表示させ選択することができます。

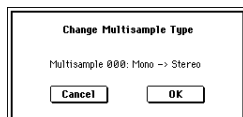
▲ EバンクをSamplingモード用のプログラム・バンクとして使用することを推奨します。コンバート先のプログラムは、A～Eのどのバンクでも指定できますが、工場出荷時やオプションのEXB-PCMシリーズのプリセット・プログラム/コンビネーションはA、B、C、Dバンク用として供給されますので、バンクを有効に使うためにEバンクを使用してください。

コンバート・マルチサンプル・トゥ・プログラムを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-1H: MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)

モノのマルチサンプルをステレオに、またステレオのマルチサンプルをモノにします。選択しているマルチサンプルがモノのとき、「MS Mono To Stereo」が選択、実行できます。選択しているマルチサンプルがステレオのとき、「MS Stereo To Mono」が選択、実行できます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



チェンジ・マルチサンプル・タイプを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

実行すると、次のようにマルチサンプルのタイプ、サンプルのアサインが変わります。

MS Mono To Stereo

- ・ 選択しているマルチサンプルがステレオとなります。マルチサンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- ・ マルチサンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。
- ・ このマルチサンプルにアサインしているモノのサンプルは、- Lと - Rのマルチサンプルの両方にアサインします。
- ・ このマルチサンプルにアサインしているサンプルがステレオのサンプルの一方である場合、- Lと - Rのマルチサンプルに - Lと - Rのステレオで組となるサンプルをアサインします。

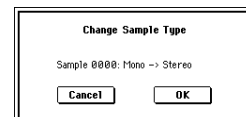
[Stereo]: MS Stereo To Mono

- ・ 選択しているマルチサンプルがモノとなります。マルチサンプル・ネームの最後2文字の - Lまたは - Rを削除します。
- ・ 選択しているマルチサンプルとステレオで組となっているマルチサンプルを削除します。

0-1I: Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)

モノのサンプルをステレオにします。選択しているサンプルがモノのとき実行できます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



チェンジ・サンプル・タイプを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

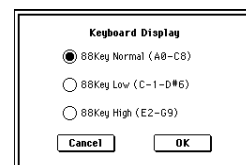
実行すると、次のようにサンプルのタイプが変わります。

- ・ 選択しているサンプルがステレオとなります。サンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- ・ サンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じサンプルを新たに作成します。また、選択しているマルチサンプルがモノの場合、ステレオとなります。
- ・ マルチサンプル・ネームの最後の2文字に - Lを上書きします。
- ・ マルチサンプル・ネームの最後の2文字が - Rでその前の文字が同じマルチサンプルを新たに作成します。
- ・ 作成されたステレオ・タイプのサンプルが、自動的にアサインされます。

0-1J: Keyboard Display

キーボード・ディスプレイの表示範囲を選択します。通常は88Key Normal(A0-C8)を選択します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。

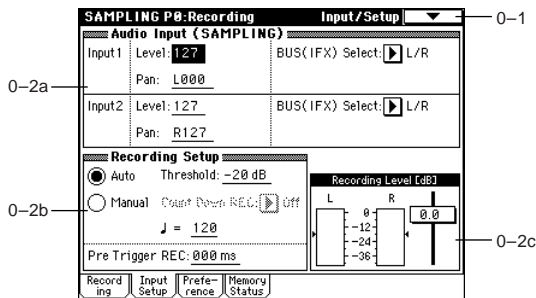


ラジオ・ボタンで表示範囲を選択します。

キーボード・ディスプレイを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

0-2: Input/Setup

リア・パネルの AUDIO INPUT 1、2からの入力レベルや、パン、バスを設定します。またレコーディング時のセットアップを行います。



0-2a: Audio Input (SAMPLING)

AUDIO INPUT 1、2からのオーディオ信号を入力段での調整を行います。

ここでの設定は、Samplingモードでのみ有効です。また SamplingモードよりGlobalモードへ移動したときも、ここでの設定が有効です。

Samplingモード以外でのAudio Input 1、2の設定は「Audio Input (COMBI,PROG,SEQ,S.PLAY) (Global P0: 0 - 3a)」で行います。

Level [000...127]

AUDIO INPUT 1、2からのアナログ・オーディオ信号を、デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定します。通常127に設定します。

レベルを下げて音声が歪んでいる場合は、A/Dコンバーター以前で歪んでいる可能性があります。「Recording Level」の表示の上に、「ADC OVERLOAD !!」が表示しないように、[LEVEL]ノブまたは外部音源の出力レベルを調整してください。

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

AUDIO INPUT 1、2からのオーディオ・アナログ信号のパンを設定します。通常Input 1をL000、Input 2をR127に設定します。ステレオのオーディオ・ソースをステレオでサンプリングできます(設定例は、P.82、別冊『Basic Guide』P.78)。

BUS(IFX) Select [L/R, IFX1...5, Off]

バスを設定します。

L/R: 入力したアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクトをかけないでサンプリングする場合に選択します。通常L/Rに設定します。

IFX1...5: 入力したアナログ・オーディオ信号にインサート・エフェクトをかけてサンプリングする場合に選択します(P.148)。

Off: アナログ・オーディオ信号を入力しません。

0-2b: Recording Setup

REC Mode [Auto, Manual]

サンプリングを開始する方法を選択します。

Auto: 入力レベルが Threshold の設定値を超えると自動的にサンプリングを開始します。

[REC/WRITE]キーを押して、サンプリング・スタンバイ状態にします。

「Recording Level [dB]」の slider でサンプリングするレベルを調整します。

モニターの音量レベルの変化に注意してください(「Recording Level [dB]」0 - 1d)。

「Threshold」の値を調整します。「Recording Level [dB]」のレベル・バー表示の両脇に黒三角で Threshold のレベルが確認できます。通常、ノイズ音によりサンプリングがスタートしない範囲で、なるべく低いレベルに設定します。

[START/STOP]キーを押します。入力レベルが Threshold の設定値を超えたとき自動的にサンプリングを開始します。

サンプリングを終了するときは、再度[STRAT/STOP]キーを押します。また「Sample Time (0 - 1c)」での設定値までサンプリングが続いたときは自動的に終了します。

Manual: サンプリングの開始を、サンプリング・スタンバイ状態で[START/STOP]キーを押すことでスタートさせます。

上記の操作を行います。

[START/STOP]キーを押すと、サンプリングを開始します(「Count Down REC」の機能を使用すると、[START/STOP]キーを押すとメトロノーム音によるカウント・ダウン後にサンプリングがスタートします)。

サンプリングを終了するときは、上記の操作を行います。

Threshold [-63dB...0dB]

オート(「REC Mode」Auto)でのサンプリング時に、サンプリングを開始するレベルを設定します(「REC Mode」Autoの操作参照)。

Count Down REC [Off, 4, 8, 3, 6]

マニュアル(「REC Mode」Manual)でのサンプリング時に、メトロノーム音によるカウント・ダウン後に、サンプリングを開始させるかを設定します。

Off: レコーディング・スタンバイの状態から[START/STOP]キーを押すと同時にサンプリングが開始します。

4、8、3、6: レコーディング・スタンバイの状態から[START/STOP]キーを押すと、「J」(Tempo)のテンポで、指定した数をカウントした後、サンプリングを開始します。4に設定した場合、4-3-2-1-0の0のタイミングでサンプリングを開始します。

J (Tempo) [040...240]

「Count Down REC」のカウント・ダウンのテンポを設定します。

また、ここでのテンポは、サンプリング時にインサート・エフェクトで、LFOやディレイ・タイムをBPM/MIDI SYNC機能でコントロールする値になります(P.216)。「TEMPO」ノブでも設定できます。

Pre Trigger REC [000...500ms]

サンプリング開始時の直前の音もサンプリングする場合に、その時間を設定します。

オート(「REC Mode」Auto)でのサンプリング時、入力信号がスレッショルド・レベル Threshold (0 - 2b)を超えたときにサンプリングを開始しますが、「Threshold」の設定により、アタック音がかけられるような場合に「Pre Trigger REC」を設定します。

また、マニュアル(「REC Mode」Manual)でのサンプリング時に、「Count Down REC」で楽器演奏などをイン・テンポでサンプリングを開始しようとしたときに、演奏のタイミングがイン・テンポより早めになってしまった場合などに、頭が欠けることなくサンプリングできます。

この値を上げておくと常に余分にサンプリングすることになります。通常、000msに設定して、必要なときに最小限の長さを設定するとよいでしょう。

ADC OVERLOAD !!

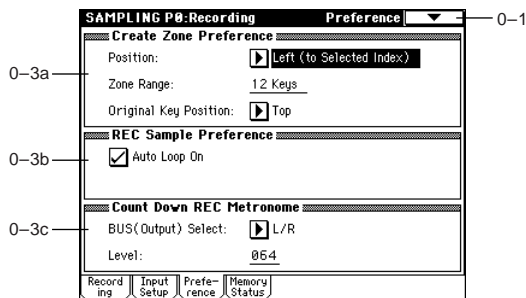
AUDIO INPUT 1、2からの信号レベルが、過入力の場合に「ADC OVERLOAD !!」を表示します。この場合[LEVEL]ノブ、または外部音源の出力レベルを調整してください(「Recording Level[dB]」0 - 1d)。

0-2c: Recording Level [dB]

[-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

Link: 0 - 1d

0-3: Preference



0-3a: Create Zone Preference

Createボタン(0 - 1b、3 - 1c)を押したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されますが、作成後、設定を変えることもできます。

Position [Right, Left]

新規インデックスを選択しているインデックスの左右のどちらに作成するかを設定します。

Right (to Selected Index): 選択中のインデックスの右側に新規インデックスを作成します。

Left (to Selected Index): 選択中のインデックスの左側に新規インデックスを作成します。

Zone Range [1 Key...127 Keys]

作成する新規インデックスのゾーンの幅を設定します。

1Key: 鍵盤の1キー、1キーがインデックスとなります。インデックスのサンプルは、そのキーを弾くとオリジナル・キーで発音します。パッド(=鍵盤)付サンブラー的に使用できます。

2 Keys ~ 127 Keys: サンプルはその範囲でオリジナル・キー“OrigKey”(0 - 1b、3 - 1b)を中心にピッチが上下に半音単位で変化します。“Constant Pitch”(3 - 1b)をチェックすると、ピッチは変化しません。

Original Key Position [Bottom, Center, Top]

作成する新規インデックスでのオリジナル・キーをゾーン(“Zone Range”で設定)中のどの位置にするかを設定します。

Bottom: ゾーンの範囲の一番低いキーがオリジナル・キーになります。

Center: ゾーンの範囲の真ん中のキーがオリジナル・キーになります。

Top: ゾーンの範囲の一番高いキーがオリジナル・キーになります。

0-3b: REC Sample Preference

Auto Loop On

チェックする: レコーディングされたサンプルの発音が自動的にループ・オンの状態になります(「P2: Loop Editページ」)。

0-3c: Count Down REC Metronome

BUS(Output) Select (BUS Select) [L/R, 1, 2, 3, 4]

“Count Down REC”(0 - 2b)によるメトロノーム音の出力先を設定します。

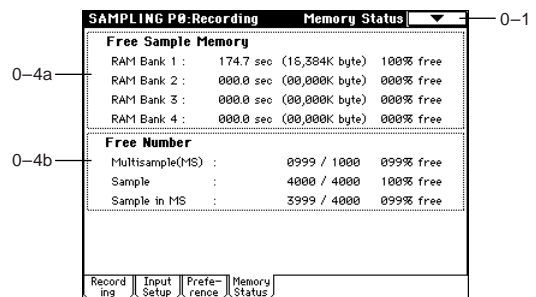
L/R: OUTPUT (MAIN) L/Mono、Rおよびヘッドホンより出力します。

1、2、3、4: それぞれOUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4より出力します。

Level [000...127]

“Count Down REC”によるメトロノーム音のレベルを設定します。

0-4: Memory Status



0-4a: Free Sample Memory

RAMバンク1、2、3、4でのメモリー残容量(サンプリングできる時間、DISKモードでサンプル・ファイルをロードできるサイズ、エディット等で使用できるサイズ)を秒単位、バイト単位、%で表示します。表示はインストールされているメモリーの容量によって異なります(“RAM Bank”(0 - 1c))。

0-4b: Free Number

Samplingモードで扱えるマルチサンプルとサンプル、マルチサンプルで使用できるサンプルの最大数を表示します。その最大数に対しての残数、%を表示します。

Multisample(MS) [0000...0999/1000 000...099%]
Sample [0000...4000/4000 000...100%]
Sample in MS [0000...3999/4000 000...099%]

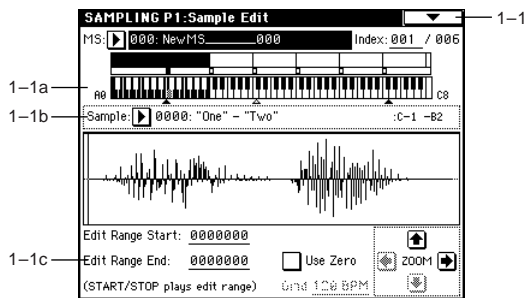
Sampling P1: Sample Edit

サンプリングや、Diskモードでロードしたサンプル・データ(波形データ)を編集します。

波形の不要な部分を切り捨てたり、リバーブしたり、サンプリング周波数を下げるなどの編集作業を“サンプル波形ディスプレイ”を見ながら詳細なエディットが行えます。

note “Edit Range Start”、“Edit Range End”(1-1c)で設定したエディット範囲は、[START/STOP]キーを押すと再生され、オーディオ音で確認できます(“Keyboard & Index”0-1a)。

1-1: Sample Edit



1-1a: MS (Multisample), Index, Keyboard & Index

MS (Multisample) [000...999]

エディットするサンプルを含むマルチサンプルを選択します(Link: 0-1a)。

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

サンプルをエディットするインデックスを選択します。ここで選択したインデックスに設定してあるサンプルがエディットの対象となり、波形が“サンプル波形ディスプレイ”に表示されます(Link: 0-1a)。

note インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは、基準キーとなり、“Keyboard & Index”でグレー表示されます(Link: 0-1a)。

Keyboard & Index

(Link: 0-1a)

1-1b: Sample, Range

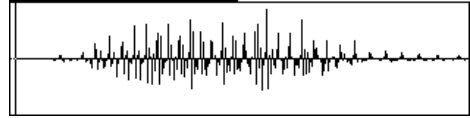
Sample Range [----: ---No Assign----, 0000...3999]
[C-1...B9 — C-1...B9]

選択しているインデックスのサンプル・ナンバー、ネームおよびその範囲を表示します。“Sample”を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます(Link: 0-1b)。

1-1c: サンプル波形ディスプレイ, Edit Range Start, Edit Range End, Use Zero, Grid, ZOOM

サンプル波形ディスプレイ

選択しているサンプルの波形を表示します。横軸がサンプル・アドレス(時間軸)、縦軸がサンプル・レベルです。



表示枠上の太線はサンプル波形全体のどの範囲を表示しているかを示します。時間軸にズーム・インしていくと、ズーム・インしていないときの波形表示に対してどの部分をズーム・イン表示しているかが分かります。ステレオ・タイプのマルチサンプルおよびサンプルを選択しているとき、マルチサンプルのLチャンネルのサンプル・データが上側に、Rチャンネルのサンプル・データが下側に表示されます。

Edit Range Start [0000000...]
Edit Range End [0000000...]

ページ・メニュー・コマンドでエディットする範囲(スタート・アドレスとエンド・アドレス)を設定します(単位はサンプル・アドレスです)。

ここで設定した範囲は“サンプル波形ディスプレイ”で反転表示になります。

note 設定した範囲の音を確認するときは[START/STOP]キーを押してください。“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定した範囲のサンプルが現在選択されているキー(グレー表示)のピッチで発音します(Link: 0-1a)。

Use Zero

チェックする: “Edit Range Start”、“Edit Range End”を設定時、波形レベルが±0(“サンプル波形ディスプレイ”のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみが選択できます。フロント・パネル[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キーを操作すると、前後のゼロ・クロスのアドレスをサーチして自動的に(ゼロ・クロスの)アドレスを選択します。テン・キー[0]~[9]では入力した値に近いゼロ・クロスのアドレスをサーチします。

チェックしない: “Edit Range Start”、“Edit Range End”を1単位で設定します。通常の動作です。

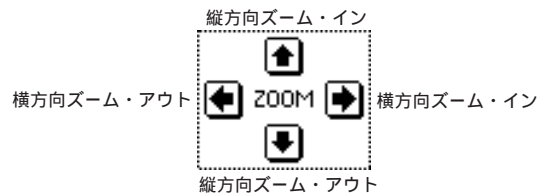
Grid [040 BPM...480 BPM]

(Link: 2-1c)

フロント・パネル[TEMPO]ノブの設定とは関係ありません。

ZOOM

“サンプル波形ディスプレイ”の波形を、横軸方向(サンプル・アドレス)、波形表示の縦軸方向(サンプル・レベル)にそれぞれズーム・イン、ズーム・アウトします。



横方向は、全体表示から、ズーム・インしていき、最初に波形が実線で表示される所を1倍として、2倍、4倍までズーム・インできます。(1倍表示のとき、LCDの表示レゾリューションが、サンプル・アドレ

スのレゾリューションと同じになります。例えばサンプル・アドレスを1単位で変更するとLCDのサンプル・アドレスを示す縦線も1ピクセルずつ移動します。縦軸方向は、1倍(フル・レンジ表示)から512倍(ステレオ表示の場合1024倍)までズーム・インできます。

そのとき選ばれている“Edit Range Start”または“Edit Range End”のポイントを起点にズーム・イン/アウトします。(ズーム・イン/アウトするとき別のパラメーターが選ばれているときは、最後に選ばれていたポイントを起点にズーム・イン/アウトします。またズーム・イン/アウトした状態で“Edit Range Start”または“Edit Range End”を選び直すと、選ばれたポイントを表示するように表示範囲が変わります。)

▲ ズーム倍率が低い(1倍以下の)とき、“サンプル波形ディスプレイ”に表示される波形が、編集前と編集後で微妙に異なる場合があります。しかし再生音への影響はありません。この場合、倍率を上げていくことで正確な波形を表示させることができます。

▼ 1-1: Page Menu Command

ページ・メニュー・コマンド“Truncate”~“Volume Ramp”で、サンプルの波形データをエディットするときは、“Edit Range Start”、“Edit Range End”でエディットする範囲を設定した後に、ページ・メニュー・コマンドを選択、実行してください。

▲ エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペアー機能はありません。エディット前のサンプルを残しながら、エディットを行う場合は、ページ・メニュー・コマンドの各ダイアログ内の“Overwrite”^{*}1をチェックしないでコマンドを実行してください。

note ステレオ・タイプのサンプルでは、Lチャンネル、Rチャンネルのサンプルに対して同時にエディットが行われます。このとき、LチャンネルまたはRチャンネルのどちらかのみをエディットしたいときは、モノ・タイプのマルチサンプルを選択し、そこでLチャンネルまたはRチャンネルのサンプルを選択してエディットしてください。

note モノ・タイプのサンプルを“Copy”によりバッファーに取り込み、それをステレオ・タイプのサンプルに対して“Insert”、“Mix”、“Paste”を実行した場合、L側、R側それぞれのサンプルにインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にステレオ・タイプのサンプルが作成されます。)

ステレオ・タイプのサンプルを“Copy”によりバッファーにとりこみ、それをモノ・タイプのサンプルに対して“Insert”、“Mix”、“Paste”を実行した場合、バッファーにあるL側、R側のサンプルはモノにミックスされインサート、ミックス、ペーストされます。(結果的にモノ・タイプのサンプルが作成されます。)

ステレオ・タイプのサンプルを、モノ・ミックスして、モノ・タイプのサンプルとして使用したい場合にも、これらのコマンドを利用できます。ただし、一旦モノにミックスされたサンプルはふたたびステレオ・タイプには戻せないの注意してください。

note サンプル・データ(波形データ)に対して、再生する“Start”(スタート・アドレス)、“Loop S”(ループ・スタート・アドレス)、“End”(エンド・アドレス)は、P2: Loop Editで設定します。エディットにより削除や移動されるサンプル・アドレスの範囲内に、上記のパラメーターがあるときは自動的にそれらのアドレスが移動します。

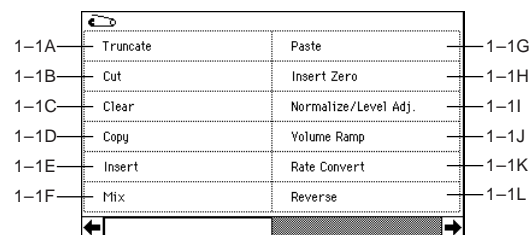
*1: “Overwrite”について

“Overwrite”をチェックしない: コマンドを実行すると、エディット後のサンプルを別のサンプル・ナンバーに保存します。エディット前

のサンプルは変更されずに残ります。

“Overwrite”をチェックする: コマンドを実行すると、エディット後の内容をエディット前のサンプル(・ナンバー)に上書きします。エディット前のサンプルは変更されます。

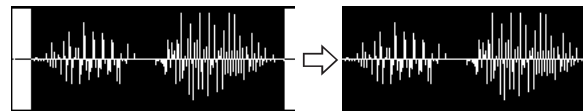
▲ “Loop Start Address”、“End Address”(2 - 1c)は8アドレス以上間隔をとる必要があります。“Truncate”(1 - 1A)、“Cut”(1 - 1B)、“Rate Convert”(1 - 1K)の実行により、“Loop Start Address”、“End Address”間が8アドレス未満になるとき、“Sample length is shorter than minimum”を表示します。“Edit Range Start”、“Edit Range End”を設定し直してください。



1-1A: Truncate

“Edit Range Start”、“Edit Range End”間の外側にある不要なデータを削除します。サンプルの波形データの前後の無音部分などを取り除くときに使用します。

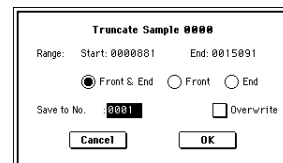
note 再生のスタート・アドレス、ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレス設定後に再生部分以外の不要なサンプル・データを削除する場合は、P2: Loop Editのページ・メニュー・コマンド“Truncate”を使用してください。



エディットの範囲を“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定します。

“Truncate”により残す部分は、フロント・パネル[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“Range Start”、“End”にエディットの範囲が表示されます。

削除する部分をラジオ・ボタンで選択します。

Front & End: “Edit Range Start”より前、“Edit Range End”より後のサンプル・データを削除します。

Front: “Edit Range Start”より前のサンプル・データを削除します。

End: “Edit Range End”より後のサンプル・データを削除します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合、“Save to No(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

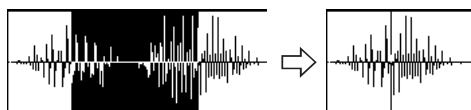
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“Overwrite”にチェックします(※1 - 1)。

トランケートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

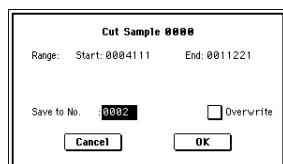
1-1B: Cut

“Edit Range Start”、“Edit Range End”間のデータを削除します。その後ろにあるサンプル・データは前に移動します。



エディットの範囲を“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定します。

note “Cut”により削除する部分は、フロント・パネル[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“Range Start”、“End”にエディットの範囲が表示されます。“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合、“Save to No(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

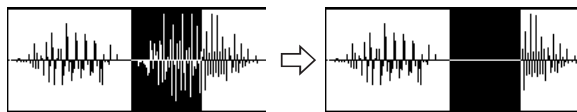
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“Overwrite”にチェックします(※1 - 1)。

カットを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

1-1C: Clear

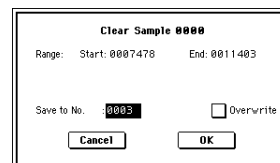
“Edit Range Start”、“Edit Range End”間のデータの値をゼロに変更します。前後あるサンプル・データはそのまま移動しません。



エディットの範囲を“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定します。

note “Clear”によりゼロ・レベルに変更する部分は、フロント・パネル[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“Range Start”、“End”にエディットの範囲が表示されます。“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合、“Save to No(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“Overwrite”にチェックします(※1 - 1)。

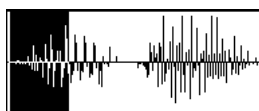
クリアを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

1-1D: Copy

“Edit Range Start”、“Edit Range End”間のサンプル・データ情報をバッファに取り込みます。取り込んだデータは、“Insert”、“Mix”、“Paste”で使用します。

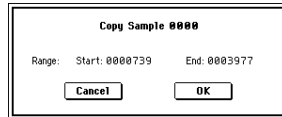
! “Copy”を実行したとき、バッファに取り込まれるデータは、コピー元のサンプルをリファレンスとしたデータです。“Copy”後、“Insert”、“Mix”、“Paste”を実行するまではコピー元のサンプルは削除しないでください。



エディットの範囲を“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定します。

note “Copy”する部分は、フロント・パネル[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

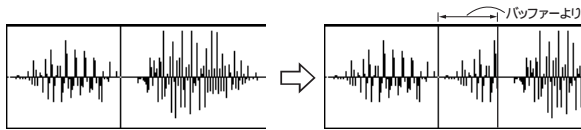
このコマンドを選択してダイアログを表示します。



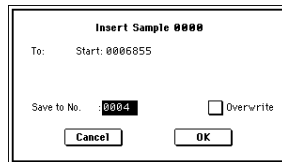
“ Range Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。
コピーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

1-1E: Insert

“ Copy ”によりバッファに取り込んだサンプル・データ情報を“ Edit Range Start ”アドレスを先頭にインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。



インサートする先頭アドレスを“ Edit Range Start ”で設定します(“ Edit Range End ”の設定は無効で、影響しません)。
このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ To Start ”にインサートする先頭アドレスが表示されます。
“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオ・タイプのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします(※1 - 1)。

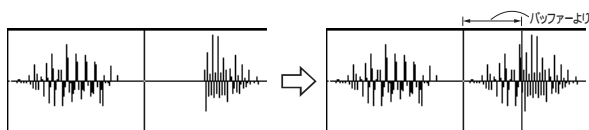
インサートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

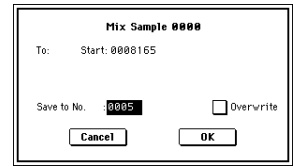
▲ “ Copy ”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、“ Source sample is empty ”が表示されます。

1-1F: Mix

“ Copy ”によりバッファに取り込んだサンプル・データ情報と、選択しているサンプル・データをミックスします。“ Edit Range Start ”アドレスを先頭にミックスします。



ミックスする先頭アドレスを“ Edit Range Start ”で設定します(“ Edit Range End ”の設定は無効で、影響しません)。
このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ To Start ”にミックスする先頭アドレスが表示されます。
“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオ・タイプのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします(※1 - 1)。

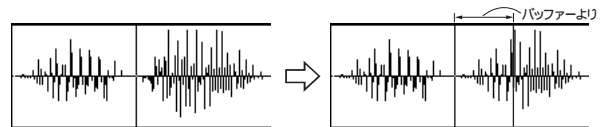
ミックスを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

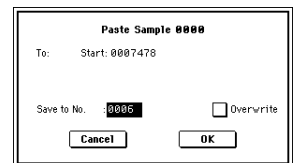
▲ “ Copy ”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、“ Source sample is empty ”が表示されます。

1-1G: Paste

“ Copy ”によりバッファに取り込んだサンプル・データ情報を“ Edit Range Start ”アドレスを先頭に配置します。元にあったデータは削除され、“ Copy ”によりバッファに取り込んだサンプル・データが上書きされます。



ペーストする先頭アドレスを“ Edit Range Start ”で設定します(“ Edit Range End ”の設定は無効で、影響しません)。
このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ To Start ”にペーストする先頭アドレスが表示されます。
“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオ・タイプのサンプルの場合、“ Save to No.(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします(※1 - 1)。

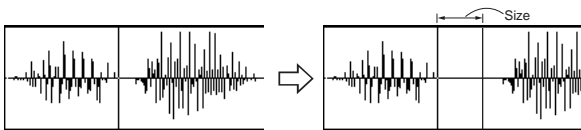
ペーストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

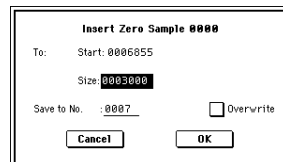
⚠ “Copy”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、「Source sample is empty」が表示されます。

1-1H: Insert Zero

“Edit Range Start”のアドレスを先頭に、値がゼロ・レベルのサンプル・データ(無音)をインサートします。元にあったデータは、後ろに移動します。



インサートする先頭アドレスを“Edit Range Start”で設定します(“Edit Range End”の設定は無効で、影響しません)。このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“To Start”にインサートする先頭アドレスが表示されます。

“Size”でインサートするデータの長さを設定します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の “Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合、“Save to No(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

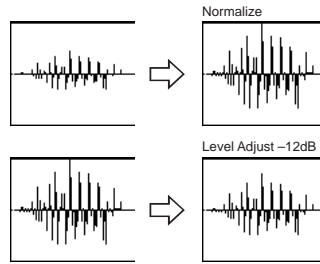
エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“Overwrite”にチェックします(☞1-1)。

インサート・ゼロを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

1-1I: Normalize/Level Adj.

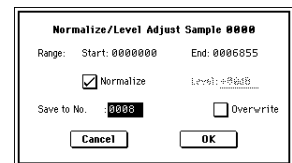
“Edit Range Start”、“Edit Range End”間のデータの値(ボリューム)を一律に変更します。“Normalize”(ノーマライズ)は、範囲内のサンプル・データのレベルをクリップしない(歪まない)範囲で最大限に増幅します。サンプリングしたサンプル・データのレベルが低い場合などに実行すると、ノーマライズによってサンプル・データのダイナミック・レンジが大きくなります。“Level”では、必要に応じてレベルを上下します。



エディットの範囲を“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定します。

note ノーマライズ/レベル・アジャストする部分は、フロント・パネル [START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“Range Start”、“End”にエディットの範囲が表示されます。

“Normalize”をチェックして実行するとノーマライズが行なわれます。このとき、“Level”の設定は無視されます。

“Level”でサンプル・データのレベルを変更するときは“Normalize”をチェックしないで値を入力します。

note +6dBでLCD上の波形の波高は約2倍となります。+12dBで約4倍、+18dBで約8倍と、+6dBごとに約倍々します。一方、-6dBで約1/2、-12dBで約1/4と-6dBごとに約1/2にします。+の値で実行するとクリップ(最大レベル以上増幅できない状態で歪む)する場合があります。この場合、一度クリップしたサンプル・データに対して、“Level”値を-の値で再実行しても、クリップした状態のまま、全体のレベルが下がります。また、-の値で実行して、いったんゼロ・レベルとなったサンプル・データに対して、“Level”値を+の値で再実行しても、ゼロ・レベルのままとなります。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の “Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合、“Save to No(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“Overwrite”にチェックします(☞1-1)。

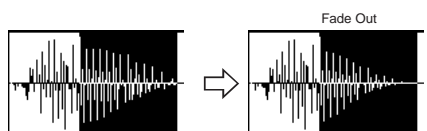
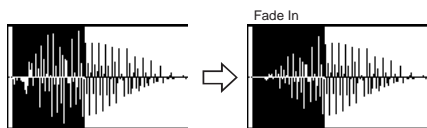
ノーマライズ/レベル・アジャストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

⚠ 極端にレベルが低いサンプル・データをノーマライズすると、そのサンプルに含まれるノイズ音も同様に増幅してしまうため注意が必要です。

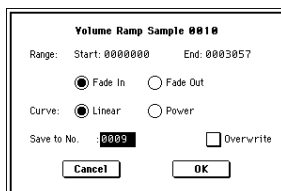
1-1J: Volume Ramp

“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”間のデータの値(ボリューム)を変更します。“ Edit Range Start ”から“ Edit Range End ”に向かって徐々にボリュームを上げたり(Fade In)、下げたり(Fade Out)します。



エディットの範囲を“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”で設定します。

note “ Volume Ramp ”を行う範囲は、フロント・パネル[START/STOP]キーを押すと再生し、オーディオ音で確認できます。このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ Range Start ”、“ End ”にエディットの範囲が表示されます。ラジオ・ボタンでボリューム・ランプのタイプを選択します。Fade In: “ Range Start ”のボリュームがゼロになり、“ End ”のボリュームに向かって徐々にボリュームが上がります。Fade Out: “ Range Start ”のボリュームから、“ End ”のボリュームがゼロになるように徐々にボリュームが下がります。“ Curve ”ではボリュームの変化のしかたを選択します。Linear: ボリュームが直線的に変化します。通常のフェード・イン、フェード・アウトはLinearを選択します。Power: ボリュームが非直線的に変化します。フェード・インした波形とフェード・アウトした波形を、“ Mix (1 - 1F)”を使用して重ね合わせる場合(クロスフェード)などに、Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合、“ Save to No(L) ”、“ (R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします(1 - 1)。

ノーマライズ/レベル・アジャストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

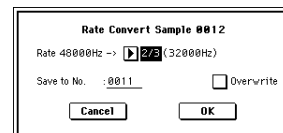
note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

1-1K: Rate Convert

サンプル・データのサンプリング・レート(周波数)を2/3、1/2、1/3、1/4、1/6に下げます。入力時のサンプリング周波数は48kHzに固定されていますが、この機能を利用することによっていわゆるダウン・サンプリングした効果を再現できます。サンプル・データを間引いて、低いサンプリング周波数の状態にサンプル・データを自動的に変換します。

“ Rate Convert (レイト・コンバート)”は“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ Rate ”の右に選択しているサンプルのサンプリング・レートが表示されます。「->」の右でレイト・コンバートする量を、2/3、1/2、1/3、1/4、1/6より選択します。実行後のサンプリング・レートが表示されます。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合、“ Save to No(L) ”、“ (R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします。レート・コンバートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

! サンプリング・レートが11.025kHz未満のサンプルに対しては、このコマンドは実行できません。

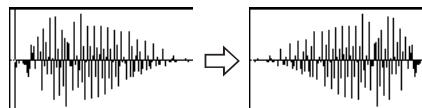
! ステレオ・サンプリングの条件として、サンプリング・レートが同じである必要があります。- L、- Rをモノラル・タイプのマルチサンプルで選択して、別々のサンプリング・レートにコンバートできますが、その場合、ステレオ・サンプルとして扱われなくなります。

note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

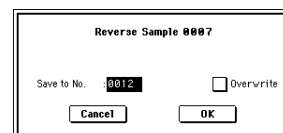
1-1L: Reverse

サンプル・データをリバース(逆向き)にします。

“ Reverse (リバース)”は“ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。



このコマンドを選択してダイアログを表示します。



Sampling P2: Loop Edit

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。の

“ Overwrite ”をチェックしているときは、設定できません。
Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合、“ Save to No(L) ”、“ (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“ Overwrite ”にチェックします(1 - 1)。

リバースを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

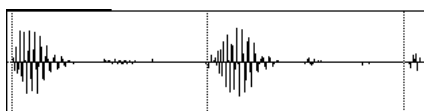
note 実行するとサンプル・データ全体が、逆向きに書き変わります。P2: Loop Editにも“ Reverse (2 - 1c) ”があります。こちらはサンプル・データそのものはそのままに、再生方向を逆向きにします。

note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

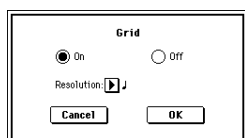
0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Grid	1-1M
0-1F	Rename MS		

1-1M: Grid

“ サンプル波形ディスプレイ ”上にグリッドを表示します。Onを選択し、実行すると設定したレゾリューションと、テンポ(“ Grid ” 1 - 1c、2 - 1c)に従い、“ サンプル波形ディスプレイ ”上に、縦点線が表示されます。BPM値、ビートをベースにサンプル・データを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。縦点線は“ Start (Loopオフ時) ”または“ Loop Start (Loopオン時) ” P2: Loop Edit) の設定アドレスを起点に表示され、現在選ばれているキー(グレー表示) を発音したときの状態で表示します(“ Keyboard & Index ” 0 - 1a)。



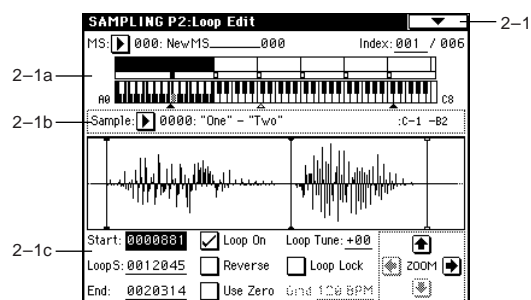
このコマンドを選択してダイアログを表示します。



ラジオ・ボタンOn/Offで、グリッドのオン/オフを選択します。“ Resolution ”で、グリッドのレゾリューションを選択します。グリッドはここでの設定と、ページ上の“ Grid (1 - 1c) ”により決定します。設定を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

2-1: Loop Edit

サンプルを再生する範囲や、ループ再生などのサンプル・パラメーターの設定、エディットを行います。またDISKモードで本体サンプル・メモリーにロードしたサンプル・パラメーターのエディットも同様に行います。サンプル波形ディスプレイを見ながら、サンプル単位の詳細なエディットが可能です。



2-1a: MS (Multisample), Index, Keyboard & Index

MS (Multisample)

[000...999]

ループなどのサンプル・パラメーターのエディットを行う、マルチサンプルを選択します(“ Link: 0 - 1a) 。

Index

[xxx (001...127)/yyy (001...127)]

ループなどのサンプル・パラメーターのエディットを行うインデックスを選択します。ここで選択したインデックスに設定してあるサンプルがエディットの対象となり、波形を“ サンプル波形ディスプレイ ”に表示します(“ Link: 0 - 1a) 。

インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは、基準キーとなり、“ Keyboard & Index ”でグレー表示されます。

Keyboard & Index

(“ Link: 0 - 1a)

2-1b: Sample, Range

Sample

[----: ---No Assign----, 0000...3999]

Range

[C-1...B9 — C-1...B9]

選択しているインデックスのサンプル・ナンバー、ネームおよびその範囲を表示します。“ Sample ”を変更すると、インデックスにはここで設定したサンプルがアサインされます。ここで選択したサンプルが“ サンプル波形ディスプレイ ”に表示されます(“ Link: 0 - 1b) 。

2-1c: サンプル波形ディスプレイ, Start, LoopS, End, Loop On, Loop Tune, Reverse, Loop Lock, Use Zero, Grid, ZOOM

サンプル波形ディスプレイ

“ Sample ”の波形を表示します(“ 1 - 1c) 。

Start (Start Address) [0000000...]


サンプル再生のスタート・アドレスを設定します(数字の単位はサンプル・アドレスです)。

LoopS (Loop Start Address) [0000000...]

サンプル再生のループ・スタート・アドレスを設定します。Loop On時に有効です(数字の単位はサンプル・アドレスです)(S.Offset Program P1: 1 - 2a)

End (End Address) [0000000...]

サンプル再生のエンド・アドレスを設定します。(数字の単位はサンプル・アドレスです。)

 ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレスは、8アドレス以上間隔をとる必要があります。それぞれのアドレスを設定するときに自動的に制限がかかります。

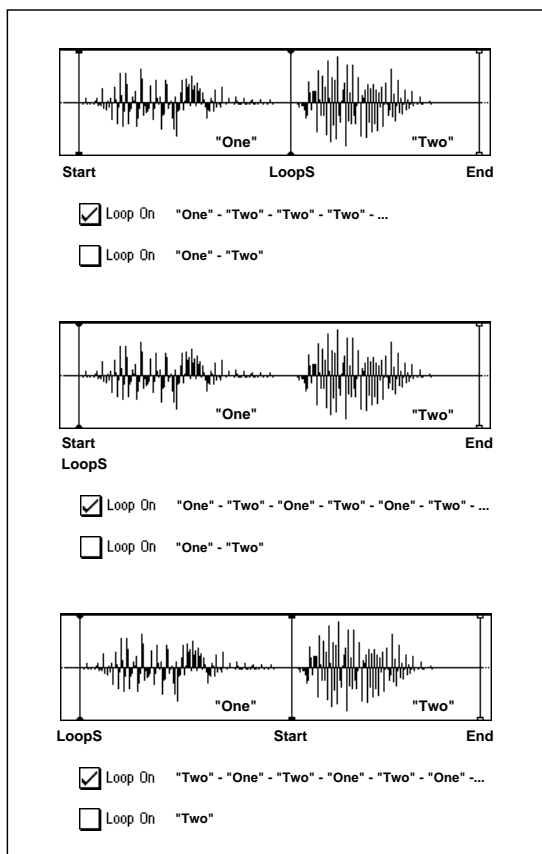
Loop On

サンプルをループさせるかを設定します。

チェックする: サンプルは“ Start ” “ End ” “ LoopS ” “ End ” “ LoopS ” ...というように“ LoopS ”から“ End ”間を繰り返し再生します。

チェックしない: サンプルは“ Start ” “ End ”を1回(ワンショット)再生します。

“ Auto Loop On (0 - 3b)にチェックをして、サンプリングしたとき、ここのチェックが自動的に入ります。

**Loop Tune** [-99...+99]

ループ・オン(“ Loop On ”チェック)のとき、“ LoopS ”から“ End ”のループ再生ピッチを ± 99 セントの範囲で調整します。楽器音などサンプル・データのループを行った場合、ループ部分のピッチがうまく

つながることがあります。そのようなときに使用します。

Reverse

チェックする: サンプルを“ End ”(エンド・アドレス)から“ LoopS ”(ループ・スタート・アドレス)へと逆再生します。

Loop Lock

エディット中にループの長さを固定するかを設定します。

チェックする: “ LoopS ”または“ End ”のアドレスを変更したときに、“ LoopS ”から“ End ”までのアドレスの長さ(ループの長さ)が変わらないように、“ End ”または“ LoopS ”を自動的に変更します。テンポに合ったリズム・ループを設定するときなどに使用するとよいでしょう。

Use Zero

チェックしない: “ Start ”、“ End ”、“ LoopS ”を1単位で設定します。通常の動作です。

チェックする: “ Start ”、“ End ”、“ LoopS ”は波形のレベルが ± 0 (波形表示のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみを設定できます。フロント・パネル[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、[Δ]、[∇]キーを操作すると、前後のゼロ・クロスのアドレスをサーチして自動的に(ゼロ・クロスの)アドレスを設定します。[TEN]キーでは入力した値に近いゼロ・クロスのアドレスをサーチします。

Grid [040 BPM...480 BPM]

“ サンプル波形ディスプレイ ”に、レゾリューション、テンポによる縦点線を表示します。BPM値、ビートをベースにサンプル・データを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。

ページ・メニュー・コマンド“ Grid (1 - 1M)をOnにし、実行したときにグリッドが表示されます。グリッドの間隔は、基準キー(“ Keyboard & Index ”0 - 1a)のグレー表示のキー)の再生ピッチに対応し、ここでのテンポ値と、ページ・メニュー・コマンド“ Grid ”で設定した“ Resolution ”により決定します。また、グリッドは“ Start ”(Loopオフ時)または“ Loop Start ”(Loopオン時)の設定アドレスが起点となります。

 フロント・パネル[TEMPO]ノブの設定とは無関係です。

ZOOM

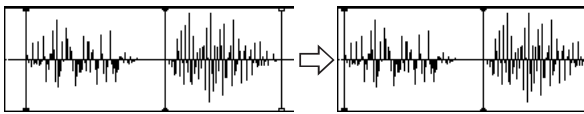
“ サンプル波形ディスプレイ ”の波形表示の縦、横軸方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します(S.1 - 1c)。

▼ 2-1: Page Menu Command

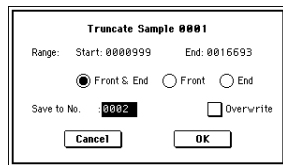
0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Grid	1-1M
0-1F	Rename MS	Truncate	2-1A

2-1A: Truncate

“ Start (Start Address) ”または“ LoopS (Loop Start Address) ”と“ End (End Address) ”(2 - 1c)の外側にある不要なデータを削除します。サンプルのスタート・アドレス、ループ・スタート・アドレス、エンド・アドレス設定後、不要なサンプル・データを消去するときに使います。



コマンドを選択してダイアログを表示します。



“ Range Start ”、“ End ”に、エディット範囲が表示されます。

消去する部分をラジオ・ボタンで選択します。

Front & End: “ Range Start ”(スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス)より前、“ Range End ”(エンド・アドレス)より後のサンプル・データを削除します。

Front: “ Range Start ”(スタート・アドレスまたはループ・スタート・アドレス)より前のサンプルデータを削除します。

End: “ Range End ”(エンド・アドレス)より後のサンプル・データを削除します。

“ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを設定します。初期設定で未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。 “ Overwrite ”がチェックされているときは、設定できません。

Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合、「 Save to No.(L)、(R) 」が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、「 Overwrite ”にチェックします(2 - 1)。

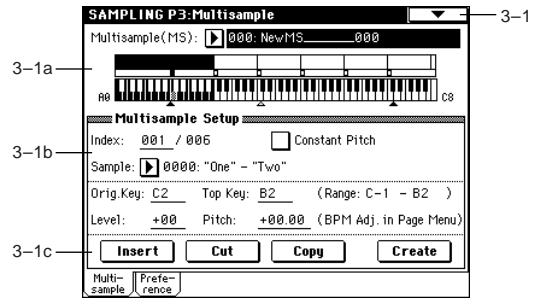
トランケートを実行するときはOK ボタンを、実行しないときは Cancel ボタンを押します。

note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータを保存し、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスのサンプルに設定されます。

Sampling P3: Multisample

マルチサンプルに関する設定を行います。マルチサンプルのインデックスを作成し、サンプルをアサインします(これらの基本的な設定は P0 でも行えます)。その他、インデックスの削除、コピー、挿入などの編集や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。

3-1: Multisample



3-1a: Multisample (MS), Keyboard & Index

Multisample (MS)

[000...999]

エディットを行うマルチサンプルを選択します(2 - 1a)。

Keyboard & Index

(2 - 1a)

3-1b: Multisample Setup

Index

[xxx (001...127)/yyy (001...127)]

エディットするインデックスを選択します(2 - 1a)。

インデックスの選択は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。指定したキーは、基準キーとなり、“ Keyboard & Index ”でグレー表示されます。

Constant Pitch

チェックする: インデックスのゾーン範囲で、すべてのオリジナル・キーのピッチで発音します。ドラム音やリズム・ループ音などをサンプリングして、音程をつけないで、常にオリジナル・ピッチで演奏するときに設定します。

チェックしない: オリジナル・キーを中心に、ピッチが半音単位で変化します。楽器音等をサンプリングして、通常の鍵盤での演奏するときに設定します。

Stereo

ステレオ・タイプのマルチサンプルおよびサンプルを選択したときや、“ Sample Mode ”(0 - 1c)をStereoにしてサンプリングしたとき、ここに「 Stereo 」を表示します(0 - 1c)。

Sample [----: ---No Assign----, 0000...3999]
 選択したインデックスにセットしているサンプル・ナンバー、サンプル・ネームを表示します。ここでサンプルを選択することも可能です(☞Link: 0 - 1b)。

Orig.Key (Original Key) [C-1...G9]
 サンプルのオリジナル・キーを設定します(☞Link: 0 - 1b)。

Top Key [C-1...G9]
 インデックスのゾーンの上限のキーを設定します。ゾーンはこの“Top Key”によって決定します(☞Link: 0 - 1b)。

Range
 “Top Key”の設定によって決定したゾーンの範囲を表示します。この範囲で選択したサンプル・データを再生できます。インデックスのゾーンの範囲は、“Keyboard & Index”(☞Link: 0 - 1a)でも確認できます。

Level [-99...+99]
 サンプルの再生レベルを調整します。マルチサンプルでのサンプル間のレベルをそろえたいときなどに使用します。

0: ユニティー・レベルです。

-: レベルが下がります。- 99では音が出ません。

+: レベルが上がります。

☛ Samplingモードでは、通常、再生ユニティー・レベルは最大レベルとなっているため+側はききません。ASSIGNABLE PEDALやREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブBモードの機能にVolume(CC#07)やExpression(CC#11)を設定してコントロールしたり、これらのMIDIメッセージを受信して、再生ユニティー・レベルが下がっている場合、+側が有効となります(☞P.7 Level)。

Pitch [-64.00...+63.00]
 サンプルの再生ピッチをセント単位で調整します(☞P.7 Pitch)。
 0: オリジナル・キーを弾いたとき、オリジナルのピッチで発音します。
 -: ピッチが下がります。- 12.00で1オクターブ・ダウンします。
 +: ピッチが上がります。+ 12.00で1オクターブ・アップします。
 リズム・ループの長さをそろえるときなどにも“Pitch”を調整することで対応できます。例えば、+ 12.00に設定すると再生スピードが2倍となりループの再生時間は1/2となります(☞P.7 Pitch)。

note ページ・メニュー・コマンドの“Pitch BPM Adjust”により、BPM値を基準として再生時間を設定することができます(☞3 - 1A)。

3-1c: Insert, Cut, Copy, Create

Insert

インデックスを作成します。Insertボタンを押すと“Position”(0 - 3a, 3 - 2a)の設定に従って、新しいインデックスが作成されます。このとき、“Cut”、“Copy”によってカットまたはコピーしたインデックスの内容(サンプルの“Zone Range”、“Original Key Position”、“Level”、“Pitch”)を同時にセットします(サンプルは自動的に別のナンバーにコピーおよびセットされます)。

☛ “Create”、“Insert”を実行するとき、新しいインデックスが作成できない場合にダイアログが開きます。このような場合は“Create”(0 - 1b)を参照してください。

☛ 電源オン直後などの“Cut”、“Copy”実行前では、“Create”同様にCreate Zone Preference(0 - 3a, 3 - 2a)の“Position”、“Zone Range”、“Original Key Position”の設

定に従って、新規インデックスが作成されます。

Cut

選択しているインデックスを削除します。同時に“Insert”用バッファに削除するインデックスの内容をコピーします。

Copy

“Insert”用バッファに選択しているインデックスの内容をコピーします。

Create

インデックスを作成します。Createボタンを押すと“Position”、“Zone Range”、“Original Key Position”(3 - 2a, 0 - 3a)の設定に従って、新しいインデックスが作成されます(☞Link: 0 - 1b)。

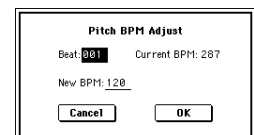
▼ 3-1: Page Menu Command

0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Pitch BPM Adjust	3-1A
0-1F	Rename MS		

3-1A: Pitch BPM Adjust

このコマンドで選択しているインデックスの“Pitch”(3 - 1b)をBPM値を基準に設定します。サンプルの再生のピッチを上げると再生スピードは早くなり、ピッチを下げると再生スピードは遅くなります。これを利用してサンプルのループの長さ等を任意のBPM値のテンポに合わせて込むことができます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“Beat”を設定します。4分音符の拍数で設定してください。

“Current BPM”に、基準キー(グレー表示)での再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)から、自動的に計算されます。

例えば2秒の長さにスタート、エンド・アドレスを設定しているサンプルに対して、オリジナル・キーの位置に基準キーを設定し、“Beat”4と設定すると“Current BPM”は120、“Beat”2と設定すると“Current BPM”は60と表示します。

☛ 40 ~ 480の範囲を超える表示はできません。

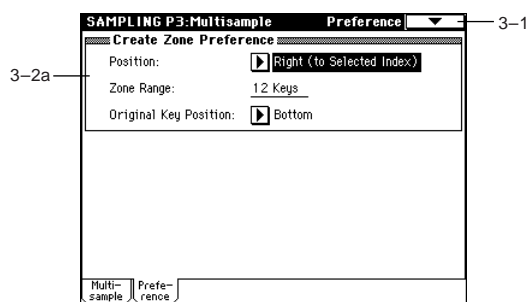
“New BPM”では“Current BPM”値に対する、変更後のBPM値を設定します。

ピッチBPMアジャストを実行するときはOKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

実行すると、“Pitch”(3 - 1b)の値が自動的にセットされます。例えば4拍120BPMでループしているサンプルを240BPMに変更すると、“Pitch”は+ 12.00がセットされます。

☛ ここでの実行計算は、本体での計算精度の範囲で実行されます。従って誤差によって上記の例のようにならない場合があります。

3-2: Preference



3-2a: Create Zone Preference

“ Create (3 - 1 c、0 - 1 b) を実行したときに作成されるインデックスの初期状態を設定します。ここでの設定に従って新規インデックスが作成されます。インデックスの設定はあとで変更することができます。また“ Insert (3 - 1 c) 実行時ここで“ Position ”の設定値が使用されます(0 - 3 a)。

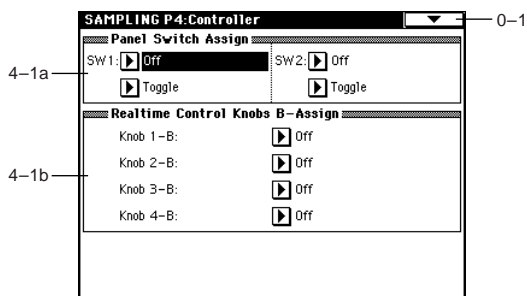
(0 - Link: P0“ Create Zone Preference ”)

Sampling P4: Controller Setup

4-1: Controller Setup

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

Sampling モードでは、AMS によるプログラム・パラメーターのコントロールはできません。



4-1a: Pannel Switch Assign

フロント・パネル[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします(「SW1, SW2 Assign List」P.217)。

SW1 (SW1 Assign)	[Off...After Touch Lock]
SW1 Mode	[Toggle, Momentary]
SW2 (SW2 Assign)	[Off...After Touch Lock]
SW2 Mode	[Toggle, Momentary]

0 - “ Panel Switch Assign (Program P1: 1 - 4 a)

4-1b: Realtime Control Knobs B-Assign

フロント・パネルREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブの B モードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします(「Realtime Control Knobs B - Assign List」P.218)。ここで設定した機能は、フロント・パネルREALTIME CONTROLS [1] ~ [4] ノブの B モードで、それぞれのノブを操作したときに有効です。

Knob 1-B	[Off...MIDI CC#95]
Knob 2-B	[Off...MIDI CC#95]
Knob 3-B	[Off...MIDI CC#95]
Knob 4-B	[Off...MIDI CC#95]

0 - “ Realtime Control Knobs B - Assign (Program P1: 1 - 4 b)

エフェクトのダイナミック・モジュレーション機能などを、これらのコントローラーでリアルタイムに動かしながら、サンプリングすることができます。

設定例

ノブ[1] (B モード) で IFX1 に設定した 044: Stereo/Cross Delay の“ Wet/Dry ”バランスを、ノブ[2] (B モード) で IFX 通過後の“ Pan ”をリアルタイムでコントロールしながら、サンプリングを行います。

“ BUS(IFX) Select (0 - 2 a) を IFX1 に設定します。

“ IFX1 ”に 044: Stereo/Cross Delay を選択します。

IFX1タブの“Wet/Dry”をDry、“Src”をKnobM1[+]、“Amt”を+50に設定します。

Realtime Control Knobs B-Assignの“Knob 1-B”をKnob Mod.1(CC#17)に、“Knob 2-B”をPost IFX Pan(CC#08)に設定します。

フロント・パネル[REALTIME CONTROLS]キーを押して、B側のLEDを点灯させます。

ノブ[1]、[2]を動かすと外部入力音とディレイの定位が変化します。その音をサンプリングすることができます。

Sampling P8: Insert Effect

Samplingモードでのインサート・エフェクトを設定します。

P0: Recording Input/Setupタブ Audio Input(SAMPLING)の“Input1、2 BUS(IFX)Select”をIFX1、2、3、4、5に設定すると、リア・パネルのAUDIO INPUT 1、2端子からの外部入力音は、それぞれIFX1、2、3、4、5(インサート・エフェクト1、2、3、4、5)へ送られます。このページでインサート・エフェクトを選択または設定すると、外部音入力にインサート・エフェクトがかかり、その音をそのままサンプリングすることができます。

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.146を参照してください。

▲ Samplingモードでは、マスター・エフェクト1、2、およびマスターEQは使用できません。

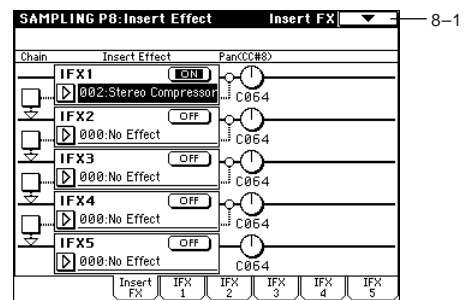
note Samplingモードでのインサート・エフェクトの設定は、電源をオフにするとバックアップされません。インサート・エフェクトの設定を保存しておきたいときは、“Copy Insert Effect”を利用してください。

例えば、プログラム、コンビネーションを選択して、Samplingモードのインサート・エフェクトの設定をコピーし、保存します。プログラム、コンビネーションはライトによって、本体メモリーに保存されます。そしてSamplingモードで、ライトしたプログラム、コンビネーションのエフェクト設定を、“Copy Insert Effect”(8-1A)でコピーすることによって、その設定が利用できます。

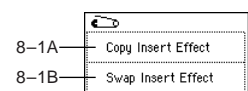
8-1: Insert FX

インサート・エフェクトの選択、インサート・エフェクトのオン/オフの設定、チェーンの設定、インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。

Programモードと同様です。Programモードの「8-2: Insert Fx」を参照してください。



▼ 8-1: Page Menu Command



8-1A: Copy Insert Effect

☞「Program P8: 8-1A: Copy Insert Effect」

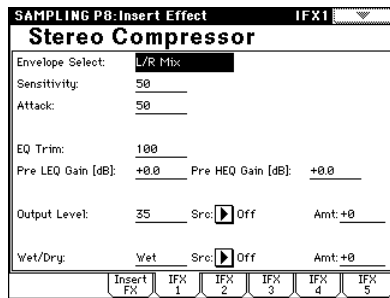
8-1B: Swap Insert Effect

☞「Program P8: 8-1B: Swap Insert Effect」

- 8-2: IFX 1
- 8-3: IFX 2
- 8-4: IFX 3
- 8-5: IFX 4
- 8-6: IFX 5

Insert FXタブで選択したIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します(※P.207)。

note エフェクトのDmod(ダイナミック・モジュレーション)は、Global Mode P1で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。



5. Song Play モード

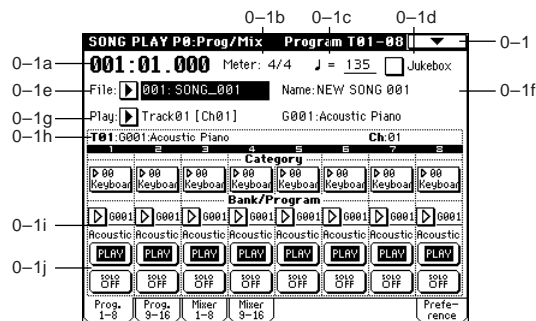
Song Playモードは、スタンダードMIDIファイル(SMF)をフロッピー・ディスクや外部SCSIデバイスから直接読み込みながら再生します。これらのSMFはジュークボックス機能を使って好きな順番に並べて連続再生することもできます。また、アルペジエーターやリアルタイム・コントローラーを使用することもできます。ここではSMFの再生とそれらに関する設定を行います。TRITONで再生できるSMFはフォーマット0またはフォーマット1です。

Song Play P0: Program/Mix

0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)

0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)

ここではSMFの再生に関する設定、各トラックのプログラムの選択など基本的な設定を行います。



0-1a: Location [001:01:000...999:15.191]

SMFの現在位置です。左から、小節、拍、クロックです。値を変更すると現在位置が移動します。

MIDI ロケーションを変えると、ソング・ポジション・ポインター・メッセージを送信します。

0-1b: Meter

SMFの現在位置の拍子を表示します。

0-1c: ♩ (Tempo) [40...240]

SMFの再生時のテンポを設定します。Song Playモードでは「MIDI Clock」(Global P1: 1 - 1a)の設定に関わらず、ここでのテンポで動作します。

0-1d: Jukebox

チェックする: ジュークボックス・リストのSMFを連続して再生します。またジュークボックス・リストを作成するときにチェックします。Jumpページ[MENU]キーを押すと表示)でJukeboxボタンを押してP3: Jukeboxを選びリストを作成します。

0-1e: File (File select) [000...999]

フロッピー・ディスクから、再生するSMFを選択します。現在選択しているディレクトリ内のSMFが選択できます。他のディレクトリから選択するときは、P3: Select Directoryでディレクトリを選びます。また、「Jukebox」(0 - 1d)をチェックしているときは、P3: Jukeboxのジュークボックス・リストのSMFが選択できます。このパラメーターは、ディレクトリ内にSMFが存在しないとき、またジュークボックス・リストにSMFが登録されていないときには表示しません。

0-1f: Name

選択したSMFのソング名を表示します。

0-1g: Play Track Select [Track01...Track16]

鍵盤を弾いたときに発音するトラック(チャンネル)を設定します。プレイ・トラックで設定したプログラムのバンク・ナンバー、プログラム・ナンバー、名前を表示します。

MIDI Song Playモードでは、トラック1~16にMIDIチャンネル1~16がそれぞれ対応しています。

0-1h: Selected Track Information

現在、エディットの対象となっているトラック(1~16)情報を表示します。

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

トラック・ナンバー、そのトラックで設定しているプログラム・バンク、ナンバー、名前を表示します。

Ch [01...16]

トラックのMIDIチャンネル・ナンバーを表示します。

0-1i: Program T01...08

0-2i: Program T09...16

Category (Category Name) [00...15: name]

トラックで使用するプログラムをカテゴリから選択します。ポップアップ・ボタンを押すと、プログラムをカテゴリー別に表示するCategory/Track Programメニューが「Program P0: Category/Program Select 0 - 1a」開き、そこから選択します。カテゴリからプログラムを探したいときや、同じカテゴリーの別プログラムを選ぶときに使用すると便利です。

Bank/Program [A...F/0...127, G...g(d)/1...128]

トラックで使用するプログラムを選択します。

ポップアップ・ボタンを押すと、プログラムをバンク別に表示する Bank/Track Programメニュー(☞Program P0: 0 - 1a)が開き、プログラム・バンクから選択します。エディット・セルが選ばれているときは、フロント・パネルの[BANK]キー、テン・キー、[VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダー、[△]、[▽]キーで選択できます。このとき、[BANK]キーのLEDは選んでいるバンクが点灯します。

MIDI Status (1 - 1a, 2a)が、INT、BTHのときはMIDIプログラム・チェンジの受信でプログラムを選択できます。トラック1 ~ 16のそれぞれをMIDIチャンネル1 ~ 16でコントロールします。

0-1(2j): PLAY/MUTE, SOLO ON/OFF

PLAY/MUTE [PLAY, MUTE]

各トラックのプレイ、ミュートを設定します。PLAY/MUTEボタンを押すたびに設定が切り替わります。

PLAY: トラックをプレイ(再生)します。

MUTE: トラックをミュート(消音)します。

SOLO ON/OFF [SOLO ON, SOLO OFF]

ソロ機能をオン/オフします。SOLO ONにしたトラックのみが発音します。他のトラックはミュートします。

MIDI ミュートやソロ機能によりミュートしたトラックが、Status (1 - 1a, 2a)がEXT、BTHのとき、そのトラックで設定しているMIDIノート・オン/オフは送信しません(ただし Play Track Select (0 - 1g)で選択しているトラックは例外となります)。

▲ ページ・メニュー・コマンド Solo Selected Track (0 - 1B) がオンのとき、そこでのソロの状態を優先します(オン時)。“SOLO ON/OFF”またはその他のトラックのパラメーターを押すと、そのトラックのみがソロになり、発音します。

▼ 0-1: Page Menu Command

0-1A	GM Initialize
0-1B	Solo Selected Track
0-1C	Load Template Song
0-1D	Save Template Song
0-1E	Set Location

0-1A: GM Initialize

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

MIDI Song Playモードで、外部からGMシステム・オン・メッセージを受信したときや、SMFにGMシステム・オン・メッセージが入っているときは、このコマンドを実行したときと同様にGM用の設定にリセットされます(ただし、これらの場合では、P9: Master Effectの各パラメーターはリセットされません)。

0-1B: Solo Selected Track

このコマンドを選択して、メニュー・ページにチェックを入れると、選択しているトラックのみが発音し、他のトラックはミュートされます(ソロ機能)。別のトラックをソロにするときは、そのトラックのパラメーターを選択します(☞Sequencer P0: 0 - 1B)。

MIDI ソロ機能によりミュートしたトラックが、Status (1 - 1a, 2a)がEXT、BTHのとき、そのトラックで設定しているMIDIノートオン/オフは送信しません。

0-1C: Load Template Song

プリセット・テンプレート・ソング(P00 ~ 15の16種類)またはユーザー・テンプレート・ソング(U00 ~ 15の16種類)をロードします(☞Sequencer P0: 0 - 1G)。

	Parameter	Track1 - 9, 11 - 16	Track10	
P0	Bank/Program	G000:*A.Piano	g(d)000:STANDARD KIT	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
P1	Status	-	-	設定値のままで変化しない
	Use Program's Scale	-	-	設定値のままで変化しない
P7	Arpeggiator Assign	-	-	設定値のままで変化しない
	その他Arpeggiatorパラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
P8	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX1 - 5	-	-	設定値のままで変化しない
	Pan(CC#8)	-	-	設定値のままで変化しない
	BUS Select	-	-	設定値のままで変化しない
	Send1	-	-	設定値のままで変化しない
	Send2	-	-	設定値のままで変化しない
	その他Insert Effectパラメーター	-	-	設定値のままで変化しない
P9	MFX1	-	-	016: Stereo Chorus
	MFX2	-	-	053: Reverb Smooth Hall
	Return1	-	-	127
	Return2	-	-	050
	その他Master Effect, Master EQパラメーター	-	-	初期設定

0-1D: Save Template Song

プログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定を、ユーザー・テンプレート・ソングU00～15にセーブします(☞Sequencer P0: 0 - 1H)。

ここでセーブした設定は、Sequencerモードでロードすることもできます。

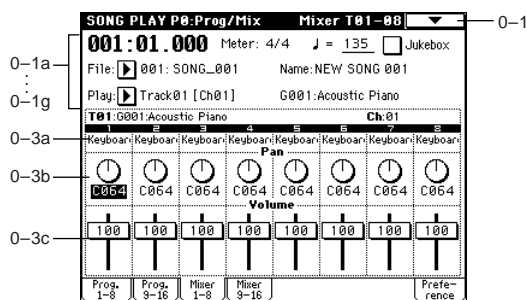
0-1E: Set Location

[LOCATE]キーを押すと、ここで設定したロケーションへ移動します(☞Sequencer P0: 0 - 1J)。

0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)

0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)

各トラック(チャンネル)のパン、ボリュームを設定します。



0-3(4)a: Program Category

トラックで使用するプログラム・カテゴリー名の一部を表示します。

0-3(4)b: Pan

Pan (Panpot) [RND, L001...C064...R127]

トラック(チャンネル)1～16のパンを設定します(☞Sequencer P0: 0 - 3b。)

MIDI Status (1 - 1a, 2a)をINT、BTHのとき、MIDIコントロール・チェンジ(CC) #10でパンポットを受信し、コントロールできます。CC#10受信時、0と1でL振り切り、64でセンター、127でR振り切りとなります。トラック1～16のそれぞれをMIDIチャンネル1～16でコントロールします。

0-3(4)c: Volume

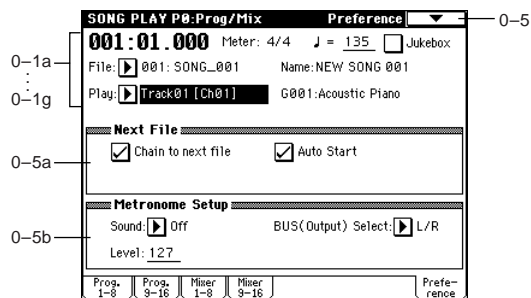
Volume [0...127]

トラック(チャンネル)1～16のボリュームを設定します。

MIDI Status (1 - 1a, 2a)がINTまたはBTHのとき、MIDIコントロール・チェンジ(CC) #7ボリュームを受信し、コントロールできます。トラックの音量はMIDIのボリューム(CC#7)とエクスプレッション(CC#11)の値のかけ算で決まります。トラック1～16のそれぞれをMIDIチャンネル1～16でコントロールします。

0-5: Preference

SMFを続けてプレイさせるための設定と、メトロノームを設定します。



0-5a: Next File

現在選択しているSMFがプレイし終わった後に、他のファイルが続けてプレイするかどうかを設定します。

Chain to next file

チェックする: 現在選ばれているファイルのプレイ後、次のファイルを自動的に選択します。

Auto Start

チェックする: 現在選ばれているSMFのプレイ後に、次のファイルを自動的にプレイします。“Chain to next file”にチェックしているときに有効です。

0-5b: Metronome Setup

メトロノームを設定します。

Sound

[On, Off]

On: プレイ時にメトロノームが鳴ります。メトロノーム音は、“BUS Select”で設定したバスに出力します。

BUS (Output) Select (BUS Select)

[L/R, L, R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

メトロノーム音の出力先を設定します(☞Sequence P0: 0 - 7b)。

Level

[000...127]

メトロノームの音量を設定します。

▼ 0-5: Page Menu Command

☞「▼ 0 - 1: Page Menu Command (ただし、“Solo Selected Track (0 - 1B)は選択できません)。

Song Play P1: Track

各トラックの内部音源の状態 (Status) と、スケールを設定します。

1-1: Status 1-8 (Status/Scale T01-08)

1-2: Status 9-16 (Status/Scale T09-16)



1-1(2)c: Scale

Song Play モードで使用するスケールを設定します。

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

スケールのタイプを選択します(※ "Type" Program P1: 1 - 1c)。

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

選んだスケールの主調和音のキーを選択します(※ "Key" Program P1: 1 - 1c)。

Random [0...7]

設定した値が大きいくらゐ、発音時のピッチが不規則にズレます(※ "Random" Program P1: 1 - 1c)。

1-3: MOSS 1-8 (MOSS Setup T01-08)

1-4: MOSS 9-16 (MOSS Setup T09-16)

このページは別売オプション EXB-MOSS 装着時に表示します。

詳しくは EXB-MOSS の取扱説明書をご覧ください。

1-1(2)a: Status [INT, Off, BTH, EXT]

各トラックの MIDI と内部音源の状態 (Status) を設定します。

INT: そのトラックの演奏データをプレイする、または INT に設定したトラックを "Play Track Select" (0 - 1g) で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音し、外部へは MIDI データを送信しません。

Off: プログラムは発音しません。また MIDI データも送信しません。

BTH: INT と EXT の両方の動作をします。そのトラックの演奏データをプレイする、または BTH に設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音し、同時にその演奏データを MIDI で送信します。

EXT: そのトラックの演奏データをプレイする、または EXT に設定したトラックを選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、MIDI データを送信しますが、本体の音源は発音しません。

GM システム・オン・メッセージによって、GM 用のリセット設定を MIDI で送信します。

	演奏データ 本体での操作		受信したデータ	
	内部音源	MIDI OUT	内部音源	MIDI OUT
INT		x		-
EXT	x		x	-
BTH				-

1-1(2)b: Use Program's Scale

各トラックに、"Scale" (Program P1: 1 - 1c) で設定したプログラムごとのスケールを使用します。

チェックする: プログラムのスケールを使用します。

チェックしない: "Scale" (1 - 1c, 2c) で設定したスケールを使用します。

Song Play P2: Controller Setup

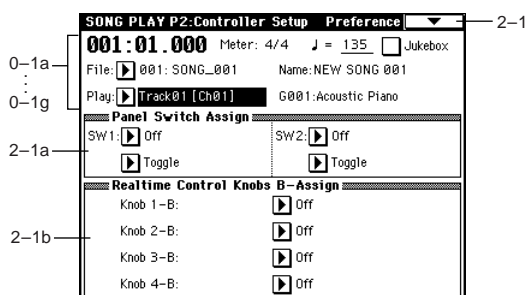
Song Playモードでの[SW1]キー、[SW2]キー、およびREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードの機能を設定します。設定した機能は“Play Track Select”で設定したトラックの演奏で使用できます。

MIDI “Play Track Select”で設定したトラックの“Status”(1-1a、2a)が、BTH、EXTのとき、CC#に設定した各コントローラーを操作するとMIDIコントロール・チェンジ(CC#)をそのトラックのMIDIチャンネルで送信します。

▼ 2-1: Page Menu Command

0-1C	Load Template Song
0-1D	Save Template Song
0-1E	Set Location

2-1: Controller Setup (Preference)



2-1a: Panel Switch Assign

フロント・パネル[SW1]、[SW2]キーの機能をアサインします(「SW1, SW2 Assign List」P.217)。

各トラックに割り当てられているプログラムの[SW1]、[SW2]の機能は無効になるので、新たに設定します。

SW1 **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]

SW2 **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]

☞ “Panel Switch Assign”(Program P1: 1 - 4a)

2-1b: Realtime Control Knobs B-Assign

フロント・パネルREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードに、機能(おもにコントロール・チェンジの種類)をアサインします(「Realtime Control Knobs B - Assign List」P.218)。ここで設定した機能は、REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブがBモード時に、それぞれのノブを操作したときに機能します。

各トラックに割り当てられているプログラムのREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブのBモードの機能は無効になるので、新たに設定します。

Knob 1-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 2-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 3-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 4-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

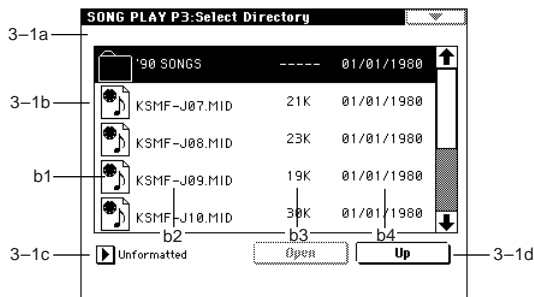
☞ “Realtime Control Knobs B-Assign”(Program P1: 1 - 4b)

Song Play P3: Select Directory/ Jukebox

“ Jukebox (0 - 1d) の設定で表示する内容が異なります。
チェックしない: 「 3 - 1: Select Directory 」を表示します。
チェックする: 「 3 - 1: Jukebox 」を表示します。

3-1: Select Directory

フロッピー・ディスク・ドライブに挿入しているフロッピー・ディスク、SCSI インターフェースに接続したハード・ディスク等の外部 SCSI デバイス (別売オプション EXB-SCSI 搭載時) から、再生する SMF が含まれているディレクトリを選択します。



3-1a: カレント・ディレクトリ

対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。

LCD 画面にはディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリの階層間の区切り文字は “ / ” です。

カレント・ディレクトリは、Open ボタン、Up ボタンで移動します。

3-1b: ディレクトリ・ウインドウ

カレント・ディレクトリのファイル情報を表示します。
このウインドウ上でファイルやディレクトリを選択します。

b1: ファイル / アイコン

SMF と DOS ディレクトリのファイルを表示します (アイコンについては、Disk モードの「ファイル、ディレクトリ、アイコンについて」 (P.131))。

b2: ファイル名

SMF の名前です。

b3: サイズ

SMF のサイズ (バイト単位) です。

b4: セーブした日付

SMF をセーブしたときに付けた日付 (左から日、月、年) です。

3-1c: ドライブ・セレクト

再生の対象にするデバイスを選択します。

メディアに付けられたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルのないメディアの場合は「 no label 」が、フォーマットしていないメディアの場合は「 Unformatted 」が表示されます。

標準では、フロッピー・ディスクのみが選択可能です。オプション EXB-SCSI 装着時は、接続した外部 SCSI デバイスが選択できます。

3-1d: Open ボタン, Up ボタン

Open ボタン

Open ボタンを押すと、ディレクトリがオープンし、カレント・ディレクトリを 1 つ下の階層へ移動します。

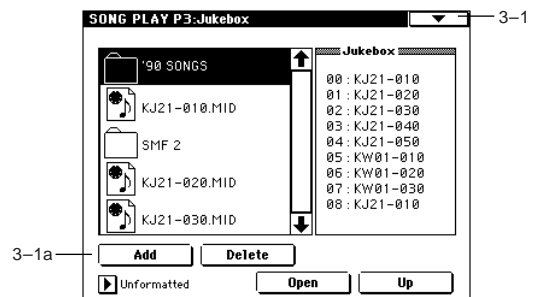
Up ボタン

Up ボタンを押すと、カレント・ディレクトリが 1 つ上の階層へ移動します。

ディレクトリ・ウインドウでディレクトリを選択しているときに操作できます。

3-1: Jukebox

SMF の演奏順を指定するジュークボックス・リストを作成します。
ジュークボックス・リストは、100 曲まで登録することができます。リストは、ページ・メニュー・コマンド 3 - 1B、3 - 1A で、セーブやロードすることができます。ディスクへロードする場合は、あらかじめディスクのライト・プロテクトを解除しておいてください。



3-1a: Add ボタン, Delete ボタン

Add ボタン

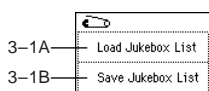
ジュークボックス・リストへ SMF を追加します。

ディレクトリ・ウインドウで、ジュークボックス・リストへ入れる SMF 選択しこのボタンを押すと、ジュークボックス・リストへ加えることができます。

Delete ボタン

ジュークボックス・リストから SMF を削除します。

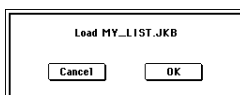
▼ 3-1: Page Menu Command



3-1A: Load Jukebox List

使用するジュークボックス・リストをロードします。

ディレクトリ・ウィンドウでジュークボックス・リスト・ファイル (拡張子 .JKB) を選択してから、このコマンドを選択します。次のダイアログを表示します。

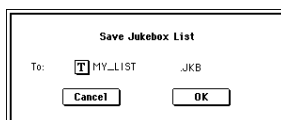


ジュークボックス・リストをロードするときは、OKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

3-1B: Save Jukebox List

作成したジュークボックス・リストをファイルとしてセーブします。

ジュークボックス・リストを作成してから、このコマンドを選択してダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログへ移り、ファイル名を入力します。

ジュークボックス・リストをセーブするときは、OKボタンを、キャンセルするときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すとドライブ・セレクトで選択したメディアへ、ジュークボックス・リスト・ファイルをセーブします。

Song Play P7: Arpeggiator

Song Play モードでのアルペジエーターの動作を設定します。プレイ・トラックにアルペジエーターを設定してSMFデータのプレイに合わせ、テンポに同期したアルペジオ演奏が行えます。

2つのトラックにA、Bのアルペジエーターをそれぞれ設定しておき、プレイ・トラックを切り替えることによって、アルペジエーターを切り替えて演奏することができます。また、演奏をしながら、アルペジオ・パターンや、パラメーターを変えたり、[GATE] ノブ、[VELOCITY] ノブを操作したりできます。

SMFをプレイするスタートのタイミングで、アルペジエーターを同期させることができます。

- ・ アルペジエーターをオンにして、[START/STOP]キーを押すと、アルペジエーターはSMFのプレイ時のタイミングに同期します。
- ・ [START/STOP]キーを押すとSMFのプレイとともにアルペジエーターもストップします。アルペジエーターのみをストップするときは、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオフにします。

7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)

7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)



7-1(2)a: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

トラック 1 ~ 16 にアルペジエーター A または B をアサインします。フロント・パネル ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオンのとき、“Arpeggiator Run A, B” とここでの設定に従い、設定したトラックのアルペジエーターが動作します。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーター A が動作します。Arpeggiator A タブで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーター B が動作します。Arpeggiator B タブで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

SMFのプレイと一緒に演奏するプレイ・トラックにAまたはBのアルペジエーターを設定します。複数のトラックにアルペジエーターを設定した場合、設定したすべてのトラックがアルペジエーターによって発音します。

またA、Bを2つのトラックに設定して、一方はプレイ・トラックを選択して鍵盤からコントロール、もう一方はMIDI INに接続した外部MIDI機器によりコントロールすることもできます。

▲ SMFをプレイしたときのノートにはアルペジエーターはかかりません。

MIDI アルペジエーターA、Bをアサインしたトラック1～16は、各トラックの Status (1 - 1a、2a)がINT、BTHのとき、各トラックの Ch (0 - 1h)にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。BTH、EXTのときは、各トラックの Ch でMIDIノート・データを送信します。このとき、アルペジエーターをトリガー(起動)させるMIDIチャンネルは、アルペジエーターA、Bをそれぞれアサインしているトラック1～16の Ch すべてで行えます。例えばトラック1、2にアルペジエーターAをアサインしているとき、MIDIチャンネル1、2どちらかでアルペジエーターはトリガーします。

ローカル・コントロール・オフ(“ Local Control On ”Global P1: 1 - 1a)のとき、鍵盤からのノート・データに対してアルペジエーターはトリガーしません。MIDI INからのノート・データに対してはトリガーします。

例1) SMFの再生に合わせて、“ Play Track Select (0 - 1g)を曲の途中で切り替えてトラック1とトラック2を別々のアルペジエーターを使用して鍵盤で演奏します。

トラック1、2の Status (1 - 1a、2a)をINTに設定します。トラック1にアルペジエーターAを、トラック2にアルペジエーターBをアサインし、“ Arpeggiator Run A、B (7 - 1a)にチェックをします。

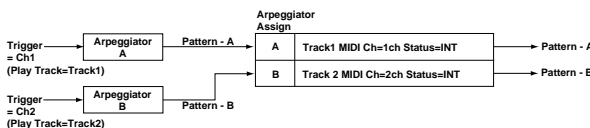
“ Play Track Select ”でTrack01を選択します。

フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオフのとき、鍵盤を弾くとトラック1が発音します。

フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにすると、アルペジエーターAが動作、トラック1が発音します。

“ Play Track Select ”でTrack02を選択します。

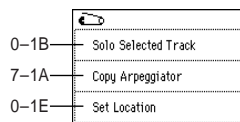
アルペジエーターBが動作し、トラック2が発音します。



Arpeggiator Run A, B

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、ここでチェックしたアルペジエーターが“ Arpeggiator Assign ”でトラックに設定される場合に動作します。また、アルペジエーターがオンの状態で、A、Bそれぞれオン・オフを設定できます。

7-1: Page Menu Command



7-1A: Copy Arpeggiator

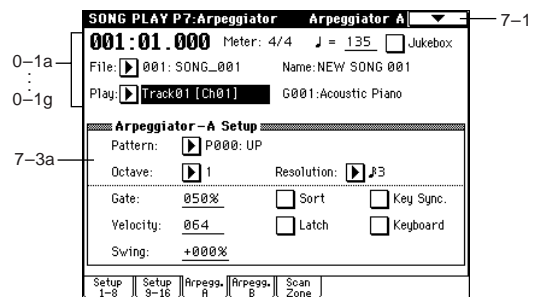
アルペジエーターの設定をコピーします。

☞「Combination 7 - 1A: Copy Arpeggiator」

7-3: Arpegg. A (Arpeggiator A)

7-4: Arpegg. B (Arpeggiator B)

Arpegg. AタブでアルペジエーターA、Arpegg. BタブでアルペジエーターBを設定します。ページ・メニュー・コマンド“ Copy Arpeggiator ”を使用してProgramモードなど他のモードの設定をコピーすることもできます。



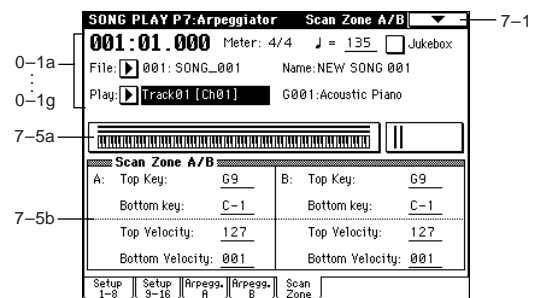
7-3(4)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern (Pattern No.)	[P00...P04, U00(A/B)...U231(D)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Resolution	[1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2]
Gate	[000...100(%), Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100(%)]
Sort	
Latch	
Key Sync. (Keyboard Synchronize)	
Keyboard	

ソングのアルペジエーターの各パラメーターを設定します(☞「Program 7 - 1: Arpeg. Setup (Arpeggiator Setup)」)

7-5: Scan Zone (Scan Zone A/B)

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



7-5a: Zone Map

アルペジエーターA、Bのそれぞれ“Scan Zone”の範囲を表示します(☞Combination“Zone Map”7 - 4a)。

7-5b: Scan Zone A/B

A:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

アルペジエーターAが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。“Top Key”ではその上限、“Bottom Key”ではその下限を設定します。

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターAが動作するベロシティの範囲を設定します。“Top Velocity”ではその上限、“Bottom Velocity”ではその下限を設定します。

B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

アルペジエーターBが動作するノート(鍵盤)とベロシティの範囲を設定します(☞“A”)。

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

Song Play P8: Insert Effect

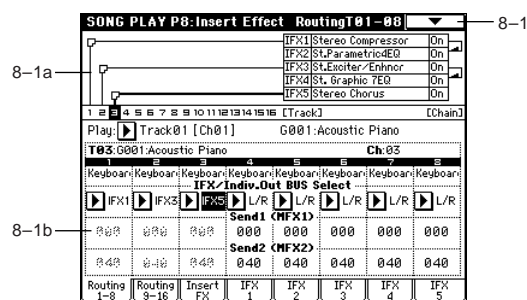
インサート・エフェクトを設定します。また、トラック1～16で使用するプログラムのバス等を設定します。

☞ インサート・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.146を参照してください。

8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)

8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)

トラック1～16のプログラム・オシレーターをどこのバスに送るかを設定します。また、マスター・エフェクトへの送り量を設定します。



8-1a: Routing Map

インサート・エフェクトの設定状態を表示します。インサート・エフェクトのルーティング、設定しているエフェクト名、オン/オフ、チェーン、それぞれの状態を表示します。エフェクトの種類、オン/オフ、チェーンの設定はInsert FXタブで行います。

8-1(2)b: IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select)

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

トラック1～16のプログラム・オシレーターをどこのバスに送るかを設定します。設定の状態は“Routing Map”でも確認できます(☞Combination P8 - 1: Routing)。

▲ 1/2または3/4に設定すると、トラック1～16のプログラムはステレオでAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4にステレオで出力します。プログラム・オシレーターのパンをCC#10(パン)やAMS (Alternate Modulation Source)などでコントロールしたとき、ノート・オン時のパンで出力します。L/Rに設定して(MAIN) L/MONO、Rに出力するときと異なり、発音中のパンはリアルタイムでは動きません。

発音中のパンをリアルタイムで動かし、その状態をAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2または3、4に出力する場合は、“BUS Select”をIFX1(またはIFX2～IFX5)に設定、“IFX 1”(またはIFX2～IFX5)に000: No Effectを選び、IFX通過後の“BUS Select”(8-3)で、1/2または3/4を設定してください。

Send1 (MFx1) [000...127]
 Send2 (MFx2) [000...127]

トラック 1 ~ 16 のマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select” (8 - 1b) を L/R、Off に設定しているときに有効です。IFX1、2、3、4、5 に設定しているときのマスター・エフェクト 1、2 へのセンド・レベルは、Insert FX タブにある IFX1 ~ 5 通過後の “Send1”、“Send2” で設定します。

“BUS Select” を 1、2、3、4、1/2、3/4 に設定している場合はここでの設定は無効です。

ここで設定するセンド 1、2 は、SMF の先頭からのプレイで使用されます。プレイ中に設定を変えることもできます。ただし SMF にセンド 1、2 データがある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status” (2 - 1a) が INT、BTH のとき、MIDI コントロール・チェンジ CC #93、#91 の受信でそれぞれセンド 1、2 をコントロールでき、設定が変わります。各トラック (1 ~ 16) の MIDI チャンネル (1 ~ 16) でコントロールします。実際のセンド・レベルはトラックで設定してあるプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルの設定値 “Send1”、“Send2” (Program P8: 8 - 1d) とのかけ算になります。

▼ 8-1: Page Menu Command

0-1B	Solo Selected Track
8-1A	Copy Insert Effect
8-1B	Swap Insert Effect
8-1C	DrumKit IFX Patch
0-1E	Set Location

8-1A: Copy Insert Effect

☞ 「Program P8: 8 - 1A: Copy Insert Effect」
 ただし、IFX1 ~ 5 タブの “Ctrl Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはコピーされません。

8-1B: Swap Insert Effect

☞ 「Program P8: 8 - 1B: Swap Insert Effect」
 ただし、IFX1 ~ 5 タブの “Ctrl Ch” で設定した MIDI コントロール・チャンネルはスワップされません。

8-1C: DrumKit IFX Patch

☞ 「Combination P8: 8 - 1C: DrumKit IFX Patch」

8-3: Insert FX

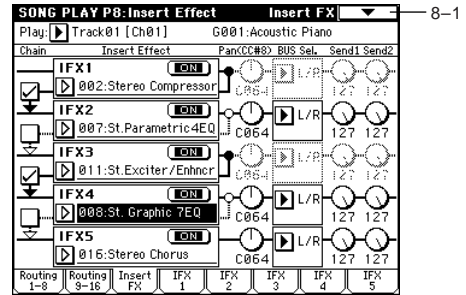
インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインなどを設定します。

Program モードと同様です。Program モードの「8 - 2: Insert Fx」を参照してください。

ただし、“Pan(CC#8)”、“Send 1(MFx1)”、“Send 2(MFx2)” をコントロールする MIDI チャンネルが Program モードとは異なり、IFX1 ~ 5 タブでそれぞれ設定する MIDI チャンネルでコントロールします。使用するコントロール・チェンジは、Program モードと同じです。

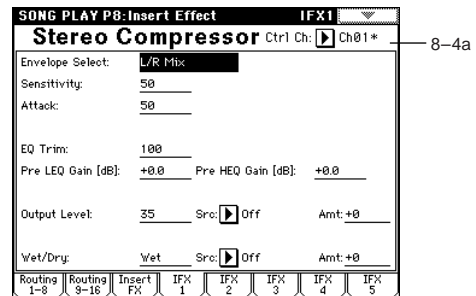
ここで設定するパン(CC#8) センド 1、2 は、SMF の先頭からのプレイで使用されます。プレイ中に設定を変えることもできます。ただし SMF のパン(CC#8) センド 1、2 データがある場合は、それらに従って設定が変わります。

MIDI “Status” (1 - 1a、2a) が INT、BTH のとき、MIDI コントロール・チェンジ(CC #8、#93、#91) の受信でそれぞれインサート・エフェクト通過後のパン、センド 1、2 をコントロールでき、設定が変わります。IFX1 ~ 5 (8 - 4 ~ 8 - 8: IFX1 ~ 5 タブ) のそれぞれの MIDI チャンネルでコントロールします。



- 8-4: IFX 1
- 8-5: IFX 2
- 8-6: IFX 3
- 8-7: IFX 4
- 8-8: IFX 5

Insert FX タブで、IFX1 ~ 5 でそれぞれ選択したエフェクト・パラメーターを設定します(☞P.155)。




8-4a: Ctrl Ch [Ch01...16, AllRouted]

MIDI エフェクトのダイナミック・モジュレーション(Dmod)インサート・エフェクト通過後のパン(CC#8) センド 1(CC#93) センド 2(CC#91) をコントロールする MIDI チャンネルを設定します。

それぞれの IFX にルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバーには Ch01 ~ 16 の右に「*」がつきます。MIDI チャンネルの設定の違う複数トラックをルーティングしている場合で、そのうちどれかのチャンネルでコントロールするとき、ここでそのチャンネルを選択します。

All Routed: ルーティングしているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールが可能です。ルーティングしているトラック(チャンネル)のChには「*」が表示されます。

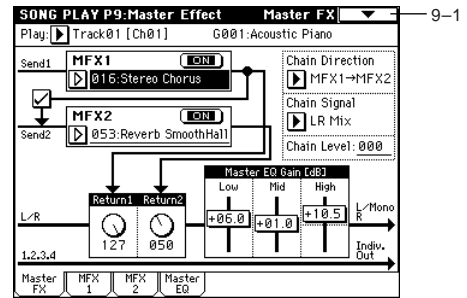
 ドラムス・プログラムを選択したトラックの「BUS Select (8 - 1b)」をDKitにした場合、ドラムキットの「BUS Select」(Global P5: 5 - 2b)、メニューページ・コマンド「DrumKit IFX Patch」での設定にかかわらず、そのトラックのチャンネルはIFX1~5どれでもAll Routedにした場合に有効となります。

Song Play P9: Master Effect

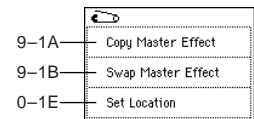
☞ マスター・エフェクトの詳細については、「8. Effect Guide」P.150を参照してください。

9-1: Master FX

マスター・エフェクトの種類、オン/オフ、チェインやマスターEQを設定します。Programモードと同様です。「Program 9 - 1: Master FX (Master Effects)」を参照してください。



▼ 9-1: Page Menu Command



9-1A: Copy Master Effect

☞ 「Program P9: 9 - 1A: Copy Master Effect」
ただし、MFX1、2タブの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはコピーされません。

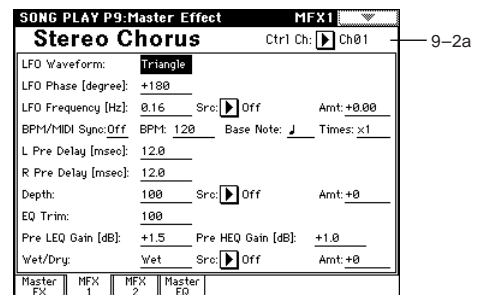
9-1B: Swap Master Effect

☞ 「Program P9: 9 - 1B: Swap Master Effect」
ただし、MFX1、2タブの「Ctrl Ch」で設定したMIDIコントロール・チャンネルはスワップされません。

9-2: MFX1

9-3: MFX2

Master FXタブで、MFX1、2でそれぞれ選択したエフェクトのパラメーターを設定します(☞P.155)。



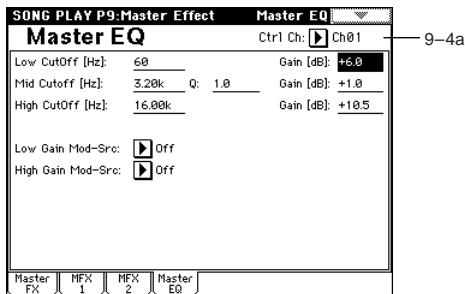
9-2a: Ctrl Ch

[Ch01... 16, Gch]

MIDI マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーション (Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。
GchではグローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)」でコントロールします。

9-4: Master EQ

マスターEQは、3バンド・ステレオEQです。L/RバスからAUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO、Rに出力する直前にあり、全体的なイコライジング (EQでの音質調整)を行います (※P.207)。



9-4a: Ctrl Ch

[Ch01... 16, Gch]

MIDI マスターEQのダイナミック・モジュレーション (Dmod)をコントロールするMIDIチャンネルを設定します。GchではグローバルMIDIチャンネル「MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)」でコントロールします。

6. Globalモード

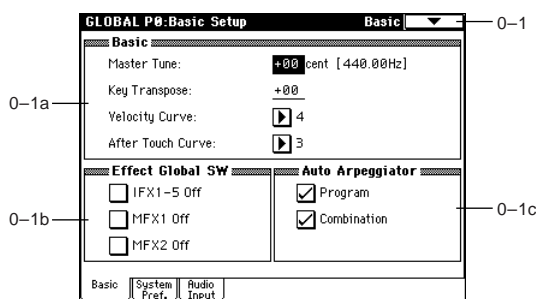
Globalモードでは、マスター・チューニング、MIDI、メモリー・プロテクト等、本体全体に関わる設定を行います。また、ユーザー・スケール、ドラムキットのセットアップ、ユーザー・アルペジオ・パターンのエディットなども設定します。

Globalモードで設定した内容を、電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。ページ・ペニュー・コマンドより“Write Global Setting”、“Write Drum Kits”、“Write Arpeggio Patterns”にアクセスできます。

またはフロント・パネル[REC/WRITE]キーにより、“Update Global Setting”、“Update Drum Kits”、“Update Arpeggio Patterns”にアクセスできます。同様にエディットした内容をライトできます。

Global P0: Basic Setup

0-1: Basic



0-1a: Basic

Master Tune

[-50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

全体の基本となるチューニング(調律)を、セント単位(半音=100セント)、±50セントの範囲で設定します。0のとき440Hz(A4の周波数)です。

ここでA4はスケールがEqual Temperementの場合です。他のスケールを選択した場合、A4=440Hzとはならない場合があります。

Globalモードの“Master Tune”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ファインチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)の受信によってコントロールできます。“MIDI Channel (1 - 1a)”で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

Globalモードの“Master Tune”に対しProgram、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、MIDI RPNファインチューン・メッセージの受信で、プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer/Song Playモード)ごとのチューニングを、Globalモードの“Master Tune”の設定を基準にして相対的にコントロールされます。

MIDI RPNファインチューン・メッセージは、Programモードでは“MIDI Channel (1 - 1a)”で設定するグローバルMIDIチャンネル、その他のモードではティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer/Song Playモード)ごとのMIDIチャンネルでコントロールします(Combination、Sequencerモード“Detune”)。

Key Transpose [-12...+12]

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

この設定は、“Convert Position (1 - 1a)”で設定した位置(Pre MIDIまたはPost MIDI)で適用されます。

送信するノート・ナンバー

Transpose	-12	0	+12
TRITON	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)
TRITON pro	16...91 (E0...G6)	28...103 (E1...G7)	40...115 (E2...G8)
TRITON proX	9...96 (A-1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

MIDI 本体から送信するノート・ナンバーの範囲は、“Convert Position (1 - 1a)”がPre MIDIのとき、この設定によって異なります。

Globalモードの“Key Transpose”は、MIDIユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・コースチューニング・メッセージ(F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDIチャンネル, vv/mm=設定値)の受信によってコントロールできます。“MIDI Channel (1 - 1a)”で設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

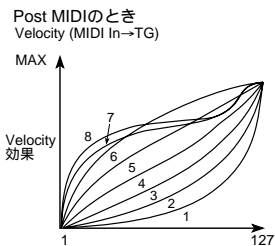
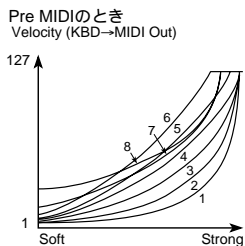
Globalモードの“Key Transpose”に対しProgram、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、MIDI RPNコースチューン・メッセージの受信で、プログラム、ティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer/Song Playモード)ごとのチューニングを、Globalモードの“Key Transpose”の設定を基準にして相対的にコントロールします。MIDI RPNコースチューン・メッセージは、Programモードでは“MIDI Channel (1 - 1a)”で設定するグローバルMIDIチャンネル、その他のモードではティンバー(Combinationモード)、トラック(Sequencer/Song Playモード)ごとに設定するMIDIチャンネルでコントロールします。

Velocity (Velocity Curve) [1...8]

ペロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

“Convert Position (1 - 1a)”がPre MIDIのときは、鍵盤を弾く強さに対し、ペロシティ効果や送信するペロシティ・データが、次ページの左図のように変化します。なお、受信するデータのペロシティ・カーブは、次ページの右図の4のカーブが自動的に選ばれます。

Post MIDIのときは、鍵盤を弾く強さや受信したペロシティに対し、ペロシティ効果が、次ページの右図のように変化します。外部のキーボードやシーケンサーで本体の音源を発音させる場合、全体的に音が明るすぎたり、暗すぎたりするときは、Post MIDIにして、ここで適切なペロシティ・カーブを選んでください。なお、送信するデータのペロシティ・カーブは、次ページの左図の4のカーブが自動的に選ばれます。



- 1: 強く弾いたときに効果が得られるカーブです。
- 2、3: |
- 4: 標準的なカーブです。
- 5: |
- 6: あまり強く弾かなくても効果が得られるカーブです。
- 7: 弱打鍵時に一定の効果が得られるカーブです。
- 8: より一定の効果が得られるカーブです。ペロシティを必要としない場合や音の強さをそろえたい場合等に向きますが、弱打鍵時のコントロールが難しい、というように、カーブにはそれぞれの特徴があるので、自分のペロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください。

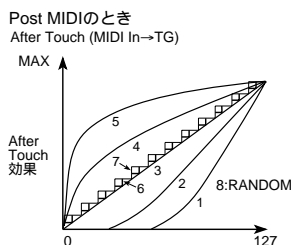
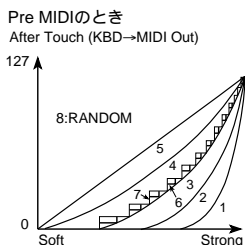
After Touch (After Touch Curve) [1...8]

アフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。

“Convert Position (1 - 1a)”がPre MIDIのときは、鍵盤を押し込む強さに対し、アフタータッチ効果や送信するアフタータッチ・データが、左図のように変化します。なお、受信するデータのアフタータッチ・カーブは、右図の3のカーブが自動的に選ばれます。

Post MIDIのときは、鍵盤を押し込む強さや受信したアフタータッチに対し、アフタータッチ効果が、右図のように変化します。

なお、送信するデータのアフタータッチ・カーブは、左図の3のカーブが自動的に選ばれます。



- 1: 強く押し込んだときに効果が得られるカーブです。
- 2: |
- 3: 標準的なカーブです。
- 4: |
- 5: あまり強く押し込まなくても効果が得られるカーブです。
- 6、7: それぞれ24、12段階で変化するので、シーケンサーにアフタータッチをレコーディングする場合、メモリーを消費したくないときに使うとよいでしょう(“Convert Position”はPre MIDIにする)。特に7のカーブは、12段階で変化するので、アフタータッチでピッチを変化させるときに、変化幅を1オクターブにしておくと、ピッチを半音単位で変化させることができます。
- 8: ランダムなカーブです。特殊効果を得たいときや、アフタータッチで不規則な揺らぎを得たいというときに使用します。

MIDI “Convert Position (1 - 1a)”がPre MIDIのときは、ここでの設定が鍵盤の直後に適用されるので、MIDIの送信データには影響を与えますが、受信データには影響しません。

Post MIDIのときは、ここでの設定が本体内の音源の直前で適用されるので、MIDIの受信データには影響を与えませんが、送信データには影響しません。

本体の鍵盤で本体内の音源を発音させるときは、“Convert Position”の設定は関係ありません。

0-1b: Effect Global Switch

IFX1-5 Off

チェックする: すべてのインサート・エフェクトIFX1 ~ 5がオフになります。

チェックしない: Program、Combination、Sequencer、Song Play、Sampling各モードのP8:Insert EffectのIFX1 ~ 5“On/Off”設定が有効になります。

MFX1 Off

チェックする: MFX1がオフになります。

チェックしない: Program、Combination、Sequencer、Song Play各モードのP9: Master EffectのMFX1“On/Off”設定が有効になります。

MFX2 Off

チェックする: MFX2がオフになります。

チェックしない: Program、Combination、Sequencer、Song Play各モードのP9: Master EffectのMFX2“On/Off”設定が有効になります。

MIDI IFX1 ~ 5“On/Off”、MFX1“On/Off”、MFX2“On/Off”を切り替えるとコントロール・チェンジ・メッセージCC#92(エフェクト・コントロール2)、CC#94(エフェクト・コントロール4)、CC#95(エフェクトコントロール5)をそれぞれ送信します。オフのとき0、オンのとき127を送信します。

0-1c: Auto Arpeggiator

Program

チェックする: プログラムを切り替えたとき、自動的にそのプログラムにメモリーされているアルペジエーターの設定にします。

チェックしない: プログラムを切り替えてもアルペジエーターの状態は変わりません。同じアルペジオ・パターンを走らせながら、プログラムの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

Combination

チェックする: コンビネーションを切り替えたとき、自動的にそのコンビネーションにメモリーされているアルペジエーターの設定にします。

チェックしない: コンビネーションを切り替えてもアルペジエーターの状態は変わりません。同じアルペジオ・パターンを走らせながら、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

▼ 0-1: Page Menu Command

0-1A	Write Global Setting
0-1B	Change all bank references
0-1C	Touch Panel Calibration
0-1D	Half Damper Calibration

0-1A: Write Global Setting

Globalモードの設定(Drum Kits、User Arpeggio Patternを除く)をライトします。ダイアログのOKボタンを押すと、ライトを実行します。

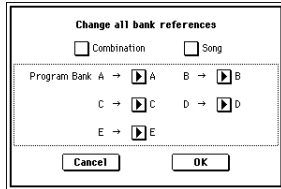
フロント・パネル[REC/WRITE]キーを押すと Update Global Setting ダイアログが開きます。OKボタンを押すと同様にライトできます。

Drum Kits、User Arpeggio PatternのライトはそれぞれP5ページ・メニュー・コマンド Write Drum Kits、P6ページ・メニュー・コマンド Write Arpeggio Pattern で実行します。

0-1B: Change all bank references

コンビネーションのティンバーや、ソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



コンビネーションに対して変更を実行する場合は “Combination” をチェックします。ソングに対して変更を実行する場合は “Song” をチェックします。

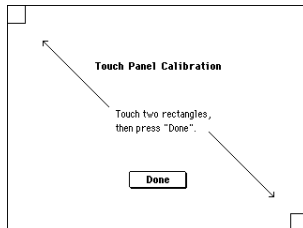
“Program Bank” で入れ替えるバンクをそれぞれ指定します。チェンジ・オール・バンク・リファレンスを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

別々のバンクを同一のバンクに変更した場合、この機能を使って再度別々のバンクに戻すことはできません。変更先のバンクがだぶらないように注意して実行してください。

0-1C: Touch Panel Calibration

LCD画面での入力が思うようにいかないとき、またLCD画面で押したところと違う場所にエディット・セルが移動したときなどに、LCD画面の感度を調整します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



ページ・メニューからこのコマンドが選べないときは、[ENTER]キーを押しながら[2]キーを押して表示してください。

LCD画面左上の四角を押します。正しく認識すると表示が反転します。

LCD画面右下の四角を押します。正しく認識すると表示が反転します。

Doneボタンを押します。

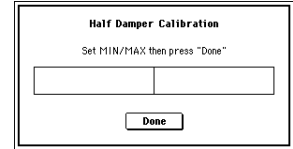
正しく調整できないときは、エラー・メッセージを表示しますので、もう一度やり直してください。

0-1D: Half Damper Calibration

リア・パネルDAMPER端子にハーフ・ダンブに対応したダンパー・ペダル(別売オプションDS-1H)を使用しているとき、ダンパー効果のかけ具合が適切でないときにダンパー・ペダルの感度を調整します。

ハーフ・ダンパー・ペダルをDAMPER端子に接続します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



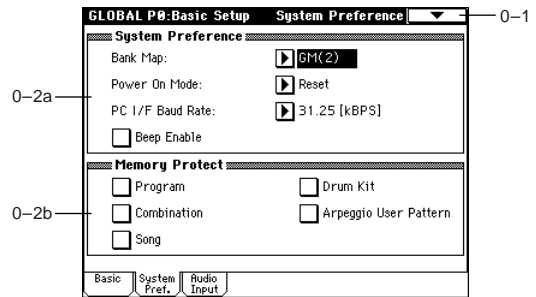
ハーフ・ダンパー・ペダルを踏み込み、その後ペダルから足を離します。

Doneボタンを押します。

正しく調整できないときは、エラー・メッセージを表示しますので、もう一度やり直してください。

ハーフ・ダンブ・ペダルは動作が微妙なため別売オプションDS-1Hをご使用ください。それ以外のペダルでは適切な効果が得られなかったり、調整できないことがあります。

0-2: System Pref. (System Preference)



0-2a: System Preference

Bank Map

[KORG, GM(2)]

コントロール・チェンジ・メッセージのバンク・セレクト (CC#0:上位バイト, CC#32:下位バイト) に対するプログラム、コンビネーションの音色マッピングを設定します。

Program A、B、C、D、E、F(別売オプションEXB-MOSS専用)、G、g(1) - g(9)、g(d)バンク、Combination A、B、C、Dバンクに対して次の表に示すバンク・セレクトを受信(R)、送信(T)します。

Bank	KORG	GM(2)
A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
E	00. 04 R/T	63. 04 R/T
F	00. 05 R/T	63. 05 R/T
G,	121. 00, 121. 01 - 09 R/T	121. 00, 121. 01 - 09 R/T
g(1) - g(9)	56. 00 R	56. 00 R 00. 00, 00. 01.. (XG)R 00. 00, 01. 00.. (GS)R
g(d)	120. 00 R/T	120. 00 R/T
	62. 00 R	62. 00 R
		63. 127 R MUTE(Korg Mute)

数値: 10進、R:Receive、T:Transmit


Power On Mode

[Reset, Memorize]

電源オン時の状態を設定します。

Reset: CombinationモードP0:PlayでA000のコンビネーションを呼び出します。

Memorize: 前回電源オフする直前の場所およびプログラム、コンビネーション・ナンバーを呼び出します。場所とはモード、ページを示します。

 エディット中のパラメーターの内容はこの機能によって記憶しません。電源オフ時に必ずライトまたはDiskモードでセーブしてください。

PC I/F Baud Rate

[31.25, 38.40[kBPS]]

TO HOST端子に接続したパソコンやMIDI機器へのデータ送信レイトを設定します。

31.25: Apple Macintosh、NEC PC-9800シリーズのRS-232C端子に接続するときを選択します。

38.40: IBM PC(互換機)、NEC PC-9800シリーズのSERIAL 2端子に接続するときを選択します。

Beep Enable

チェックする: LCD画面のオブジェクトを押したときビーブ音が鳴ります。

0-2b: Memory Protect

Program

本体内のプログラム・メモリーにプロテクトをかけます。

チェックする: 本体内のプログラム・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

プログラムのライト
MIDIデータ・ダンプでのプログラム・データの受信
ディスクからのプログラム・データのロード

チェックしない: 本体内のプログラム・メモリーに書き込みができます。

Combination

本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトをかけます。

チェックする: 本体内のコンビネーション・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

コンビネーションのライト
MIDIデータ・ダンプでのコンビネーション・データの受信
ディスクからのコンビネーション・データのロード

チェックしない: 本体内のコンビネーション・メモリーに書き込みができます。

Song

本体内のソング・メモリーにプロテクトをかけます。

ただし、電源をオフにすると、この設定とは関係なく、ソング・メモリー内のソング・データが消去します。

チェックする: 本体内のソング・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

シーケンサーのレコーディング
MIDIデータ・ダンプでのソング・データの受信
ディスクからのソング・データのロード

チェックしない: 本体内のソング・メモリーに書き込みができます。

Drum Kit

本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトをかけます。

チェックする: 本体内のドラムキット・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

ドラムキットのライト
MIDIデータ・ダンプでのドラムキット・データの受信
ディスクからのドラムキット・データのロード

チェックしない: 本体内のドラムキット・メモリーに書き込みができます。

Arpeggio User Pattern

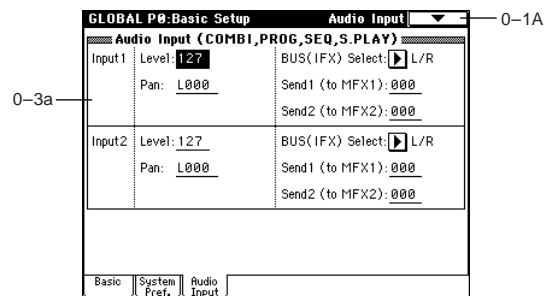
本体内のアルペジオ・ユーザー・パターン・メモリーにプロテクトをかけます。

チェックする: 本体内のアルペジオ・ユーザー・パターン・メモリーにプロテクトがかかり、以下の書き込みができません。

アルペジオ・ユーザー・パターンのライト
MIDIデータ・ダンプでのアルペジオ・ユーザー・パターン・データの受信
ディスクからのアルペジオ・ユーザー・パターン・データのロード


チェックしない: 本体内のアルペジオ・ユーザー・パターン・メモリーに書き込みができます。

0-3: Audio Input



0-3a: Audio Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY)

リア・パネルAUDIO INPUT1、2からの入力、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。ここでの設定は、Combination、Program、Sequencer、Song Playの各モードで有効です。外部オーディオ信号にインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQを使用できます。これによりTRITONを2イン6アウトのエフェクターとして使用したり、内部音と組み合わせで使用することができます(エフェクト093: Vocoderでは、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクトとしても使用できます)。

 Samplingモードではここでの設定が無効になります。SamplingモードからGlobalモードに移動した場合、Samplingモードの“Audio Input”の設定を継続し、このページでの設定が確認できません。外部オーディオ信号を入力するモード(Combination、Program、Sequencer、Song Play)から移動してください。Samplingモードでのリア・パネルAUDIO INPUT1、2に関する設定は、Sampling P0: Input/SetupタブのAudio Input (SAMPLING)と同様に行います。SamplingモードではAUDIO INPUT1、2からの外部入力音にインサート・エフェクトを使用してレコーディングすることができます(マスター・エフェクト、マスターEQは使用できません)。

Input1:

Input2:

Level [0...127]

AUDIO INPUT1、2からのアナログ・オーディオ信号は、ADコンバーターにより、アナログ信号からデジタル信号に変換されます。デジタル信号に変換した直後の信号レベルを設定します。通常127にします。このレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、ADコンバーター以前で歪んでいる可能性があります。リア・パネル[LEVEL]ノブまたは外部音源の出力レベルを調整してください。

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

AUDIO INPUT1、2からの信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常Input1をL000、Input2をR127(またはInput1をR127、Input2をL000)に設定します。モノラルのオーディオ・ソースを入力するときは、通常C064に設定します。

BUS(IFX/Indiv.) Select

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

プログラムのオシレーター同様に、AUDIO INPUT1、2からの外部入力音をどのバスに送るかを設定します(⇒8. Effect Guide Insert Effect「2 - 4 Audio Input」)。

Send1(to MFX1), Send2(to MFX2) [000...127]

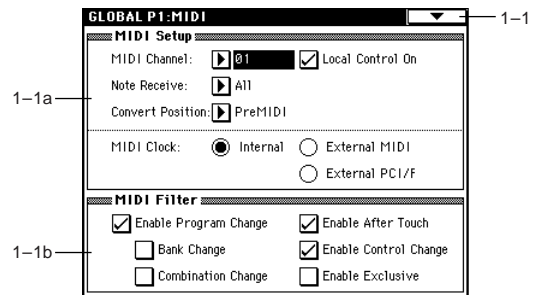
プログラムのオシレーター同様に、AUDIO INPUT1、2からの外部入力音のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“BUS(IFX) Select”の設定によりインサート・エフェクトを使用しているときは、マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、IFX1～5通過後の“Send1”、“Send2”(Program 8 - 2a、Combination、Sequencer、Song Play)で設定します(⇒8. Effect Guide Master Effect「2 - 4 Audio Input」)。

▲ “BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff以外に設定して、“Level”の値を上げると、外部入力音が本体に入力されます。このとき、リア・パネルAUDIO INPUT1、2端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がなくともノイズ成分がADコンバーターを介して本体に入力され、設定によりAUDIO OUTPUT L/R、1、2、3、4から出力してしまう場合があります。外部入力音を使用せずに、プログラム、コンビネーション、ソング等の内部音のみを使用して、演奏等を行う場合は、“BUS(IFX/Indiv.) Select”をOff、または“Level”を0に設定してください。リア・パネルAUDIO INPUT1、2端子にオーディオ・ケーブルを接続していない場合は、ADコンバーターを介しての本体への入力データは強制的にゼロになり、ノイズ成分を出力しません。

Global P1: MIDI

1-1: MIDI

本体全体のMIDIに関する設定をします。



1-1a: MIDI Setup

MIDI Channel (Global MIDI Channel) [1...16]

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、Programモード(P0:Play)中に演奏情報を送受信するとき、Combinationモード(P0:Play)中にMIDIでコンビネーションを切り替えるとき、各モードでGchに設定しているティンバーやエフェクトをコントロールするとき、また、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送受信するときに使用します。

MIDI受信について

Programモード(P0:Play)のときは、グローバルMIDIチャンネルのMIDIデータで受信をしますが、Combinationモード(P0:Play)やSequencerモードのときは、ティンバーごとやトラックごとに設定したMIDIチャンネルと一致するMIDIデータで受信をします。

Combinationモード(P0:Play)のとき、グローバルMIDIチャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。

IFX1～5、MFX1、MFX2をMIDIでオン/オフするときは、グローバルMIDIチャンネルで行います。IFX通過後のパン、センド1、2、MFX1、2、MEQをコントロールするときは、Program、SamplingモードではグローバルMIDIチャンネルで、Combination、Sequencer、Song PlayモードではIFX1～5、MFX1、MFX2、MEQそれぞれの“Ctrl Ch”で設定したチャンネルで行います。“Ctrl Ch”をGchに設定すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロールできます。

本体の鍵盤やコントローラーを操作したときのMIDI送信について Sequencer、Song Playモードのときは、そのとき選ばれているトラック(“Status”BTH、EXT、EX2)の設定チャンネルで送信しますが、それ以外のモードのときは、グローバルMIDIチャンネルで送信します。

Combinationモードで、グローバルMIDIチャンネルと、“Status”(Combination 0 - 1f、2 - 1a)がEXT、EX2に設定したティンバーのMIDIチャンネルで同時に送信します。

Local Control On

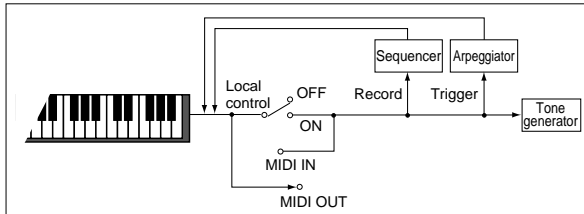
チェックする(ローカル・コントロール・オン):本体の鍵盤、ジョイスティック、SW1、SW2、接続したフット・ペダルなどを使って、本体の音源部をコントロールします。本体だけで演奏する場合は、チェックをしておきます。

チェックしない(ローカル・コントロール・オフ): 本体の鍵盤、ジョイスティック等と音源部が切り離されます。

そのため、本体の操作(鍵盤やジョイスティックを使った演奏や、シーケンサーを再生したときの演奏)では発音しません。

外部のシーケンサーからのエコーバックによって二重に音が鳴ってしまうときは、チェックをはずします。

MIDI チェックをはずしても、MIDIの送受信は通常に行われます。鍵盤を弾くとそのノート・データを送信し、また受信したノート・データで本体の音源が発音します。

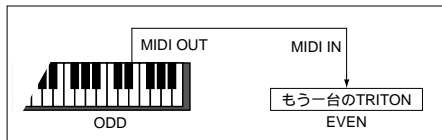


Note Receive (Note Receive Filter) [All, Even, Odd]

本体の鍵盤や受信するノート・データのうち、発音するノート・ナンバーを設定します。本機にもう1台のTRITONを接続して、最大同時発音数を2倍にするときは、一方でEven、もう一方でOddを選び、双方が鳴るように設定します。

All: すべてのノート・ナンバーで発音します。通常はAllにします。
Even: 偶数のノート・ナンバー(C、D、E、F#、G#、A#)で発音します。
Odd: 奇数のノート・ナンバー(C#、D#、F、G、A、B)で発音します。

MIDI 受信したMIDIデータには影響を与えません。



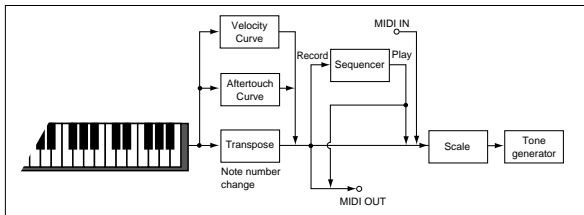
Convert Position [Pre MIDI, Post MIDI]

トランスポーズ、ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブを適用する位置を設定します。この設定は、MIDIの送受信データや内蔵シーケンサーのレコーディング・データに影響を与えます。

本体の鍵盤で本体の音源を発音させるときはこの設定に関係なく常にトランスポーズ、ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブの影響を受けます。

Pre MIDI: 本体の鍵盤から出力するデータにペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。

(ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に影響を受けるのは、本体の鍵盤を弾いたときの、MIDI OUTから送信するデータと内蔵シーケンサーへレコーディングするデータです。MIDI INから受信したMIDIデータや、内蔵シーケンサーの再生データは影響を受けません。

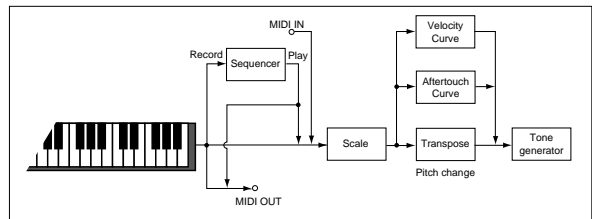


Post MIDI: 音源(TG)へ入る前のデータにペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズをかけます。

(ペロシティ・カーブ、アフタータッチ・カーブ、トランスポーズの設定に影響を受けるのは、本体の音源へ送られる、本体鍵盤を弾いたデータ

に内蔵シーケンサーを再生したデータとMIDI INからの受信データです。

本体の鍵盤を弾いたり、内蔵シーケンサーの再生時のMIDI OUTから送信するデータ、内蔵シーケンサーへレコーディングするデータは影響を受けません。



MIDI Clock (MIDI Clock Source)

[Internal, External MIDI, External PCI/F]

外部MIDI機器(シーケンサー、リズム・マシンなど)とTRITONの内蔵アルペジエーターや内蔵シーケンサーとを同期させるときに設定します。

Internal: 内部クロックで内蔵アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

TRITONを単独で使用するときや、TRITONをマスター(コントロールする側)として外部MIDI機器をTRITONのMIDIクロックに同期させるときは、Internalにします。

External MIDI: MIDI IN端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、内蔵アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

External PCI/F: TO HOST端子に接続した外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期して、内蔵アルペジエーター、内蔵シーケンサーが動作します。

TRITONをスレーブ(コントロールされる側)として外部MIDI機器から送られてくるMIDIクロックに同期させるときは、External MIDIまたはExternal PCI/Fにします。外部のシーケンサーからのMIDIリアルタイム・メッセージ(スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインター)に対応します。

Song Playモードでは、ここでの設定に関わらず内部クロックに同期して動作します。

1-1b: MIDI Filter

Enable Program Change

チェックする: プログラム・チェンジを送受信します。

Programモード(P0: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネル "MIDI Channel (1 - 1a)とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとプログラムが切り替わります。プログラムを切り替えるとグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

Combinationモード(P0: Play)のときは、グローバルMIDIチャンネルにチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。ただし "Enable Combination Change" の設定により切り替わらないようにすることができます。 "MIDI Channel (Combination P2: 2 - 1a)で設定しているチャンネルに一致するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのティンパーのプログラムが切り替わります。ただしティンパーに対するプログラム・チェンジは "Enable Program Change" (Combination P3: 3 - 1a) の設定に影響を受けます。

コンビネーションを切り替えると、プログラム・チェンジは、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、 "Status (Combination P0: 0 - 1f)をEXTまたはEX2に設定しているティンパーのチャン

ネルでも送信します。


Sequencerモードのときは、“Status (Sequencer P2: 2 - 1a, 2a)”をINTまたはBTHのトラックに設定しているチャンネルに一致するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、そのトラックのプログラムが切り替わります。ソングを選んだりシーケンス・データをプレイすると、“Status”をBTH、EXT、EX2に設定しているチャンネルで送信します。

チェックしない: プログラム・チェンジを送受信しません。

Enable Bank Change

チェックする: プログラム・チェンジと一緒にコントロール・チェンジのバンク・セレクトを送受信します。“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。

チェックしない: バンク・セレクトを送受信しません。

 内蔵シーケンサーにレコーディングするときは、この設定に関わらずバンク・セレクトがレコーディングされますが、再生時はこの設定に従います。

Enable Combination Change

チェックする: Combination P0: Playにいたり、グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (1 - 1a)とチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信するとコンビネーションが切り替わります。“Enable Program Change”にチェックしているときに有効です。グローバルMIDIチャンネル以外のMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを受信すると、ティンバーのMIDIチャンネルが一致する場合は、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

チェックしない: グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するプログラム・チェンジを受信すると“MIDI Channel” (Combination P2: 2 - 1a)がグローバルMIDIチャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。コンビネーションは切り替わりません。

ティンバーに対するプログラム・チェンジは“Enable Program Change (Combination P3: 3 - 1a)”の設定に影響を受けます。

Enable After Touch

チェックする: MIDIアフタータッチを送受信します。

チェックしない: MIDIアフタータッチを送受信しません。

アフタータッチを必要としない音色をレコーディングするときには、チェックをはずしておけば、メモリーの節約になります。

アフタータッチがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、この設定は反映されません (MIDIで送信します)。

本機の鍵盤の操作では、チャンネル・アフタータッチのみを送信します (ポリ・アフタータッチは送信しません)。ポリ・アフタータッチはAMSとして対応しているため、ポリ・アフタータッチを受信してキーごとにコントロールできます。

Enable Control Change

チェックする: コントロール・チェンジを送受信します。

チェックしない: コントロール・チェンジを送受信しません。

コントロール・チェンジがレコーディングされているシーケンス・データを内蔵シーケンサーでプレイするときは、この設定は反映されません (MIDIで送信します)。

Enable Exclusive

チェックする: システム・エクスクルーシブ・データを送受信します。コンピューターなどを接続し、本機をエディットするとき、または、双方でエディットするときは、チェックしておきます。

チェックしない: システム・エクスクルーシブ・データを送受信しません。通常はチェックをはずしておきます。

ただし、このページのページ・メニュー・コマンド (“Dump Program” ~ “Dump All”)を表示しているときは、この設定とは関係なく、送受信します。

▼ 1-1: Page Menu Command

0-1A	Write Global Setting
1-1A	Dump Program
1-1B	Dump Combination
1-1C	Dump Drum Kit
1-1D	Dump Arpeggio Pattern
1-1E	Dump Global Setting
1-1F	Dump Sequencer
1-1G	Dump All

1-1A: Dump Program

1-1B: Dump Combination

1-1C: Dump Drum Kit

1-1D: Dump Arpeggio Pattern

1-1E: Dump Global Setting

1-1F: Dump Sequencer

1-1G: Dump All


接続したもう1台のTRITON、MIDIデータ・ファイラー、コンピュータなどへ、本体のエクスクルーシブ・データを送信します。

コマンドから1つを選択 (下表参照)すると、ダイアログが表示されます。

“Dump All (1 - 1G)”以外のコマンドを選択したときは、必要に応じてダンプするデータのバンクやナンバーを選び、OKボタンを押します。

Dump Program	全バンクのプログラム、任意のバンクのプログラム、1プログラム
Dump Combination	全バンクのコンビネーション、任意のバンクのコンビネーション、1コンビネーション
Dump Drum Kit	全ドラムキット、1ドラムキット
Dump Arpeggio Pattern	全アルペジオ・パターン、1アルペジオ・パターン
Dump Global	グローバル・セッティング (GlobalモードのDrum Kits、User Arpeggio Patternを除く設定)
Dump Sequencer	全シーケンス
Dump All	全バンクのプログラム + コンビネーション + ドラムキット + アルペジオ・パターン + グローバル・セッティング + シーケンス

送信

 データの送信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対にTRITONの電源をオフにしないでください。

ダンプ・データの送信方法

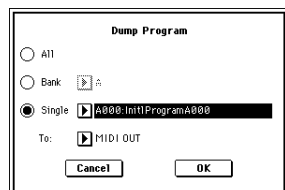
TRITONとデータ・ダンプする機器を接続します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信できるパソコンを使用する場合は、パソコンのシリアル・ポートとTRITONのTO HOST端子を接続します。

MIDIデータ・ファイラーを使用する場合は、MIDIデータ・ファイラーのMIDI IN端子とTRITONのMIDI OUT端子を接続します (別冊^① Basic Guide 第P.111、112)。

Global P1:MIDIを選びます。

ページ・メニュー・コマンドからデータ・ダンプする対象を選びます。次図は“Dump Program”を選んだ例です。すべてのプログラムをデータ・ダンプする場合は“ All ”、1バンクは“ Bank ”、1プログラムは“ Single ”をそれぞれ選びます。



“ To ”で送信する出力端子を指定します。
MIDI OUT: リア・パネルMIDI OUT端子
PC I/F: リア・パネルTO HOST端子
OK ボタンを押してデータを送信します。送信中は「 Now transmitting data 」と表示します。
データ・サイズと送信時間は、送信するデータによって異なります。

下の表はダンプを行うデータのサイズと、ダンプの所要時間を示します。

ダンプするデータの種類	データ・サイズ(kByte)		所要時間(Sec)	
	TRITON	EXB-MOSS 搭載時	TRITON	EXB-MOSS 搭載時
Data All	922.7 ~ 2122.7	991.8 ~ 2191.8	295.3 ~ 679.25	317.4 ~ 701.4
Program All	345.6	414.7	110.6	132.7
Program Bank (A/B/C/D/E)	691.2	---	22.1	---
Program Bank (F)	---	691.2	---	22.1
Program Single (A/B/C/D/E)	0.5	---	0.2	---
Program Single (F)	---	0.5	---	0.2
Combination All	229.4		73.4	
Combination Bank	57.3		18.4	
Combination Single	0.4		0.2	
Drum Kit All	263.2		84.2	
Drum Kit Single	4.1		1.3	
Arpeggio Pattern All	74.2		23.8	
Arpeggio Pattern Single	0.3		0.1	
Global Setting	0.8		0.3	
Sequencer Data	4.0 ~ 1204.0		3.0 ~ 387.0	

受信

データの受信中は、本体のスイッチ類に触れないでください。また絶対にTRITONの電源をオフにしないでください。

本機では、ダンプ・データを受信するとメモリーへのデータ書き込み処理時間に、最大で約16秒かかります。このとき、「Now writing into internal memory」と表示されます。この間、絶対にTRITONの電源をオフにしないでください。電源がオフしてしまうと電源をオンしても本機が正常に動作しなくなる場合があります。このようなときは、[MENU]キーと[9]キーを押しながら電源をオンしてください。ただしこの時、メモリーの内容は初期化されます。

またこの間はMIDIの送受信はできません。本機で複数のダンプ・データの受信を続けて行うときは必ずダンプ・データの送信間隔をあけてください。

ダンプするデータの種類	メモリーへの書き込み処理時間
All	約16秒
All Programs	約8秒
All Combinations	約4秒
All Drum Kits	約8秒
All Arpeggio Patterns	約4秒
Global Setting	約4秒
Sequencer	約1秒

本機からダンプ・データをMIDIデータ・ファイラーに保存する場合は、複数のダンプ・データをまとめて保存しないでください。まとめて保存してしまうと、そのデータを受信するとき、上記のメモリーへのデータの書き込みの処理時間がとれず、すべてのデータを受信できません。

本機がメモリーへ書き込み処理をしている間は、MIDI OUT端子、TO HOST端子からのアクティブセンス(FEh)の出力が止まります。

ダンプ・データの受信方法

TRITONとデータ・ダンプする機器を接続します。

MIDIエクスクルーシブ・メッセージを送信できるパソコンを使用する場合は、パソコンのシリアル・ポートとTRITONのTO HOST端子を接続します。

MIDIデータ・ファイラーを使用する場合は、MIDIデータ・ファイラーのMIDI OUT端子とTRITONのMIDI IN端子を接続します(別冊『Basic Guide』P.111、112)。

MIDI機器のMIDIチャンネルと、TRITONのグローバルMIDIチャンネル(MIDI Channel (1 - 1a))を合わせます。また、一度MIDI機器へ送信したデータを再びTRITONで受信するときは、送信時のグローバルMIDIチャンネルに、TRITONのグローバルMIDIチャンネルを合わせてください。

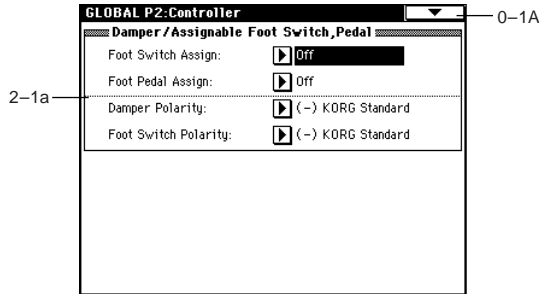
送信側のMIDIチャンネルを設定するときは、使用する機器の取扱説明書を参考にしてください。TRITONのグローバルMIDIチャンネルは、「MIDI Channel」で設定します。

“ Enable Exclusive (1 - 1b) ”にチェックするか、このページのページ・メニュー・コマンドを表示します。ページ・メニュー・コマンドを表示しているときは、「 Enable Exclusive (1 - 1b) 」の設定に関係なくダンプ・データを送受信します。

データ・ダンプする機器からデータを送信します。使用する機器の取扱説明書を参考にデータを送信してください。

Global P2: Controller

2-1: Controller



2-1a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal

Foot Switch Assign [Off...Cue Repeat Control]
リア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチ(別売オプションPS-1)でコントロールする機能を設定します(「Foot Switch Assign List」)。

Foot Pedal Assign [Off...MFX Send 2(CC#91)]
リア・パネルの ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したフット・ボリューム・ペダル(別売オプションXVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します(「Foot Pedal Assign List」)。

Damper Polarity [-, +]
リア・パネルの DAMPER 端子に接続したダンパー・ペダルと同じ極性に設定します。

コルグ ダンパー・ペダル(別売オプションDS-1H)を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-()なので、ここを-にします。また、極性が+()のダンパー・ペダルを接続するときは、ここを+にします(: オープン型、 : クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ダンパー・ペダルを操作しても正確に動作しません。ダンパー・ペダルを接続しないときは-にします。

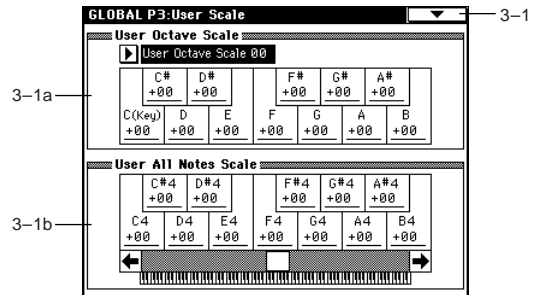
Foot Switch Polarity [-, +]
リア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したペダル・スイッチと同じ極性に設定します。

コルグ ペダル・スイッチ(別売オプションPS-1)を接続するときは、このペダル・スイッチの極性は-()なので、ここを-にします。また、極性が+()のペダル・スイッチを接続するときは、ここを+にします(: オープン型、 : クローズ型)。極性の設定が一致しないと、ペダル・スイッチを操作しても正確に動作しません。ペダル・スイッチを接続しないときは-にします。

Global P3: User Scale

3-1: User Scale

16種類の User Octave Scale、1種類の User All Notes Scale を設定します。ここでの設定したユーザー・スケールは、Program P1: Program Basicタブ、Combination/Sequencer P2: Otherタブ、Song Play P1: Status/Scaleタブで選択できます。



▲ エディットしたユーザー・スケールの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。ページ・メニュー・コマンドから「Write Global Setting」でライトします。また、フロント・パネル[REC/WRITE]キー押すことによって、Write Global Settingダイアログを表示し、それぞれOKボタンを押すことによって、エディットした内容をライトできます。

3-1a: User Octave Scale

User Octave Scale Type [User Octave Scale 00...15]
Tune [-99...+99]

1オクターブ分の音階を設定します。
1オクターブ(C~B)の音程をセント単位で調整すると、全音域での設定が反映します。平均律を基準にしています。
- 99にすると、基準の音程より約半音下になります。
+ 99にすると約半音上になります。

3-1b: User All Notes Scale

Tune [-99...+99]

128鍵の音階を個別に設定します。
横にまたがるスクロール・バーで鍵盤の位置を移動させ、128鍵(C-1~G9)の音程を、セント単位で調整します。平均律を基準にしています。

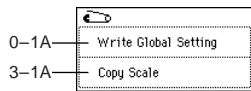
- 99にすると、基準の音程より約半音下になります。

+ 99にすると約半音上になります。

ページ・メニュー・コマンドの「3-1A: Copy Scale」を実行すると、プリセットされているStretchのスケールの設定がコピーできます。

note [ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すと音程を選択できます。

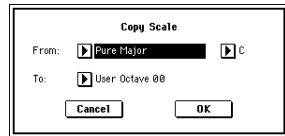
▼ 3-1: Page Menu Command



3-1A: Copy Scale

プリセット・スケールから、またはユーザー・スケール間でのコピーを実行します。プリセット・スケールについては、“Type (Program P1: 1 - 1c)”を参照してください。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ From ”でコピー元のスケールを、隣のプルダウン・メニューでKeyを選択します。KeyはPure Major、Pure Minor以外のときは無効です。Stretchは“ To ”がUser All Notes Scaleのときコピーできます。

“ To ”でコピー先を選択します。

コピー・スケールを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

Global P4: Category Name

4-1: Program Cat.

4-2: Comb Cat.

プログラム、コンビネーションの категорияに名前を付けます。カテゴリ名のテキスト・エディット・ボタンを選ぶと、カテゴリ名をリネームするダイアログが表示されます。最大16文字まで入力できます。また、設定できるカテゴリは16個です。

ここで編集したカテゴリ・ネームはプログラム、コンビネーションのライト時のダイアログで選択します。

Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードで、(カテゴリ)ポップアップ・メニューでカテゴリからプログラムを選択することができます。またCombinationモードでは、(カテゴリ)ポップアップ・メニューでカテゴリからプログラム、コンビネーションを選択することができます。

工場出荷時には、楽器の種類ごとに分類されています。

GLOBAL P4:Category Name		Program Cat.
00: [T] Keyboard	08: [T] Bass	0-1A
01: [T] Organ	09: [T] SlowSynth	
02: [T] Bell/Mallet	10: [T] FastSynth	
03: [T] Strings	11: [T] LeadSynth	
04: [T] Vocal/Airy	12: [T] MotionSynth	
05: [T] Brass	13: [T] SE	
06: [T] Woodwind/Reed	14: [T] Hit/Arpg	
07: [T] Guitar/Plucked	15: [T] Drums	
Program Cat.	Comb Cat.	

GLOBAL P4:Category Name		Comb Cat.
00: [T] Keyboard	08: [T] Pads	0-1A
01: [T] Organ	09: [T] Motion Synth	
02: [T] Bell/Mallet/Perc	10: [T] Synth	
03: [T] Strings	11: [T] LeadSplits	
04: [T] BrassReed	12: [T] BassSplits	
05: [T] Orchestral	13: [T] Complex S. SE	
06: [T] World	14: [T] Rhythmic Pattern	
07: [T] Guitar/Plucked	15: [T] Ds/Hits	
Program Cat.	Comb Cat.	

⚠ エディットしたユーザー・カテゴリの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。

ページ・メニュー・コマンドの“Write Global Setting”を選び、Write Global Settingダイアログを表示するか、フロント・パネル[REC/WRITE]キー押しして、Update Global Settingダイアログを表示し、OKボタンを押すことによって、エディットした内容をライトします。

Global P5: Drum Kit

ドラム・インストゥルメント(ドラムサンプル)を各キーに割り当ててドラムキットを作成します。

ここでエディットしたドラムキットは、ProgramモードP1:Edit-Basic Drum Kit ("Oscillator Mode Drums"時)でオシレーターとして選択し、"マルチサンプル" ("Oscillator Mode Single、Double"時)のオシレーターと同様にフィルター、アンプ、エフェクト等を通り、発音します。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使ったプログラム("Oscillator Mode Drums")を選択し、このページに移るのがよいでしょう。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム音に適した設定になっています(別冊『Voice Name List』にはドラムキットを使ったプログラムに「M」マークが付いています)。

Programモードで "Oscillator Mode Single、Double"のプログラムが選択されている状態でも、そのプログラムのフィルター、アンプ等の設定で発音します。また、エフェクトは直前に入っていたモードの設定で発音します。"Octave (Program P1: 1 - 2a)は+0[8]"に設定してください。+0[8]以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれません。

MIDI "Enable Exclusive (2 - 1a)をチェックしているときは、ドラムキットをエクスクルーシブ・データでエディットすることができます。

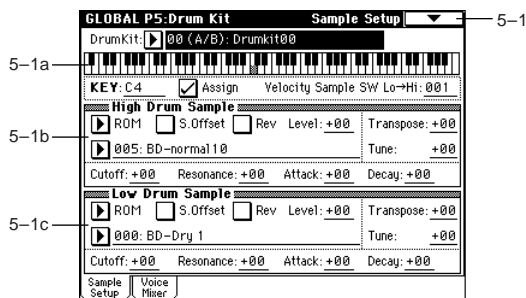
⚠️ ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

⚠️ エディットしたDrum Kitの設定を電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライト(保存)してください。
ページ・メニュー・コマンド "Write Drum Kits" を選び、Write Drum Kitsダイアログを表示するか、フロント・パネル[REC/WRITE]キーを押して、Update Drum Kitsダイアログを表示し、OKボタンを押すことによって、エディットした内容をライトします。

📖 ドラムキットの作成方法は別冊『Basic Guide』P.90を参照してください。

5-1: Sample Setup

ドラムキットを選択し、各キーにアサインするドラムサンプルをHigh、Lowに設定します。その他High、Lowのドラムサンプルに関するパラメーターを設定します。



5-1a: Drum Kit, KeySelect, Assign, Velocity Sample SW

Drum Kit [00 (A/B)...63 (User)]

エディットするドラムキットを選択します。

ドラムキット名を変更する場合は、ページ・メニュー・コマンドの "Rename Drum Kit" を実行します。

00 (A/B)...15 (A/B)	プリセット・ドラムキット
16 (C)...31 (C)	(ユーザー・ドラムキット用、EXB-PCMシリーズ・ドラムキット用)
32 (D)...47 (D)	(ユーザー・ドラムキット用、EXB-PCMシリーズ・ドラムキット用)
48 (User)...63 (User)	(ユーザー・ドラムキット用)

KEY (Key Select) [C-1...G9]

ドラム・サンプルとその設定)を割り当てるキーを選択します。

[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによってもキーを選択することができます。

アサインしたキーは、Sample Setupタブ Velocity Sample SW Lo Hi、High Drumsample、Low Drumsample、Voice/MixerタブVoice Assign Mode、Mixerでのすべてのパラメーターが対象になります。

各キーにはHighとLowの2つのドラム・サンプルがアサインでき、ペロシティーによって切り替えて演奏することができます。

Assign

チェックする: "High Drumsample"や "Low Drumsample"で設定したドラムサンプルが発音します。通常はチェックをします。

チェックしない: 選択したドラムサンプルは無効となり、右隣のキーのドラムサンプルが発音します。このとき、右隣の発音より半音低くなります。ドラムサンプルの音程を変えて使用するときにはチェックをはずします。

Velocity Sample SW Lo→Hi [001...127]

"Low Drumsample"から "High Drumsample"に切り替わるペロシティーの値を設定します。この値より大きいペロシティー値では "High Drumsample"が、小さいペロシティー値では "Low Drumsample"が発音します。ペロシティーによる切り替えを行わない場合は、001に設定し、"High Drumsample"だけを設定します(別冊『Velocity M.Sample SW Lo→Hi』Program P1: 1 - 2c)。

5-1b: High Drumsample

Bank [ROM, RAM, EXB *, EXB *]

High Drumsampleのバンクを設定します。

ROM: プリセットのDrumsampleが選択できます。"Drumsample Select"で、000: BD-Dry 1 ~ 412: Amp Noiseから選びます(別冊『Voice Name List』)。

RAM: Samplingモードで作成したり、Diskモードでロードしたサンプルが選択できます。これらのサンプル・データを使用してドラムキットを作成するときに選択します。

EXB *: 別売オプションEXB-PCMシリーズのDrumsampleが選択できます。

Drumsampleを含むオプション・ボードを搭載している場合のみ選択できます。"*"には搭載しているオプションの種類を表示します。

⚠️ 別売EXB-PCMシリーズのドラムサンプルを使用しているドラムキットを選択したときに、該当するEXB-PCM(エクスパンション・ボード)を取り付けていないなどの理由で、ドラムサン

ルが一致しない場合、“Bank”にROMと表示されます。この場合、そのドラムサンプルは発音しません。新たにドラムサンプルのバンクを選び直すことで発音します。

▲ オプション・ボードの種類によって、EXB*の表示は異なります。

High Drumsample Select [000...3999: Name]

High Drumsampleを選択します。ここで選択したサンプルは、ペロシティが“Velocity Sample SW Lo Hi”の値以上のときに発音します(各ドラムサンプルについては別冊『Voice Name List』)。

Category/ROM Drumsample Selectメニュー:

“Bank”にROM選択時、ポップアップ・ボタンを押すと“Category/ROM Drumsample Select”メニューが開きます(“Bank”がその場合は通常のポップアップ・メニューが開きます)。

High ROM Drumsample		BD-Normal	
EG Normal	0000: BD-Dry 1	0008: BD-Jazz 1	Orchest
EG Dance	0001: BD-Dry 2	0009: BD-Jazz 2	Analog
EG Normal	0002: BD-Dry 3	0010: BD-Pillow	Scratch
EG Dance	0003: BD-Dry 4	0011: BD-Woofier	Perussi
EG Tom	0004: BD-Dry 5	0012: BD-Mondo Kill	Industri
EG Normal	0005: BD-Dry 6	0013: BD-Terminator	Voice
EG Dance	0006: BD-Soft	0014: BD-Tubby	SE
EG Scratch	0007: BD-Soft Room	0015: BD-Gated	

全ドラムサンプルを15個のカテゴリーに分類して表示します。左右のタブでカテゴリーを選ぶと、選択したカテゴリーに含まれるドラムサンプルを表示します。

▲ ドラムサンプルのカテゴリー名をエディットしたり、カテゴリー分けを設定し直すことはできません。

S.Offset (Start Offset)

チェックする: ドラムサンプル波形の先頭より後ろの位置からスタートします。バンクがROM、EXB*の場合、スタート・オフセットの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。スタート・オフセットがないドラムサンプルはこのパラメーターは無効となります。

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

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

チェックしない: ドラムサンプル波形の先頭からスタートします。

Rev (Reverse)

チェックする: ドラムサンプル波形がリバース(逆)ワン・ショット再生します。バンクがROM、EXB*の場合、リバースするスタート、エンドの位置はドラムサンプルごとにあらかじめ設定されています。

▲ ドラムサンプルによってあらかじめリバース再生、リバース・ループ再生になっているものは、ここでの設定によって再生方向は変わりません。RAMの場合は“End”(Sampling P2: 2 - 1c)から“Start”へと(逆)再生します。

▲ “Reverse”(Sampling P2: 2 - 1c)をチェックしているサンプルはここでの設定によって再生方向は変わりません。

Level [-99...+99]

音量を設定します。

+99にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルに対して、2倍の音量で発音します。0にしたキーは、そのドラムキットを使っているプログラムのアンプ・レベルの音量で発音します。

-99にしたキーは、発音しません。

Transpose [-64...+63]

音程を半音単位で調整します。+12でオクターブ上、-12でオクターブ下になります。

Tune [-99...+99]

音程をセント単位で調整します。

Cutoff (Filter-Cutoff) [-64...+63]

フィルターのカットオフを調整します。キーごとのフィルター・カットオフはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Frequency(Cutoff Frequency)”(3 - 1b、3 - 5)にここでこの値を加算したものになります。

Resonance (Filter-Resonance) [-64...+63]

フィルターのレゾナンスを調整します。キーごとのフィルター・カットオフはそのドラムキットを使用しているプログラムのフィルターの“Resonance”(3 - 1b、3 - 5)にここでこの値を加算したものになります(“Filter Type”(Program P3: 3 - 1a)がLow Pass & High Passのときはレゾナンス効果はできません)。

Attack (Amp-Attack) [-64...+63]

音量(Amplifier)のアタック・タイムを調整します。キーごとのアタック・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのアタック・タイムにここでこの値を加算したものになります。

Decay (Amp-Decay) [-64...+63]

音量(Amplifier)のディケイ・タイムを調整します。キーごとのディケイ・タイムはそのドラムキットを使用しているプログラムのアンプEGのディケイ・タイムにここでこの値を加算したものになります。

5-1c: Low Drumsample

Bank [ROM, RAM, EXB*, EXB*]

Low Drumsampleのバンクを設定します(各Bank(5 - 1b))。

Low Drumsample Select [0000...3999: Name]

Low Drumsampleを選択します。“Velocity Sample SW Lo Hi”(5 - 1a)での設定値以下のペロシティで発音します(各ドラムサンプルについては別冊『Voice Name List』)。

Category/Drumsample Selectメニューで選択します(各High Drumsample Select(5 - 1b))。

S.Offset (Start Offset)

Rev (Reverse)

Level [-99...+99]

Transpose [-64...+63]

Tune [-99...+99]

Cutoff (Filter-Cutoff) [-64...+63]

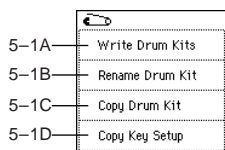
Resonance (Filter-Resonance) [-64...+63]

Attack (Amp-Attack) [-64...+63]

Decay (Amp-Decay) [-64...+63]

各「5 - 1b: High Drumsample」

▼ 5-1: Page Menu Command



5-1A: Write Drum Kits

00(A/B)~63(User)のすべてのドラムキットをライトします。ダイアログのOKボタンを押してライトします。またフロント・パネル[REC/WRITE]キーを押すと“Update Drum Kits”ダイアログが開きます。同様にOKボタンを押してライトします。

▲ ドラムキット16(C)~31(C)、32(D)~47(D)は、一部の別売オプションEXB-PCMシリーズのドラムキット用として供給されます。

5-1B: Rename Drum Kit

選択しているドラムキットをリネームします。16文字まで入力が可能です。

5-1C: Copy Drum Kit

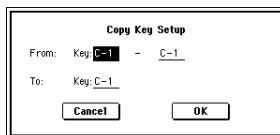
他のドラムキットの設定を、現在エディットしているドラムキットにコピーします。64~72(GM)のドラムキットはエディットはできませんが他のドラムキットへコピーしてからエディットすることができます。“From”でコピー元のドラムキットを選択し、OKボタンを押して実行します。

▲ “Copy Drum Kit”を実行すると、現在選択しているドラムキットの設定をすべて上書きしますので注意してください。現在の設定を上書きしたくないときは、Memory Protect“Drum Kit”(0-2b)をチェックしておいてください。

5-1D: Copy Key Setup

キーごとの設定を別のキーにコピーします。並んだ複数のキーごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



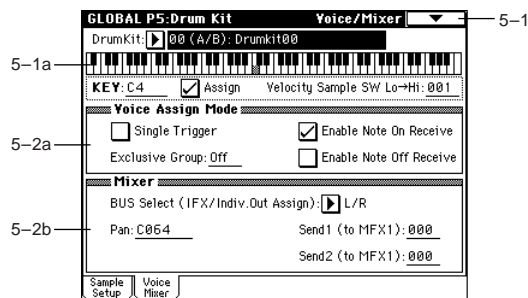
“From Key”でコピーするキーの範囲を選択します。

“To Key”でコピー先のキーを選択します。“From Key”で複数のキーを選んだときは、“To Key”のキーを一番低いキーとして、上のキーに並んでコピーされます。

コピー・キー・セットアップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-2: Voice/Mixer

ドラムキットのキーごとに、ボイス・アサインやパン、エフェクトへのルーティング等を設定します。



5-2a: Voice Assign Mode

Single Trigger

チェックする: 同じキー(ノート)が連続しても、一回ずつ発音を止めてから発音を開始し、発音が重なりません。通常はチェックをはずします。

Exclusive Group (Exclusive Assign) [Off, 001...127]

001~127: ドラムサンプルを割り当てたキーをグループ化します。同じグループ番号をつけたキーが、1つのグループになり、後着を優先しモノフォニックで発音します。例えばハイハットのクローズとオープンなど同じ系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化して、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。Off: グループ化しません。通常はOffにします。

Enable Note On Receive

チェックする: ノート・オンを受信します。通常チェックをしますが、特定のノートを発音させない場合などはチェックをはずします。

Enable Note Off Receive

チェックする: ノート・オフを受信します。通常チェックをはずします。“Hold”(Program P1: 1-1b)にチェックしている(Hold On)場合に有効です。ドラムス・プログラムのとき、通常Hold Onにします。このとき、“Enable Note Off”をチェックするとノート・オフを受信します。鍵盤を離すと発音が止まります(リリースに入ります)。

5-2b: Mixer

▲ ドラムキットはProgramモードで選択されているプログラムの設定で発音します。ここでの設定は、“Use DKit Setting”(Program P4: 4-1b)“Use DKit Setting”(Program P8: 8-1b)をチェックしているときに有効です。ドラムキットのエディット時も、この設定がされていないとエディットした効果を反映しませんので注意してください。

BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign) (Bus Select)

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

どのバスへ送るかをキーごとに設定します。

例えばSnare系はIFX1へ、Kick系はIFX2へそれぞれ送りインサート・エフェクトをかけ、その他はL/Rへ送り、インサート・エフェクトをかけないといった設定が可能です。

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

キーごとのパンを設定します。Randomのときノート・オンのたびにドラムサンプルのパンがランダムに変化します。

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

キーごとのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select (5 - 2b)”をL/R、Offに設定しているときに有効です。

“BUS Select”をIFX1～5に設定しているときはProgram、Combination、Sequencer、Song Playの各モードP8:Insert FXタブにあるIFX1、2、3、4、5通過後の“Send1”“Send2”でマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。

Global P6: User Arpeggio

ユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。

このページではGlobalモードへ入る直前でモードの状態が発音します。Programモードより移動した場合: 選択しているプログラムで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフのプログラムから移行した場合でも、フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーでオンにできます。Combinationモードより移動した場合: 選択しているコンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。アルペジエーターがオフの設定のコンビネーションから移行した場合でも、フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーでオンにできます。

ただし、“Arpeggiator Run (Combination P0: 0 - 3a, P7: 7 - 1c)”のA、Bでチェックがされていないアルペジエーターはオンにできません。また、“Arpeggiator Assign (Combination P7: 7 - 1b)”でティンパーにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

Sequencer、Song Playモードより移動した場合: 選択しているソング、ソングプレイで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。

アルペジエーターがオフの設定から移動した場合でも、フロント・パネルARPEGGIATOR [ON/OFF]キーでオンにできます。ただし、Sequencer、Song PlayモードのArpeggiator Run (P7: 7 - 1a, 2a)のA、Bでチェックがされていないアルペジエーターはオンできません。また、“Arpeggiator Assign (P7: 7 - 1a, 2a)”でティンパーにアサインしていない場合はアルペジエーターは動作しません。

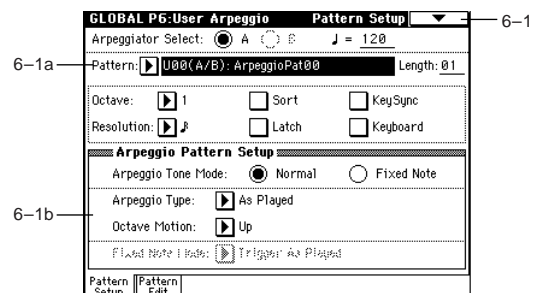
上記のそれぞれの場合で、アルペジエーターがオンしていない場合でもアルペジオ・パターンの設定は変更できます。パターンをエディットする場合は、アルペジエーターをオンにして、エディットするパターンであることを確認しながら行うようにしてください。

⚠ Samplingモードより移動した場合: アルペジエーターはオンできません。また、アルペジオ・パターンのエディットも行えません。

⚠ エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、電源オフ時にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。ページ・メニュー・コマンド“Write Arpeggio Pattern”を選び、Write Arpeggio Patternダイアログを表示するか、フロント・パネル[REC/WRITE]キーを押して、“Update Arpeggio Patterns”ダイアログを表示し、OKボタンを押すことによって、エディットした内容をライトします。

📖 アルペジオ・パターンの設定方法は別冊『Basic Guide』P.96を参照してください。

6-1: Pattern Setup



6-1a: Arpeggio Select, , Pattern, Length, Octave, Resolution, Sort, Latch, Key Sync., Keyboard

Arpeggio Select [A, B]

Combination、Sequencer、Song Playの各モードより移動してアルペジオ・パターンをエディットする場合、A、Bどちらのアルペジオエーターで選択しているアルペジオ・パターンをエディットするかを選びます。選択した方がエディット対象となります。Programモードにより移動したときはBは選択できません。

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

テンポを設定します。

フロント・パネルARPEGGIATOR [TEMPO]ノブでも調整できます。“MIDI Clock (1 - 1a)”がExternal MIDIまたはExternal PC/Fのときは、EXTを表示し、アルペジオエーターは外部MIDI機器からのMIDIクロックに同期します。

Pattern [P00...P04, ..., U000(A/B)...U231(D)]

エディットするパターンを選択します。

Length (Pattern Length) [01...48]

パターンの長さを設定します。パターンは“Resolution”で指定した音符を、ここで指定した数を演奏して先頭に戻ります。プリセット・パターンP00 - 04では無効です。

Octave [1, 2, 3, 4]

Resolution [, , , , ,]



Sort

Latch


Key Sync. (Keyboard Synchronize)

Keyboard



Program P7「7 - 1: Arpeg. Setup」

 “Pattern”、“ (Tempo)”、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”は各プログラム、コンビネーション、ソング、ソングプレイ・モードごとに設定するパラメーターですが、ここで設定をすることもできます。プログラム、コンビネーションより移動してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。これらのパラメーターはこのページでの“Write Arpeggio Patterns”ではライトできません。

6-1b: Arpeggio Pattern Setup

 ここでのパラメーターはプリセット・パターンP00 - P04では無効です。

Arpeggio Tone Mode [Normal, Fixed Note]

アルペジオ・パターンのTone(6 - 2: Pattern Editで表示される「」「」)のタイプを設定します。

Normal: 通常のアルペジオエーターのタイプです。Toneの音程はそのとき押さえている鍵盤のノート・ナンバーを基準にアルペジオに展開され、発音します。

Fixed Note: 1つ1つのToneにノート・ナンバーを設定します。Toneの音程は鍵盤からのノート・ナンバーを無視し、Toneに設定したノート・ナンバーを基準に展開、発音します。鍵盤からのノート・ナンバーはアルペジオエーターのトリガーなどのタイミングのみをコントロールすることになります。ドラム・パターンなどに使用するアルペジオ・パターンに最適です。

Arpeggio Type [As Played...Up&Down]

キーボードで指定したアルペジオ音と各ステップのToneとの対応を設定します。

As Played: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、そのステップは発音しません。

As Played (Fill): ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音(“Sort”Offでは最後に押さえた音、“Sort”Onでは最も高い音)で発音します。

Running Up: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最初のアルペジオ音に戻って(“Sort”Offでは最初に押さえた音、“Sort”Onでは最も低い音)発音します。

Up&Down: ステップのToneが、指定したアルペジオ音(鍵盤指定音)の数を超えている場合、最後のアルペジオ音から逆方向に折り返して発音します。

例) “Length”を04にして、“Step No.”01にTone0を、“Step No.”02にTone1を、“Step No.”03にTone2を、“Step No.”04にTone3を設定し、同時に3音押してアルペジオ演奏させると、“Arpeggio Type”の設定によって、次のように動作が異なります。
As Played: 0 1 2 休符 0 1 2 休符 0...
As Played(Fill): 0 1 2 2 0 1 2 2 0...
Running Up: 0 1 2 0 0 1 2 0 0...
Up&Down: 0 1 2 1 0 1 2 1 0...

Octave Motion [Up, Down, Both, Parallel]

“Octave”で2 - 4オクターブに設定しているときの動作を設定します。

Up: 設定したオクターブ数の幅で上昇を繰り返します。

Down: 設定したオクターブ数の幅で下降を繰り返します。

Both: 設定したオクターブ数の幅で上昇・下降を繰り返します。

Parallel: 設定したオクターブの音が同時に発音します。

Fixed Note Mode [Trigger As Played, Trigger All Tones]

“Arpeggio Tone Mode”がFixed NoteときのToneのトリガー条件を設定します。

Trigger As Played: 押さえた鍵盤の数によってToneの発音条件が決まります。

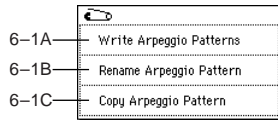
Trigger All Tones: 鍵盤を1つ押さえるとすべてのToneが発音します。

例)ドラムスに“Arpeggio Tone Mode”Fixed Noteのパターンをかけます。Tone1にキック、Tone2にスネア、Tone3にハイハットが発音するノート・ナンバーを設定します。

Trigger As Playedのとき、鍵盤を1つ押さえるとTone1(キック)のみが発音します。鍵盤を2つ押さえるとTone1(キック)とTone2(スネア)が発音します。鍵盤を3つ押さえるとTone1(キック)、Tone2(スネア)、Tone3(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Velocity”がKeyのとき、鍵盤をそれぞれ押さえたときのベロシティで、対応するToneが発音します。

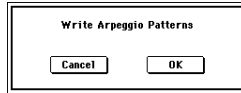
Trigger All Tonesのとき、鍵盤を1つ押さえるだけで、Tone1(キック)、Tone2(スネア)、Tone3(ハイハット)がすべて発音します。各Toneの“Velocity”がKeyのとき、鍵盤を押さえるごとのベロシティで発音します。

▼ 6-1: Page Menu Command



6-1A: Write Arpeggio Patterns

U00(A/B) ~ U231(D)のすべてのユーザー・アルペジオ・パターンをライトします。



ダイアログのOKボタンを押してライトします。また、フロント・パネル[REC/WRITE]キーを押すと“ Update Arpeggio Patterns ”ダイアログが開きます。同様にOKボタンを押してライトします。

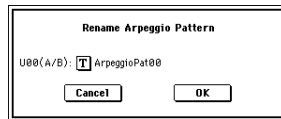
▲ “ Pattern ”、“ ♩ (Tempo)”、“ Octave ”、“ Resolution ”、“ Sort ”、“ Latch ”、“ Key Sync ”、“ Keyboard ”は各プログラム、コンビネーション、ソング、ソングプレイ・モードごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。

プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

▲ パターンU200(C) ~ U215(C)、U216(D) ~ U231(D)は一部のEXB-PCMシリーズ(オプション[別売])のプリセット・パターン用として供給されます。

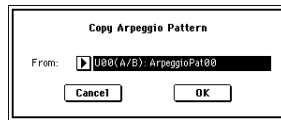
6-1B: Rename Arpeggio Pattern

選択しているユーザー・アルペジオ・パターンをリネームします。16文字まで入力が可能です。プリセット・パターンP00 ~ P04は選択できません。



6-1C: Copy Arpeggio Pattern

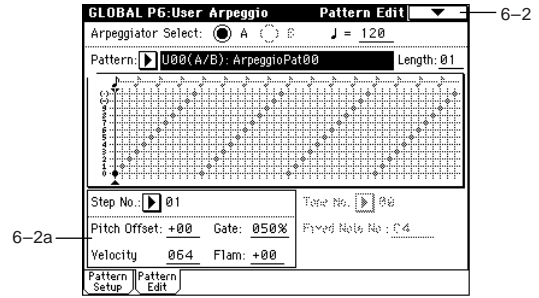
他のユーザー・アルペジオ・パターンの設定を、選択しているアルペジオ・パターンにコピーします。プリセット・アルペジオ・パターンP00 ~ P04からはコピーできません。



6-2: Pattern Edit

Tone0 ~ 11を入力します。Toneは最長48ステップの各ステップに同時に押さえている鍵盤の12音までに対応します。“ Sort (6 - 1a)”をチェックしているときは、同時に押されている鍵盤の低い方から順にTone0、1、と対応し、“ Sort (6 - 1a)”をチェックしていないときは、押さえる順にTone0、1、と対応します。

▲ ここでのパラメーターはプリセット・パターンP00 ~ P04では無効です。



6-2a: Step No., Pitch Offset, Gate, Velocity, Flam, Tone No., Fixed Note No.

Step No. (Step Number) [01...48]

エディットするステップを選び、Toneをセット/リセットします。“ Step No.”を選択している状態で10キーによりToneを入力します。[0] ~ [9]はTone0 ~ 9に、[-]はTone10に、[./10's HOLD]はTone11に対応し、押すごとにセット/リセットされます。

“ Arpeggio Tone Mode (6 - 1a)がNormalのとき「 」で、Fixed Noteのとき「 」で表示します。

.ステップのToneをすべて消去するときは、ページ・メニュー・コマンド“ Delete ”、空のStepを挿入するときはページ・メニュー・コマンド“ Insert ”を使用してください。

Pitch Offset [-48...+48]

ステップごとに、Toneに対応する音階を半音単位で上下にずらします。各ステップごとに同じトーンを指定してメロディを演奏させたり、各ステップごとに複数のトーンを指定して平行和音を演奏させることができます。

Gate [Off, 001...100%, Legato]

Off: Toneがセットされていてもそのステップでは発音しません。Legato: 同じToneが次に演奏されるか、パターンが先頭に戻るまで発音が持続します。このとき、「 」または「 」の表示に変わります。各プログラム、コンビネーション、ソング、ソングプレイ・モードの“ Gate (Program P7: 7 - 1b, Combination P7: 7 - 2b, 7 - 3, Sequencer/Song Play P7: 7 - 3a, 7 - 4)”をStepにしているときにここでの設定が有効です。設定するときも移行してきたモードの“ Gate ”がStepになっていることを確認してください。

Velocity [001...127, Key]

Key: 打鍵時のベロシティでステップのToneが発音します。001 ~ 127: 常に設定したベロシティ値で発音します。各プログラム、コンビネーション、ソング、ソングプレイ・モードの“ Velocity (Program P7: 7 - 1b, Combination P7: 7 - 2b, 7 - 3, Sequencer/Song Play P7: 7 - 3a, 7 - 4)”をStepにしているときにここでの設定が有効です。設定するときも移行してきたモードの“ Velocity ”がStepになっていることを確認してください。

Flam [-99...+99]

同じステップに複数のToneをセットしているときの発音のばらけ方を設定します。

00: すべてのToneが同時に発音します。

+ 01 ~ + 99: Toneの番号順(“ Sort ”Onのときは低い音から、“ Sort ”Offのときは弾いた順番)にばらけて発音します。

- 01 ~ - 99: +のときの逆の順番にばらけて発音します。

ギターのコード・カッティングをシミュレートするときには、奇数ス

テップを+に、偶数ステップを-に設定すると効果的です。
プリセット・パターンP00～P04では無効です。

Tone No. (Tone Number) [01...12]

“Arpeggio Tone Mode”(6-1a)がFixed Noteのときに有効です。Toneを選択します。

Fixed Note No. (Fixed Note Number) [C-1...G9]

選択したToneに対して、ノート・ナンバーを設定します。[Enter]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力できます。

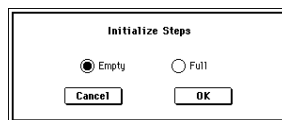
▼ 6-2: Page Menu Command

6-1A	Write Arpeggio Pattern	Copy Step	6-2B
6-1B	Rename Arpeggio Pattern	Delete Step	6-2C
6-1C	Copy Arpeggio Pattern	Insert Step	6-2D
6-2A	Initialize Steps	Rotate Step	6-2E

6-2A: Initialize Steps

アルペジオ・パターンのステップ・パラメーター(“Tone”、“Pitch Offset”、“Gate”、“Velocity”、“Flam”)を初期化します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



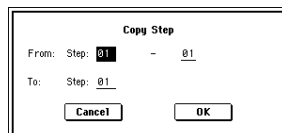
Emptyではトーンを空にして初期化します。Fullではトーンをすべて埋めて初期化します。

イニシャライズ・ステップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

6-2B: Copy Step

ステップごとの設定を別のステップにコピーします。並んだ複数のステップごとの設定をまとめてコピーすることもできます。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



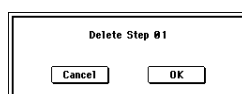
“From Step”でコピーするステップの範囲を選択します。

“To Step”でコピー先のステップを選択します。“From Step”で複数のステップを選んだときは、“To Step”のステップを一番下のステップとして、上のステップに並んでコピーされます。

コピー・ステップ・セットアップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

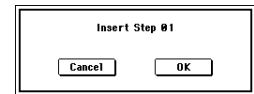
6-2C: Delete Step

現在選ばれているステップ・ナンバーのステップ・パラメーター(“Tone”、“Pitch Offset”、“Gate”、“Velocity”、“Flam”)が消去します。以降のステップが左に1つ移動します。



6-2D: Insert Step

現在選ばれているステップ・ナンバーに空のステップを挿入します。以降のステップが右に1つ移動します。

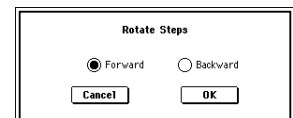


6-2E: Rotate Step

ステップの設定をロー・テイトします。たとえば“Length”4のパターンがあります。

Forwardを実行するとStep1の設定が2へ、Step2 3、Step3 4、Step4 1に書き替えられます。

Backwardを実行するとStep1の設定が4へ、Step2 1、Step3 2、Step4 3に書き替えられます。





7. Diskモード

このモードでは、フロッピー・ディスクや接続した外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)に内部メモリーの各種データをセーブ(保存)ロード(読み込み)します。その他セーブ、ロードに関する設定を行います。

使用できるフロッピー・ディスクは、MS-DOSフォーマットの3.5インチ2HD、2DDです。フロッピー・ディスクのTRITONでのフォーマット後の容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)になります。EXB-SCSIオプションを増設時に接続した外部SCSIデバイスは4GBまでフォーマットできます。

▲ 512バイト/ブロック以外のメディアに対してのフォーマットはできません。

外部SCSI機器の接続、IDの設定等については、EXB-SCSIの取扱説明書を参照してください。

ISO9660フォーマットに対応しています。ISO9660 level 1のCD-ROMの読み込みが可能です。

ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

TRITONでは、ディスクなどのメディア内のファイルやディレクトリを用いて、各データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容(ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合はデータとして何が含まれるのか)を明示するために、名前だけではなくアイコンを用いた画面表示を行います。ファイルとディレクトリはアイコンの形が異なります。

TRITONでは、MS-DOSが認識する(MS-DOSパソコンで読める)ファイル、ディレクトリをDOSファイル、DOSディレクトリと呼びます。

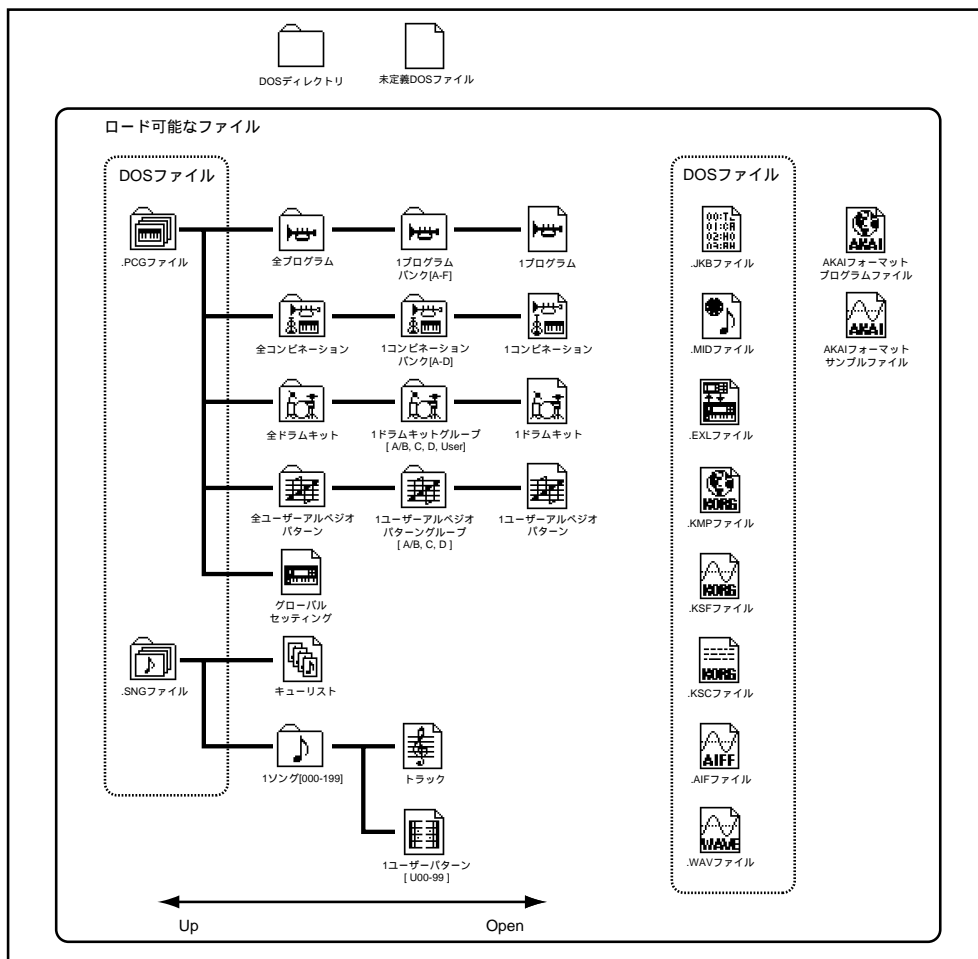
また、DOSファイルの種類をDOSファイルにつけられた拡張子によって識別します。下記以外の拡張子のDOSファイルは、スタンダードMIDIファイルとみなします。

拡張子	種類
.PCG	プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング(TRITONフォーマット)
.SNG	ソング、キュー・リスト(TRITONフォーマット)
.JKB	ジュークボックス・リスト(TRITONフォーマット)
.MID	スタンダードMIDIファイル(SMF)
.EXL	MIDIエクスクルーシブ・データ
.KMP	Korg Multisample Parameter コルグ・マルチサンプル・パラメーター・ファイル(コルグ・フォーマット)
.KSF	Korg Sample File コルグ・サンプル・ファイル(コルグ・フォーマット)
.KSC	Korg SScriptコルグ・スクリプト・ファイル(コルグ・フォーマット)
.AIF	AIFFファイル
.WAV	WAVEファイル

▲ .JKBファイルはDiskモードでロード、セーブできません。Song Playモードで行います。

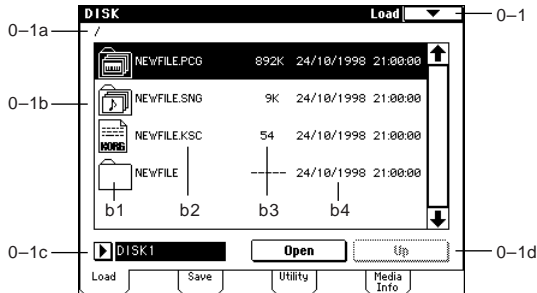
TRITONでセーブすると、そのデータの種類から、これらの拡張子が自動的につけられます(.AIF、.WAVを除く)。これをパソコン等で変更した場合、再ロード時に未定義のファイルとみなし、スタンダードMIDIファイルとして扱われます。

TRITONで扱うファイルは以下のような構造を持っています。.PCG、.SNGはオープンして内容を分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。



0-1: Load

選択したファイル、ディレクトリを内部メモリにロードします。
Open ボタン、Up ボタンで目的のファイル、ディレクトリを選択し、ページ・メニュー・コマンド“ Load selected (0 - 1C)”を選択してロードします。



0-1a: カレント・ディレクトリ

処理の対象となる現在のディレクトリをカレント・ディレクトリといいます。

LCD画面にはディレクトリ名をフルパスで表示します。ディレクトリのデリミタ(階層間の区切り文字)は“ / ”です。カレント・ディレクトリは、“ Open ボタン ”、“ Up ボタン ”(0 - 1d)で移動します。

0-1b: ディレクトリ・ウインドウ

ディレクトリ・ウインドウ

カレント・ディレクトリの以下のファイル情報を表示します。
このウインドウでファイルやディレクトリを選択します。

b1: ファイル/アイコン

ファイルの種類を反映したアイコンです。
アイコンについては、P.131を参照してください。

b2: ファイル名

ファイル(DOSファイル)の名前です。
ページ・メニュー・コマンド“ Translation (0 - 1B)”をオンすることで、.KMP(コルグ・マルチサンプル・パラメーター)ファイル、.KSF(コルグ・サンプル・ファイル)のDOSファイル名を、本体にロードしたときに、Samplingモード等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。

b3: サイズ

ファイル・サイズです(バイト単位)。

セーブした日付、セーブした時刻

ファイルをセーブした日付と時刻です。左から日、月、年、時、分、秒です。

ただし、本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に“ Set Date/Time (0 - 3E)”で日付と時刻を設定してください。

0-1c: ドライブ・セレクト

ロード、セーブ等を行うデバイス(フロッピー・ディスクやハード・ディスクなど)を選択します。

メディアに付けられたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム

ラベルのないメディアの場合は“ no label ”が、フォーマットしていないメディアの場合は“ Unformatted ”が表示されます。

EXB-SCSIオプションが増設されていないときはフロッピー・ディスクのみが選択可能です。

0-1d: Open ボタン, Up ボタン

Open ボタン

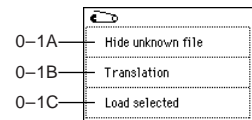
Open ボタンを押すと、ディレクトリがオープンし、カレント・ディレクトリを1つ下の階層へ移動します。

ディレクトリ・ウインドウでディレクトリを選択しているときに操作できます。

Up ボタン

Up ボタンを押すと、ディレクトリが1つ上の階層へ移動します。

▼ 0-1: Page Menu Command



0-1A: Hide unknown files (チェック・コマンド)

チェックをする:未定義のファイルはディレクトリ・ウインドウに表示しません。ただし、カレント・ディレクトリがDOSディレクトリである場合のみ有効です。

0-1B: Translation (チェック・コマンド)

チェックをする: .KMP(コルグ・マルチサンプル・パラメーター)ファイル、.KSF(コルグ・サンプル・ファイル)のDOSファイル名を、Samplingモード等で使用するマルチサンプル名、サンプル名に変えて表示します。

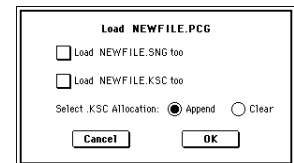
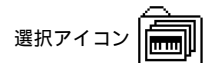
0-1C: Load selected

“ディレクトリ・ウインドウ”(0 - 1b)で選択したファイル、ディレクトリを、内部メモリにロードします。

このコマンド選択後、ダイアログが表示されますが、どのファイルのデータをロードするかによって、表示されるダイアログが異なります。

1) Load .PCG:

.PCGファイル内のすべてのデータをロードします。



カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.SNGファイル、.KSCファイルがある場合に“ Load *****.SNG too ”、“ Load *****.KSC too ”チェック・ボックスが選択できます。

- “ Load *****.SNG too ”にチェックすると.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルも一緒にロードされます。
- “ Load *****.KSC too ”にチェックすると.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.KSCのファイルも一緒にロードされます。

“ Select .KSC Allocation ”は Load * * * * * .KSC too ”をチェックしたときに有効です。 .KSCに含まれるマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

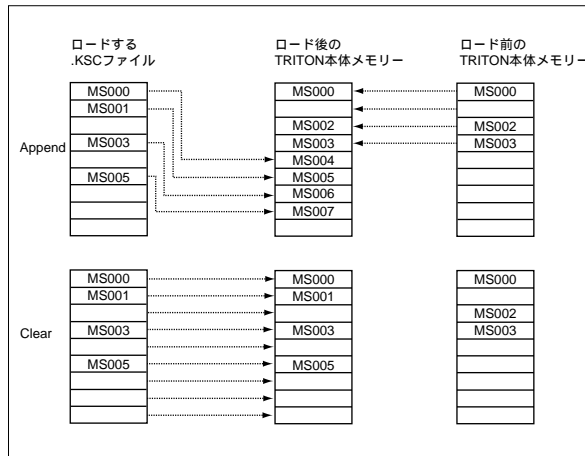
Append: サンプリングやロードによって、すでにメモリーに存在する現状最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの次のナンバーからロードします。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします(下図)。

同時に .PCG 内のプログラムで .KSC 内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレーターのマルチサンプルを設定し直します。 .PCG 内のドラムキットで .KSC 内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように、自動的にドラムキットのサンプルを設定し直します。

Clear: すでにメモリーに存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします(下図)。

メモリー上に消去したくないマルチサンプル、サンプルがあり、さらにマルチサンプル、サンプルをディスクよりロードする場合は、Append を選択します。

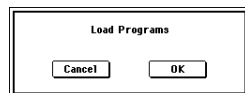
電源オン直後などで、セーブした状態をそのまま再現するときは、Clear を選択します。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

2) Load Programs: 選択アイコン

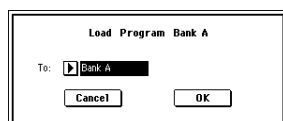
.PCG ファイル内のすべてのプログラム・データをロードします。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

3) Load Program Bank [A-F]: 選択アイコン

選択したバンク内のすべてのプログラム・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。



“ To ”でロード先のバンクを選択します。

Bank Fプログラム・データはBank F へのみロードできます。 Bank A ~ E を選択したときは、“ To ”でBank F を選択できません。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

4) Load a Program: 選択アイコン

選択した1プログラム・データを、ロード先に選んだプログラム・ナンバーにロードします。



“ Program ”では、選択したプログラム以外をロードするときに、ロードするプログラムを選び直します。

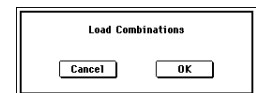
“ To Program ”でロード先のバンクとプログラムを選択します。ポップアップ・ボタンを押すと“ Bank/Program Select ” (Program P0: 0 - 1a)が開きます。

Bank Fの1プログラム・データはBank F へのみロードできません。 Bank A ~ E は表示されません。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

5) Load Combinations: 選択アイコン

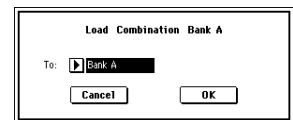
.PCG ファイル内のすべてのコンビネーション・データをロードします。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

6) Load Combination Bank [A-D]: 選択アイコン

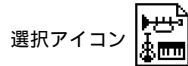
選択したバンク内のすべてのコンビネーション・データを、ロード先に選んだバンクにロードします。



“ To ”でロード先のバンクを選択します。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

7) Load a Combination:



選択した1コンビネーション・データを、ロード先に選んだコンビネーション・ナンバーにロードします。



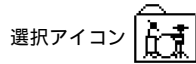
“Combination”では、選択したコンビネーション以外をロードするときに、ロードするコンビネーションを選び直します。

“To Combination”でロード先のバンクとコンビネーションを選択します。

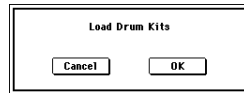
ポップアップ・ボタンを押すと“Bank/Combination Select”(☞Combination P0: 0 - 1a)が開きます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

8) Load Drum Kits:

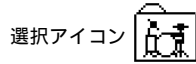


.PCGファイル内のすべてのドラムキット・データをロードします。

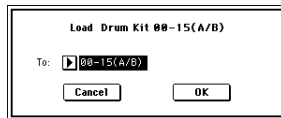


ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

9) Load Drum Kit [00-15(A/B),16-31(C),32-47(D),48-63(User)]:



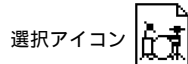
選択したドラムキット・ブロック内のすべてのドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ブロックにロードします。



“To”でロード先のドラムキット・ブロックを選択します。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

10) Load a Drum Kit:



選択した1ドラムキット・データを、ロード先に選んだドラムキット・ナンバーにロードします。

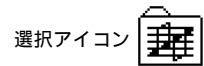


“Drum Kit”では、選択したドラムキット以外をロードするときに、ロードするドラムキットを選び直します。

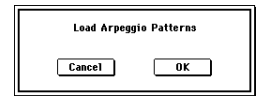
“To Drum Kit”でロード先のドラムキットを選択します。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

11) Load Arpeggio Patterns:

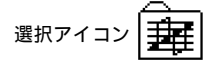


.PCGファイル内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データをロードします。

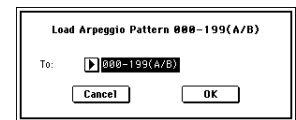


ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

12) Load Arpeggio Pattern [000-199(A/B), 200-215(C), 216-231(D)]:



選択したユーザー・アルペジオ・パターン・ブロック内のすべてのユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ブロックにロードします。

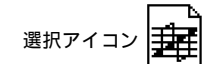


“To”でロード先のユーザー・アルペジオ・パターン・ブロックを選択します。

▲ 選択したユーザー・アルペジオ・パターン・ブロック000～199(A/B)のロード先に200～215(C)または216～231(D)を選んで実行した場合、000～015のユーザー・アルペジオ・パターンがロードされます。また、200～215(C)または216～231(D)のロード先に000～199(A/B)を選ぶと000～015のユーザー・アルペジオ・パターンへロードされます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

13) Load an Arpeggio Pattern:



選択した1ユーザー・アルペジオ・パターン・データを、ロード先に選んだユーザー・アルペジオ・パターン・ナンバーにロードします。

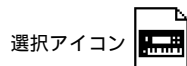


“Arp Pattern”では、選択したユーザー・アルペジオ・パターン以外をロードするときに、ロードするユーザー・アルペジオ・パターンを選び直します。

“To Arp Pattern”でロード先のユーザー・アルペジオ・パターンを選択します。

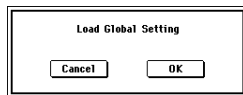
ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

14) Load Global Setting:



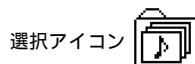
.PCGファイル内のグローバル・セッティング・データをロードします。

Globalモードでのドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン以外のパラメーターが含まれます。
メモリー・プロテクトの情報はロードされません。

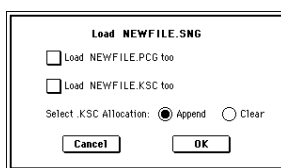


ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

15) Load .SNG:



.SNGファイル内のすべてのデータをロードします。



カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.PCGファイル、.KSCファイルがあると“ Load *****.PCG too ”、“ Load *****.KSC too ”にチェック・ボックスが選択できます。

- “ Load *****.PCG too ”にチェックをすると.SNGファイルと、同一ファイル名で拡張子が.PCGのファイルも一緒にロードされます。
- “ Load *****.KSC too ”にチェックをすると.SNGファイルと、同一ファイル名で拡張子が.KSCのファイルも一緒にロードされます。

“ Select .KSC Allocation ”は、“ Load *****.KSC too ”にチェックしたときに有効です。.KSCに含まれるマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

Append: サプリングやロードによって、すでにメモリーに存在する現状最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの次のナンバーからロードします。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします($\text{e.g. } 0 - 1 \text{ C: Load.PCG}$)。

“ Load *****.PCG too ”と“ Load *****.KSC too ”にチェックしてロードした場合、.PCG内のプログラムで.KSC内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレーターのマルチサンプルを設定し直します。.PCG内のドラムキットで.KSC内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように、自動的にドラムキットのサンプルを設定し直します。

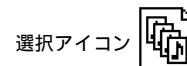
Clear: すでにメモリーに存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします。

メモリー上に消去したくないマルチサンプル、サンプルがあり、さらにマルチサンプル、サンプルをディスクよりロードする場合は、Appendを選択します。

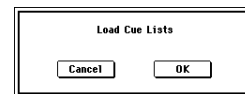
電源オン直後などで、セーブした状態をそのまま再現するときは、Clearを選択します。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

16) Load Cue Lists:

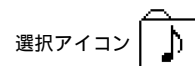


.SNGファイル内のキュー・リスト・データをロードします。

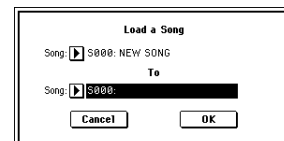


ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

17) Load a Song:



選択した1ソング・データを、ロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。

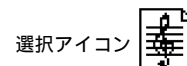


“ Song ”では、選択したソング以外をロードするときに、ロードするソングを選び直します。

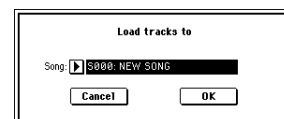
“ To Song ”でロード先のソングを選択します。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

18) Load Tracks:



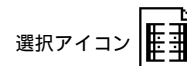
選択したソング内の全トラックのイベント・データを、ロード先に選んだソングにロードします。ただし、クリエイトされていないソングはロード先に指定できません。



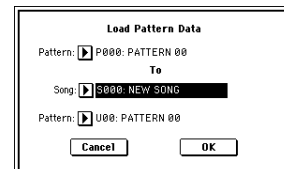
“ Song ”でロード先のソングを選択します。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

19) Load Pattern Data:



選択したユーザー・パターンを、ロード先に選んだソングのユーザー・パターンにロードします。ただし、クリエイトされていないソングはロード先に指定できません。

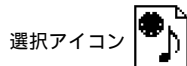


“ Pattern ”では選択したユーザー・パターン以外をロードするときに、ロードするユーザー・パターンを選び直します。

“ To Song ”、“ Pattern ”でロード先のソングおよびユーザー・パターンを選択します。

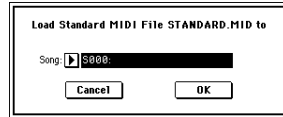
ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

20) Load Standard MIDI File:



選択したスタンダードMIDIファイルを、ロード先に選んだソング・ナンバーにロードします。

未定義のファイルを選択したときも、スタンダードMIDIファイルとみなし、ロード先に選んだソングにロードされます。



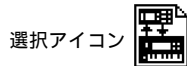
“ Song ”でロード先のソングを選択します。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

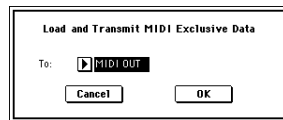


ソングにロードされるプログラム、バンク、プログラム・ナンバーは、“ Bank Map (Global P0: 0 - 2a)の設定に従います。“ Bank Map ”がKORGのときは、バンク・セレクト00.00 (MSB.LSB)に対してAバンクが選ばれます。“ Bank Map ”がGM(2)のときは、Gバンクが選ばれます。

21) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:



.EXLファイル内のすべてのデータをロードし、MIDI OUTまたはTO HOSTから送信します。



“ To ”で送信する出力端子を指定します。

MIDI OUT: リア・パネルMIDI OUT端子

PC I/F: リア・パネルTO HOST端子

“ Transmit Interval Time ”では、複数のエクスクルーシブ・データが.EXLファイルにある場合に、その転送インターバルを指定します。他のTRITONに転送する場合はデータの種類の設定が異なります。すべての.PCGデータを転送した後は約16秒間隔をおく必要があります。詳しくはGlobalモードのDamp(Global P1 - 1: Page Menu Command)を参照してください。他のMIDI機器に関しては、それぞれの取扱説明書をご覧ください。

ロードするときはOKボタンをロードしないときはCancelボタンを押します。

サンプル・データのロード

これより説明する22) Load .KSC、23) Load .KMP、24) Load .KSFではコルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイルでTRITONのサンプル・データ用RAMメモリーにロードします。

サンプル・データ用RAMメモリーについて

TRITONのサンプル・データ用RAMメモリーは標準で16MByteです。(16MByte SIMMが72ピンSIMM用スロットに搭載されています。) 2つの72ピンSIMM用スロットにSIMMを増設することにより最大64MByte(32MByte SIMM x2)までサンプル・データ用RAMメモリー容量を拡張することができます。



1サンプルの容量が16MByteを超えるサンプルはロードできません。

ロードできる最大数の制限について

・マルチサンプル数: 最大1000個

・サンプル数: 最大4000個

・マルチサンプルで使用されているサンプル数: 最大4000個

コルグ・フォーマットのPCMデータ・ファイルについて

KSCファイル:



拡張子がKSC(Korg SScript)のファイルで、.KMPファイル、.KSFファイル名が記述されています。

.KSCファイルをロードすると、記述されている.KMPファイルと.KSFファイルがまとめてロードされます。複数のマルチサンプル、サンプルをまとめてロードするときに使用します。

セーブ時には、.KSCファイルと、.KSCファイルと同ファイル名のディレクトリが作成されます。このディレクトリの中には、.KSCファイルに記述されている.KMPファイルと.KSFファイルがセーブされます。

KMPファイル:



拡張子がKMP(Korg Multisample Parameter)のファイルで、1つのマルチサンプルを構成するためのパラメーターが書かれています。パラメーターにはそのマルチサンプルで使用している.KSFファイル名も書かれているので、.KMPファイルをロードするとそれに必要な.KSFファイルも同時にロードされます。

セーブ時に.KMPファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中に、そのマルチサンプルで使用している.KSFファイルはセーブされます。

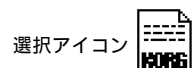
KSFファイル:



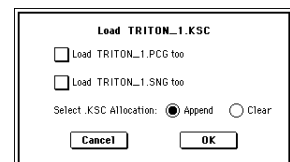
拡張子がKSF(Korg Sample File)のファイルで、1つのサンプルを構成するためのパラメーターと波形データが書かれています。

.KSFファイルはマルチサンプルで使用されるサンプルの1つとしても使用できます。またドラムキットのドラムサンプルとしても選択、使用できます。

22) Load .KSC:



.KSCファイルに記述されている.KMPファイル、.KSFファイル、それぞれマルチサンプル、サンプルとしてロードします。



.KSCファイルに記述されている.KMPファイル、.KSFファイルは、セーブ時に.KSCファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中にセーブされます。

カレント・ディレクトリに同一ファイル名の.PCGファイル、.SNGファイルがあると Load * * * * * .PCG too “ Load * * * * * .SNG too ”チェック・ボックスが選択できます。

・ “ Load * * * * * .PCG too ”にチェックをすると、.KSCファイルと、同一ファイル名で拡張子が.PCGのファイルも一緒にロードされます。

・ “ Load * * * * * .SNG too ”にチェックをすると、.KSCファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルと一緒にロードされます。

“ Select .KSC Allocation ”は、.KSCに含まれるマルチサンプル、サンプルのロード方法を指定します。

Append: サンプリングやロードによって、すでにTRITON本体のメモリーに存在する現状最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの次のナンバーからロードします。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします(☞0 - 1C: Load.PCG図)。

“ Load * * * * * .PCG too ”にチェックしてロードした場合、.PCG内のプログラムで.KSC内のマルチサンプルを使用しているものは、プログラムが正しいマルチサンプルに対応するように、自動的にオシレーターのマルチサンプルを設定し直します。.PCG内のドラムキットで.KSC内のサンプルを使用しているものは、ドラムキットが正しいサンプルに対応するように自動的に、ドラムキットのサンプルを設定し直します。


Clear: すでにメモリーに存在するマルチサンプル、サンプルをすべて消去して、セーブ時のマルチサンプル、サンプルの配置をそのままロードします(☞0 - 1C: Load.PCG図)。

メモリー上に消去したくないマルチサンプル、サンプルがあり、さらにマルチサンプル、サンプルをディスクよりロードするときに、Appendを選択します。

電源オン直後などで、セーブした状態をそのまま再現するときは、Clearを選択します。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

.KMPファイルで使用する.KSFファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからないとき...」(☞P.139)の手順で必要な.KSFファイルをロードしてください。

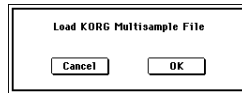
 本体のPCMメモリーのオーバー・フロー・チェックは個々の.KSFファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

23) Load .KMP:

選択アイコン



選択した.KMPファイルをマルチサンプルとしてロードします。.KMPで使用している.KSFファイルも同時に、サンプルとしてロードされます。




.KMPファイルで使用している.KSFファイルは、セーブ時に.KMPファイルとともに自動的に作成される同ファイル名のディレクトリの中にセーブされます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON本体のメモリーに存在する現状最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの次のナンバーからロードします。このときロードされるマルチサンプル、サンプルは有効なものだけをつめてロードします(Appendロード)。

.KMPファイルで使用する.KSFファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからないとき...」(☞P.139)の手順で必要な.KSFファイルをロードしてください。

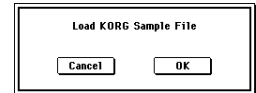
 本体のPCMメモリーのオーバー・フロー・チェックは個々の.KSFファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

24) Load .KSF:

選択アイコン



選択した.KSFファイルをサンプルとしてロードします。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON本体のメモリーに存在する現状最後のサンプルのナンバーの次のナンバーにロードします(Appendロード)。

AIFF ファイル、WAVE ファイルのロード

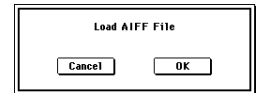
TRITONでは、パソコン等で音声データを保存するフォーマットである、AIFFフォーマット、WAVEフォーマットのファイルをロードすることができます。ロードしたデータはサンプルとして使用することができます。ロードしたデータをメディアにセーブすると、コルグ・フォーマットの.KSFファイルとしてセーブされます。

25) Load .AIF:

選択アイコン





選択したAIFFファイルをサンプルとしてロードします。




ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON本体のメモリーに存在する現状最後のサンプルのナンバーの次のナンバーにロードします(Appendロード)。ロードしたデータをメディアにセーブすると、.KSFファイルとしてセーブされます。

 拡張子が.AIF以外のファイルは.AIFFファイルとして認識できません。その場合は、Utilityタブのページ・メニュー・コマンド“Rename { 0 - 3A }”で、ファイル名の末尾4文字を“.AIF”にしてください。

 サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、TRITONで“S.Offset { Program P1: 1 - 2a }”を設定するとループ・ポイントから発音します。

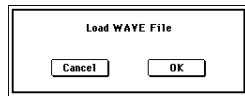
 サンプル・サイズが8ビット以下のデータをロードする場合、TRITON本体上では16ビットに変換されるため、ファイル・サイズの約2倍のメモリが消費されます。またこの変換でデータ・サイズが大きくなることによってそのデータがフロッピー・ディスクへセーブできない場合もありますので注意してください。

26) Load .WAV:

選択アイコン



選択したWAVEファイルをサンプルとしてロードします。



ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON本体のメモリーに存在する現状最後のサンプルのナンバーの次のナンバーにロードします(Appendロード)。ロードしたデータをメディアにセーブすると、.KSFファイルでセーブされます。

⚠ 拡張子が.WAV以外のファイルは.WAVEファイルとして認識できません。その場合は、Utilityタブのページ・メニュー・コマンド“Rename (0 - 3A)”で、ファイル名の末尾4文字を.WAVにしてください。

⚠ サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、TRITONで“S.Offset (Program P1: 1 - 2a)”を設定するとループ・ポイントから発音します。

⚠ サンプル・サイズが8ビット以下のデータをロードする場合、TRITON本体上では16ビットに変換されるため、ファイル・サイズの約2倍のメモリが消費されます。またこの変換でデータ・サイズが大きくなることによってそのデータがフロッピー・ディスクへセーブできない場合もありますので注意してください。

AKAI S1000/S3000 フォーマットの Sample ファイル、 Program ファイルをロード

TRITONでは、AKAI S1000/S3000フォーマットのSampleファイル、Programファイルをロードすることができます。ロードしたSample、Programファイル・データをそれぞれサンプル、マルチサンプルとして使用することができます。ロードしたデータをメディアにセーブするとSampleファイル、Programファイルのデータはそれぞれコルグ・フォーマットの.KSFファイル、.KMPファイルでセーブされます。

27) Load AKAI Sample File:

選択アイコン



選択したSampleファイルをサンプルとしてロードします。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON本体のメモリーに存在する現状最後のサンプルのナンバーの次のナンバーにロードします(Appendロード)。ロードしたデータをメディアにセーブすると、.KSFファイルでセーブされます。

⚠ サンプルとしてロードしたデータにループ・ポイントがある場合、TRITONで“S.Offset (Program P1: 1 - 2a)”を設定するとループ・ポイントから発音します。

Sample ファイルについて

パラメーター	AKAI S1000/S3000 フォーマット	ロード後のTRITONシリーズのフォーマット
ループ・ポイント	複数設定可能	複数のループ・ポイントのうち、最初にHOLDループになっているものを採用。HOLDループがない場合、最もループが長いものを採用
ループの長さ	1サンプル以下のレゾリューションで設定可能	1サンプル以下のレゾリューションは無視

28) Load AKAI Program File:

選択アイコン



選択したProgramファイルをマルチサンプルとしてロードします。ロードしたデータをメディアにセーブすると、Programファイルは.KMPファイルとして、Sampleファイルは.KSFファイルとしてセーブされます。

ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

サンプリングやロードによって、すでにTRITON本体のメモリーに存在する現状最後のマルチサンプル、サンプルのナンバーの次のナンバーからロードします。このときロードされるProgramファイル、Sampleファイルは有効なものだけをつめてロードします(Appendロード)。

Programファイルで使用するSampleファイルがカレント・ディレクトリ以下にない場合、ディレクトリ指定のためのダイアログが開きます。「ロードするファイルが見つからないとき...」(P.139)の手順で必要なSampleファイルをロードしてください。

⚠ 本体のPCMメモリーのオーバー・フロー・チェックは個々の.KSFファイルのロード時に行われるため、ロードの途中でオーバー・フローとなることがあります。

Program ファイルについて

TRITONではProgramファイル中のキー・マップ関係のパラメーターのみを読み込みます。

AKAIフォーマットにはキー・グループという概念があり、1つのキー・ゾーンに対し、最大4個までサンプルをアサインすることができます。その4個をベロシティによりスイッチ、クロスフェードする機能があります。また、キー・ゾーンをクロスフェードすることも可能です。

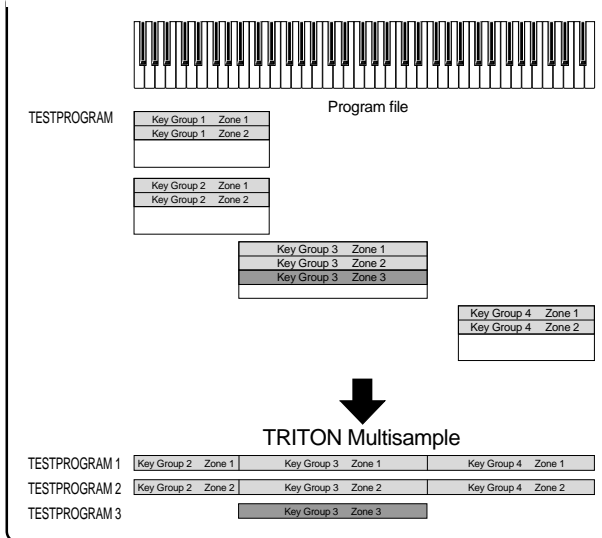
これに対し、TRITONでは1つのキー・ゾーンに1つのサンプルが対応しているため、最大4個のマルチサンプルを使い、各キー・グループのベロシティの順にキー・マップを組んで行きます。また、キー・ゾーンのクロスフェードはしません。

例: AKAIフォーマットのProgramファイル“TESTPROGRAM”は4個のキー・グループで構成され、各キー・グループは最大3個のベロシティ・ゾーンで構成されています。またキー・グループ1と2はロー・レンジが一致したレイヤーになっています。これをTRITONへロードすると、ベロシティ・ゾーンごとにとめられた3個のマルチサンプルができ、各マルチサンプル名の最後に1、2、3が付加されます。このときのトップ・キーは右隣にアサインされたサンプルのボトム・キーによって決定され、ボトム・キーが一致している場合(図のキー・グループ1と2)には、キー・グループ・ナンバーの大きい方が採用されます。

0-2: Save

内部メモリーの各データをディスクなどのメディアにセーブします。Openボタン、Upボタンで目的のディレクトリに移動(カレント・ディレクトリ)してから、ページ・メニューのコマンドを選択します。セーブを実行すると、表示しているファイルと同じ階層にセーブされます。

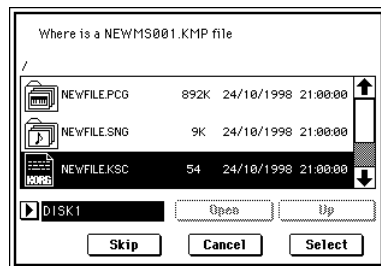
ファイルと一緒にセーブする日付、時刻は「Set Date/Time」(0-3E)で設定します。



ロードするファイルが見つからないときや、分割してセーブしたファイルをロードするとき

PCMデータ・ファイルのロードの際、必要なファイルがカレント・ディレクトリ以下のディレクトリに見つからないときは、次のダイアログが表示されます。

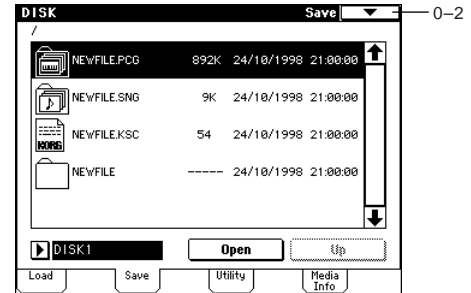
- ・.KSCファイルのロード時に、そこで使用する.KMPファイルが見当たらない場合
- ・.KMPファイルのロード時に.KSFファイルが見当たらない場合
- ・S1000/S3000フォーマットのProgramファイルのロード時にSampleファイルが見当たらない場合
- ・複数のメディアに分割してセーブした、メディアの容量を超える.KSFファイルをロードするときに、1枚目のロードが終わり、2枚目のディスク等を指定する場合



必要に応じてディスク交換をしながら、「Where is」で指示されたファイルを含むディレクトリに移動します。

Selectボタンを押すと、ロードを再開します。Cancelボタンを押すとロードを中断し、Skipボタンを押すと指示したファイルをとばして次のファイルをロードします。

指示したファイルを含んだディスクが破損している、または見つからない等の特殊なケースを除き、Selectボタンでロードを続行してください。



▼ 0-2: Page Menu Command

0-1A	Hide unknown file	Save to Std MIDI File	0-2F
0-1B	Translation	Save Exclusive	0-2G
0-2A	Save All		
0-2B	Save PCG & SEQ		
0-2C	Save PCG		
0-2D	Save SEQ		
0-2E	Save Sampling Data		

⚠ .KSC、.KMP、.KSFの各ファイルのセーブ時に、1枚のフロッピー・ディスク等のメディアにデータが入りきらない場合は、別のダイアログが表示され、次のメディアを指定します。“Select next medium”(0-2H)を参照してください。

⚠ “Save All”、“Save PCG & SNG”、“Save PCG”でコンピネーションをセーブするときはティンバーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)やユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

⚠ Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで、使用している場合は、“Save All”でセーブすることをおすすめします。

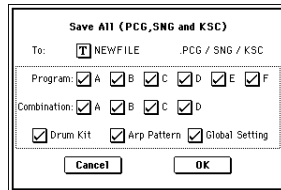
また“Save PCG”および“Save Sampling Data”でプログラムやドラムキット、Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルを個別にセーブする場合も、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをおすすめします。

“Load PCG”で.PCGファイルをロードする際に、同名の.KSCファイルを同時にロードすることでプログラムやドラムキットがセーブ時の正しいマルチサンプル/サンプルに自動的に対応するようになります。

0-2A: Save All (PCG, SNG and KSC)

内部メモリのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを、.PCGファイルとして、ソング、キュー・リストを、.SNGファイルとして、Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルを、.KSCファイルとして、それぞれをメディアにセーブします。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

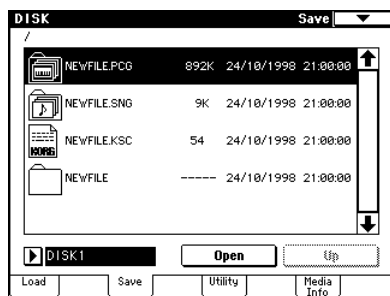
このコマンドを選択してダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNG、NEWFILE.KSCがメディアにセーブされます。

セーブするデータのチェック・ボックスをチェックします。プログラムとコンビネーションは、バンク単位でもセーブできます。セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

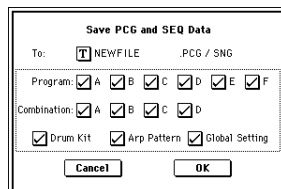
実行するとカレント・ディレクトリに下のようにファイルが作成されます。設定したファイル名で作成される.PCG、.SNG、.KSCファイルの他にディレクトリが1つ作成されます。このディレクトリには、NEWFILE.KSCに記述されているファイルがセーブされます。



0-2B: Save PCG & SEQ

内部メモリのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを、.PCGファイルとして、ソング、キュー・リストを、.SNGファイルとして、それぞれをメディアにセーブされます。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



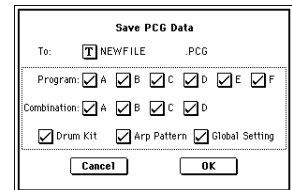
テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCG、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。

セーブするデータのチェック・ボックスをチェックします。プログラム/コンビネーションは、バンク単位でもセーブできます。セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

0-2C: Save PCG

内部メモリのすべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングを.PCGファイルとしてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



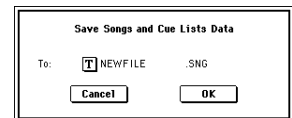
テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.PCGがメディアにセーブされます。

セーブするデータのチェック・ボックスをチェックします。プログラム、コンビネーションは、バンク単位でもセーブできます。セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

0-2D: Save SEQ (Songs and Cue Lists)

内部メモリのすべてのソング、キュー・リストを、.SNGファイルとしてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



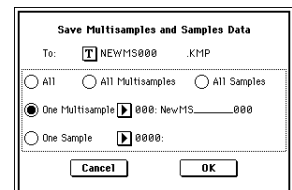
テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。例えばNEWFILEを設定してセーブを実行すると、NEWFILE.SNGがメディアにセーブされます。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

0-2E: Save Sampling Data (Multisamples and Samples)

Samplingモードでレコーディングやエディットした、またDiskモードでロードした、内部サンプリングRAMメモリ上のマルチサンプル、サンプル・データを、コルグ・フォーマットの.KMPファイル、.KSFファイル(およびこれらをまとめる.KSCファイル)としてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



セーブする内容を設定します。下記の5つのラジオ・ボタンから選択します(すべてコルグ・フォーマットでセーブされます)。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

2 セーブした.KMPファイル、.KSFファイルはページ・メニュー・コマンド“ Translation ¶(0 - 1B)をオンすることで、マルチサンプル名、サンプル名を表示します。ディスク内の必要なファイルを探すときに便利です。

All: TRITON本体メモリー上のすべてのマルチサンプル、サンプルを.KMPファイル、.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。テキスト・エディット・ボタンの操作で付けたファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。

All Multisamples: すべてのマルチサンプル、サンプル(マルチサンプルで使用しているサンプル)を.KMPファイル、.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

テキスト・エディット・ボタンの操作で付けたファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。

All Samples: すべてのサンプルを.KSFファイルとしてセーブします。同時にそれらをまとめる.KSCファイル、ディレクトリも作成されセーブされます。

テキスト・エディット・ボタンの操作で付けたファイル名は.KSCファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。

One Multisample: 選択した1つのマルチサンプルを.KMPファイルとしてセーブします。同時にディレクトリが作成され、マルチサンプルで使用しているサンプルがディレクトリの中の階層にセーブされます。

テキスト・エディット・ボタンの操作で付けたファイル名は.KMPファイルのファイル名、ディレクトリ名となります。マルチサンプルの16文字の名前の頭5文字(大文字) + マルチサンプル・ナンバーが初期状態として自動的にセットされます。

[例]

```
000: NewMS_ _ _ _ _000 NEWMS000.KMP
001: 108bpmDrLoop00 108BP001.KMP
```

One Sample: 選択した1つのサンプルを.KSFファイルとしてセーブします。

テキスト・エディット・ボタンの操作で付けたファイル名は.KSFファイルのファイル名として使用されます。サンプルの16文字の名前の頭4文字(大文字) + サンプル・ナンバーが初期状態として自動的にセットされます。

[例]

```
0000: NewSample_0000 NEWS0000.KSF
0001: C#3-EGuitar C#3-0001.KSF
```

0-2F: Save to Std MIDI File

(Save Song as Standard MIDI File)

内部メモリーの選択したソングを、.MIDファイル(スタンダードMIDIファイル)としてメディアにセーブします。

カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ Song ”でセーブするソングを選択します。

テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。ソング名の頭8文字(大文字)が初期設定として自動的に設定されます。

ラジオ・ボタンで、フォーマットを指定します。

Format0にすると、16トラックのMIDIデータを、1トラックにまとめてセーブします。

Format1にすると、トラックごとにセーブします。

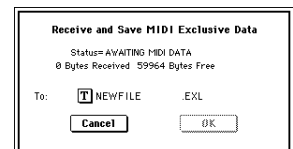
セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

ここでセーブしたソング・データは、スタンダードMIDIファイルに対応した機器で再生できます。ただし、TRITONで再生するときは、ソングのデータをTRITON専用フォーマットでセーブした方が再現性が高いので“ Save SEQ ”でセーブすることをおすすめします。

0-2G: Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)

受信したエクスクルーシブ・データを、内部メモリーの残り領域に一度溜め、そのデータを.EXLファイルとしてメディアにセーブします。カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

このコマンドを選択すると、エクスクルーシブ・データを受信可能な状態になります。次のダイアログを表示します。



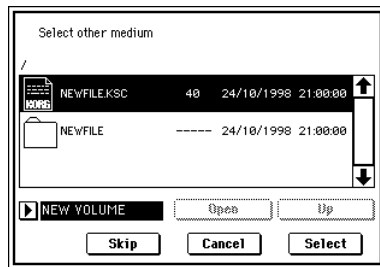
セーブするエクスクルーシブ・データをTRITONへ送信します。受信している間は、「Status=RECEIVING MIDI DATA」と表示されます。受信を終了すると受信したデータ・サイズと受信可能なデータ・サイズが書き変わります。表示が「Status=AWAITING MIDI DATA」となり、続けてエクスクルーシブ・データをTRITONへ送信することもできます。受信中はCancelボタン、OKボタンは押せません。

テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ファイル名を設定します。

セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

0-2H: Select other medium

▲ .KSC、.KMP、.KSFの各ファイルのセーブ時に1枚のフロッピー・ディスク等のメディアにデータが入りきらない場合は、下のダイアログが表示され、次のメディアを指定します。

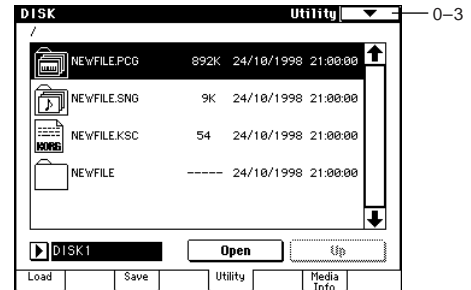


ディスク・ドライブからフロッピー・ディスクを取り出し、他のフロッピー・ディスクを挿入します。他のSCSIデバイスを指定する場合は、「ドライブ・セレクト」(0-1c)で選択します(EXB-SCSIオプション装着時)。

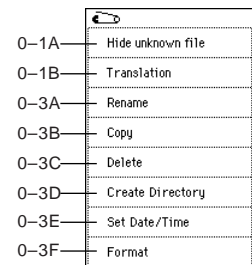
Selectボタンを押します。Cancelボタンを押すとセーブが中断され、Skipボタンを押すと指示されたファイルをスキップし、次のファイルがセーブされます。ロードするファイルが見つからないとき... (P.139)。

0-3: Utility

選択したディスク、ファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリの作成、日付と時刻等の設定を行います。ディスク、ファイルを選択してから、ページ・メニューのコマンドを選択します。



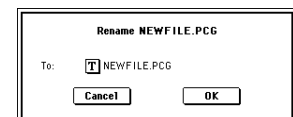
▼ 0-3: Page Menu Command



0-3A: Rename

選択したファイル、ディレクトリの名前を変更します。DOSファイル、DOSディレクトリを選択しているときのみ有効です。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、名前を変更します。

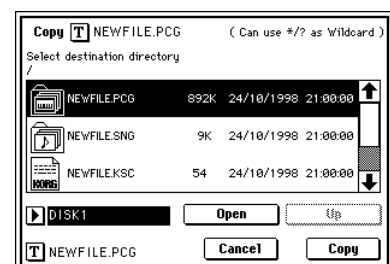
リネームするときはOKボタンを、リネームしないときはCancelボタンを押します。

0-3B: Copy

選択したファイル、ディレクトリをコピーします。

DOSファイル、DOSディレクトリを選択しているときのみ有効です。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。




“ Copy ”には 選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。コピーするファイル、ディレクトリを変更する場合、テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、コピーするファイル名を設定します。

(Can use */? as Wildcard) : テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定するときに、「*」や「?」をワイルド・カードとして設定することができます。例えば、上の例で PRELOAD1.PCGをPRELOAD1.*と設定してコピーを実行すると、PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG、PRELOAD1.KSC、... というようにPRELOAD1.までのファイル名が同じで拡張子のみが異なるすべてをまとめてコピーします。

[例]

PRELOAD1.* の場合: PRELOAD1.PCG、PRELOAD1.SNG、PRELOAD1.KSC、....


PRELOAD?.PCG の場合: PRELOAD1.PCG、PRELOAD2.PCG、PRELOAD3.PCG、...

 ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリはコピーされません。

Openボタン、Upボタンでコピー先のディレクトリを選択します。他のSCSIデバイスを指定する場合は、“ドライブ・セレクト (0 - 1c)”で選択します(EXB-SCSIオプション増設時)。

ファイル、ディレクトリ名を変更してコピーするときは、(下段の)テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、コピーするファイル、ディレクトリ名を設定します。ワイルド・カードを使用して複数ファイルを同時にコピーする場合は、ファイル名の変更はできません。

コピーするときはOKボタンを、コピーしないときはCancelボタンを押します。

 “ドライブ・セレクト”で選択したドライブが、リムーバブル・メディア(フロッピー・ディスク、MOディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア)の場合、同一ドライブ上での別メディア間でのコピーはできません。

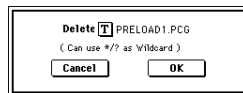
0-3C: Delete

選択したファイル、ディレクトリを削除します。

ディレクトリを選択した場合、そのディレクトリ内にファイルが存在しないときに削除できます。

DOSファイル、ディレクトリを選択しているときのみ有効です。


このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ Delete ”には選択したファイル、ディレクトリ名が表示されます。

削除するファイル、ディレクトリを変更する場合、テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、削除するファイル、ディレクトリ名を設定します。

(Can use */? as Wildcard) : テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、削除するファイル名を設定するときに、「*」や「?」をワイルド・カードとして設定することができます。ファイル名が同じで拡張子が違う複数のファイルや、ファイル名の一部が同じファイルなどをまとめて削除するときに使用します(“ Copy ” (0 - 3B))。

 ワイルド・カードを使用した場合、ファイルのみが対象になります。ディレクトリは削除されません。

削除するときはOKボタンを、削除しないときはCancelボタンを押します。

0-3D: Create Directory

カレント・ディレクトリに、新規ディレクトリを作成します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタンでテキスト入力ダイアログに移り、ディレクトリ名を設定します。

ディレクトリを作成するときはOKボタンを、ディレクトリを作成しないときはCancelボタンを押します。

0-3E: Set Date/Time

セーブ時の日付と時刻を設定します。

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



各パラメーターを設定します。

“ Year ” 1980 ~ 2079

“ Month ” 1 ~ 12

“ Day ” 1 ~ 31

“ Hour ” 0 ~ 23


“ Minute ” 0 ~ 59


“ Second ” 0 ~ 59 (ファイルにつけられる秒は偶数値のみ)

設定するときはOKボタンを、設定しないときはCancelボタンを押します。

0-3F: Format

フロッピー・ディスクや外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)などの、選択したメディアをフォーマットします。設定したボリューム・ラベル(ディスクごとの名前)がディスクに付けます。ここで付けたボリューム・ラベルは、“ドライブ・セレクト (0 - 1c)”に表示されます。ボリューム・ラベルは11文字以内です。

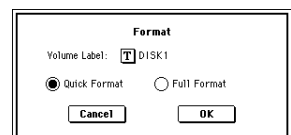
 フォーマットを行うとメディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

 フォーマット実行後、[Compare]キーを押しても元には戻りません。

フロッピー・ディスクをフォーマットするときは、フロッピー・ディスク・ドライブに、フォーマットするフロッピー・ディスクを挿入します。

“ドライブ・セレクト (0 - 1c)”で、フォーマットするメディアを選択します。(EXB-SCSIオプションで外部SCSIデバイスを接続していない場合は、この手順を無視してください。)

このコマンドを選択してダイアログを表示します。



“ Volume Label ”では、テキスト・エディット・ボタンでテキスト入カダイアログに移り、ボリューム・ラベルを設定します。

! フォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されず、ボリューム・ラベルが設定されていないディスクまたはDOS以外のディスクが挿入されている場合、「NEW VOLUME」が設定されます。

Quick Format: メディアがすでに物理フォーマットされている場合に選択します。メディアのシステム領域の初期化だけで済むので、時間がかかりません。

Full Format: 物理フォーマットされていないメディアに対してフォーマットをする場合に選択します。また、メディアへの書き込みエラーが頻繁に発生する場合、このフォーマットを実行してください。

note 512バイト/ブロックの物理フォーマットされたSCSIメディアに対してはFull Formatをかける必要はありません。Quick Formatを実行してください。

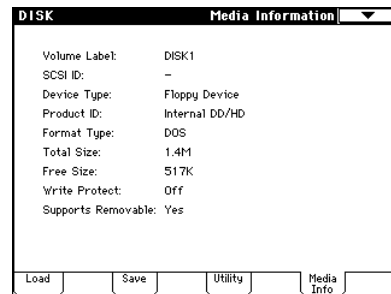
! 512バイト/ブロック以外のメディアに対してのフォーマットはできません。

フォーマットするときはOKボタンを、フォーマットしないときはCancelボタンを押します。

フロッピー・ディスクのTRITONでのフォーマット後の容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)になります。EXB-SCSI(オプション)装着時に接続された外部SCSIデバイスは4GBまでフォーマットできます。

0-4: Media Info (Media Information)

“ ドライブ・セレクト (0 - 1c) ”で選択しているメディアの情報を表示します。



Media Information	
Volume Label:	DISK1
SCSI ID:	-
Device Type:	Floppy Device
Product ID:	Internal DD/HD
Format Type:	DOS
Total Size:	1.4M
Free Size:	517K
Write Protect:	Off
Supports Removable:	Yes

Volume Label:

設定されているボリューム・ラベルです。

SCSI ID:

設定されているSCSI IDです。本体フロッピー・ディスクドライブを選択しているときは、「-」を表示します。

Device Type:

メディアの種類です。

Product ID:

Vendor ID、Product、Product Version 等です。

Format Type:

フォーマットの種類です。フォーマットされていないときは、「Unformatted」を表示します。

Total Size:

メディアの容量(Byte 単位)です。

Free Size:

メディアの空容量(Byte 単位)です。

Write Protect:

メディアのライト・プロテクトの状態です。プロテクトがかかっているとき「On」かかかっていないとき「Off」を表示します。

Supports Removable:

選択されたデバイスのメディアがリムーバブル・メディア(フロッピー・ディスク、MOディスク、リムーバブル・ハードディスク等の入れ替え可能なメディア)のとき「Yes」を表示します。固定メディアの場合、「No」を表示します。

8. Effect Guide

Overview

TRITONのエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のマスターEQ (Stereo 3Band EQ) と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。

インサート・エフェクトには102種類、マスター・エフェクトには89種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

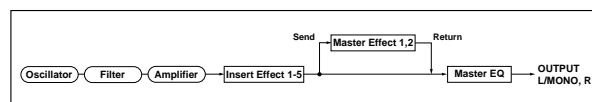
エフェクト102種の分類

000-015	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
016-031	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
032-040	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
041-051	アーリー・リフレクション、ディレイ系
052-057	リバーブ系
058-089	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ&モノ・チェーン・エフェクト
090-102	ダブルサイズ・エフェクト

000 ~ 089 のエフェクトは、IFX1、2、3、4、5、MFX1、2で選択できます。090 ~ 102 はダブルサイズ・エフェクトでその他のエフェクトの2倍の領域を使用します。IFX2、IFX3、IFX4で選択できます。

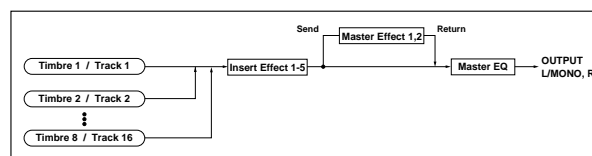
1. 各モードでのエフェクトについて

Programモードでは、オシレーター (OSC) の出力音を、フィルター (Filter)、アンプ (Amp) で音作りすると同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行えます。



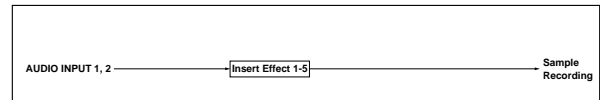
Combinationモード、Sequencerモード、Song Playモードでは、ティンバーノトラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調節します。

これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごとに、Sequencerモードではソングごとに、Song Playモードではモード単位で行います。



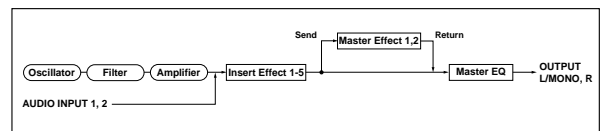
Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Samplingモードでの設定は Audio Input (Sampling P0: 0 -

2a)で行います。ここでの設定はSamplingモードだけで有効となります。



AUDIO INPUT 1、2からの外部入力はSamplingモード以外のモードでも有効です。Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。Audio Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY) (Global P0: 0 - 3a)でAUDIO INPUT 1、2からの外部入力に関する設定を行います。

これらのモードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に、TRITONのエフェクトを2イン / 6アウトで使用したり、外部入力音と内部音を組み合わせる使用することができます (093: Vocoderでは内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクトとしても使用できます)。



AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発音音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは注意してください。

2. ダイナミック・モジュレーション (Dmod)

ダイナミック・モジュレーション (Dmod) は、エフェクトの特定のパラメーター*1をTRITONのコントローラーやMIDIメッセージでエフェクトのかかり具合を演奏中などにコントロールし、リアルタイムに変化させる機能です。

同様にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync機能*2があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。それぞれ詳細は Dynamic Modulation Source (Dmod) (P.214) を参照してください。

*1 **D^{mod}**マークが付いているエフェクト・パラメーター (P.155~) を指します。

*2 **Sync**マークが付いているエフェクト・パラメーター (P.160~) が対応しています。

3. エフェクトの入出力について

最良の音質を得るためにインサート・エフェクト、マスター・エフェクトの入力レベルは、クリップのない最大レベルで入力し、その後インサート・エフェクトの "Wet / Dry" や、マスター・エフェクトの "Output Level" または "Return 1、2" でエフェクト出力レベルを調節してください。

TRITONでは、エフェクトの入力レベルを認識する入力レベル・メーター等はありません。入力レベルが十分でないときは入力レベル不足によるS/N比が低下したり、過入力のときはクリップ音が発生することがあります。

レベルを調節するパラメーターは、下表のとおりです。

Program モード

入力	OSC1/2 High、Low Level (P1)
	Filter1/2 Trim (P3)
	Amp1/2 Level (P4)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trimパラメーター *1 (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dryパラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)

Combination モード

入力	Volume (P0、P1)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trimパラメーター *1 (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dryパラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)

Sequencer モード

入力	Volume (P0)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trimパラメーター *1 (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dryパラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)

Song Play モード

入力	Volume (P0)
	Send1/2 (P8)
	Effect Trimパラメーター *1 (P8、P9)
出力	Effect Wet/Dryパラメーター (P8、P9)
	Return1、2 (P9)

Sampling モード

入力	リアパネルAUDIO INPUT LEVEL
	Level (P0)
	Effect Trimパラメーター *1 (P8)
出力	Effect Wet/Dryパラメーター (P8)

Global モード *2

入力	リアパネルAUDIO INPUT LEVEL
	Level (P0)
	Send1/2 (P0)

*1 エフェクトによってはこのパラメーターを持たないものがあります。

*2 Samplingモード以外でのAudio Input Levelを設定します。

インサート・エフェクト(IFX1, 2, 3, 4, 5)

1. イン/アウト (In/Out)

インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、5の入出力は、ステレオ・イン ステレオ・アウトです。“Wet/Dry”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。We(エフェクトをかけた音)は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。



000: No Effectを選択すると、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています。

各モードのP8: InsertFXタブIFX1～5の各“On/Off”スイッチを押すとON、OFFが切り替わります。OFFのときエフェクトをバイパスします。000: No Effectと同様にステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。

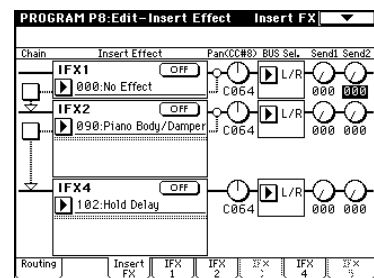
MIDI “On/Off”の設定とは別に、IFX1～5はMIDIコントロール・チャンネルCC#92を受信することで同時にオフできます。値が0でオフ、1～127で元の設定に戻ります。また、“Effect Global SW”(Global P0: 0 - 1b)でも同様にIFX1～5をオフすることができます。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

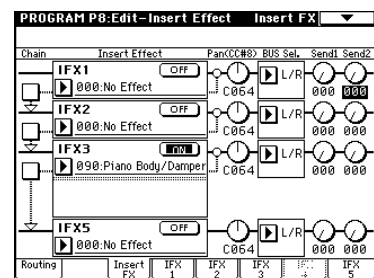
ダブルサイズ・エフェクト090～102はその他のエフェクトの2倍の領域を使用するエフェクトです。

インサート・エフェクトIFX2、IFX3、IFX4で選択できます。IFX2で選択しているときはIFX3が、IFX3で選択しているときはIFX4が、IFX4で選択しているときはIFX5が、それぞれ使用できません。

IFX2、IFX4にダブルサイズ・エフェクトを選択



IFX3にダブルサイズ・エフェクトを選択



2. ルーティング (Routing)

インサート・エフェクトは、どのモードでも最大5系統 IFX1、2、3、4、5 まで使用できます。

2 - 1. Program モード

“ BUS Select (Program P8: 8 - 1c)で、オシレーターの出力をどのバスへ送るかを設定します。

L/R: インサート・エフェクトへは送りません。マスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONQ Rへ送ります。

IFX1 ~ 5: インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、5へ送ります。

1、2、3、4、1/2、3/4: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4へ送ります(「Individual Output」P.153)。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQへは送りません。

Off: AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONQ R、(INDIVIDUAL) 1、2、3、4へ出力しません(マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN)へ出力します)。“ Send1(MFX1)”、“ Send2(MFX2)”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。

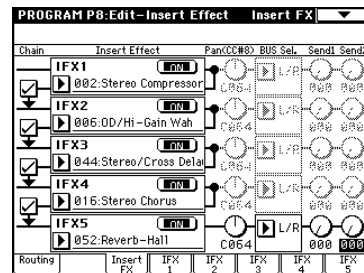
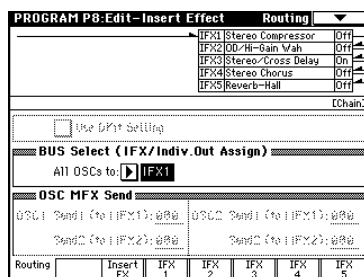
“ Send1(to MFX1)”、“ Send2(to MFX2)” (Program P8: 8 - 1d)で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。“ BUS Select (Program P8: 8 - 1c)の設定がL/RまたはOffのときに有効です。

“ BUS Select”がIFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1”、“ Send2” (Program P8: 8 - 2a)で設定します(「3. ミキサー (Mixer)」)。

MIDI Send1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、Send2はMIDIコントロール・チェンジCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、オシレーター1、2ごとのSend1、2の設定とMIDIからのSend1、2の値をかけたレベルとなります。

IFX間を直列に接続する場合は、“ Chain (Program P8: 8 - 2a)”のチェック・ボックスをチェックします。IFX1とIFX2の間のチェック・ボックスをチェックするとIFX1の出力はIFX2の入力に送ります。シリーズ接続にすると一番最後のIFX通過後の“ Pan(CC#8)”、“ BUS Select”、“ Send1”、“ Send2”が有効となります(「3. ミキサー (Mixer)」)。

次図の例はオシレーター1、2の出力をIFX1へ送ります。“ Chain”のチェック・ボックスをチェックすることで、IFX1 IFX2 IFX3 IFX4 IFX5がシリーズ接続になります。IFX5通過後の“ Pan (CC#8)”、“ BUS Select”、“ Send1”、“ Send2”が有効になります。



ドラム・プログラムの場合

プログラムの Oscillator Mode (Program P1: 1 - 1a)がDrumsのときに、“ USE DKit Setting (Program P8: 8 - 1b)”のチェック・ボックスが有効になります。チェックすると設定しているドラム・キットのキーごとの BUS Select (Global P5: 5 - 2b)が有効になります。スネア系はIFX1に送りゲート・エフェクトをかけ、キック系はIFX2に送りEQをかけ、その他はインサート・エフェクトはかけないでAUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONQ Rに送るというような設定が可能です。チェックをはずすとすべてのドラム・インストゥルメントの出力は“ BUS Select (Program P8: 8 - 1c)”のバスへ送ります。ドラム・キットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

2 - 2. Combination, Sequencer, Song Play モード

ティンバー (Combination) / トラック (Sequencer, Song Play) の各“ BUS Select (各モードP8: Routingタブ)”で、ティンバー / トラックを、どのインサート・エフェクトに送るかを設定します。複数のティンバーやトラックを一つのインサート・エフェクトに送ることも可能です。

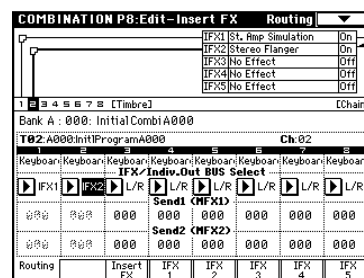
Programモード同様に、ティンバー / トラックごとにL/R、IFX1 ~ 5、1 ~ 4、1/2、3/4、Offから選択します。

“ Send1(MFX1)”、“ Send2(MFX2)”は、“ BUS Select”がL/RまたはOffの場合に有効です。

IFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1”、“ Send2”で設定します(「3. ミキサー (Mixer)」)。

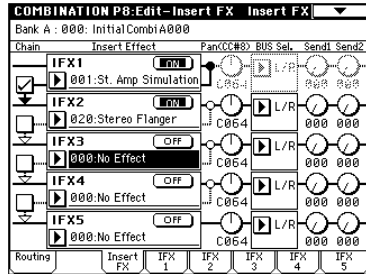
MIDI Send1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、Send2はMIDIコントロール・チェンジCC#91の受信でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、ティンバー / トラックで選択しているプログラムのオシレーター1、2ごとのSend1、2の設定とMIDIからのSend1、2の値をかけたレベルとなります(「センド・レベル」P.151)。

次図はCombinationモードでの例です。“ BUS Select”の設定により、ティンバー1の出力はIFX1へ、ティンバー2の出力はIFX2へ送ります。その他のティンバーはL/Rで、出力はマスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONQ Rへ送ります。インサート・エフェクトへは送られません。



次図は、IFX 1 と IFX 2 の間の“ Chain ”にチェックをつけることで IFX 1 の出力を IFX 2 へ送ります。

ティンバー 1 には、IFX 1:001:St. Amp Simulation と IFX 2:020: Stereo Flanger をインサートします。ティンバー 2 には、IFX 2:020: Stereo Flanger をインサートします。前図(Routing タブ)はこれらの設定状態を表します(この設定では IFX 3、4、5 を使用していません)。

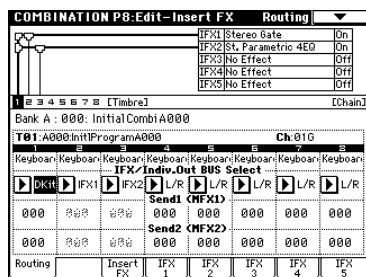


ドラムス・プログラムの場合

Combination モードでティンバー、Sequencer、Song Play モードでトラックに、それぞれドラムス・プログラム(“ OSC Mode ” DrumKit)を選んでいるときは、“ BUS Select ”で DKit が選択できます。設定すると“ BUS Select ”(Global P5: 5 - 2b)のキーごとの設定が有効になり、ドラム・インストゥルメントごとにパスの送り先へ出力します(例: スネア系は IFX 1、キック系は IFX 2、その他は IFX は L/MONQ/R に送る)。DKit 以外に設定すると、ドラムキットでの設定にかかわらず、すべてのドラム・インストゥルメントにインサート・エフェクトをかけることができます。

“ BUS Select ”で DKit を設定時、ページ・メニューから“ DrumKit IFX Patch ”が選択できます。これはキーごとの“ BUS Select ”設定を一時的にパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えます。例えばドラムキットの各キーの設定を、スネア系が IFX 1 に、キック系が IFX 2 に送るようになっている場合に、IFX 1、2 を他のティンバー / トラック・プログラムで使用しているときなどに、ドラムキットの各キーのパスを IFX 1 を IFX 3 に、IFX 2 を IFX 4 というように送り先を変えることができます(この場合、スネア系は IFX 3 に、キック系は IFX 4 に送ります)。ドラムキットで“ BUS Select ”を IFX 1 ~ 5 に設定したキーのみパッチが行えます。設定の状態は Routing マップでも確認できます。“ DrumKit IFX Patch ”を設定後、OK ボタンを押して実行します。元のドラムキットの設定に戻りたい場合は、IFX 1 IFX 1、IFX 2 IFX 2、IFX 3 IFX 3、IFX 4 IFX 4、IFX 5 IFX 5 としてください。

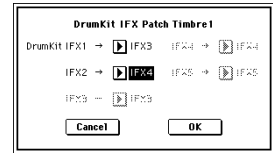
次図は、ティンバー 1 にドラムス・プログラム、ティンバー 2、3 に通常のプログラムを配置した例です。“ BUS Select ”は、ティンバー 1 が DKit、ティンバー 2 が IFX 1、ティンバー 3 が IFX 2 にそれぞれ設定してあります。ティンバー 1 は DKit に設定しているためドラムキットの“ BUS Select ”(Global P5: 5 - 2b)の設定が有効です。



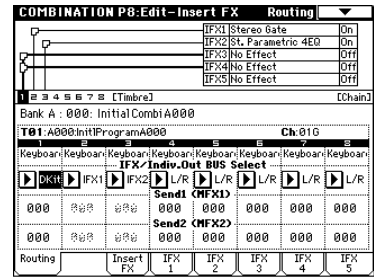
例えばスネア系が IFX 1、キック系が IFX 2 にしてある場合、ドラムス・プログラムのエフェクトを、ティンバー 2、3 と異なるエフェクトを使用したいときに“ DrumKit IFX Patch ”を使用します。ページ・メ

ニューから“ DrumKit IFX Patch ”を選び、ドラムキットの IFX 1 を IFX 3 に、IFX 2 を IFX 4 に一時的に送ります。実行するとスネア系は IFX 3 に、キック系は IFX 4 に送り、送り先のエフェクトをかけることができます。

DrumKit IFX Patch ダイアログ



設定後

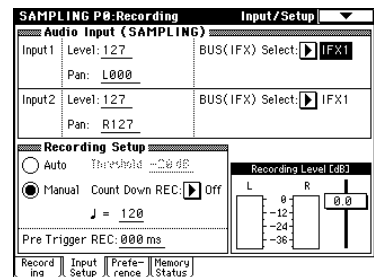


2 - 3. Sampling モード

AUDIO INPUT 1、2 からの外部入力音に対して、インサート・エフェクトをかけてサンプリングをすることができます。

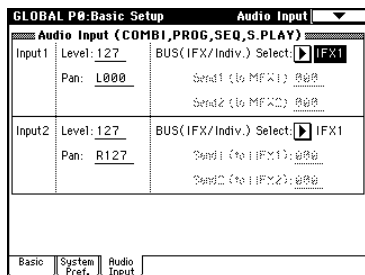
“ BUS(IFX) Select ”(Sampling P0: 0 - 2a)で、Input 1、2 それぞれのパスを設定します。L/R、IFX 1 ~ 5、Off より選択します。1、2、3、4、1/2、3/4 (OUTPUT 1、2、3、4 への出力)は選択できません。

次図の例では、Input 1、2 からの外部入力音を IFX 1 へ送ります。インサート・エフェクトの設定は他のモード同様に、P8:Insert Effect で行い、外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。



2 - 4. Audio Input

Program、Combination、Sequencer、Song Play の各モードでは、AUDIO INPUT 1、2 からの外部入力音に対して、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスター・EQ をかけることができます。“ Audio Input (COMBI,PROG,SEQ,S.PLAY) ”(Global P0: 0 - 3a)での設定に従って、AUDIO INPUT 1、2 からの外部入力音が TRITON のエフェクトにルーティングされます。



“ BUS Select (Global P0: 0 - 3a)で、Input 1、2それぞれのバスを設定します。L/R、IFX1 ~ 5、1 ~ 4、1/2、3/4、Offより選択します。

“ Send1 (to MFX1) ”、“ Send2 (to MFX2) ”は、“ BUS Select ” (Global P0: 0 - 3a)がL/RまたはOffの場合に有効です。IFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “ Send1 ”、“ Send2 ”で設定します(“ 3. ミキサー (Mixer) ”)。

▲ ここでの設定は、Sampling モードでは無効になります。Sampling モードの設定は、「 2 - 3. Sampling モード 」を参照ください。

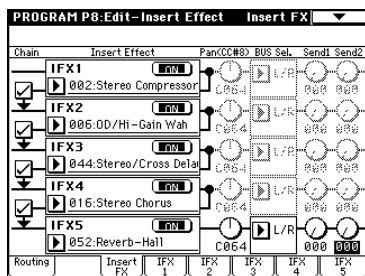
インサート・エフェクトの設定は、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとの、P8: Insert Effectで行います。Input 1、2からの外部入力音に対して、TRITONのエフェクトを2イン / 6アウトのエフェクターとして使用したり、内部音と組み合わせ使用することができます。

例えば、ProgramまたはCombinationモードで、このAudio Input 1、2からの外部入力音と、オシレーター・内部音を同時にインサート・エフェクト093: Vocoderへ送り、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクト等のセッティングが可能です(「 093: Vocoder 」P.201)。

3. ミキサー (Mixer)

各モードともにP8: Insert FXタブの “ Pan(CC#8) ”、“ BUS Select ”、“ Send1 ”、“ Send2 ”で、インサート・エフェクト通過後のパン、バス・セレクト、マスター・エフェクトMFX1、MFX2への SEND・レベルを設定します。“ Chain ”のチェック・ボックスにチェックをつけてインサート・エフェクトをシリーズ接続しているときは、シリーズ接続している一番最後のインサート・エフェクト通過後の上記パラメーターの設定が有効となります。

▲ Sampling モードではマスター・エフェクトの使用、INDIVIDUAL 1、2、3、4への出力はできません。従って、ここではインサート・エフェクト通過後のパンのみを設定します。

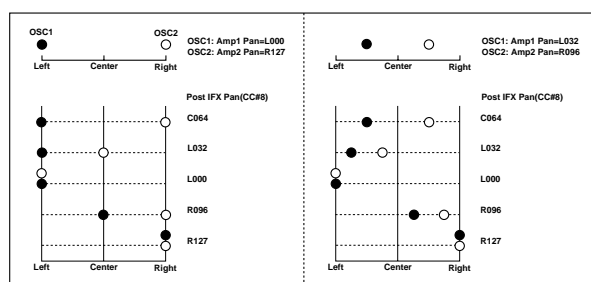


3 - 1. Pan (CC#8)

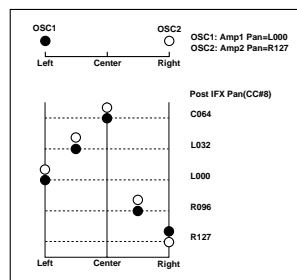
インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。インサート・エフェクトがStereo In - Stereo Outの場合は(“ イン / アウト (In / Out) ”)、C064に設定することで、オシレーター (Program P4: 4 - 1b、4 - 4)、ティンパー (Combination P0: 0 - 2b、P1: 1 - 1c)、トラック (Sequencer P0: 0 - 3b、0 - 4b、Song Play P0: 0 - 3b、0 - 4b) やオーディオ・インプット (Sampling P0: 0 - 2a、Global P0: 0 - 3a) の、“ Pan ” の設定が有効になります。

インサート・エフェクトがMono In - Stereo Out、Mono In - Mono Outの場合は(“ イン / アウト 入出力 (In / Out) ”)、オシレーター、ティンパー、トラック、オーディオ・インプットの、“ Pan ” (上記参照) の設定は無効になり、常にセンターに定位します。インサート・エフェクト通過後の “ Pan(CC#8) ” (P8: Insert FXタブ) で定位を設定します。L000で左振り切り、R127で右振り切りになります。

Insert Effect = Stereo In - Stereo Out



Insert Effect = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



MIDI MIDIコントロール・チェンジCC#8の受信でコントロールします。

3 - 2. BUS Sel. (BUS Select)

インサート・エフェクト通過後のバスを設定します。通常L/Rに設定します。OUTPUT (MAIN) L/MONO、R出力の手前のマスターEQへ送ります。OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4へ出力するときは、1、2、3、4、1/2、3/4を選択します(“ Individual Output ”)。OffではL/MONO、Rへも1、2、3、4へも出力しません(マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN)へ出力します)。“ Send1 ”、“ Send2 ”を使用してマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに設定します。

3 - 3. Send1, Send2

インサート・エフェクト通過後マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します。“BUS Select”がL/RまたはOffのときに有効です。

インサート・エフェクトを使用していない場合は、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードのP8: Routingタブ Send1 “、Send2”でマスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベルを設定します(オーディオ・インプットのセンド・レベルは、Global P0: Audio Input タブで設定します)。

MIDI “ Send1 ”はMIDIコントロール・チェンジCC#93、“ Send2 ”はMIDIコントロール・チェンジCC#91の受信でコントロールします。

4. インサート・エフェクトのMIDIによるコントロール

すべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能により、各種エフェクト・パラメーターをTRITONのコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。またインサート・エフェクト通過後のPan(CC#8) “、Send1 “、Send2”も同様にコントロールできます。

4 - 1. Programモード、Samplingモード

グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。

4 - 2. Combinationモード

IFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5のそれぞれのコントロール・チャンネルを、IFX1 ~ 5タブ Ctrl Ch”で設定します。Ch01 ~ 16、Gch、All Routedから選択します。

Ch01 ~ 16: インサート・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に選択します。そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーの右に“*”がつきます。

Gch: グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールする場合に選択します。通常Gchを選択します。All Routed: そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバー(Ch01 ~ 16で“*”がついているチャンネル)すべてでコントロールできます。

4 - 3. Sequencer、Song Playモード

IFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各IFX1 ~ 5タブ Ctrl Ch”で設定します。Ch01 ~ 16、All Routedから選択できます。

Ch01 ~ 16: インサート・エフェクトごとに異なるチャンネルでコントロールする場合に選択します。そのインサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーの右に“*”がつきます。MIDIチャンネルが違う複数トラックを一つのインサート・エフェクトに送っている場合で、どれか一つのトラックでコントロールするときなどに選択します。

All Routed: そのインサート・エフェクトにルーティングしているトラックのチャンネル・ナンバー(Ch01 ~ 16で“*”がついているチャンネル)すべてでコントロールが可能です。

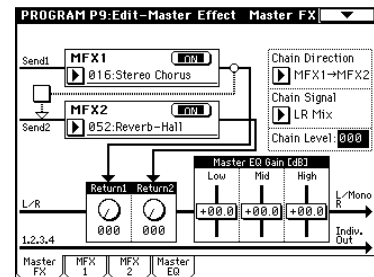
通常All Routedを選択し、一つのチャンネルでコントロールする場合にCh01 ~ 16から選択するとよいでしょう。

マスター・エフェクト(MFX1, 2)

1. イン/アウト (In/Out)

マスター・エフェクトMFX1、MFX2の入出力は、モノ・イン ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、Send1、2で設定します(“ルーティング(Routing)”、“ミキサー(Mixer)”)。このマスター・エフェクトへの入力がステレオ音のとき、自動的にモノにまとめて入力します。

マスター・エフェクトは、MFX1、2タブ Wet/Dry”のDry(エフェクトをかけないダイレクト音)は出力しません。Wet(エフェクトをかけた音)のみが出力します。“Wet/Dry”からの出力は“Return1”、“Return2”で設定した出力レベルでL/Rバスへ送ります。この出力は“BUS Select(各モードのP8: Routingタブ)L/R、または“BUS Select(各モードのInsert FXタブ)L/Rの出力とミックスし、マスターEQへ出力します。



000: No Effect を選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたは001 ~ 089のエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

各エフェクトの入出力のバリエーションはブロック図左上に表記しています(Wetが該当します。)

各モードのP9: MasterFXタブMFX1、2の各“On/Off”スイッチを押すと、ON、OFFが切り替わり、OFFのとき出力は、000: No Effectと同様にミュートします。

MIDI この“On/Off”の設定とは別に、MFX1、2はMIDIコントロール・チェンジCC#94を受信することでMFX1を、CC#95の受信でMFX2をオフできます。値が0でオフ、1 ~ 127で元の設定に戻ります。また、“Effect Global SW(Global P0: 0 - 1b)”でも同様にMFX1、MFX2をオフすることができます。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。

ダブルサイズ・エフェクト

マスター・エフェクトMFX1、MFX2ではダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

2. ルーティング (Routing)

マスター・エフェクトは、Samplingモード以外のどのモードでも2系統 (MFX1、2) が使用できます (Samplingモードではマスター・エフェクトは使用できません)。各モードにおいてインサート・エフェクトを使用していないときは、オシレーター (Program)、ティンパー (Combination)、トラック (Sequencer, Song Play)、オーディオ・インプット (Global) ごとに設定する“ Send1 (MFX1)”、“ Send2 (MFX2)”によって、2つのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。例えばティンパー、トラックごとにピアノ音にはリバーブを深くかけ、ストリングスには浅くかけ、ベース音にはリバーブをまったくかけない等の設定が可能です。インサート・エフェクトを使用しているときはインサート・エフェクト通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”によって設定します。

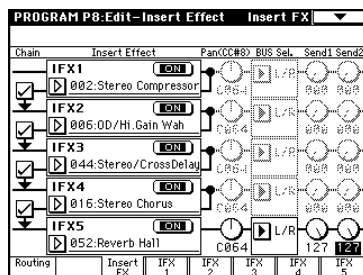
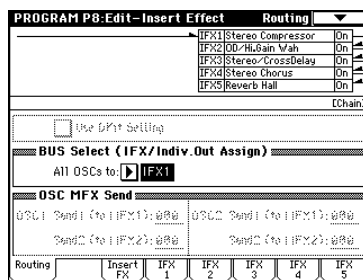
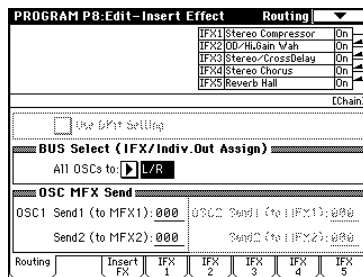
2 - 1. Program モード

P8:Routingタブで“ Send1(to MFX1)”、“ Send2(to MFX2)”またはP8: Insert FXタブIFX1 ~ 5通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“ BUS Select”がL/R、Offのとき、Routingタブ “ Send1 (MFX1)”、“ Send2 (MFX2)”が有効です。オシレーター 1、2にそれぞれ設定できます。

“ BUS Select”がIFX1 ~ 5のとき、Insert FXタブIFX1 ~ 5通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”が有効です。インサート・エフェクトをチェーン (シリーズ接続) している場合は、一番最後のIFX 通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”が有効になります。

“ BUS Select”が1、2、3、4、1/2、3/4 のとき、オシレーターは直接OUTPUT (Individual Out) 1、2、3、4へ出力します (Individual Output)。Send1、2の設定は無効で、マスター・エフェクトはかかりません。



MIDI Send1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、Send2はMIDIコントロール・チェンジCC#91の受信でコントロールします。グローバルMIDIチャンネル MIDI Channel (Global P1: 1 - 1a) でコントロールします。このとき、実際のセンド・レベルは、プログラムでのオシレーター 1、2ごとの Send1、2の設定とMIDIからのSend1、2をかけたレベルとなります。

プログラムの Oscillator Mode (Program P1: 1 - 1a) がDrumsのときに、“ USE DKit Setting (Program P8: 8 - 1b) ”が有効になります。

チェックすると選択しているドラムキットでのキーごとの Send1、2レベルが有効になります。ドラムキットの BUS Select (Global P5: 5 - 2b) をL/RまたはOffに設定したキーのドラム・インストゥルメントは“ Send1(to MFX1)”、“ Send2(to MFX2)” (Global P5: 5 - 2b) が有効です。IFX1 ~ 5に設定したときは、IFX1 ~ 5通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ” (Program P8: 8 - 2a) が有効です。

チェックをはずすとすべてのドラム・インストゥルメントは、“ Oscillator Mode ”がSingle、Doubleのときと同様で、“ Send1 (MFX1)”、“ Send2 (MFX2)” (Program P8: 8 - 1d) またはP8: Insert FXタブIFX1 ~ 5通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ” (Program P8: 8 - 2a) が有効です。

2 - 2. Combination, Sequencer, Song Play モード

ティンパー (Combination) / トラック (Sequencer, Song Play) の各“ Send1 (MFX1)”、“ Send2 (MFX2)” (P8: Routingタブ) で、ティンパー / トラックごとの Send1、2レベルを設定します。Programモードと同様に、“ Send1 (MFX1)”、“ Send2 (MFX2)”は“ BUS Select”がL/RまたはOffのときに有効です。このとき実際のセンド・レベルは、Program P8: Routingタブでオシレーター 1、2 (“ Oscillator Mode ”Double時)それぞれで設定したセンド・レベルにここでのSend1、2を掛けられたレベルとなります。

センド・レベル

例えば、プログラムの OSC1 Send1を127、“ Send2 ”を064、“ OSC2 Send1 ”を064、“ Send2 ”を127、コンビネーションの“ Send1 ”を064、“ Send2 ”を127に設定したとき、コンビネーションでの実際のセンド・レベルは

$$\begin{aligned} \text{OSC1 Send1} &= 127(100\%) * 064(50\%) = 064(50\%) \\ \text{OSC1 Send2} &= 064(50\%) * 127(100\%) = 064(50\%) \\ \text{OSC2 Send1} &= 064(50\%) * 064(50\%) = 032(25\%) \\ \text{OSC2 Send2} &= 127(100\%) * 127(100\%) = 127(100\%) \end{aligned}$$

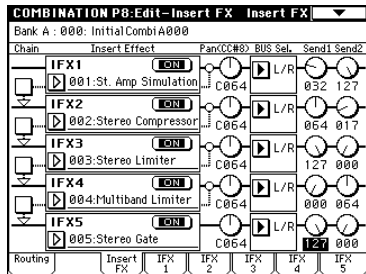
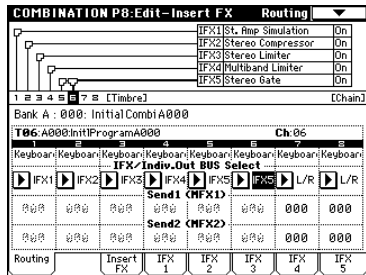
になります。

“ BUS Select ”をIFX1 ~ 5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”で設定します。1、2、3、4、1/2、3/4に設定しているときは、Send1、2は無効で、マスター・エフェクトはかかりません。

MIDI Send1はMIDIコントロール・チェンジCC#93、Send2はMIDIコントロール・チェンジCC#91の受信でコントロールします。ティンパー / トラックごとの“ Send1 (MFX1)”、“ Send2 (MFX2)”が有効なときは、そのティンパー / トラックの設定MIDIチャンネル、IFX1 ~ 5通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”が有効な場合は、IFX1 ~ 5で設定したMIDIチャンネルでコントロールします。

次図はCombinationモードでの例ですが、図(上)の“ BUS Select ”の設定により、ティンパー1はIFX1へ、ティンパー2はIFX2へ、ティンパー3はIFX3へ、ティンパー4はIFX4へ、ティンパー5、6はIFX5へ、ティンパー7、8はL/Rへ送っています。この場合ティンパー1の

マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、図(下)のIFX1:001:St. Amp Simulation通過後の Send1 “、Send2”で設定します(ここではそれぞれ032、127に設定しています。)同様にティンバー2、3、4はそれぞれIFX2、3、4通過後の Send1 “、Send2”で、ティンバー5、6はIFX5通過後の Send1 “、Send2”でまとめて設定します。ティンバー7、8は図(上)の Send1 (MFX1) “、Send2 (MFX2)”での設定が有効となります(このときセンド・レベルはプログラムでのオシレーター1、2ごとのSend1、2の設定とここでのSend1、2を掛けたレベルとなります)。



Combinationモードでティンバー、Sequencer、Song Playモードでトラックに、それぞれドラムス・プログラムを選んでいるときは、“BUS Select”でDKitが選択できます。設定すると“BUS Select”(Global P5: 5 - 2b)のキーごとの設定が有効になり、各ドラム・インストゥルメントごとのバスへ出力します。このときセンド・レベルはドラムキットのキーごとのSend1、2の設定とここでのSend1、2を掛けたレベルとなります(ドラムキットの“BUS Select”でIFX1~5へ設定しているキーのドラム・インストゥルメントは、IFX1~5通過後の Send1 “、Send2”で設定します) L/R、Offを選択しているときは、その他“Oscillator Mode Single、Double)の場合と同様に Program P8: Routingタブで OSC1 Send1(to MFX1) “、Send2(to MFX2)(Program P8: 8 - 1d)で設定したセンド・レベルに、ここでのSend1、2を掛けたレベルとなります。IFX1~5に設定しているときは、設定しているインサート・エフェクト通過後の Send1 “、Send2”で直接設定します。1、2、3、4、1/2、3/4に設定しているときは、Send1、2は無効になります。

2 - 3. Sampling Mode

Samplingモードではマスター・エフェクト、マスターEQは使用できません。

2 - 4. Audio Input

Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音に対して、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQをかけることができます。“Audio Input (COMBI、PROG、SEQ、S.PLAY)” (Global P0: 0 - 3a)での設定に従って、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音がTRITONのエフェクトにルーティングされます。

“Send1(to MFX1) “、Send2(to MFX2)(Global P0: 0 - 3a)で、Input1、2それぞれマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設

定します。“BUS Select”がL/RまたはOffの場合に有効です。IFX1~5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1 “、Send2”で設定します(≡ 3. ミキサー (Mixer))。1、2、3、4、1/2、3/4に設定しているときは、Send1、2は無効になります。

⚠ ここでの設定は、Samplingモードでは無効になります。

マスター・エフェクト、マスターEQは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとの、P9: Master Effectで設定します。

3. ミキサー (Mixer)

センド・レベルで、オシレーター (Program)、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer)、オーディオ・インプット Global P0: Audio Input タブで設定します)のマスター・エフェクトへの入力レベルが決定します。各モードのP9: Master FXタブでは、出力レベル、マスター・エフェクト間のチェイン (シリーズ接続)、マスターEQゲインを設定します。

3 - 1. Return1 (リターン1)、Return2 (リターン2)

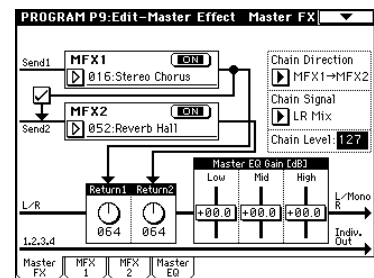
それぞれMFX1、MFX2からの出力レベルを設定します。MFX1、2で選択、設定したエフェクトの Wet/Dry の左側の値 (25:75のとき25%、Wetのとき100%、Dryのとき0%)が、マスター・エフェクトの出力レベルで、ここでの Return1 “、Return2”での設定値と掛けたレベルが、L/Rバスに送られ、P8:Routingタブ BUS Select L/R、またはInsert FXタブ BUS Select L/Rの出力音とミックスします。

例えば、MFX1のエフェクトの Wet/Dry が50:50 (50%)、Return1 が64 (50%)の場合、エフェクト・レベルは25%となります。“Wet/Dry”がWet、“Return1”が127で100%となり、エフェクト最大レベルとなります。

3 - 2. Chain チェック・ボックス

チェックすると、MFX1、MFX2間がルーティングします。

次の例ではMFX1:016:Stereo Chorusの出力がMFX2:052:Reverb HallのReverb Hallの入力に加算されます。



3 - 3. Chain Direction

“Chain”チェック・ボックスをチェックするとMFX1、MFX2間をルーティングしますが、ここではその方向を設定します。LCD画面上でも接続の方向が確認できます。

3 - 4. Chain Signal

MF X 1、2 間のルーティングの信号を設定します。“Chain Direction”がMF X1 MF X2にチェインしているとき、LR MixにするとMF X1のステレオ出力L、RをミックスしてMF X2に入力します。043: L/C/R Delay など、Rにふったディレイをシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。L OnlyまたはR Onlyにすると、MF X1のステレオ出力の一方のチャンネルのみをMF X2に入力します。016: Stereo Chorus などモジュレーション系エフェクトをリバースなどにシリーズ接続する場合などに選択するとよいでしょう。

3 - 5. Chain Level

MF X 1、2 をチェインしているときの一方のMF Xからもう一方のMF Xへの信号レベルを設定します。

3 - 6. Master EQ Gain[dB]

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono、Rの出力直前にあるステレオ3バンドEQの、Low、Mid、Highのゲインを設定します。Low、Highはシェルピング・タイプ、Midはバンド・タイプです。このスライダーでの設定は、Master EQタブのLow、Mid、Highの各“Gain[dB]”とリンクしています。各バンドの中心周波数、帯域幅(Midのみ)、ダイナミック・モジュレーションの設定はMaster EQタブで行います。

4. マスター・エフェクトのMIDIによるコントロール

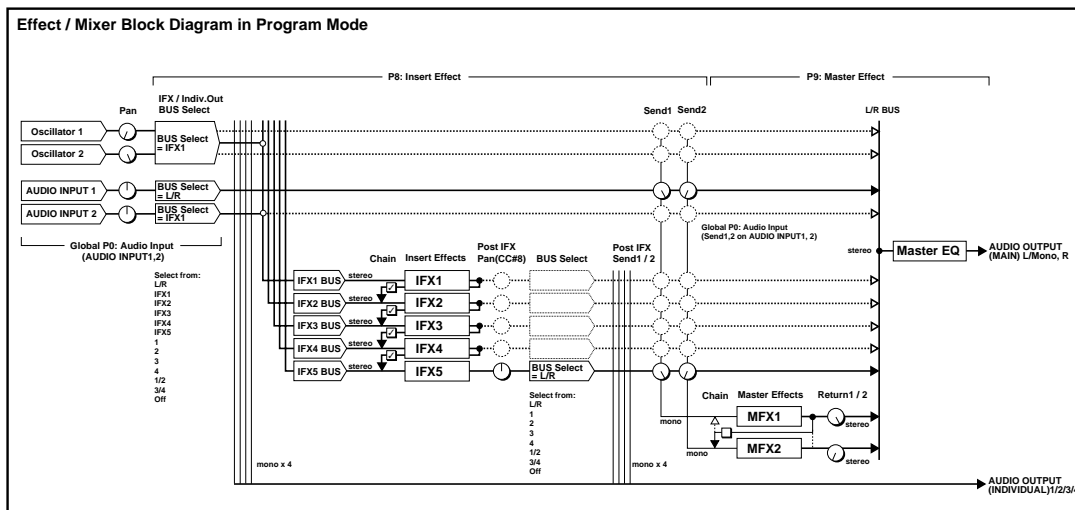
マスター・エフェクトでもインサート・エフェクトと同様にすべてのエフェクトは、ダイナミック・モジュレーション(Dmod)機能により、各種エフェクト・パラメーターをTRITONのコントローラーや外部MIDI機器から、演奏中やシーケンサーでリアルタイムにコントロールできます。

Programモードでは、グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1: 1 - 1a)でコントロールします。

Combinationモード、Sequencerモード、Song Playモードでは、MF X 1、MF X 2のそれぞれのコントロール・チャンネルを、各MF X 1 ~ 2タブ“Ctrl Ch”で設定します。Ch01 ~ 16、Gchから選択します。Ch01 ~ 16: マスター・エフェクトごとに別々のチャンネルでコントロールする場合に選択します。

Gch: グローバルMIDIチャンネル“MIDI Channel”(Global P1: 1 - 1a)でコントロールする場合に選択します。通常Gchを選択します。

Program モード



マスター EQ

マスターEQ (ステレオ3バンドEQ)は、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rの出力直前にあります。Low、Highはシェルピング・タイプ、Midはピーキング・タイプです。Low Gain、High Gainはダイナミック・モジュレーションでコントロールできます。

マスターEQ (ステレオ3バンドEQ)は、L/Rパスからの入力に対して有効です。AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rに出力します。各パラメーターについてはP.207参照してください。

Individual Output

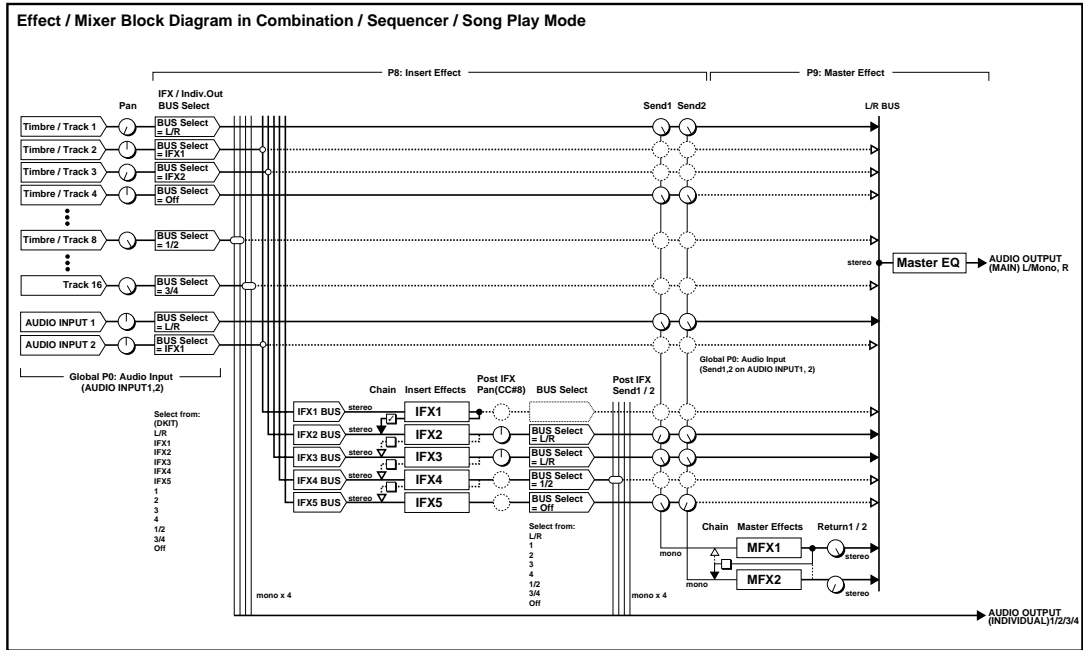
TRITONには、4個の独立に出力するAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)があります。オシレーター(Program)、ティンパー(Combination)、トラック(Sequencer)の出力や、インサート・エフェクト通過後の出力を、自在にこの4個のAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ、ルーティングできます。

Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードのP8: Routingタブ“BUS Select”で、オシレーター(Program)、ティンパー(Combination)、トラック(Sequencer、Song Play)を、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へ、ルーティングできます。インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の出力をP8: Insert Effect、Insert FXタブの“BUS Select”で設定します。

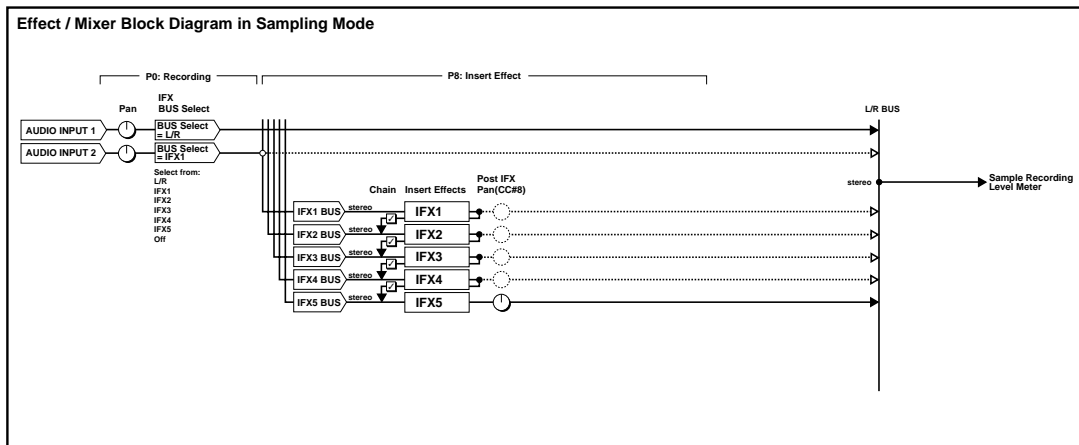
1、2、3、4: それぞれモノラルでAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へルーティングします。

1/2、3/4: それぞれステレオでAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)へルーティングします。1/2の場合、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1、2をステレオで使用してください。3/4の場合も同様です。

Combination、Sequencer、Song Play モード



Sampling モード



Filter/Dynamic

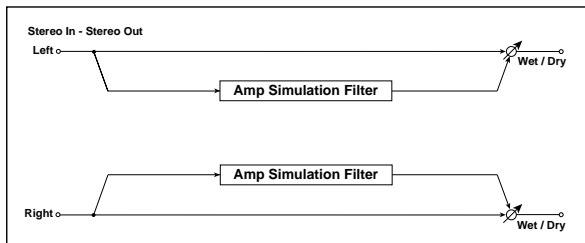
フィルター、ダイナミクス・コントロール系エフェクト

000: No Effect

エフェクトを使用しないときに選択します。インサート・エフェクトでは入力をそのまま出力し、マスター・エフェクトでは出力をミュートします。

001: St. Amp Simulation (Stereo Amp Simulation)

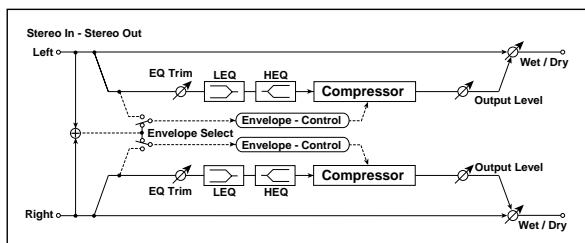
ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。実際にギター・アンプを鳴らしているようなリアルなサウンドが得られます。ギターだけでなくオルガン、ドラムスなどにも効果的です。



a	Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

002: Stereo Compressor

入力信号を圧縮して、音のつぶさ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 左右のチャンネルのリンク / 独立の切り替え	L/R Mix, L/R Individually E-mod
b	Sensitivity 感度	1...100 E-mod
c	Attack アタックの強さ	1...100 E-mod

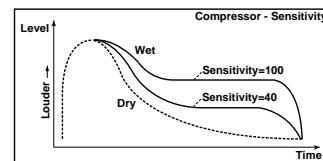
d	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
f	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 E-mod, D-mod
	Src コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt コンプレッサーの出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

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。

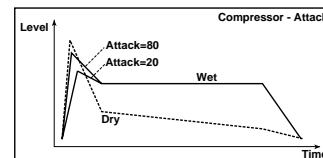
b: Sensitivity, f: Output Level

“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。



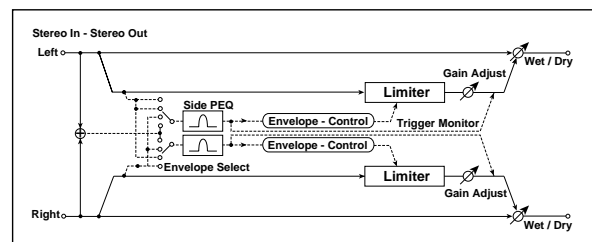
c: Attack

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。



003: Stereo Limiter

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号(リミッターの効き方をコントロールする)にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。



a	Envelope Select L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually 左右のリンク / 左のみでのコントロール / 右のみでのコントロール / 独立の選択		
b	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	
c	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	
d	Attack アタック・タイム	1...100	
	Release リリース・タイム	1...100	
e	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	
	Src 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63	
f	Side PEQ Insert トリガー信号のイコライザーのオン / オフ	Off, On	
	Trigger Monitor エフェクト出力 / トリガー信号モニターの切り替え	Off, On	
g	Side PEQ Cutoff [Hz] トリガー信号のイコライザーの中心周波数	20...12.00kHz	
	Q トリガー信号のイコライザーの帯域幅	0.5...10.0	
	Gain [dB] トリガー信号のイコライザーのゲイン	- 18.0... + 18.0dB	
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

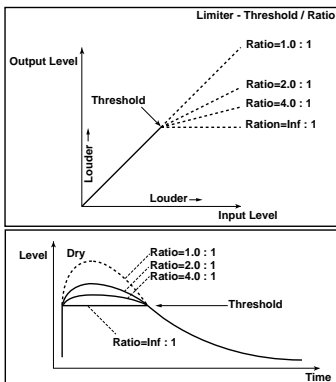
a: Envelope Select

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。

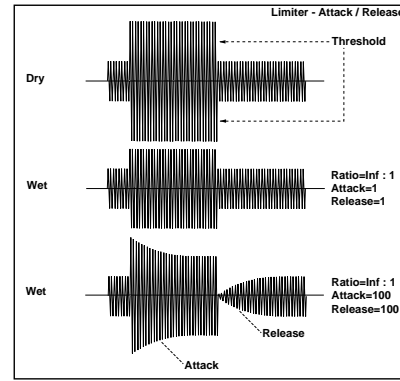
b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]

“ 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, d: Release

圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかりますようになります。



f: Side PEQ Insert, 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。

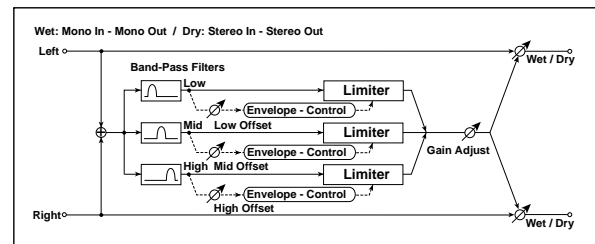
リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する / しないを判断します。イコライザーの設定により、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

f: Trigger Monitor

これをOnにすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常はOffにしておきます。

004: Multiband Limiter

入力信号を低域 / 中域 / 高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。各帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域 / 中域 / 高域の音圧を調節できます。



a	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	
b	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	
c	Attack アタック・タイム	1...100	
d	Release リリース・タイム	1...100	
e	Low Offset [dB] 低域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB	
f	Mid Offset [dB] 中域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB	
g	High Offset [dB] 高域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB	
h	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	
	Src 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63	
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	

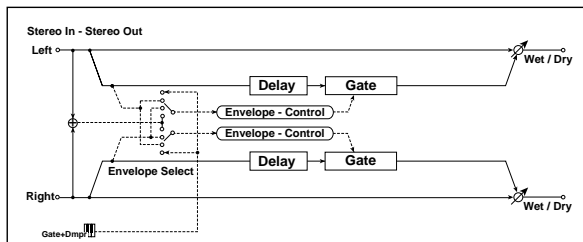
Amt	- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量	

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で“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。

005: Stereo Gate

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン / オフを反転させたり、ノート・オン / オフで直接ゲートをオン / オフすることも可能です。



a	Envelope Select D-mod, L/R Mix, L Only, R Only モジュレーション・ソースによるコントロール / 左右の信号のミックス / 左 / 右の選択	Off...Gate2+Dmpr
b	Polarity ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	+ , -
c	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100
d	Attack アタック・タイム	1...100
	Release リリース・タイム	1...100
e	Delay Time [msec] ゲート入力でのレイ・タイム	0...100msec
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Envelope Select, a: Src

“Envelope Select”はゲートのオン / オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからGate2+Dmprまで選べます。

“Envelope Select”をL/R Mixにすると、左右のチャンネルへの入力信号をミックスしたものでゲートのオン / オフを決めます。L OnlyまたはR Onlyにすると、左 / 右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

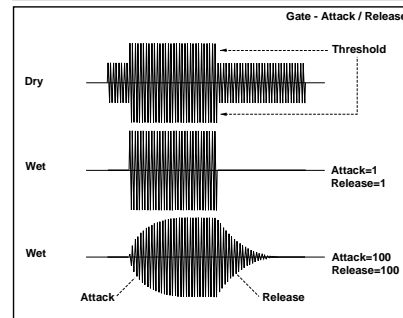
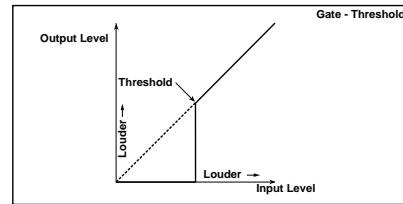
b: Polarity

ゲート・オン / オフの動作が反転します。- にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが開まります。モジュレーション・ソースによる開閉も逆になります。

c: Threshold, d: Attack, d: Release

“Threshold”は、“Envelope Select”がL/R Mix, L OnlyまたはR Onlyのときにゲートのかかるレベルを設定します。

“Attack”、“Release”は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。



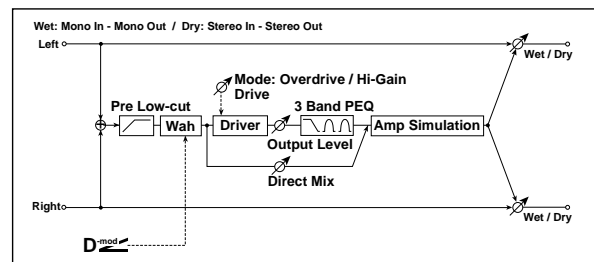
e: Delay Time

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。

006: 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。



	Wah ワウのオン / オフ	Off, On
a	Src ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Sw ワウのオン / オフを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチング・モード選択	Toggle, Moment
b	Wah Sweep Range ワウのレンジ	- 10... + 10
	Wah Sweep Src ワウをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Drive Mode オーバードライブ / ハイゲインディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
d	Drive 歪み具合	1...100

	Pre Low-cut ディストーションの入力での低域カット量	0...10 D-mod
e	Output Level 出力レベル	0...50 D-mod
	Src 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
f	Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 D-mod
	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 D-mod
	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
i	Direct Mix ディストーションへのダイレクト音のミックス量	0...50
	Speaker Simulation スピーカー・シミュレーションのオン / オフ	Off, On
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Wah

ワウのオン / オフを切り替えます。

a: Sw

モジュレーション・ソースによるワウのオン / オフの切り替え方を選択します。
“ Sw ”を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: 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。

d: Pre Low-cut

ディストーションに入力される前に低域をカットすると、シャープな歪みを得られます。

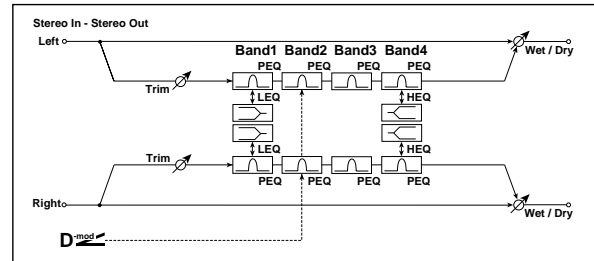
g: Q, h: Q

各イコライザーの帯域幅を設定します。この値が大きいほどイコライザーがかかる範囲は狭く、鋭くなります。

007: St. Parametric 4EQ

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

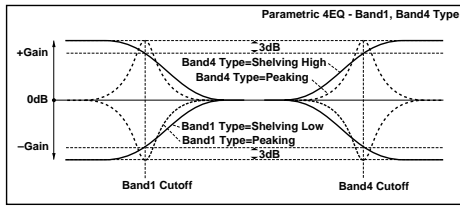
ステレオ・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド1、4はタイプをピーキングまたはシェルピングかを選択できます。バンド2はダイナミック・モジュレーションによるゲインのコントロールができます。



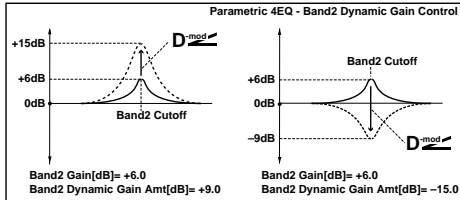
a	Trim 入力レベル	0...100
b	Band1 Type バンド1のタイプ	Peaking, Shelving-Low D-mod
c	Band4 Type バンド4のタイプ	Peaking, Shelving-High D-mod
d	Band2 Dynamic Gain Src バンド2のゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo D-mod
	Amt [dB] バンド2のゲインのモジュレーション量	- 18... + 18dB D-mod
	Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
e	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 D-mod Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18.0... + 18.0dB D-mod
	Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...10.00kHz
f	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 D-mod Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18.0... + 18.0dB D-mod
	Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
g	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 D-mod Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18.0... + 18.0dB D-mod
	Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
h	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 D-mod Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18.0... + 18.0dB D-mod
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
i	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

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。

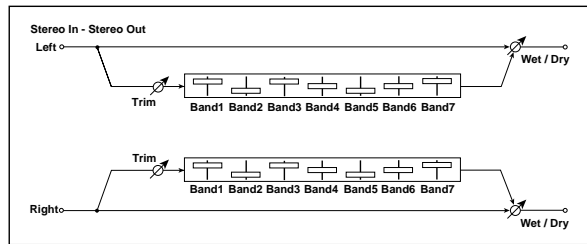


d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]
 バンド2については、モジュレーション・ソースでゲインを変化させることができます。



008: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7 Band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。

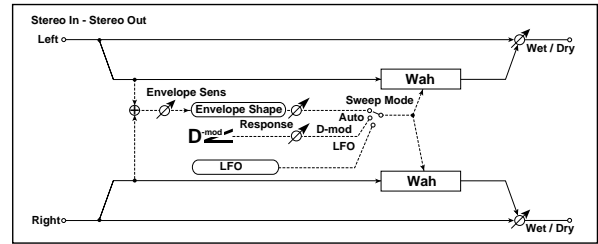


a	Type1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High 各バンドの中心周波数の組み合わせを選択	
b	Trim 入力レベル	0...100
c	Band1 [dB] バンド1のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
d	Band2 [dB] バンド2のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
e	Band3 [dB] バンド3のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
f	Band4 [dB] バンド4のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
g	Band5 [dB] バンド5のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
h	Band6 [dB] バンド6のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
i	Band7 [dB] バンド7のゲイン	- 18.0... + 18.0dB
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Type
 各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。それぞれの中心周波数は、画面右端に表示されます。
 3つのGraphic 7Band 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。

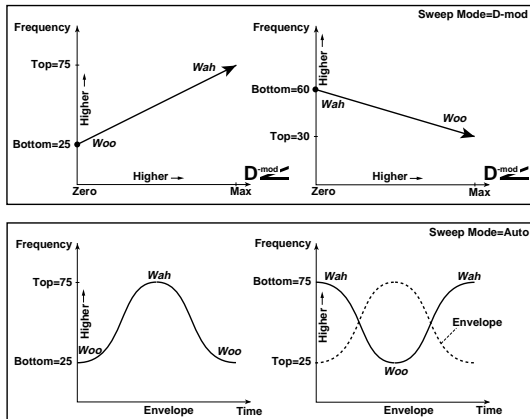
009: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

ピッチェー・ワウ・ペダルやオート・ワウのシミュレーションや、さらに幅広いレンジ設定まで可能なステレオ・タイプのワウ・エフェクトです。



a	Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100
b	Sweep Mode オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFOによるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO
	Src Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off... Tempo
c	Response Sweep Mode=Auto, D-mod時の反応の速さ	0...100
	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) オート・ワウの感度	0...100
d	Envelope Shape オート・ワウのスイーパーカーブ	- 100... + 100
	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
e	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♧, ♨, ♩, ♪, ♭, ♮, ♯, ♯
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16
g	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	Low Pass Filter ワウのローパス・フィルターのオン / オフ	Off, On
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

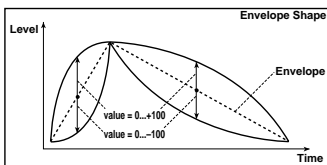
a: Frequency Bottom, a: Frequency Top
 ワウ・フィルターのスイープ幅と方向は、“ Frequency Top ”と
 “ Frequency Bottom ”の値によって決まります。



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ブなどの
 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。

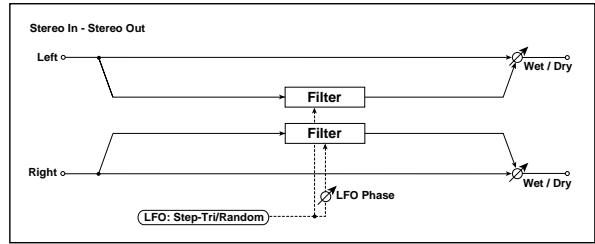
c: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)
 オート・ワウの感度を設定します。入力信号が小さくて十分にスイープし
 ないときは、この値を大きくします。また入力信号が大きすぎてフィル
 ターの動きが一旦止まってしまうようなときは、この値を小さくします。

c: Envelope Shape
 オート・ワウのスイープ・カーブを設定します。



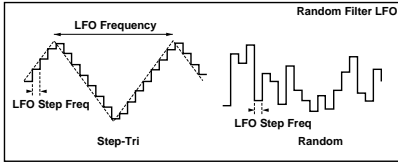
d: LFO Frequency [Hz], e: BPM/MIDI Sync
 LFOのスピードは、“ BPM / MIDI Sync ”をOffにすると“ LFO
 Frequency ”の設定に、“ BPM / MIDI Sync ”をOnにすると “BPM ”、
 “ Base Note ”、“ Times ”の設定に従います。

e: BPM, e: Base Note, e: Times
 “ BPM ”の数値で指定したテンポ(“ BPM ”をMIDIにすると、MIDI
 Clockによるテンポ)に対して “ Base Note ”で選んだ音符(♪ ~ ♯)を
 “ Times ”の数だけ並べた長さをLFOの一周期として設定します。



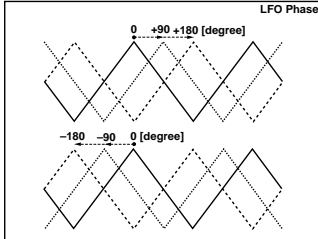
a	LFO Waveform LFO波形	Step-Tri, Random LFO波形
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 LFO位相
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz LFOスピード
	Src LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo LFOスピードのモジュレーション量
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz LFOステップ・スピードのモジュレーション量
	Amt LFOステップ・スピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009, Sync
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
f	Step Base Note LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	♪, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ Fx:009
	Times LFOステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 Fx:009
g	Manual フィルターの中心周波数	0...100
h	Depth フィルター変調の深さ	0...100 D-mod
	Src フィルター変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo フィルター変調のモジュレーション量
i	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:009, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo エフェクト・バランスのモジュレーション量
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: LFO Waveform, c: LFO Frequency [Hz],
 d: LFO Step Freq (Frequency) [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。



b: 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。



e: BPM, f: Step Base Note, f: Times

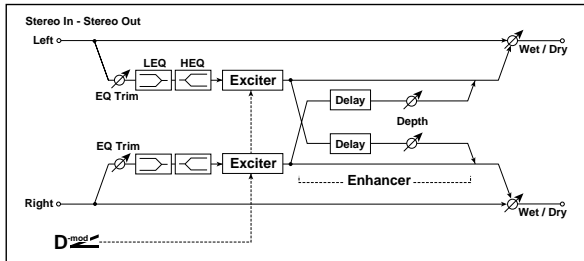
“BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Step Base Note”で選んだ音符(♪ ~ 。)を“Times”の数だけ並べた長さをLFOの階段の幅/ランダムLFOの周期として設定します。

j: Wet/Dry

- Wet ~ - 1:99にすると、位相が反転したエフェクト音を出力します。

011: 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		
	Src	Off... Tempo	
b	Amt	- 100... + 100	
	エキサイター効果の深さのモジュレーション量		
	Src	Off... Tempo	
c	Emphatic Point	0...70	
	エキサイターが強調する周波数		
	Src	Off... Tempo	
d	Amt	- 70... + 70	
	強調する周波数のモジュレーション量		
	Src	Off... Tempo	
e	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec]	0.0...50.0msec	
	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム		
f	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec]	0.0...50.0msec	
	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム		
g	Enhancer Depth	0...100	
	エンハンサー効果の深さ		

e	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		
f	Amt	- 100... + 100	
	エンハンサー効果の深さのモジュレーション量		
g	EQ Trim	0...100	
	2バンド・イコライザーへの入力レベル		
h	Pre LEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0dB	
	低域イコライザーのゲイン		
i	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0dB	
	高域イコライザーのゲイン		
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		
k	Src	Off... Tempo	
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		
l	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: Emphatic Point

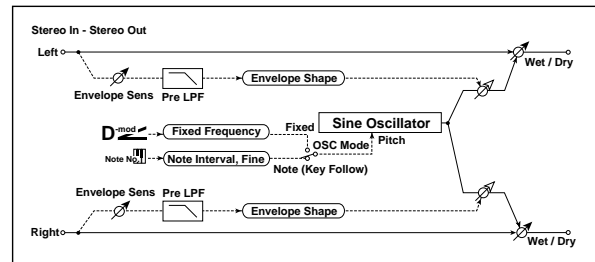
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly 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。

012: 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		
c	Note Fine	- 100... + 100	
	オシレーター周波数の微調整		
d	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0Hz	
	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数		
e	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		
f	Amt	- 80... + 80Hz	
	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 重低音を付加する周波数上限	1...100
e	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) 重低音を付加する感度	0...100
	Envelope Shape オシレーターの音量エンベロープカーブ	- 100... + 100
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine

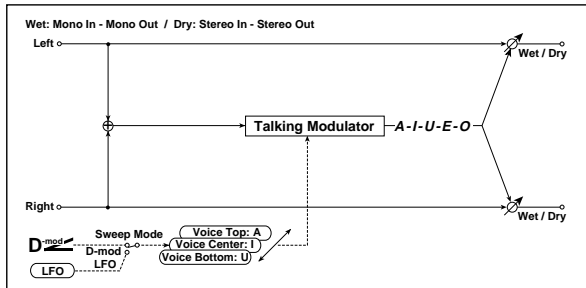
“OSC Mode”では、オシレーターの動作モードを選択します。“OSC Mode”をNote (Key Follow)にすると、ノート・ナンバーによってオシレーターの周波数が決まるので、オクターバーとして使用できます。“Note Interval”では、もとのノート・ナンバーからのピッチ差を半音単位で設定します。“Note Fine”では、セント単位での微調整が可能です。

d: Envelope Pre LPF

重低音を付加する周波数の上限を設定します。高い音には重低音を付加しなくていいときに、この値を調節します。

013: Talking Modulator

入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ダイナミック・モジュレーションで音色を変化させて、ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。



a	Sweep Mode モジュレーション・ソースによるコントロール / LFOによるコントロールの切り替え	D-mod, LFO
b	Manual Voice Control 声のパターンのコントロール	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
	Src 声のパターンをコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Voice Top コントロール上端での声の母音	A, I, U, E, O
d	Voice Center コントロール中央での声の母音	A, I, U, E, O
e	Voice Bottom コントロール下端での声の母音	A, I, U, E, O
f	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On

g	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16
h	Formant Shift 効果のかかる周波数の高さ	- 100... + 100
	Resonance 声のパターンのレゾナンスの強さ	0...100
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

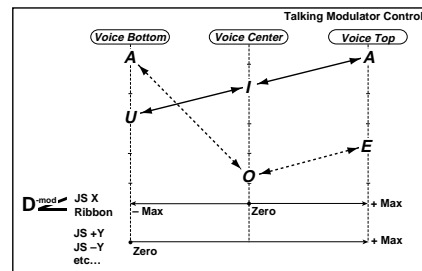
c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom

声の母音をコントローラの上端、中央、下端に割り当てます。

例: “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・コントローラの上端から左端へ指を動かすと「アー」、「イー」、「ウー」と声が変わります。

“Sweep Mode”をLFOにすると、LFOによって「アー」、「イー」、「ウー」、「イー」、「アー」...と周期的に変化します。



h: Formant Shift

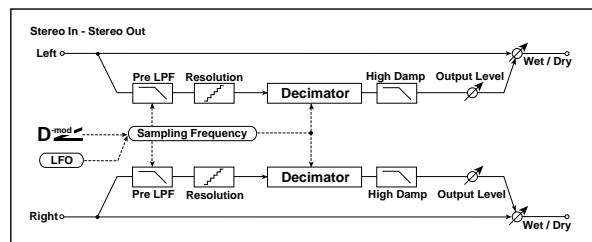
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたい場合は、この値を大きな値に、低い音の場合は小さな値に設定します。

h: Resonance

声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

014: Stereo Decimator

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。



a	Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On
---	-----------------------------------	---------

	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz] サンプリング周波数	1.00k...48.00kHz D ^{mod}
	Src サンプリング周波数のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt サンプリング周波数のモジュレーション量	- 48.00k... + 48.00kHz
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz D ^{mod}
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	Depth サンプリング周波数のLFO変調の深さ	0...100 D ^{mod}
	Src サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt サンプリング周波数のLFO変調のモジュレーション量	- 100... + 100
e	Resolution データのビット長	4...24
f	Output Level 出力レベル	0...100 D ^{mod}
	Src 出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a	Speed [RPM] レコードの回転数	33 1/3, 45, 78
b	Flutter 変調の深さ	0...100
c	Noise Density ノイズの密度	0...100
	Noise Tone ノイズの音質	0...100
d	Noise Level ノイズの音量	0...100 D ^{mod}
	Src ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	Click Level クリック・ノイズの音量	0...100 D ^{mod}
	Src クリック・ノイズの音量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt クリック・ノイズの音量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	Pre EQ Cutoff [Hz] イコライザーの中心周波数	300...10.00kHz
	Q イコライザーの帯域幅	0.5...10.0
	Gain [dB] イコライザーのゲイン	- 18.0.. + 18.0dB
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Pre LPF

サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“Pre LPF”をOnにすると、このノイズの発生を抑えます。

“Sampling Freq”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。

e: Resolution, f: 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。

b: Flutter

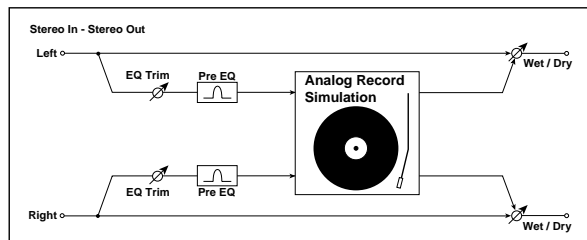
レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

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。

015: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。

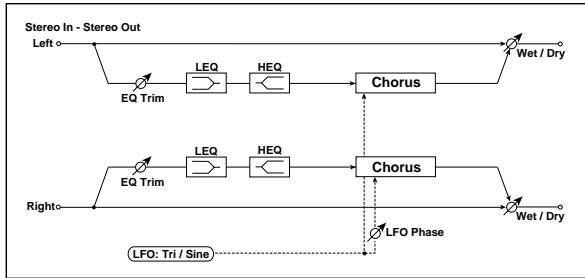


Pitch/Phase Mod.

ピッチ / フェイズ・モジュレーション系エフェクト

016: Stereo Chorus

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



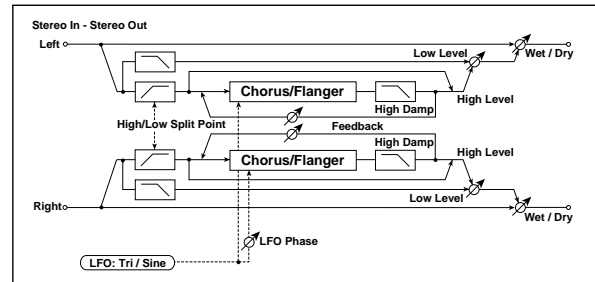
a	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009,
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009,
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	 Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
	e	L Pre Delay [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム
f	R Pre Delay [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec Fx
g	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Src LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
h	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
i	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15.0... + 15.0dB
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

e: L Pre Delay [msec], f: 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。

017: St. Harmonic Chorus (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 LFO波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009,
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009,
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	 Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
	e	Pre Delay [msec] 原音からのディレイ・タイム
f	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Src LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
g	High/Low Split Point 低域 / 高域を分割する周波数	1...100 Fx
h	Feedback コーラス・ブロックのフィードバック量	- 100... + 100 Fx
	High Damp [%] コーラス・ブロックの高域の減衰量	0...100%
i	Low Level 低域の出力レベル	0...100
	High Level 高域 コーラス の出力レベル	0...100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo

Amt	- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量	

g: High/Low Split Point

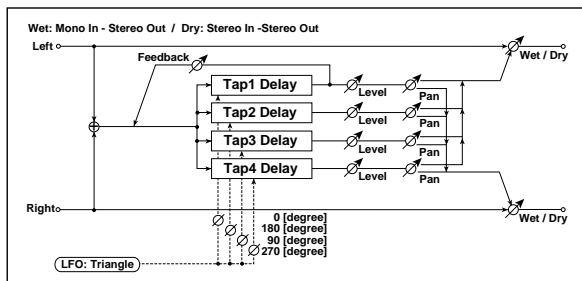
高域 / 低域を分割する周波数を設定します。高域の音のみコーラス・ブロックに送られます。

h: Feedback

コーラス・ブロックのフィードバック量を設定します。フィードバックを上げるとフランジャーとして使えます。

018: 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せたエフェクトとしても使えます。

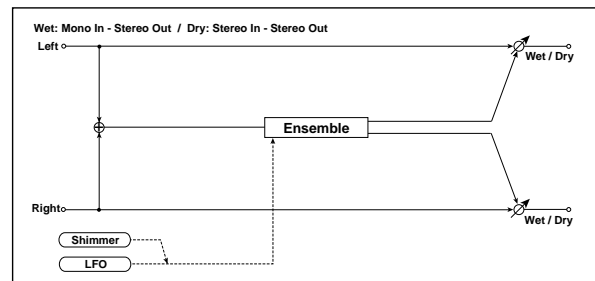


a	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ1のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ1の出力レベル	0...30
c	Tap2(180) [msec] タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ2のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ2の出力レベル	0...30
d	Tap3(090) [msec] タップ3(LFO位相=90度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ3のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ3の出力レベル	0...30
e	Tap4(270) [msec] タップ4(LFO位相=270度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ4のコーラスの深さ	0...30
	Level タップ4の出力レベル	0...30

Pan	L6...L1, C, R1...R6	
タップ4のステレオ定位		
f	Tap1 Feedback タップ1のフィードバック量	- 100... + 100 D ^{mod}
	Src タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップ1のフィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

019: Ensemble

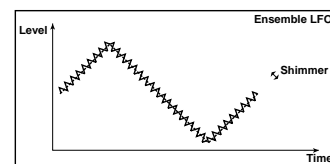
細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力されるので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。



Speed	1...100	
LFOスピード	D ^{mod}	
a	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 100... + 100
b	Depth LFO変調の深さ	0...100 D ^{mod}
	Src LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
c	Shimmer LFO波形のゆらぎの量	0...100 fader
d	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

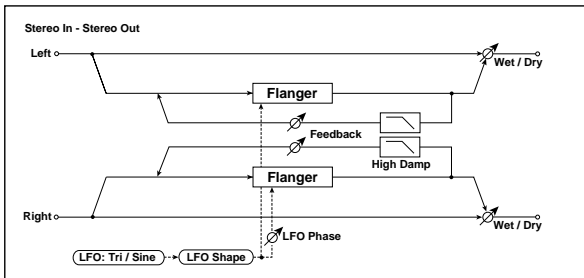
c: Shimmer

LFO波形のゆらぎの量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かなものになります。



020: Stereo Flanger

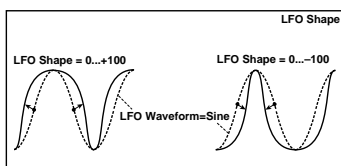
激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。



a	Delay Time [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100 ☞Fx:010
c	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 ☞Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz ☞Fx:009, D-mod
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On ☞Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯ ☞Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 ☞Fx:009
f	Depth LFO変調の深さ	0...100
g	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 ☞Fx:010
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:010
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: LFO Shape

LFO波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。



g: Feedback, h: Wet/Dry

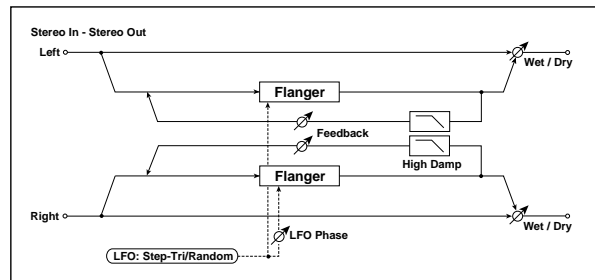
“ Feedback ”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。
“ Feedback ”が+の値のときには“ Wet / Dry ”も+の値に、
“ Feedback ”が-の値のときには“ Wet/Dry ”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

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。

021: 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。

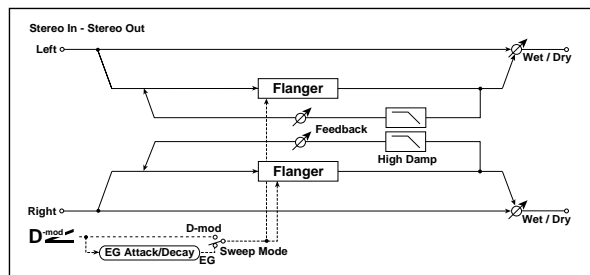


a	Delay Time [msec] 原音からのディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform LFO波形	Step-Tri, Random ☞Fx:010
c	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 ☞Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz ☞Fx:010, D-mod
	Src LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFOステップ・スピード(階段状に変化するスピード)	0.05...50.00Hz ☞Fx:010, D-mod
	Amt LFOステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
f	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On ☞Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞Fx:009, 010
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯ ☞Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 ☞Fx:009
g	Step Base Note LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯ ☞Fx:010, Sync
	Times LFOステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 ☞Fx:010
h	Depth LFO変調の深さ	0...100
i	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 ☞Fx:020
	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:020

j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010, 020 D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

022: 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] (L Delay Bottom) 左チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0msec ☞Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) 左チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0msec ☞Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) 右チャンネルのディレイ・タイムの下限	0.0...50.0msec ☞Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) 右チャンネルのディレイ・タイムの上限	0.0...50.0msec ☞Fx:009
c	Sweep Mode エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, D-mod ☞Fx: D-mod
	Src 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	Off...Tempo ☞Fx:
	d	EG Attack EGのアタック・スピード EG Decay EGのディケイ・スピード
e	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 ☞Fx:020
f	High Damp [%] フィードバックの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:020
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010, 020, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

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。

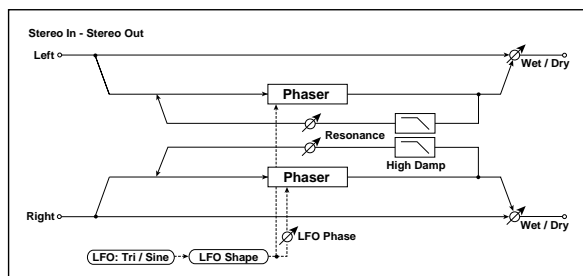
MIDI “ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、エンベロープ・ジェネレーターはスタートします。

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。

023: 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をずらして広がりをコントロールすることができます。



a	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
	LFO Shape LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100 ☞Fx:020
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 ☞Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz ☞Fx:009, D-mod
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On ☞Fx:009, D-mod
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞Fx:009
e	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	☞Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 ☞Fx:009
f	Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	Depth LFO変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
h	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx:
	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:

h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g: Resonance, h: Wet/Dry

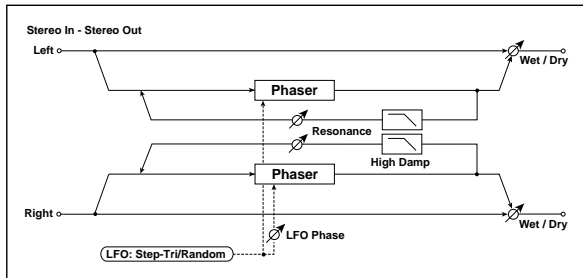
“Resonance”が+の値と-の値では、ピークの出かたが変わります。
“Resonance”が+の値のときには“Wet/Dry”も+の値に、
“Resonance”が-の値のときには“Wet/Dry”も-の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

g: 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。

024: 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。

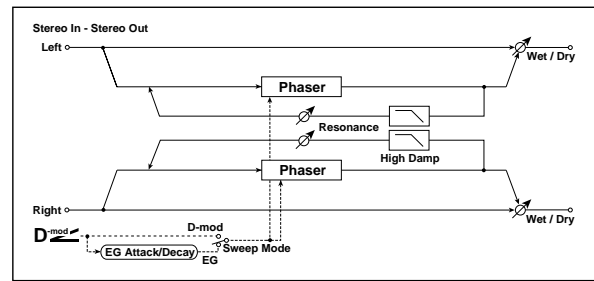


a	LFO Waveform LFO波形	Step-Tri, Step-Sin, Random ☞Fx:010
b	LFO Phase [degree] 左右のLFOの位相差	- 180... + 180 ☞Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz ☞Fx:010,
	Src LFOスピード、ステップ・スピード共通のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] LFOステップ・スピード	0.05...50.00Hz ☞Fx:010,
	Amt LFOステップ・スピードのモジュレーション量	- 50.00... + 50.00Hz
	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On ☞Fx:009,
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 ☞Fx:009, 010
e	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	 ☞Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 ☞Fx:009
	Step Base Note LFOステップ・スピードを指定する音符の種類	 ☞Fx:010,
f	Times LFOステップ・スピードを指定する音符の数	x1...x32 ☞Fx:010
	g	Manual 効果のかかる周波数

h	Depth LFO変調の深さ	0...100
i	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx:023
	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:023
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010, 023,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

025: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

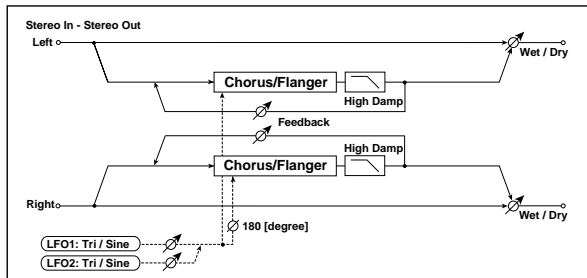
エンベロープ・ジェネレータによって変調をかけるステレオ・フェイザーです。演奏するときに毎回同じパターンのフェイジングを得ることができます。また、モジュレーション・ソースで直接フェイザーをコントロールすることも可能です。



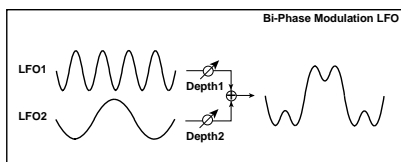
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) 左チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 ☞Fx:009
	L Manu Top (L Manual Top) 左チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 ☞Fx:009
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) 右チャンネルの効果のかかる周波数の下限	0...100 ☞Fx:009
	R Manu Top (R Manual Top) 右チャンネルの効果のかかる周波数の上限	0...100 ☞Fx:009
c	Sweep Mode エンベロープによるコントロール / モジュレーション・ソースによるコントロールの切り替え	EG, D-mod ☞Fx:022,
	Src 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リーブさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	EG Attack EGのアタック・スピード	1...100 ☞Fx:022
	EG Decay EGのディケイ・スピード	1...100 ☞Fx:022
e	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx:023
f	High Damp [%] レゾナンスの高域の減衰量	0...100% ☞Fx:023
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet ☞Fx:010, 023,
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

026: 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。

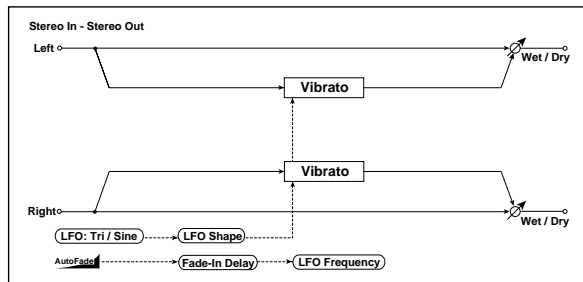


a	LFO1 Waveform LFO1波形	Triangle, Sine
	LFO2 Waveform LFO2波形	Triangle, Sine
b	LFO Phase Sw 左右のLFOの位相差の切り替え	0 degree, 180 degree
c	LFO1 Frequency [Hz] LFO1スピード	0.02...30.00Hz D-mod
	Src LFO1、2スピードのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt LFO1スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
d	LFO2 Frequency [Hz] LFO2スピード	0.02...30.00Hz D-mod
	Amt LFO2スピードのモジュレーション量	- 30.00... + 30.00
	Depth1 LFO1変調の深さ	0...100 D-mod
e	Src LFO1、2変調の深さのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt LFO1変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	Depth2 LFO2変調の深さ	0...100 D-mod
f	Amt LFO2変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
	L Pre Delay [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec Fx:016
	R Pre Delay [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...50.0msec Fx:016
i	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:017
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100



027: Stereo Vibrato

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。オートフェードを使って、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。



a	AUTOFADE Src オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	Off... Tempo D-mod
	Fade-In Rate フェード・インのスピード	1...100 Fx:
b	Fade-In Delay [msec] フェード・インのディレイ・タイム	00...2000msec Fx:
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
c	LFO Shape LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100 Fx:020
	LFO Frequency Mod 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	D-mod, AUTOFADE Fx:
d	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src LFOスピードのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt LFOスピードのモジュレーション量	- 20.00... + 20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Off, On Fx:009, Sync
	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note LFOスピードを指定する音符の種類	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯ Fx:009
	Times LFOスピードを指定する音符の数	x1...x16 Fx:009
f	Depth LFO変調の深さ	0...100 D-mod
	Src LFO変調の深さのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt LFO変調の深さのモジュレーション量	- 100... + 100
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
h	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate
b: Fade-In Delay [msec]

“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。“BPM / MIDI Sync”をOnにすると、使用できません。

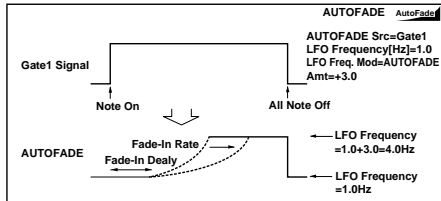
“Fade-In Rate”は、フェード・インのスピードの設定です。“Fade-In Delay”では、オートフェードのモジュレーション・ソースがオンになってか

ら、実際にスタートするまでの時間を設定します。

ノート・オンで、LFOスピードを1.0Hzから4.0Hzまでフェード・インさせる場合の設定例。

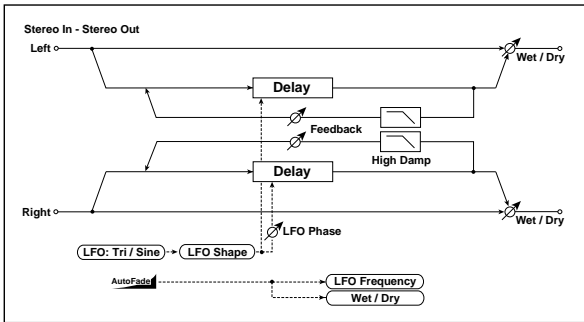
“ AUTOFADE Src ”Gate1, “ LFO Frequency [Hz] ”1.0
 “ LFO Frequency Mod ”AUTOFADE, “ Amt ”3.0

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。



028: 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。

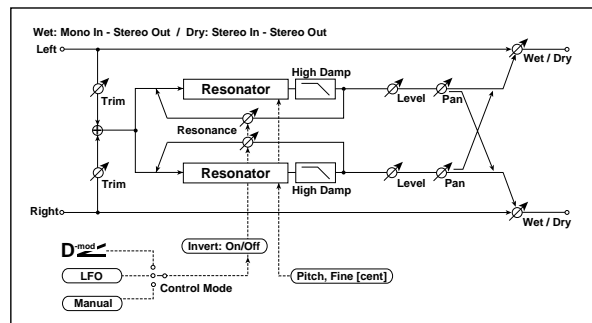


a	AUTOFADE Src	Off...Tempo
	オートフェードをスタートさせるモジュレーション・ソース	
	Fx:027, D-mod	
Rate	1...100	
	フェード・インのスピード	
Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec]	00...2000msec	
	フェード・インのディレイ・タイム	
b	LFO Waveform	Triangle, Sine
	LFO波形	
LFO Shape	- 100... + 100	
	LFO波形を変形させる割合	
c	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左右のLFOの位相差	
d	LFO Frequency 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...20.00Hz
	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... + 20.00Hz	
	LFOスピードのモジュレーション量	
f	L Delay Time [msec]	0.0...500.0msec
	左チャンネルのディレイ・タイム	

	R Delay Time [msec]	0.0...500.0msec
	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 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	
j	Wet/Dry	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
Src	Off...Tempo	
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	
		- 100... + 100
		エフェクト・バランスのモジュレーション量

029: 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...20.00Hz
	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	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	
d	Voice1: Pitch	C0...B8
	ボイス1の共振する音程	
Fine [cent]	- 50... + 50	
	ボイス1の共振する音程の微調整	
e	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	
f	Voice1: Level	0...100
	ボイス1の出力レベル	
Pan	L6...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 [cent]	- 50... + 50	
	ボイス2の共振する音程の微調整	

h	Voice2: Resonance	- 100... + 100
	Control Mode=Manual時のボイス2の共振の強さ	
i	High Damp [%]	0...100%
	ボイス2の共振音の高域減衰量	
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	
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance

共振の強さのコントロールを切り替えます。

“Control Mode”がManualのときは、“Resonance”で共振の強さを設定します。“Resonance”が-の値のときは倍音の出方が変わり、オクターブ下の音程で共振します。

“Control Mode”をLFOにすると、LFOによって共振の強さが変わります。LFOでは+の値と-の値で交互に振れるので、設定した音程とオクターブ下の音程で交互に共振します。

“Control Mode”をD-modにすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースによって共振の強さをコントロールします。モジュレーション・ソースをJS XまたはRibbonにすると、LFOの場合と同様にオクターブ上下の音程をコントロールできます。

a: LFO/D-mod Invert

“Control Mode”をLFOまたはD-modにすると、コントロールの位相をボイス1と2とで反転させます。ボイス1で設定した音程(レゾナンスが+の値)に対し、ボイス2はオクターブ下(レゾナンスが-の値)で共振します。

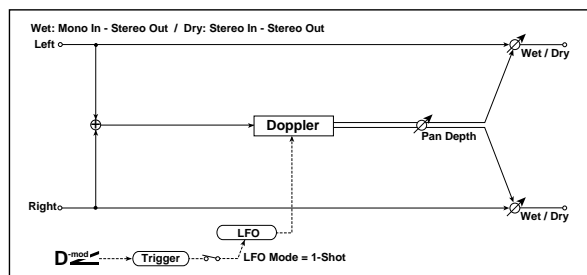
d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent] 共振する音程を音名で指定します。“Fine”でセント単位で微調整できます。

e: High Damp [%], h: 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。

030: Doppler

「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot
	LFOの動作モードの切り替え	

	Src	Off...Tempo
	LFO Mode=1-Shot時にLFOをスタートさせるモジュレーション・ソース	
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	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	Fx:009,
	Src	Off...Tempo
	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 20.00... + 20.00Hz
	LFOスピードのモジュレーション量	
d	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Fx:009,
	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択 / テンポの指定	Fx:009
	Base Note	
	LFOスピードを指定する音符の種類	Fx:009
	Times	x1...x16
	LFOスピードを指定する音符の数	Fx:009
e	Pitch Depth	0...100
	通りすぎるときのピッチの変化量	
	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	
	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	
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Mode, a: Src, b: LFO Sync

“LFO Mode”は、LFOの動作モードを切り替えます。“LFO Mode”をLoopにすると、何度も繰り返しドップラー効果がかかります。このとき“LFO Sync”がOnならば“Src”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときにLFOがリセットされます。

“LFO Mode”を1-Shotにすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースがオンされたときに一度だけドップラー効果がかかります。このとき、“Src”の設定をしないとドップラー効果はスタートせず、エフェクト音が出力されないの注意してください。

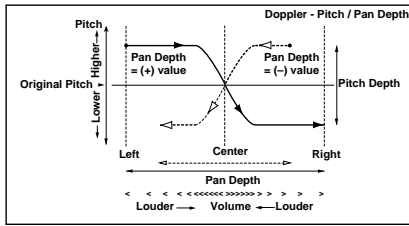
MIDI “Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、ドップラー効果はスタートします。

e: Pitch 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。

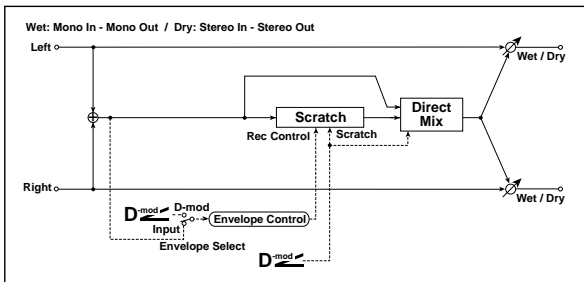
f: Pan Depth

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。



031: Scratch

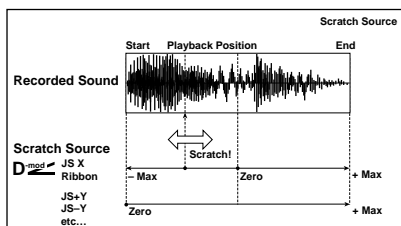
入力信号を録音し、モジュレーション・ソースを動かすことにより再生するエフェクトです。ターンテーブルを使ったスクラッチのようなサウンドが得られます。



a	Scratch Source 再生をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo D-mod
b	Response Scratch Sourceに対する反応の速さ	0...100 D-mod
c	Envelope Select 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	D-mod, Input D-mod
	Src 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	Off...Tempo D-mod
d	Threshold Envelope Select=Input時の録音を開始するレベル	0...100 D-mod
e	Response 録音終了に対する反応の速さ	0...100 D-mod
f	Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方	Always On, Always Off, Cross Fade D-mod
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	-100...+100

a: Scratch Source, b: Response

“ Scratch 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1365msec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に設定しておくとき普段はダイレクト音を出力、スクラッチしている間だけダイレクト音をミュートします。

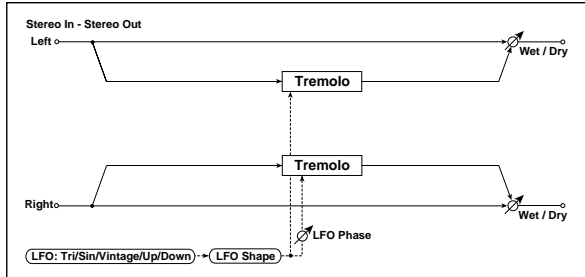
このパラメーターを効果的に使うには“ Wet/Dry ”をWetにしておきます。

Mod./P.Shift

その他モジュレーション、ピッチシフト系エフェクト

032: Stereo Tremolo

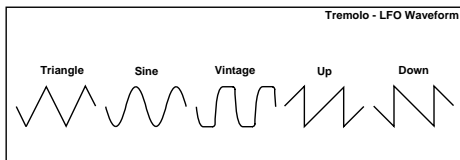
入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオタイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down
	LFO波形	
	LFO Shape	- 100... + 100
	LFO波形を変形させる割合	Fx:020
b	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	Fx:009, D ^{mod}
	Src	Off... Tempo
	LFOスピードのモジュレーション・ソース	
d	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	Fx:009, Sync
	BPM	MIDI, 40...240
	MIDI Clockの選択 / テンポの指定	Fx:009
	Base Note	
	LFOスピードを指定する音符の種類	Fx:009
	Times	x1...x16
	LFOスピードを指定する音符の数	Fx:009
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	
	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	D ^{mod}
	Src	Off... Tempo
	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: LFO Waveform

LFOの波形を選択します。Vintageは、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。Amp Simulationと組み合わせると、リアルなビンテージ・トレモロ・アンプの音を得られます。



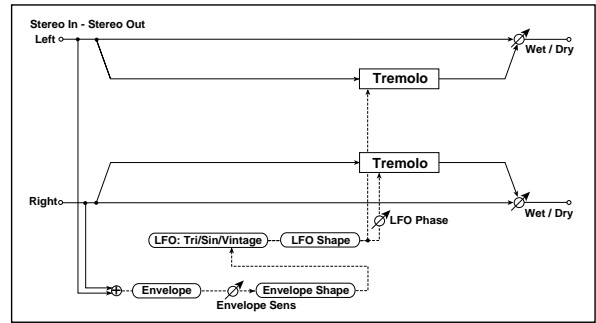
b: LFO Phase [degree]

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。

033: 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 (Envelope Sensitivity)	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	Fx:020
c	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左右のLFOの位相差	Fx:032
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	LFOスピード	
	Envelope Amount [Hz]	- 20.00... + 20.00Hz
	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	
	Envelope Amount	- 100... + 100
	入力信号の大きさによる変調の深さの変化量	
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	D ^{mod}
	Src	Off... Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

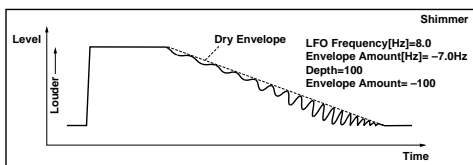
d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz],

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。

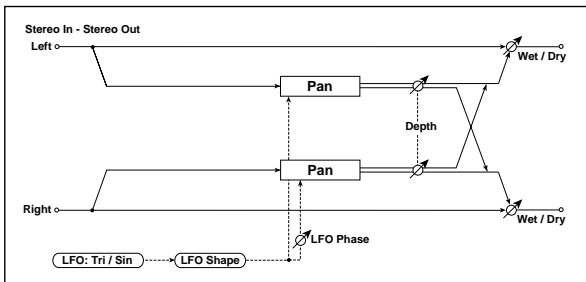
・ 入力が最大るとき 1.0Hz、“Depth”が0で、入力が0のとき 8.0Hz、“Depth”が100になる場合の設定例。

“LFO Frequency [Hz]” 8.0, “Envelope Amount [Hz]” - 7.0
 “Depth” 100, “Envelope Amount” - 100



034: Stereo Auto Pan

音を左右にゆらすオートパンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いつけ合ったりする効果が得られます。

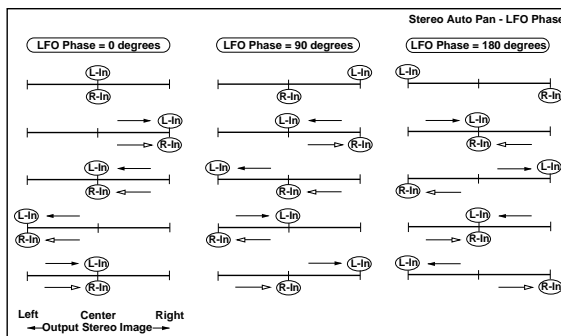


a	LFO Waveform	Triangle, Sine
	LFO Shape	- 100... + 100
b	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左右のLFOの位相差	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Src	Off...Tempo
	Amt	- 20.00... + 20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync	Off, On
	BPM	MIDI, 40...240
	Base Note	
	Times	x1...x16
e	Depth	0...100
	Src	Off...Tempo
	Amt	- 100... + 100
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src	Off...Tempo
	Amt	- 100... + 100

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。

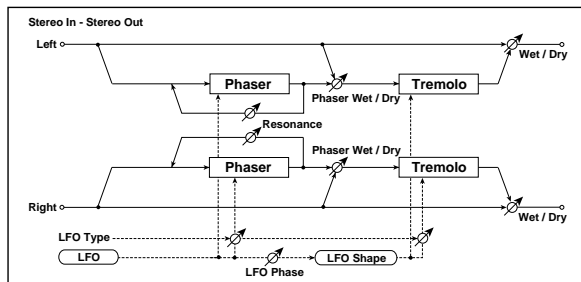
b: LFO Phase
左右のLFOの位相差を設定します。この値を0から動かして行くと、左右

のチャンネルの音が追いつけ合いながら動き回ります。+ 180または - 180にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメーターが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なる音の入力が必要です。



035: 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
	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
b	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Src	Off...Tempo
	Amt	- 20.00... + 20.00Hz
c	BPM/MIDI Sync	Off, On
	BPM	MIDI, 40...240
	Base Note	
	Times	x1...x16
d	Phaser Manual	0...100
	Resonance	- 100... + 100
	Phaser Depth	0...100
e	Src	Off...Tempo
	Amt	- 100... + 100

	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	
g	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	
	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	
i	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	
i	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Type, a: LFO Phase [degree]

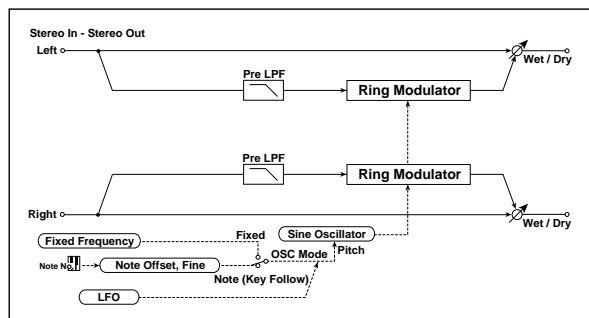
“Type”では、フェイザーとトレモロのLFOタイプを選択します。エフェクト音の移動感、回転感がタイプにより異なります。“LFO Phase”では、フェイザーのピークがくるタイミングをずらすことにより移動感や回転感の微妙なニュアンスをコントロールできます。

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“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。

036: 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	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	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	
c	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00kHz
	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数	
	Src	Off...Tempo
	OSC Mode=Fixed時のオシレーター周波数のモジュレーション・ソース	
	Amt	- 12.00... + 12.00kHz
	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	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	
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	オシレーター周波数を変調する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... + 20.00Hz
	LFOスピードのモジュレーション量	
f	BPM/MIDI Sync	Off, On
	LFOスピードの周波数による設定 / テンポと音符による設定の切り替え	
	BPM	MIDI, 40...240
	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...x16
	LFOスピードを指定する音符の数	
g	LFO Depth	0...100
	オシレーター周波数のLFO変調の深さ	
	Src	Off...Tempo
	変調の深さのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	変調の深さのモジュレーション量	
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

a: Pre LPF

リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

b: OSC Mode

オシレーターの周波数をノート・ナンバーに追従させるかどうかを切り替えます。

c: Fixed Frequency [Hz]

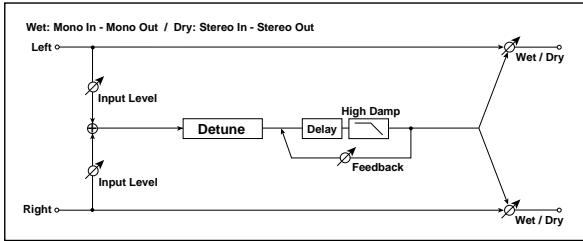
“OSC Mode”がFixed時のオシレーターの周波数を設定します。

d: Note Offset, d: 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。

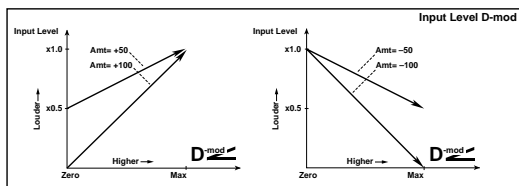
037: Detune

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。



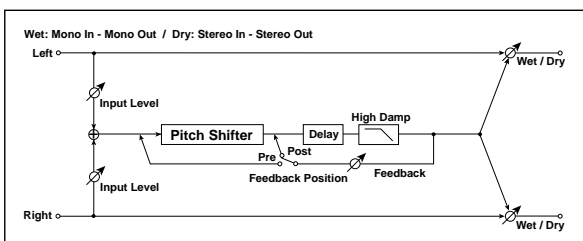
a	Pitch Shift [cent] 入力信号とのピッチ差	- 100... + 100cent	
	Src ピッチ差のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt ピッチ差のモジュレーション量	- 100... + 100cent	
b	Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0...1000msec	
c	Feedback フィードバック量	- 100... + 100	
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%	
d	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100	
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
e	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

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。



038: Pitch Shifter

入力信号のピッチを変えてしまうエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプそして、その中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。



a	Mode ピッチシフターのモードの切り替え	Slow, Medium, Fast	
b	Pitch Shift [1/2tone] 半音単位でのピッチシフト量	- 24... + 24	
	Src ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	- 24... + 24	
c	Fine [cent] セント単位でのピッチシフト量	- 100... + 100cent	
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	- 100... + 100cent	
	Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0...1000msec	
e	Feedback Position フィードバックの接続の切り替え	Pre, Post	
f	Feedback フィードバック量	- 100... + 100	
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%	
	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100	
g	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
h	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

a: Mode
ピッチシフターの動作モードを切り替えます。Slowでは音質変化が少なく、Fastでは反応速度が速いピッチシフターになります。Mediumはその中間です。ピッチシフト量が少なくいいときはFastに、大幅にピッチシフトしたいときはSlowに、というように使い分けるとよいでしょう。

b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt,
c: Fine [cent], 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、c: “ Amt ”の値+d: “ Amt ”の値になります。モジュレーション・ソースは“ Pitch Shift ”と“ Fine ”共通です。

e: Feedback Position, f: Feedback
“ Feedback Position ”をPreにすると、ピッチシフターの出力が再びピッチシフターに入力されるので、“ Feedback ”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)効果が得られます。
“ Feedback Position ”をPostにすると、フィードバックされる音はピッチシフターを通らないので、“ Feedback ”の値を上げるとピッチシフトのかかった音そのまま繰り返されます。

039: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

デチューンのピッチシフト量をLFOでゆらすエフェクトです。エフェクト音とダイレクト音を左右に振り分けてクリアーな広がりを得ることができます。ステレオ・スピーカーで出力すると、エフェクト音とダイレクト音が空間でミックスされるので効果的です。

b: Sw

モジュレーション・ソースによるスロー / ファーストの切り替え方を選択します。

“ Sw ”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにスロー / ファーストが切り替わります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにスロー / ファーストが切り替わります。

一方、“ Sw ”をMomentにすると、普段はスローで、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけファーストになります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64未満のときスロー、64以上のときファーストになります。

c: Manual Speed Ctrl

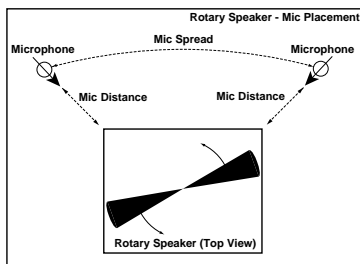
スピーカの回転速度をスロー / ファーストの切り替えではなく、スピードを直接コントロールしたい場合には、“ Manual Speed Ctrl ”でモジュレーション・ソースを選択します。必要のないときはOffに設定しておきます。

d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration

実際のロータリー・スピーカではスロー / 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。

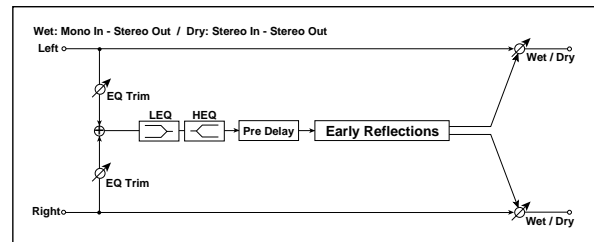


ER/Delay

アーリー・リフレクション、ディレイ系エフェクト

041: Early Reflections

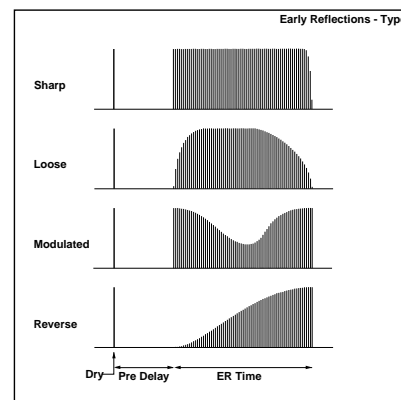
残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを4種類の中から選択できます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
	初期反射音の減衰のカーブ	
b	ER Time [msec]	10...800msec
	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200msec
	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 Gain [dB]	- 15.0... + 15.0dB
	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0dB
	高域イコライザーのゲイン	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	
f	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

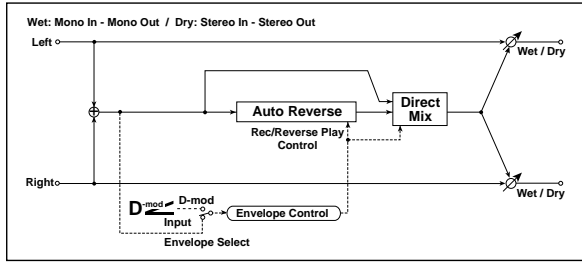
a: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。



042: Auto Reverse

入力信号を録音して、自動的にリバース再生(テープの逆回転サウンドと同様な効果)するエフェクトです。



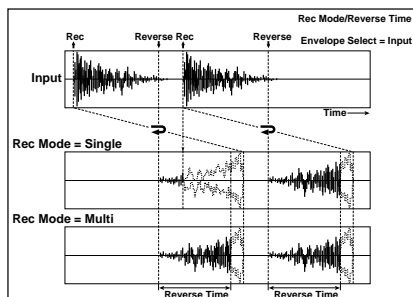
a	Rec Mode 録音モード	Single, Multi
b	Reverse Time [msec] リバース再生時間の上限	20...1320msec
c	Envelope Select 録音の開始と終了をモジュレーション・ソースまたは入力信号の音量でコントロールするかを選択	D-mod, Input
	Src Envelope Select=D-mod時、録音をコントロールするモジュレーション・ソース	Off...Tempo
d	Threshold Envelope Select=Input時、録音を開始するレベル	0...100
e	Response 録音終了に対する反応の速さ	0...100
f	Direct Mix ダイレクト音のミックスの仕方	Always On, Always Off, Cross Fade
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	-100...+100

a: Rec Mode, b: Reverse Time

“Rec Mode”をSingleにすると、“Reverse Time”は最大1320msecまで設定できます。リバース再生中に録音が開始されたときは、リバース再生を中断します。

“Rec Mode”をMultiにすると、リバース再生中でも次の録音が可能です。ただし“Reverse Time”は最大660msecに制限されます。フレーズやリズム・パターンなどを録音するときは“Rec Mode”をSingleに、1音だけ録音するようなときは“Rec Mode”をMultiにするようにしてください。

“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。

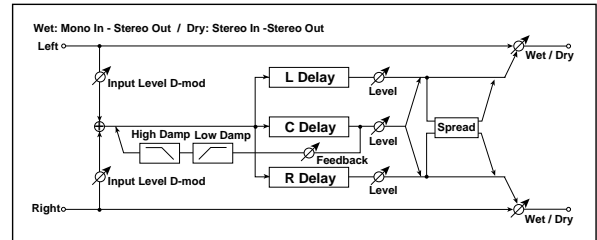
“Envelope Select”をD-modにすると、“Src”で選んだモジュレーション・ソースによる値が64以上の間だけ録音します。

“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。

043: 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] タップLのディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップLの出力レベル	0...50
b	C Delay Time [msec] タップCのディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップCの出力レベル	0...50
c	R Delay Time [msec] タップRのディレイ・タイム	0...1360msec
	Level タップRの出力レベル	0...50
d	Feedback (C Delay) タップCのフィードバック量	-100...+100
	Src タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップCのフィードバック量のモジュレーション量	-100...+100
e	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100%
f	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	-100...+100
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 入力レベルのモジュレーション量	-100...+100
g	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	-100...+100

e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

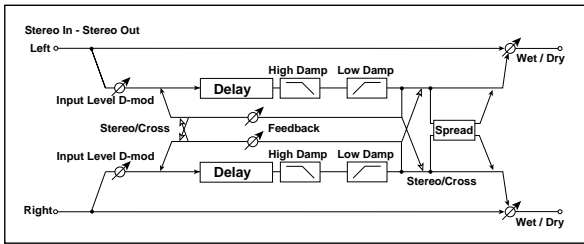
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックすることにより、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

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。

044: Stereo/Cross Delay

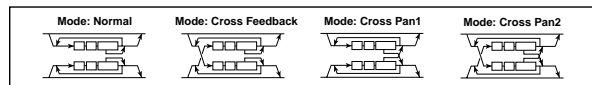
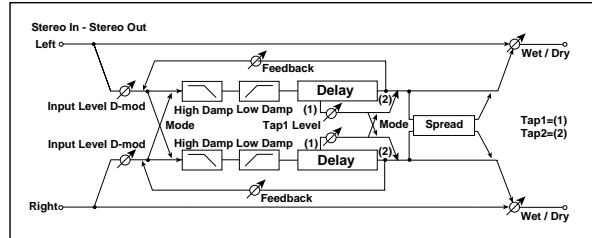
ステレオタイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。



a	Stereo/Cross ステレオ・ディレイ / クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
c	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
d	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	Amt L 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
f	Amt R 右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
i	Spread エフェクト音の定位する幅	- 50... + 50 Fx:043
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

045: 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 左右のディレイの接続の切り替え	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2
b	Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0.0...680.0msec
c	Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0.0...680.0msec
d	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 D-mod
e	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	Src タップ2のフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
f	Amt タップ2のフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
i	Spread エフェクト音の定位する幅	- 100... + 100 Fx:043, D-mod
	Src エフェクト音の定位する幅のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
j	Amt エフェクト音の定位する幅のモジュレーション量	- 100... + 100
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
k	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Mode

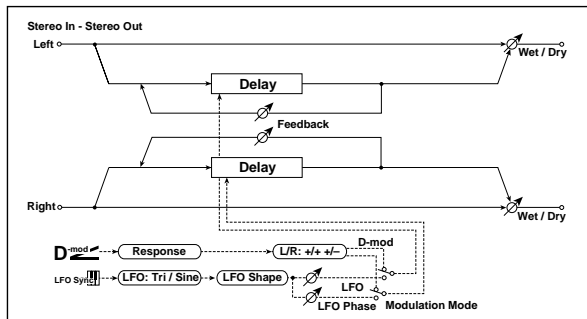
左右のディレイの接続を上図のように替えることによって、ディレイの左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメーターの効果を表すためには、左右のチャンネルに異なる音の入力が必要です。

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れます。

046: St. Modulation 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	LFO, D-mod
b	D-mod Modulation 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	L/R: + / +, L/R: + / -
	Src 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	Off...Tempo
c	Response モジュレーション・ソースに対する反応の速さ	0...30
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
d	LFO Shape LFO波形を変形させる割合	- 100... + 100
	LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync LFOリセットのオン / オフ	Off, On
	Src LFOをリセットさせるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
f	L LFO Phase [degree] 左チャンネルのLFOリセット時の位相	- 180... + 180
	R LFO Phase [degree] 右チャンネルのLFOリセット時の位相	- 180... + 180
g	L Depth 左チャンネルのLFO変調の深さ	0...200
	R Depth 右チャンネルのLFO変調の深さ	0...200
h	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0
	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...500.0
i	L Feedback 左チャンネルのディレイのフィードバック量	- 100... + 100
	R Feedback 右チャンネルのディレイのフィードバック量	- 100... + 100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	- Wet... - 1:99, Dry, 1:99...Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

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

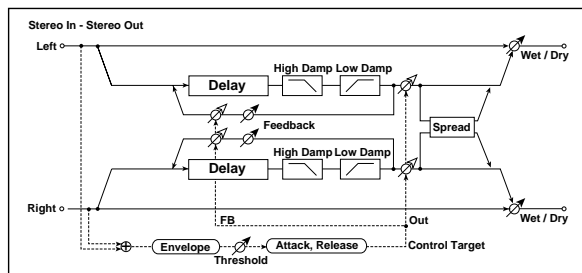
ンの方向を反転させます。

e: LFO Sync, e: Src,
f: L LFO Phase [degree], f: R LFO Phase [degree]
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。

“ Src ”で指定したモジュレーション・ソースの値が64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。この値が64未満から64以上に変わるときをトリガーとして、LFOは“ L LFO Phase ”、“ R LFO Phase ”で設定した位相にリセットします。

047: 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か、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 レベル・コントロール無し / 出力 / フィードバックの切り替え	None, Out, FB
b	Polarity レベル・コントロールの反転	+ , -
	Threshold 効果のかかるレベル	0...100
c	Offset レベル・コントロールのオフセット	0...100
	Attack レベル・コントロールのアタックタイム	1...100
d	Release レベル・コントロールのリリース・タイム	1...100
	L Delay Time [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
f	R Delay Time [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0.0...680.0msec
	Feedback フィードバック量	- 100... + 100
h	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100%
i	Spread エフェクト音の定位する幅	- 100... + 100
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo

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(エフェクト・バランス) / フィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

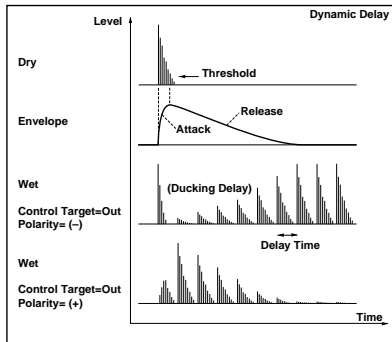
a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

“ 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Outのとき“ Wet/Dry ”の値、“ Control Target ”がFB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。

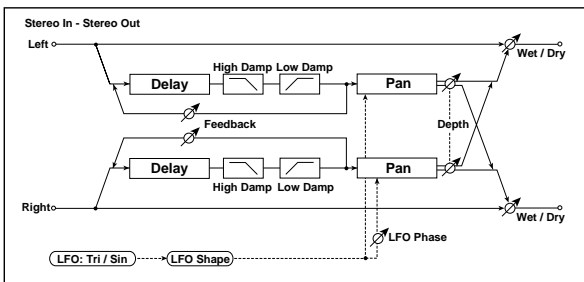
“ Polarity ”が-の場合、入力信号が“ Threshold ”より小さいときはパラメーター設定値に、“ Threshold ”より大きいときはパラメーター設定値に“ Offset ”の値をかけた値になります。

“ 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。



048: St. Auto Panning Dly (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。

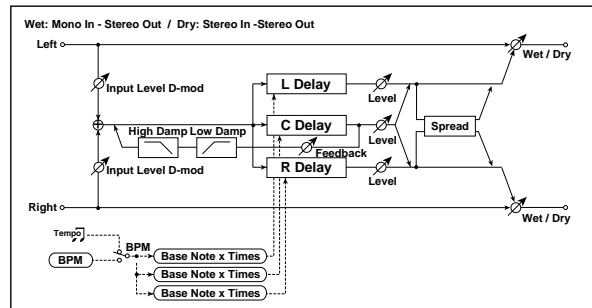


a	L Delay Time [msec]	0.0...680.0msec
	左チャンネルのディレイ・タイム	
	L Feedback	- 100... + 100
	左チャンネルのフィードバック量	
b	R Delay Time [msec]	0.0...680.0msec
	右チャンネルのディレイ・タイム	
	R Feedback	- 100... + 100
	右チャンネルのフィードバック量	
c	High Damp [%]	0...100%
	高域の減衰量	☞Fx:043
	Low Damp [%]	0...100%
	低域の減衰量	☞Fx:043

d	LFO Waveform	Triangle, Sine
	LFO波形	
	LFO Shape	- 100... + 100
	LFO波形を変形させる割合	☞Fx:020
e	LFO Phase [degree]	- 180... + 180
	左右のLFOの位相差	☞Fx:034
f	Panning Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	パンニング・スピード	
g	Panning Depth	0...100
	パンニング幅	☞mod
	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	
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	☞mod
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

049: 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...240
	MIDI Clockの選択 / テンポの指定	☞, ☞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	☞
b	L Delay Base Note	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫
	タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	☞, ☞Sync
	Times	x1...x16
	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	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫
	タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	☞, ☞Sync
	Times	x1...x16
	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	♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫
	タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	☞, ☞Sync
	Times	x1...x16
	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	

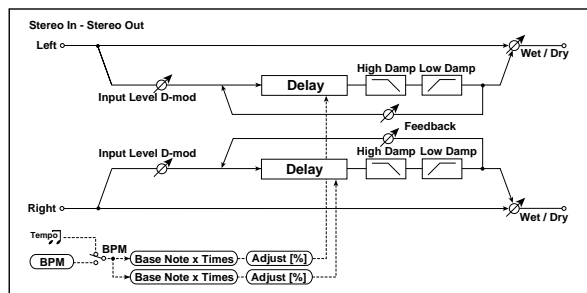
e	Feedback (C Delay)	- 100... + 100	
	タップCのフィードバック量		D_{mod}
	Src	Off... Tempo	
f	High Damp [%]	0...100%	
	高域の減衰量		Fx:043
	Low Damp [%]	0...100%	
g	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	
	入力レベルのモジュレーション量		Fx:037, D_{mod}
	Src	Off... Tempo	
h	Spread	0...50	
	エフェクト音の定位する幅		Fx:043
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
i	Src	Off... Tempo	
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		D_{mod}
	Amt	- 100... + 100	

a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times
 “BPM”の数値で指定したテンポ(“BPM”をMIDIにすると、MIDI Clockによるテンポ)に対して“Base Note”で選んだ音符を“Times”の数だけ並べた長さがディレイ・タイムとなります。

a: Time Over? >
 ディレイ・タイムは最長1365msec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。

050: St. BPM Delay (Stereo BPM Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるステレオ・ディレイです。



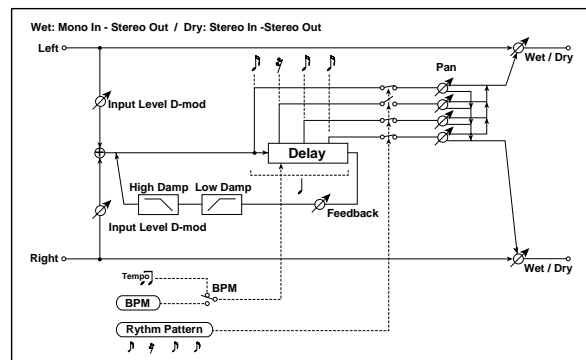
a	BPM	MIDI, 40...240	
	MIDI Clockの選択 / テンポの指定		Fx:049, Sync
	Time Over? L >	----, OVER!!	
b	L Delay Base Note	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯	
	左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類		Fx:049, Sync
	Times	x1...x16	

c	Adjust [%]	- 2.50... + 2.50%	
	左チャンネルのディレイ・タイムの微調整		Fx:049, Sync
	R Delay Base Note	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯	
d	Times	x1...x16	
	右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数		Fx:049
	Adjust [%]	- 2.50... + 2.50%	
e	L Feedback	- 100... + 100	
	左チャンネルのフィードバック量		D_{mod}
	Src	Off... Tempo	
f	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		Fx:037
	R Feedback	- 100... + 100	
g	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		Fx:037
	High Damp [%]	0...100%	
h	Low Damp [%]	0...100%	
	高域の減衰量		Fx:043
	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100	
i	Src	Off... Tempo	
	入力レベルのモジュレーション・ソース		Fx:037, D_{mod}
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
j	Src	Off... Tempo	
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース		D_{mod}
	Amt	- 100... + 100	

a: Time Over? L >, a: R >
 ディレイ・タイムは最長682msec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。

051: Sequence Delay

テンポとリズム・パターンを選ぶことによって各タップの設定ができる、4タップのマルチ・タップ・ディレイです。



a	BPM	MIDI, 44...240	
	MIDI Clockの選択 / テンポの指定		Fx:049, Sync
b	Rhythm Pattern	♪ - - - ... ♪ ♫ ♬	
	リズム・パターン		Fx:049, Sync
c	Tap 1 Pan	L, 1...99, R	
	タップ1の定位		Fx:049

c	Tap2 Pan タップ2の定位	L, 1...99, R
	Tap3 Pan タップ3の定位	L, 1...99, R
	Tap4 Pan タップ4の定位	L, 1...99, R
d	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 D-mod
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt フィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
e	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% Fx:043
f	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100... + 100 Fx:037, D-mod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo Fx:037
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
g	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

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。“BPM”をMIDIとしたときも“BPM”の範囲は44以上です。

Reverb

リバーブ系エフェクト

ホールの残響などのアンビエンスをシミュレートしたエフェクトです。

052: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。

053: Reverb SmoothHall

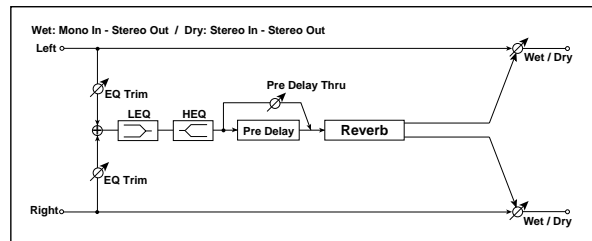
大きめのホールやスタジアムの残響音を得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音を得られます。

054: Reverb Wet Plate

暖かみのある(密度の濃い)残響音を得られるプレート・リバーブです。

055: Reverb Dry Plate

乾いた感じ(軽め)の残響音を得られるプレート・リバーブです。

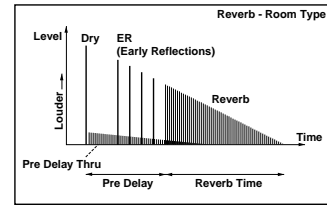
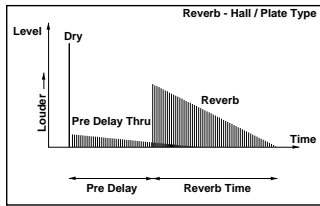


a	Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...10.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	Pre Delay [msec] ダイレクト音からのディレイ・タイム	0...200msec Fx
	Pre Delay Thru [%] ディレイしない音をミックスする割合	0...100% Fx
c	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

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。

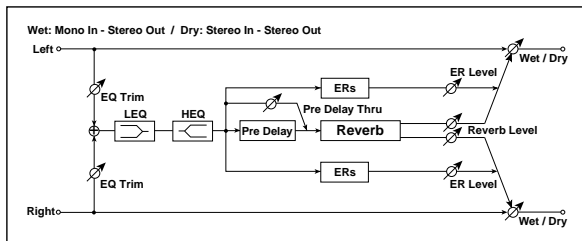


056: Reverb Room

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。

057: 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。(参照056: Reverb Room参照)



a	Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...3.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	Pre Delay [msec] ダイレクト音からのディレイ・タイム	0...200msec Fx:052
	Pre Delay Thru [%] ディレイしない音をミックスする割合	0...100% Fx:052
c	ER Level 初期反射音のレベル	0...100 Fx
d	Reverb Level リバーブ・レベル	0...100 Fx
e	EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
f	Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

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。

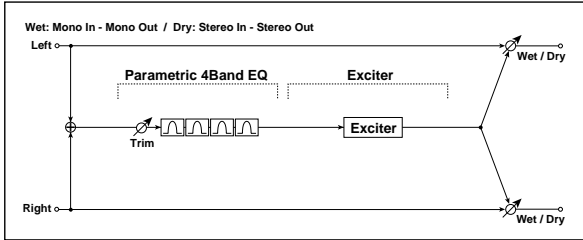
この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ER Level”を大きくすると固い感じに、“Reverb Level”を大きくすると柔らかい感じになります。

Mono – Mono Chain

モノ・エフェクトを2つシリーズ接続したエフェクト

058: P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ – Exciter)

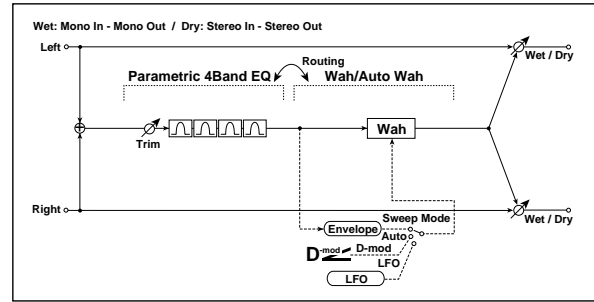
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとエキサイターの組み合わせです。



a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
g	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

059: P4EQ – Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

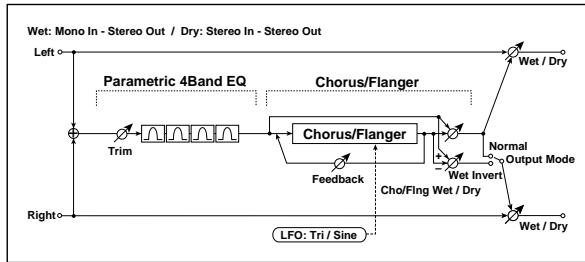
モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 Fx:009
g	[W] Sweep Mode オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFOによるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D-mod
	Src Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	LPF ワウのローパスフィルターのオン / オフ	Off, On
i	Routing パラメトリック・イコライザーとワウの接続順序の切り替え	PEQ WAH, WAH PEQ
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

060: P4EQ – Cho/Fng (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



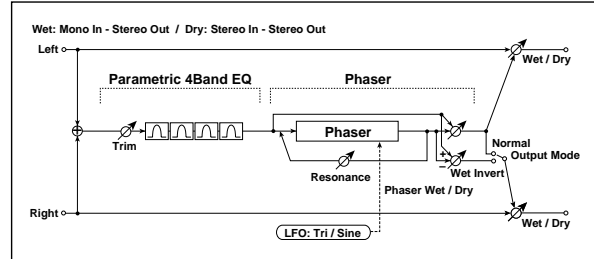
a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
h	[F] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 ☞Fx:020
i	[F] Cho/Fng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ☞Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert ☞Fx:010, 020
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

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。

061: P4EQ – Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser)

モノラル・タイプの4バンド・パラメトリック・イコライザーとフェイザーの組み合わせです。

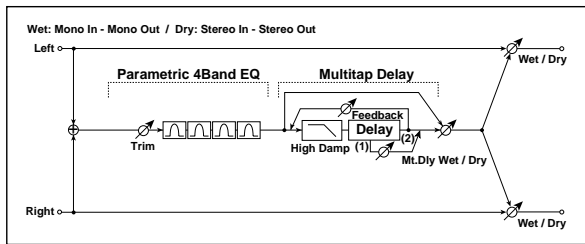


a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:006
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:006
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☞Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
g	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
h	[P] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ☞Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert ☞Fx:060

j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

062: 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。

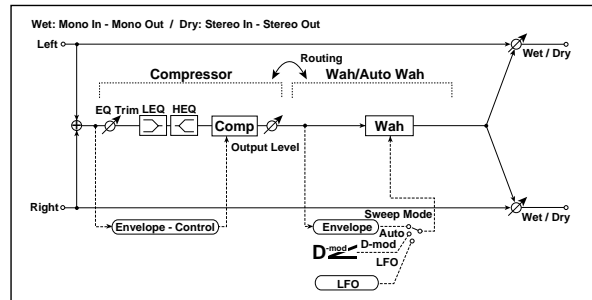


a	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100	
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz	
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 	
	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB	
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz	
	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 	
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB	
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz	
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 	
	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB	
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz	
	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 	
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB	
f	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec	
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 	
g	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec	
	Feedback タップ2のフィードバック量	- 100... + 100	
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 2:98...98:2, Wet	
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% 	
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	

i	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

063: Comp – Wah (Compressor – Wah/Auto Wah)

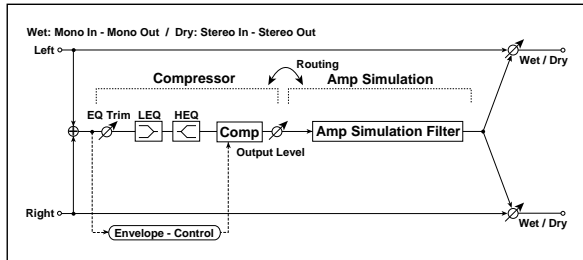
モノラル・タイプのコンプレッサーとワウの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[C] Sensitivity 感度	1...100 	
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 	
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 	
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100	
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
e	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 	
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 	
f	[W] Sweep Mode オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFOによるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO 	
g	Src Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	[W] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz	
h	[W] Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100	
	Low Pass Filter ワウのローパスフィルターのオン / オフ	Off, On	
i	Routing コンプレッサーとワウの接続順序の切り替え	CMP WAH, WAH CMP	
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

064: Comp – Amp Sim (Compressor – Amp Simulation)

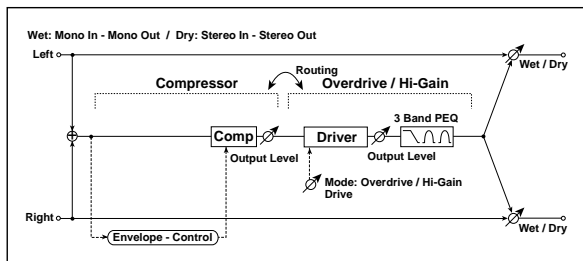
モノラル・タイプのコンプレッサーとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
f	Routing コンプレッサーとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	CMP AMP, AMP CMP
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

065: 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。

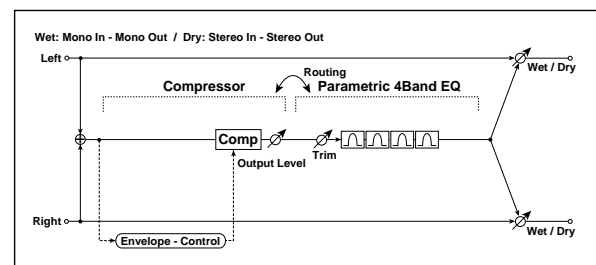


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:002

c	[O] Drive Mode オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 Fx:006
d	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 Fx:006, D-mod
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
e	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルビングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
f	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
g	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
h	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
i	Routing コンプレッサーとオーバードライブの接続順序の切り替え	CMP OD, OD CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

066: Comp – Param4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ)

モノラル・タイプのコンプレッサーと4バンド・パラメトリック・イコライザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

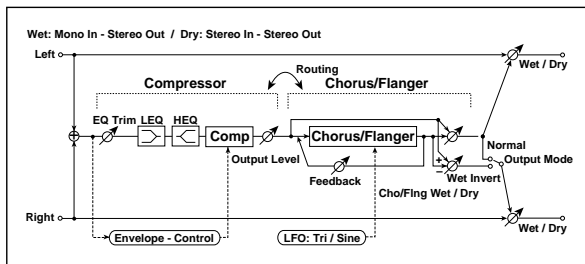


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:002
c	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz

d	Q	0.5...10.0
	バンド1の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	バンド1のゲイン	
e	[E] Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00kHz
	バンド2の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	バンド2の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	バンド2のゲイン	
f	[E] Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	バンド3の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	バンド3の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	バンド3のゲイン	
g	[E] Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	バンド4の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	バンド4の帯域幅	☞Fx:006
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	バンド4のゲイン	
h	Routing	CMP PEQ, PEQ CMP
	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	☞Fx:006
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

067: Comp – Cho/Fling (Compressor – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのコンプレッサーとコーラス/フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[C] Sensitivity 感度	1...100
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz

	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
g	[F] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100
h	[F] Cho/Fling Wet/Dry コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet
	Output Mode コーラス/フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert
i	Routing コンプレッサーとコーラス/フランジャーの接続順序の切り替え	CMP FLNG, FLNG CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

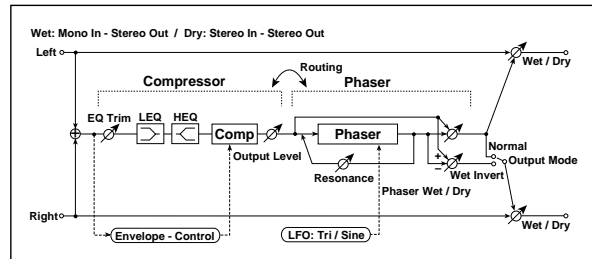
h: Output Mode, i: Routing

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が得られます。ただし、このエフェクトの後ろにモノラル入力タイプのエフェクトを接続した場合、左右の音が打ち消しあってコーラス/フランジャーの効果が消えてしまうことがあります。

また Routing を FLNG CMP にすると、Output Mode の設定は無視され Normal の状態になります。

068: Comp – Phaser (Compressor – Phaser)

モノラル・タイプのコンプレッサーとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

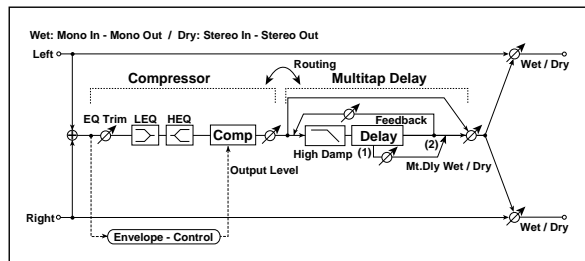


a	[C] Sensitivity 感度	1...100
b	[C] Attack アタックの強さ	1...100
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100
c	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
f	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100

g	[P] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 ☞ Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert ☞ Fx:067
i	Routing コンプレッサーとフェイザーの接続順序の切り替え	CMP PHS, PHS CMP ☞ Fx:067
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

069: 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。

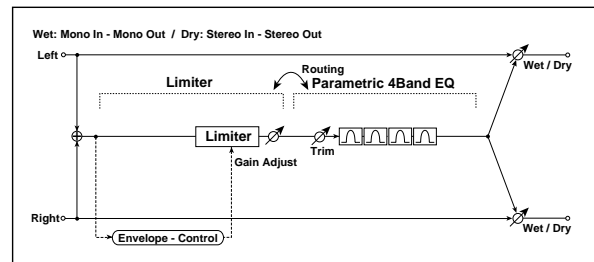


a	[C] Sensitivity 感度	1...100 ☞ Fx:002
	[C] Attack アタックの強さ	1...100 ☞ Fx:002
b	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 ☞ Fx:002
	[C] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 ☞ Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
g	[D] High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% ☞ Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing 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	CMP DLY, DLY CMP
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo

Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100
-----------------------------	----------------

070: 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。

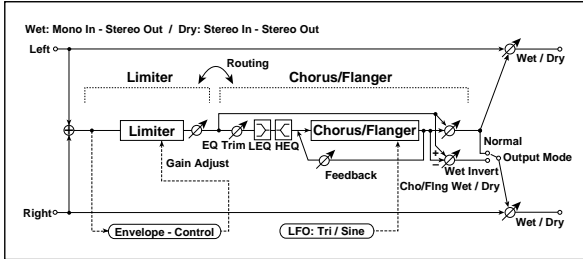


a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB ☞ Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100 ☞ Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100 ☞ Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB ☞ Fx:003
d	[E] Trim パラメトリック・イコライザーへの入力レベル	0...100
e	[E] Band1 Cutoff [Hz] バンド1の中心周波数	20...1.00kHz
	Q バンド1の帯域幅	0.5...10.0 ☞ Fx:006
f	Gain [dB] バンド1のゲイン	- 18... + 18dB
	[E] Band2 Cutoff [Hz] バンド2の中心周波数	50...5.00kHz
g	Q バンド2の帯域幅	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] バンド2のゲイン	- 18... + 18dB
h	[E] Band3 Cutoff [Hz] バンド3の中心周波数	300...10.00kHz
	Q バンド3の帯域幅	0.5...10.0 ☞ Fx:006
i	Gain [dB] バンド3のゲイン	- 18... + 18dB
	[E] Band4 Cutoff [Hz] バンド4の中心周波数	500...20.00kHz
j	Q バンド4の帯域幅	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	Gain [dB] バンド4のゲイン	- 18... + 18dB
j	Routing 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	LMT PEQ, PEQ LMT
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo

Amt	- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量	

071: Limiter – Cho/Flng (Limiter – Chorus/Flanger)

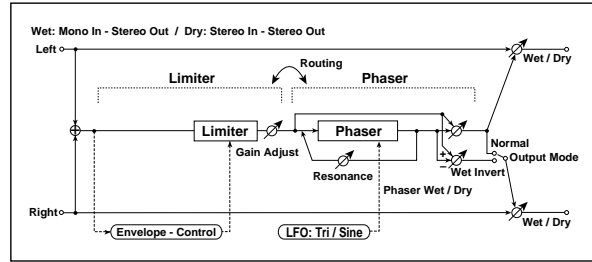
モノラル・タイプのリミッターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	☞Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	☞Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100	☞Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100	☞Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	☞Fx:003
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz	
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine	
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec	
	Depth LFO変調の深さ	0...100	
	Feedback フィードバック量	- 100...+100	☞Fx:020
f	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100	
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet	☞Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert	☞Fx:067
i	Routing リミッターとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え	LMT FLNG, FLNG LMT	☞Fx:067
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

072: Limiter – Phaser

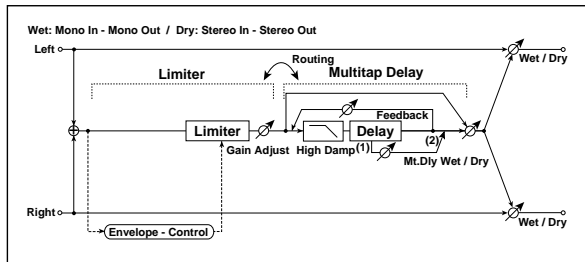
モノラル・タイプのリミッターとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	☞Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	☞Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100	☞Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100	☞Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	☞Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz	
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine	
e	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100	
f	[P] Depth LFO変調の深さ	0...100	
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100	☞Fx:023
g	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet	☞Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert	☞Fx:067
h	Routing リミッターとフェイザーの接続順序の切り替え	LMT PHS, PHS LMT	☞Fx:067
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

073: Limiter – Mt. Delay (Limiter – Multitap Delay)

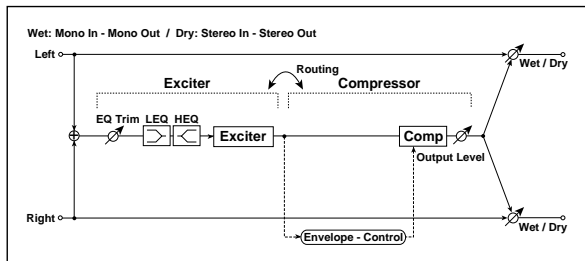
モノラル・タイプのリミッターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	☒Fx:003
	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	☒Fx:003
b	[L] Attack アタック・タイム	1...100	☒Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100	☒Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	☒Fx:003
d	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec	
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100	☒Fx:045
e	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec	
	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100	
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%	☒Fx:043
g	Routing リミッターとマルチタップ・ディレイの接続順序の切り替え	LMT DLY, DLY LMT	
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

074: 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。

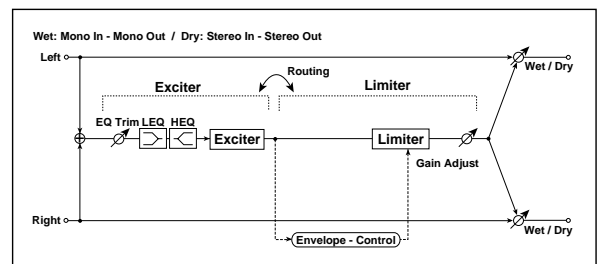


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100	☒Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70	☒Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100	

d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
e	[C] Sensitivity 感度	1...100	☒Fx:002
f	[C] Attack アタックの強さ	1...100	☒Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100	☒Fx:002
g	Routing エキサイターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	XCT CMP, CMP XCT	
h	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

075: Exciter - Limiter

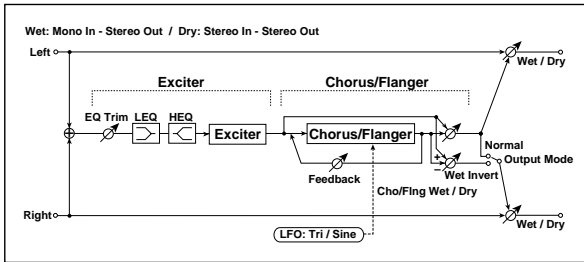
モノラル・タイプのエキサイターとリミッターの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100	☒Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70	☒Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100	
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB	
e	[L] Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1	☒Fx:003
f	[L] Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB	☒Fx:003
g	[L] Attack アタック・タイム	1...100	☒Fx:003
	Release リリース・タイム	1...100	☒Fx:003
h	[L] Gain Adjust [dB] リミッターの出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB	☒Fx:003
i	Routing エキサイターとリミッターの接続順序の切り替え	XCT LMT, LMT XCT	
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet	D^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo	
j	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100	

076: Exciter – Cho/Fling (Exciter – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのエキサイターとコーラス / フランジャーの組み合わせです。

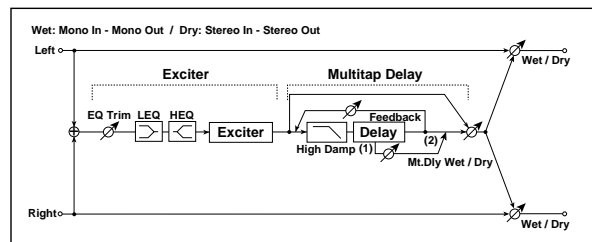


a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
g	[F] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Fling Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
f	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
g	[P] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode フェイザーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

078: Exciter – Mt. Delay (Exciter – Multitap Delay)

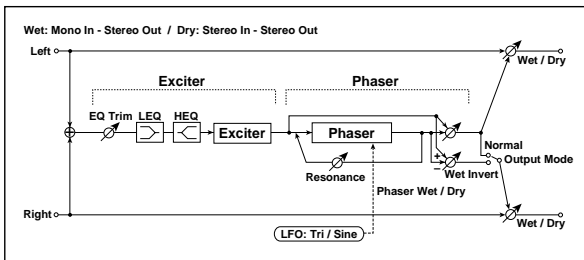
モノラル・タイプのエキサイターとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



a	[X] Exciter Blend エキサイター効果の深さ	- 100... + 100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point 強調する周波数	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec

077: Exciter – Phaser

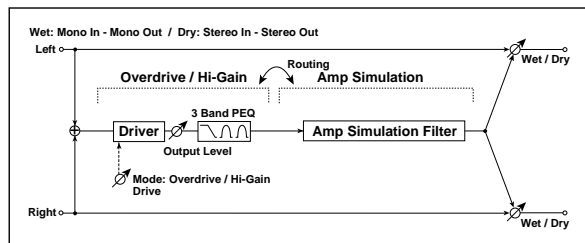
モノラル・タイプのエキサイターとフェイザーの組み合わせです。



	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
g	[D] High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

079: 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。

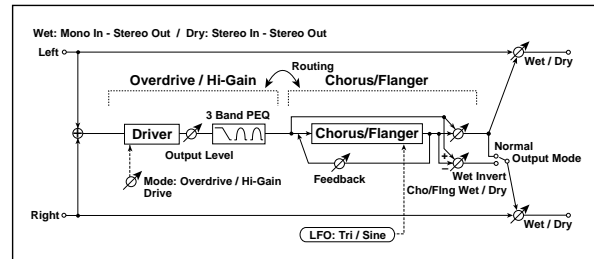


a	[O] Drive Mode オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
d	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
e	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
f	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
g	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
h	Routing オーバードライブとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	OD AMP, AMP OD
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
i	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo

Amt	- 100... + 100
エフェクト・バランスのモジュレーション量	

080: 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。

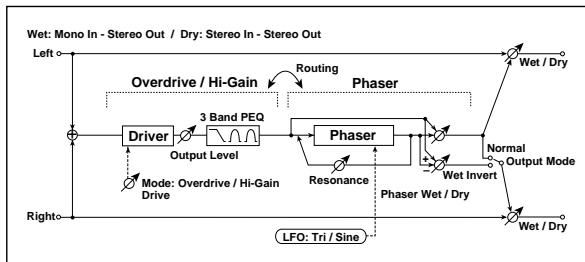


a	[O] Drive Mode オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	Overdrive, Hi-Gain
	Drive 歪み具合	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level オーバードライブの出力レベル	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	Src オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Amt オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	- 50... + 50
	[O] Low Cutoff [Hz] 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	20...1.00kHz
d	Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 18... + 18dB
	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	300...10.00kHz
e	Q 中高域イコライザー1の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] 中高域イコライザー1のゲイン	- 18... + 18dB
f	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	500...20.00kHz
	Q 中高域イコライザー2の帯域幅	0.5...10.0 Fx:006
g	Gain [dB] 中高域イコライザー2のゲイン	- 18... + 18dB
	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
h	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
i	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 Fx:020
j	[F] Cho/Flng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:067
k	Routing オーバードライブとコーラス / フランジャーの接続順序の切り替え	OD FLNG, FLNG OD
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
l	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo

	Wet/Dry 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 エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

081: OD/HG – Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

モノラル・タイプのオーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションとフェイザーの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。

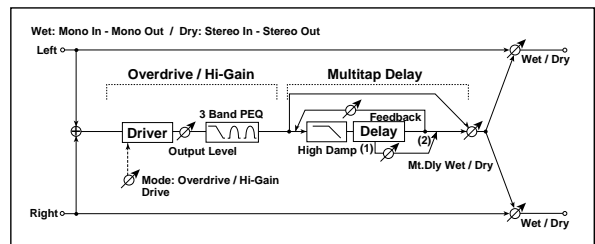


a	[O] Drive Mode Overdrive, Hi-Gain オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive 1...100 歪み具合	
	[O] Output Level 0...50 オーバードライブの出力レベル	
b	Src Off...Tempo オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt - 50... + 50 オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	[O] Low Cutoff [Hz] 20...1.00kHz 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB] - 18... + 18dB 低域イコライザーのゲイン	
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 300...10.00kHz 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q 0.5...10.0 中高域イコライザー1の帯域幅	
	Gain [dB] - 18... + 18dB 中高域イコライザー1のゲイン	
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 500...20.00kHz 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q 0.5...10.0 中高域イコライザー2の帯域幅	
	Gain [dB] - 18... + 18dB 中高域イコライザー2のゲイン	
f	[P] LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00Hz LFOスピード	
	LFO Waveform Triangle, Sine LFO波形	
	[P] Manual 0...100 効果のかかる周波数	
g	Depth 0...100 LFO変調の深さ	
	Resonance - 100... + 100 レゾナンス量	
h	[P] Phaser Wet/Dry - Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet フェイザーのエフェクト・バランス	

	Output Mode Normal, Wet Invert フェイザーの出力モード切り替え	
i	Routing OD PHS, PHS OD オーバードライブとフェイザーの接続順序の切り替え	
	Wet/Dry 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 エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt - 100... + 100 エフェクト・バランスのモジュレーション量	

082: 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。

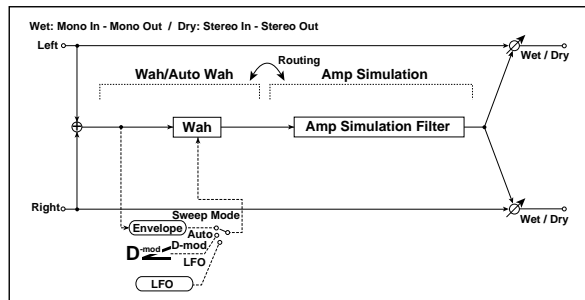


a	[O] Drive Mode Overdrive, Hi-Gain オーバードライブ / ハイゲイン・ディストーションの切り替え	
	Drive 1...100 歪み具合	
	[O] Output Level 0...50 オーバードライブの出力レベル	
b	Src Off...Tempo オーバードライブの出力レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt - 50... + 50 オーバードライブの出力レベルのモジュレーション量	
c	[O] Low Cutoff [Hz] 20...1.00kHz 低域イコライザー(シェルピングタイプ)の中心周波数	
	Gain [dB] - 18... + 18dB 低域イコライザーのゲイン	
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] 300...10.00kHz 中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q 0.5...10.0 中高域イコライザー1の帯域幅	
	Gain [dB] - 18... + 18dB 中高域イコライザー1のゲイン	
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] 500...20.00kHz 中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q 0.5...10.0 中高域イコライザー2の帯域幅	
	Gain [dB] - 18... + 18dB 中高域イコライザー2のゲイン	
f	[D] Tap1 Time [msec] 0...680msec 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...680msec 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	
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Dry, 2:98...98:2, Wet マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	

	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

083: Wah – Amp Sim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

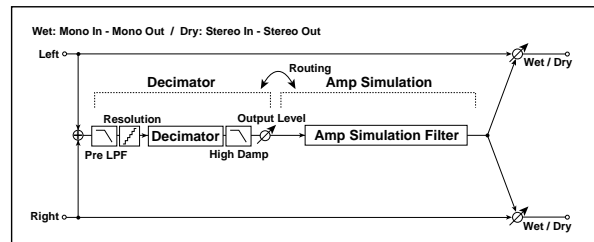
モノラル・タイプのワウとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[W] Frequency Bottom ワウの中心周波数の下限	0...100 Fx:009
	Frequency Top ワウの中心周波数の上限	0...100 Fx:009
b	[W] Sweep Mode オート・ワウ / モジュレーション・ソース / LFOによるコントロールの切り替え	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D ^{mod}
	Src Sweep Mode=D-mod時にワウを動かすモジュレーション・ソース	Off... Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
d	[W] Resonance レゾナンス量(共振の強さ)	0...100
	Low Pass Filter ワウのローパスフィルターのオン / オフ	Off, On
e	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
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 エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

084: Decimator – Amp (Decimator – Amp Simulation)

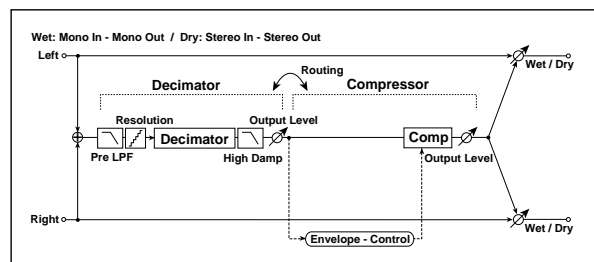
モノラル・タイプのデシメーターとアンプ・シミュレーションの組み合わせです。エフェクトの接続順序を入れ替えることができます。



a	[D] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On Fx:014
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) 1.00k...48.00kHz サンプリング周波数	
	Resolution データのビット長	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level デシメーターの出力レベル	0...100 Fx:014
d	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
e	Routing DECI AMP, AMP DECI ワウとアンプ・シミュレーションの接続順序の切り替え	
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

085: 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。

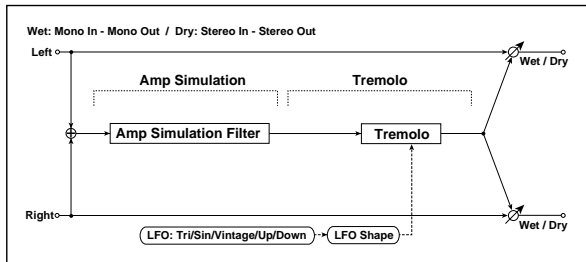


a	[D] Pre LPF サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択	Off, On Fx:014
	High Damp [%] 高域をカットする割合	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) 1.00k...48.00kHz サンプリング周波数	
	Resolution データのビット長	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level デシメーターの出力レベル	0...100 Fx:014
d	[C] Sensitivity 感度	1...100 Fx:002
e	[C] Attack アタックの強さ	1...100 Fx:002
	Output Level コンプレッサーの出力レベル	0...100 Fx:002

f	Routing デシメーターとコンプレッサーの接続順序の切り替え	DECI CMP, CMP DECI
g	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

086: Amp Sim – Tremolo (Amp Simulation – Tremolo)

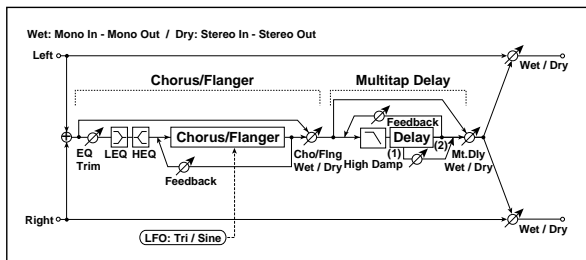
モノラル・タイプのアンプ・シミュレーションとトレモロの組み合わせです。



a	[A] Amplifier Type ギター・アンプのタイプ	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down Fx:032
	LFO Shape LFO波形を变形させる割合	- 100... + 100 Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
d	[T] Depth LFO変調の深さ	0...100
e	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

087: Cho/Fng – Mt. Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)

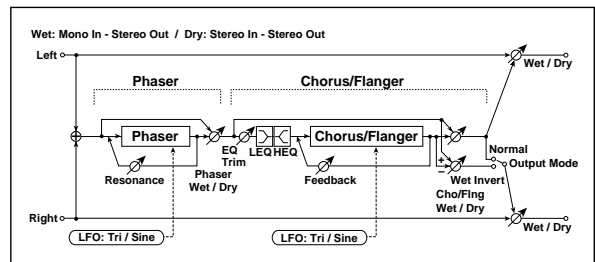
モノラル・タイプのコーラス / フランジャーとマルチタップ・ディレイの組み合わせです。



a	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
b	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
c	[F] Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Fx:020
d	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
f	[F] Cho/Fng Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
g	[D] Tap1 Time [msec] タップ1のディレイ・タイム	0...680msec
	Tap1 Level タップ1の出力レベル	0...100 Fx:045
h	[D] Tap2 Time [msec] タップ2のディレイ・タイム	0...680msec
	Feedback (Tap2) タップ2のフィードバック量	- 100... + 100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% Fx:043
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

088: Phaser – Cho/Fng (Phaser – Chorus/Flanger)

モノラル・タイプのフェイザーとコーラス / フランジャーの組み合わせです。



a	[P] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
b	[P] Manual 効果のかかる周波数	0...100
	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Resonance レゾナンス量	- 100... + 100 Fx:023

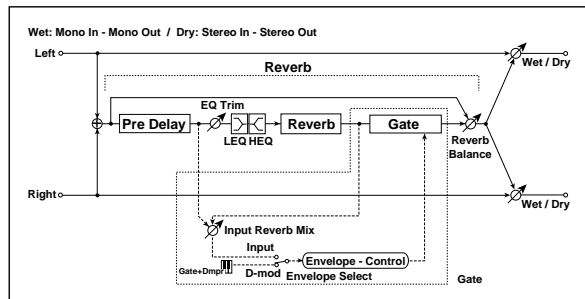
c	[P] Phaser Wet/Dry フェイザーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
d	[F] LFO Frequency [Hz] LFOスピード	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform LFO波形	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] ディレイ・タイム	0.0...50.0msec
	Depth LFO変調の深さ	0...100
	Feedback フィードバック量	- 100...+100 Fx:020
f	[F] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
h	[F] Cho/Fing Wet/Dry コーラス / フランジャーのエフェクト・バランス	- Wet... - 2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode コーラス / フランジャーの出力モード切り替え	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

g	[G] Input Reverb Mix ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とリバーブ音とのバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Threshold ゲートのかかるレベル	0...100 Fx:
h	[G] Polarity ゲート・オン / オフの非反転 / 反転の切り替え	+ , - Fx:005
i	[G] Attack アタック・タイム	1...100 Fx:005
	Release リリース・タイム	1...100 Fx:005
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold
 “Envelope Select”はゲートのオン / オフを入力信号の大きさで決めるか、モジュレーション・ソースで直接切り替えるかを選択します。“Src”はこのときのモジュレーション・ソースの選択で、OffからGate2+Dmprまで選べます。
 “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でゲートをコントロールします。信号の大きさが“Threshold”を越えたときにゲートが開き、リバーブ音が出力します。通常は、“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“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。

089: Reverb – Gate

モノラル・タイプのリバーブとゲートの組み合わせです。



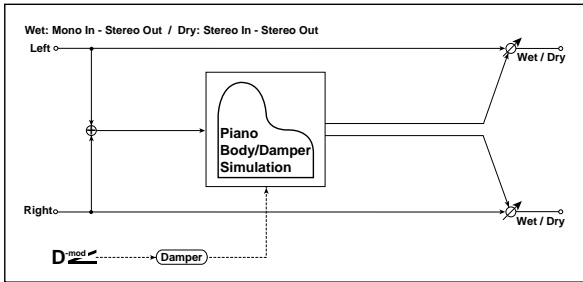
a	[R] Reverb Time [sec] 残響時間	0.1...10.0sec
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
b	[R] Pre Delay [msec] リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム	0...200msec
c	[R] EQ Trim イコライザーへの入力レベル	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] 低域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
	Pre HEQ Gain [dB] 高域イコライザーのゲイン	- 15... + 15dB
e	[R] Reverb Balance リバーブのエフェクト・バランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[G] Envelope Select モジュレーション・ソースによるコントロール / 入力信号によるコントロールの切り替え	D-mod, Input Fx:
	Src 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	Off...Gate2+Dmpr Fx:

Double Size

ダブル・サイズのエフェクト
(インサート・エフェクトIFX2、3、4でのみ使用可能)

090: Piano Body/Damper (Piano Body/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 ピアノのボディの共振の深さ	0...100
b	Damper Depth ダンパー・ペダルを踏んだときの弦の共鳴の強さ	0...100
	Src ダンパー効果をかけるモジュレーション・ソース	Off...Tempo
c	Tone エフェクト音の音質	1...100
d	Mid Shape 音質の中域	0...36
e	Tune チューニングの微調整	- 50... + 50
f	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

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: #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

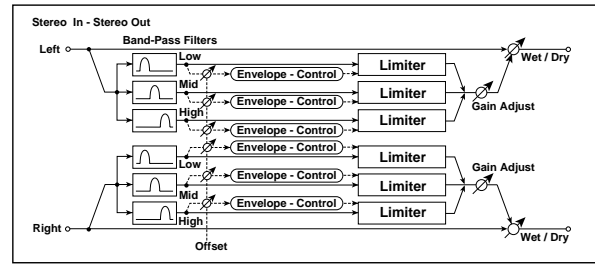
エフェクト音の音質をコントロールします。

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: 0 - 1a)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。

091: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

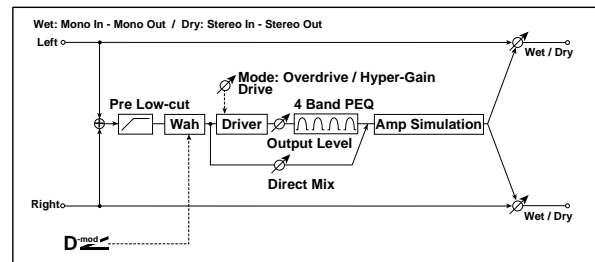
ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。



a	Ratio 信号の圧縮比	1.0:1...50.0:1, Inf:1
b	Threshold [dB] 圧縮のかかるレベル	- 40...0dB
c	Attack アタック・タイム	1...100
d	Release リリース・タイム	1...100
e	Low Offset [dB] 低域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
f	Mid Offset [dB] 中域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
g	High Offset [dB] 高域のトリガー信号のゲイン	- 40...0dB
h	Gain Adjust [dB] 出力ゲイン	- Inf, - 38... + 24dB
	Src 出力ゲインのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt 出力ゲインのモジュレーション量	- 63... + 63
i	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

092: 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。ノーマル・サイズよりもさらにハイゲインの設定が可能です。

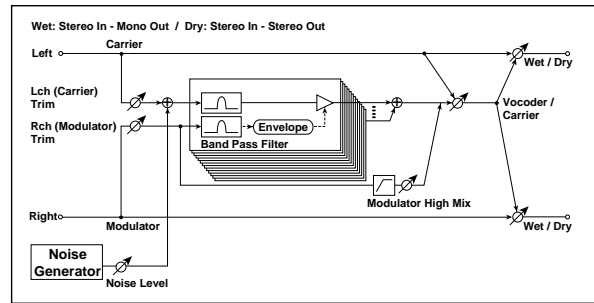


a	Wah ワウのオン / オフ	Off, On
---	-------------------	---------

	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 Fx:006	
	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 Fx:006	
b	Wah Sweep Range	- 10... + 10
	ワウのレンジ Fx:006,	
	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, 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 Fx:006	
	Pre Low-cut	0...10
	ディストーションの入力での低域カット量 Fx:006	
e	Output Level	0...50
	出力レベル Fx:006,	
	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...1.00kHz
	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... + 18dB
	低域イコライザーのゲイン	
g	Mid1 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	中高域イコライザー1(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー1の帯域幅 Fx:006	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	中高域イコライザー1のゲイン	
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	中高域イコライザー2(ピーキングタイプ)の中心周波数	
	Q	0.5...10.0
	中高域イコライザー2の帯域幅 Fx:006	
	Gain [dB]	- 18... + 18dB
	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	
	Wet/Dry	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
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

093: Vocoder

左チャンネルの入力信号(キャリア)に、右チャンネルの信号(モジュレーター)のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。また、リズムや効果音系を使っても独特の効果を得られます。キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。



a	L (Carrier) Trim	0...100
	左チャンネル(キャリア)への入力レベル	
b	R (Modulator) Trim	0...100
	右チャンネル(モジュレーター)への入力レベル	
c	Formant Shift	- 2...+2
	ボコーダー効果の周波数の高さ	
d	Response	0...100
	モジュレーター入力に対する変化の速さ	
e	Noise Level	0...100
	キャリア側へのノイズのミックス・レベル ,	
	Src	Off...Tempo
	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100...+100
	ノイズのミックス・レベルのモジュレーション量	
f	Modulator High Mix	0...100
	モジュレーターの高域成分の出力レベル	
g	Low Gain [dB]	- 12...+12
	ボコーダーの低域の出力レベル	
	High Gain [dB]	- 12...+12
	ボコーダーの高域の出力レベル	
h	Vocoder/Carrier	Carrier, 1:99...99:1, Vocorder
	ボコーダー出力とキャリアのバランス ,	
	Src	Off...Tempo
	ボコーダー出力とキャリアのバランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	ボコーダー出力とキャリアのバランスのモジュレーション量	
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス ,	
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

c: Formant Shift

キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

e: Noise Level

キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

f: Modulator High Mix

右チャンネル(モジュレーター)の音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

h: Vocoder/Carrier, i: Wet/Dry

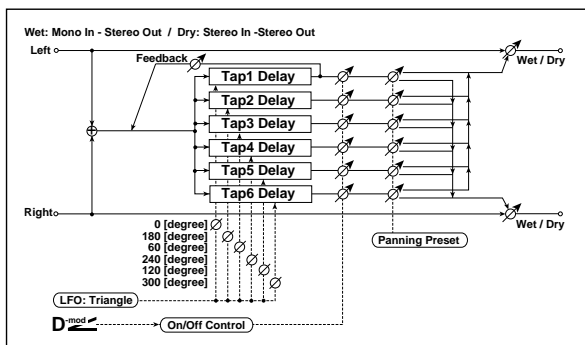
“Vocoder/Carrier”はボコーダー音と左チャンネル(キャリア)の音のバランスを設定します。一方、“Wet/Dry”は、エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定です。ボコーダーの効果の深さを変えたいときには、“Wet/Dry”をWetにして、“Vocoder/Carrier”でバランスをとってください。

マイクからの音声をモジュレーターとして使うときの設定の仕方 (ProgramモードでIFX2にVocoderを選択している場合の例)

キャリアとなる音が左チャンネルのみに入力されるように Amp 1 Level/Pan で“ Pan ”(Program P4: 4 - 1b)をL001にします。
 “ Oscillator Mode ”(Program P1: 1 - 1a)がDoubleのときは Amp2 Level/Pan でも同様に“ Pan ”をL001にします。
 Inputの設定は、“ Audio Input ”(Global P0: 0 - 3a)で行います。
 AUDIO INPUT 1 端子またはINPUT 2 端子にマイクを接続し、[LEVEL]スイッチを MIC 側にします。
 マイクに向かって喋りながら、歪まない範囲でレベルができるだけ高くなるように [LEVEL]ノブを調節します。
 マイクを接続した方の“ Audio Input ”の“ Pan ”をR127、“ BUS (IFX/Indiv.) Select ”をIFX2にします。
 以上でマイクからの音声がモジュレーター側に入力されるようになりました。演奏しながらマイクから声を入力すると、楽器が喋っているようなサウンドが得られます。

094: 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] LFOスピード	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] タップ1(LFO位相=0度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ1のコーラスの深さ	0...30
c	Tap2(180) [msec] タップ2(LFO位相=180度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ2のコーラスの深さ	0...30
d	Tap3(060) [msec] タップ3(LFO位相=60度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ3のコーラスの深さ	0...30
e	Tap4(240) [msec] タップ4(LFO位相=240度)のディレイ・タイム	0...570msec
	Depth タップ4のコーラスの深さ	0...30

f	Status Always On, Always Off, On Off(dm), Off On(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	0...570msec
	Tap5(120) [msec] タップ5(LFO位相=120度)のディレイ・タイム	0...570msec
g	Status Always On, Always Off, On Off(dm), Off On(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	0...570msec
	Tap6(300) [msec] タップ6(LFO位相=300度)のディレイ・タイム	0...570msec
h	Status Always On, Always Off, On Off(dm), Off On(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	0...570msec
	Panning Preset 各タップのステレオ定位パターン	1, 2, 3, 4
i	Tap1 Feedback タップ1のフィードバック量	- 100... + 100
	Src タップ出力レベル、フィードバック量とエフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
j	Amt タップ1のフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: Status, c: Status, d: Status, e: Status, f: Status, 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

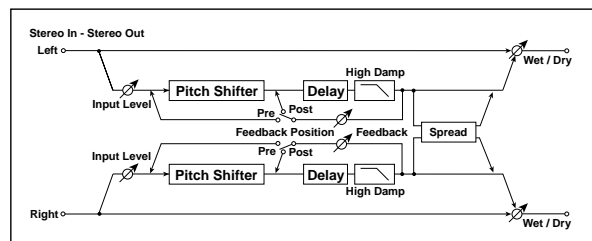
各タップ出力ステレオ定位の組み合わせを選択します。

i: Src, i: Amt, l: Amt

タップの出力レベル、フィードバック量、エフェクト・バランスは、すべてここで選択したモジュレーション・ソースによって同時にコントロールされます。

095: 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。



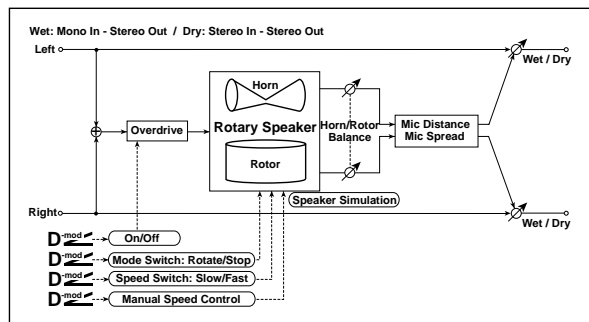
a	Mode ピッチシフターのモードの切り替え	Slow, Medium, Fast Ffx:038
b	L/R Pitch 左右ピッチシフト量の反転	Normal, Up/Down Ffx
c	Pitch Shift [1/2tone] 半音単位でのピッチシフト量	- 24... + 24 Ffx:038, Dmod
	Src ピッチシフト量のモジュレーション・ソース	Off... Tempo Ffx:038
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	- 24... + 24 Ffx:038
d	Fine [cent] セント単位でのピッチシフト量	- 100... + 100cent Ffx:038, Dmod
	Amt ピッチシフト量のモジュレーション量	- 100... + 100cent Ffx:038
e	Lch Delay [msec] 左チャンネルのディレイ・タイム	0...1000msec
	Rch Delay [msec] 右チャンネルのディレイ・タイム	0...1000msec
f	Feedback Position フィードバックの接続の切り替え	Pre, Post Ffx:038
g	Feedback フィードバック量	- 100... + 100 Ffx:038
	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100%
h	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100...+100 Ffx:037, Dmod
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off... Tempo Ffx:037
i	Spread エフェクト音の定位する幅	- 100... + 100 Ffx:043
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

b: 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。

096: Rotary Speaker OD (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。



	Overdrive オーバードライブ・オン / オフ	Off, On Dmod
a	Src 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	Off... Tempo
	Sw 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	Toggle, Moment Ffx
b	Overdrive Gain 歪み具合	0...100
	Overdrive Level オーバードライブの出力レベル	0...100
c	Overdrive Tone オーバードライブの音質	0...15
	Speaker Simulator スピーカー・シミュレーション・オン / オフ	Off, On
d	Mode Switch スピーカーの回転 / ストップの切り替え	Rotate, Stop Dmod
	Src 回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Sw 回転 / ストップを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment Ffx:040
	Speed Switch スピーカーの回転速度スロー / ファーストの切り替え	Slow, Fast Dmod
e	Src スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Sw スロー / ファーストを切り替えるモジュレーション・ソースのスイッチングモード選択	Toggle, Moment Ffx:040
f	Horn/Rotor Balance 高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス	Rotor, 1...99, Horn
	ManualSpeedCtrl 回転速度を直接変える場合のモジュレーション・ソース	Off... Tempo Ffx:040, Dmod
g	Horn Acceleration 高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ	0...100 Ffx:040
	Horn Ratio 高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00
h	Rotor Acceleration 低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ	0...100 Ffx:040
	Rotor Ratio 低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準 Stopでは停止	Stop, 0.50...2.00
i	Mic Distance マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離	0...100 Ffx:040
	Mic Spread 左右のマイクロフォンの角度	0...100 Ffx:040
j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet Dmod
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off... Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

a: Sw

モジュレーション・ソースによるオーバードライブのオン / オフの切り替え方を選択します。

“Sw”をToggleにすると、ペダルを踏んだりジョイスティックを倒すたびにオン / オフが切り替わります。

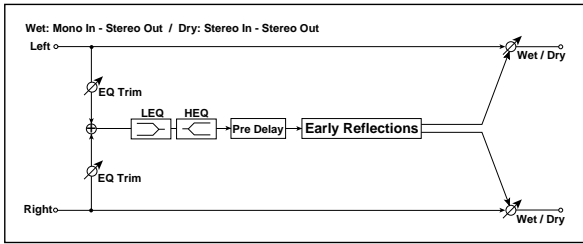
MIDI モジュレーション・ソースの値が64を超えるたびにオーバードライブがオン / オフします。

一方、“Sw”をMomentにすると、ペダルを踏み込んだりジョイスティックを倒したときだけオーバードライブがかかります。

MIDI モジュレーション・ソースの値が64以上のときだけ、オーバードライブがかかります。

097: Early Reflections

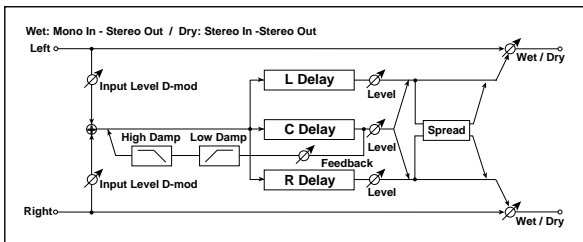
ノーマル・サイズのもの(Fx:041)と比べて初期反射音の細かさや最大時間を2倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムーズで密度の濃いサウンドが得られます。



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
	初期反射音の減衰のカーブ	☞Fx:041
b	ER Time [msec]	10...1600msec
	初期反射音の長さ	
c	Pre Delay [msec]	0...200msec
	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 Gain [dB]	- 15.0... + 15.0dB
	低域イコライザーのゲイン	
	Pre HEQ Gain [dB]	- 15.0... + 15.0dB
	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
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

098: 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2730msecまで設定できます。

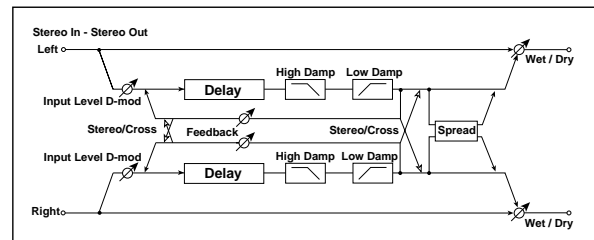


a	L Delay Time [msec]	0...2730msec
	タップLのディレイ・タイム	
	Level	0...50
	タップLの出力レベル	
b	C Delay Time [msec]	0...2730msec
	タップCのディレイ・タイム	
	Level	0...50
	タップCの出力レベル	
c	R Delay Time [msec]	0...2730msec
	タップRのディレイ・タイム	
	Level	0...50
	タップRの出力レベル	
	Feedback (C Delay)	- 100... + 100
	タップCのフィードバック量	D-mod

d	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	☞Fx:043
	Low Damp [%]	0...100%
	低域の減衰量	☞Fx:043
f	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100
	入力レベルのモジュレーション量	☞Fx:037, D-mod
	Src	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	☞Fx:037
g	Spread	0...50
	エフェクト音の定位する幅	☞Fx:043
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	エフェクト音とダイレクト音のバランス	D-mod
	Src	Off...Tempo
	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	
	Amt	- 100... + 100
	エフェクト・バランスのモジュレーション量	

099: St/Cross Long Dly (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1360msecまで設定できます。



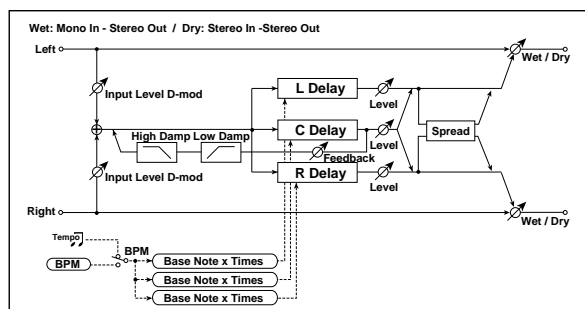
a	Stereo/Cross	Stereo, Cross
	ステレオ・ディレイ / クロス・フィードバック・ディレイの切り替え	
b	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec
	左チャンネルのディレイ・タイム	
c	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec
	右チャンネルのディレイ・タイム	
d	L Feedback	- 100... + 100
	左チャンネルのフィードバック量	D-mod
	Src	Off...Tempo
	フィードバック量のモジュレーション・ソース	
	Amt L	- 100... + 100
	左チャンネル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	D-mod
	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	☞Fx:043
g	Low Damp [%]	0...100%
	低域の減衰量	☞Fx:043
h	Input Level Dmod [%]	- 100... + 100
	入力レベルのモジュレーション量	☞Fx:037, D-mod
	Src	Off...Tempo
	入力レベルのモジュレーション・ソース	☞Fx:037
i	Spread	- 50... + 50
	エフェクト音の定位する幅	☞Fx:043

j	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D _{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

i	Spread エフェクト音の定位する幅	0...50 FX:043
	Wet/Dry エフェクト音とダイレクト音のバランス	Dry, 1:99...99:1, Wet D _{mod}
	Src エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt エフェクト・バランスのモジュレーション量	- 100... + 100

100: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay)

ディレイ・タイムを曲のテンポに合わせて設定することのできるL/C/Rディレイです。ディレイ・タイムが最長2730msecまで設定できません。



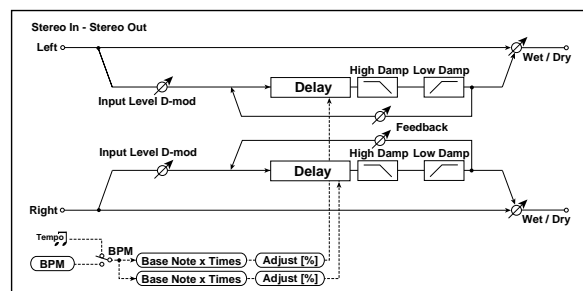
a	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 FX:049, Sync
	Time Over? > ディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!!
b	L Delay Base Note タップLのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times タップLのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
	Level タップLの出力レベル	0...50
c	C Delay Base Note タップCのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times タップCのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
	Level タップCの出力レベル	0...50
d	R Delay Base Note タップRのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times タップRのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
	Level タップRの出力レベル	0...50
e	Feedback (C Delay) タップCのフィードバック量	- 100... + 100 D _{mod}
	Src タップCのフィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
	Amt タップCのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
f	High Damp [%] 高域の減衰量	0...100% FX:043
	Low Damp [%] 低域の減衰量	0...100% FX:043
g	Input Level Dmod [%] 入力レベルのモジュレーション量	- 100...+100 FX:037, D _{mod}
	Src 入力レベルのモジュレーション・ソース	Off...Tempo FX:037

a: Time Over? >

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、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。

101: St. BPM Long Delay (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。ディレイ・タイムが最長1365msecまで設定できます。



a	BPM MIDI Clockの選択 / テンポの指定	MIDI, 40...240 FX:049, Sync
	Time Over? L > 左チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!!
b	R > 右チャンネルのディレイ・タイムが上限を超えたときのエラー表示	----, OVER!!
	L Delay Base Note 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times 左チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
	Adjust [%] 左チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50...+2.50%
c	R Delay Base Note 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の種類	FX:049, Sync
	Times 右チャンネルのディレイ・タイムを指定する音符の数	x1...x16 FX:049
	Adjust [%] 右チャンネルのディレイ・タイムの微調整	- 2.50...+2.50%
d	L Feedback 左チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D _{mod}
	Src フィードバック量のモジュレーション・ソース	Off...Tempo
e	Amt L 左チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量	- 100... + 100
	R Feedback 右チャンネルのフィードバック量	- 100... + 100 D _{mod}

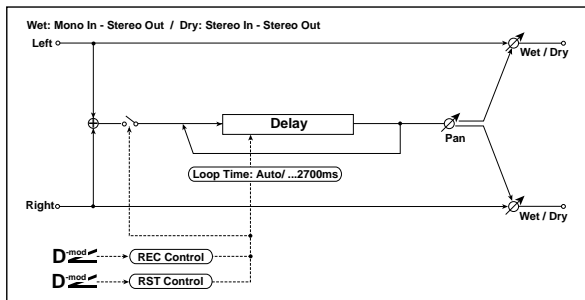
	Amt R	- 100... + 100	右チャンネルのフィードバック量のモジュレーション量
f	High Damp [%]	0...100%	高域の減衰量 FX:043
g	Low Damp [%]	0...100%	低域の減衰量 FX:043
h	Input Level Dmod [%]	- 100...+100	入力レベルのモジュレーション量 FX:037, Dmod
	Src	Off...Tempo	入力レベルのモジュレーション・ソース FX:037
i	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス Dmod
	Src	Off...Tempo	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

a: Time Over? L >, a: R >

ディレイ・タイムは最長1365msec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。

102: 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...2700msec	ループ時間の自動設定モード / ループ時間 FX
b	REC Control Src	Off...Tempo	録音用コントロール・ソース FX, Dmod
c	RST Control Src	Off...Tempo	リセット用コントロール・ソース FX, Dmod
d	Manual REC Control	REC Off, REC On	録音スイッチ FX
e	Manual RST Control	Off, RESET	リセット・スイッチ FX
f	Pan	L100...L1, C, R1...R100	エフェクトのステレオ定位 Dmod
	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
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	エフェクト・バランスのモジュレーション・ソース
	Amt	- 100... + 100	エフェクト・バランスのモジュレーション量

a: Loop Time [msec]

Autoにすると、ループ時間の自動設定モードになります。それ以外では
ループ時間の設定をします。

自動設定モードのときは、リセットされた後で最初に録音した時間(モジュ
レーション・ソースまたは“Manual REC Control”をオンにしている時
間)がループ時間となります。ただし、最長2700msecを超えた場合、
ループ時間は自動的に2700msecにセットされます。

b: REC Control Src, d: 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REC 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。

c: RST Control Src, e: Manual RST Control

“RST Control Src”では、リセットをコントロールするモジュレーション・
ソースを選択します。

このモジュレーション・ソースをオンに、または“Manual RST Control”
をRESETにすると、すでに録音したものを消去することができます。
ループ時間が自動設定モードのときはループ時間もリセットされます。

MIDI “RST Control Src”で指定したモジュレーション・ソースの値が
64未満のときオフ、64以上のときオンとなります。

ホールドの手順(Loop Time Autoの場合)

“Loop Time [msec]”Auto

“REC Control Src”JS + Y

“RST Control Src”JS - Y

“Manual REC Control”REC Off

“Manual RST Control”RESET

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。

“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。

ジョイスティックを+Y側に倒して、そのままホールドさせたいフレー
ズを演奏してください。ジョイスティックを戻すと録音を終了し、今演
奏したフレーズがホールドされます。ループ・タイムはジョイスティック
を倒してから戻すまでの時間に設定されるので、タイミング良く動か
してください。カウントをとりながらそれに合わせてジョイスティック
を操作するとよいでしょう。

ループ・タイムの自動設定は、リセット後の最初の録音時のみ行われ
ます。また2700msecを超えると、ループ・タイムは自動的に
2700msecに設定されます。

(“Loop Time”1~2700msecにしたときは、このジョイスティック
を倒してから戻すまでの時間に関係なく、設定されたループ・タイ
ムになります。ただし、録音の方法は同じです。ジョイスティックを倒
している間の演奏がホールドされます。)

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 の手順
を繰り返してください。



録音したフレーズは延々と繰り返され、それをパッキングとして演奏
することができます。

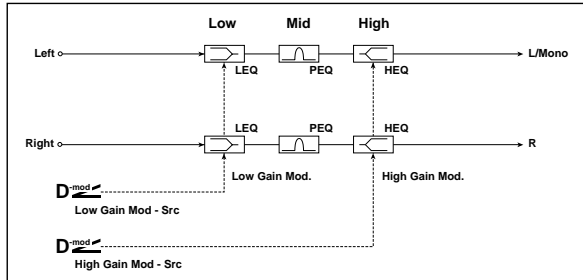
再度ジョイスティックを+Y側に倒すと、ホールド中のフレーズの上に
オーバー・ダブすることもできます。


Master EQ

Master EQ

Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードのP9: Master EQで設定します。

-  Samplingモードでは、使用できません。
-  インサート・エフェクトやマスター・エフェクトでは、使用できません。



a	Low Cutoff [Hz]	20...1.00K
	Low EQ(シェルビング・タイプ)のカットオフ周波数	
	Gain[dB]	- 18.0... + 18.0 (0.5step)
	Low EQのゲイン 	
b	Mid Cutoff [Hz]	300...10.00K
	Mid EQ(ピーキング・タイプ)のカットオフ周波数	
	Q	0.5...10.0 (0.1step)
	Mid EQの帯域幅 値が大きいほど帯域は狭くなる	
	Gain [dB]	- 18.0... + 18.0 (0.5step)
	Mid EQのゲイン	
c	High Cutoff [Hz]	500...20.00K
	High EQ(シェルビングタイプ)のカットオフ周波数	
	Gain [dB]	- 18.0... + 18.0 (0.5step)
	High EQのゲイン 	
d	Low Gain Mod-Src	Off...Tempo
		Low Gainのモジュレーション・ソース
e	High Gain Mod-Src	Off...Tempo
		High Gainのモジュレーション・ソース

a: Gain[dB], b: Gain[dB], c: Gain[dB]
それぞれMaster FXの" Master EQ Gain[dB] "(9 - 1 d)とリンクしています。

d: Low Gain Mod-Src
KnobM1: #17などになると、[Realtime Control]ノブでEQのゲインを - 18dBから + 18dBのレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Realtime Control Knob B-Assign(Program P1: 1 - 4b, Combination P4: 4 - 3b, Sequencer P4: 4 - 7b, Song Play P2: 2 - 1b)で" Knob 1-B "をKnob Mod1(CC#17)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの" Low Gain "設定値となります。

e: High Gain Mod-Src
KnobM2: #19などになると、[Realtime Control]ノブでEQのゲインを - 18dBから + 18dBのレンジで演奏中にコントロールできます。このとき Realtime Control Knob B-Assign(Program P1: 1 - 4b, Combination P4: 4 - 3b, Sequencer P4: 4 - 7b, Song Play P2: 2 - 1b)で" Knob 2-B "をKnob Mod2(CC#19)にしてください。この場合、ノブが12時方向でここでの" High Gain "設定値となります。



9. 付 録

Alternate Modulation Source (AMS)

Alternate Modulation について

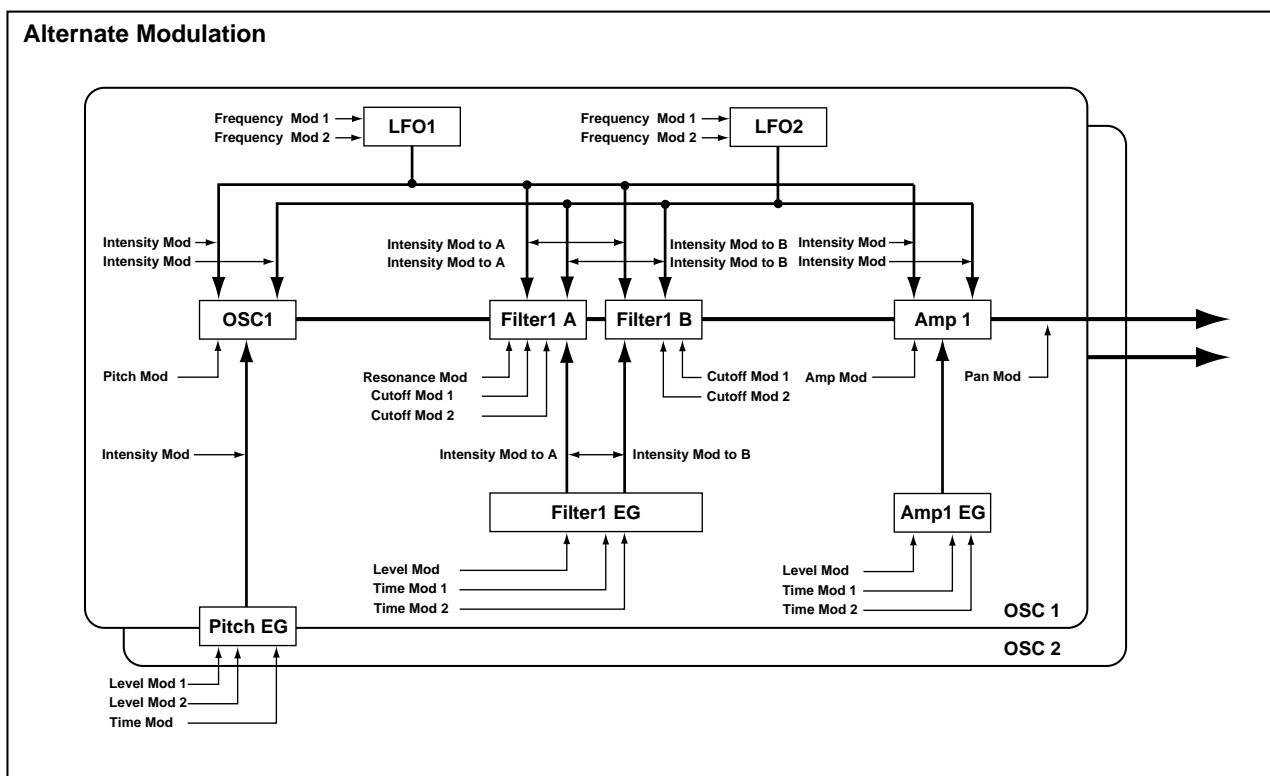
Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、下図のように 29 種 55 のオルタネート・モジュレーションが設定できます (Pitch EGは、OSC1、2で共用)。これらは、個別にAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を選んで、モジュレーションをかけることができます。

Alternate Modulation Source について

AMSには42種類あり、これらのソースでAlternate Modulationがコントロールできます。

複数のAlternate Modulationで同じAMSを選択すると、1つのソースで複数箇所のモジュレーションが行えます。

また、ジョイスティック(X)でピッチをコントロールするといった使用頻度の高い組み合わせは、Alternate Modulationで設定するまでもなく、専用のパラメーターですでに確保されています。



別売オプションEXB-MOSS搭載時に使用できるバンクFのプログラムでは、異なる種類のAlternate Modulationをコントロールします。
(EXB-MOSS取扱説明書)

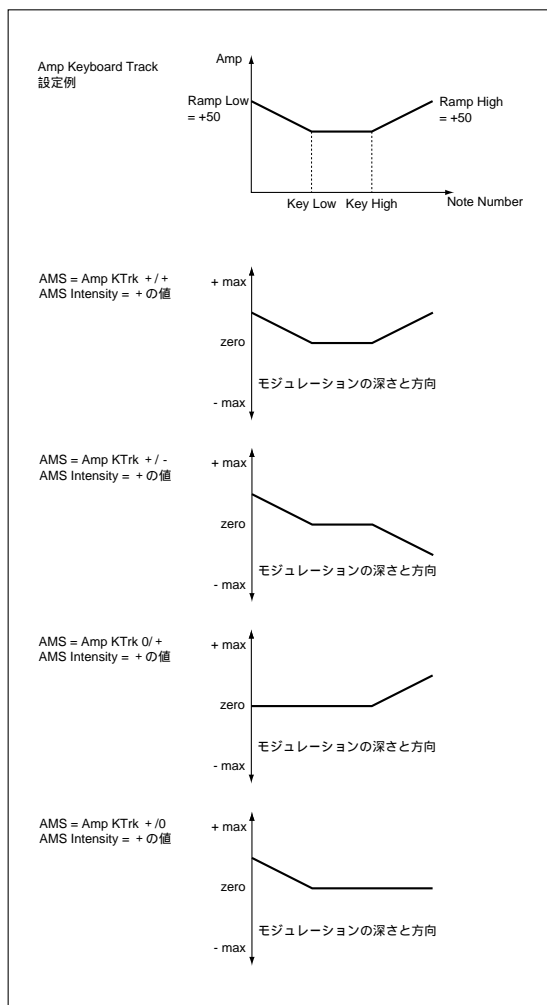
AMS (Alternate Modulation Source) List

Off	オルタネート・モジュレーションを使用しない。
(PEG) Pitch EG	ピッチEG
(FEG) Filter EG	同一オシレーター内のフィルターEG
(AEG) Amp EG	同一オシレーター内のアンプEG
(LFO) LFO1	同一オシレーター内のLFO1
(LFO) LFO2	同一オシレーター内のLFO2
(KT) 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 (P.211)
(KT) 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 (P.211)
(KT) 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 (P.211)
(KT) 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 (P.211)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック (P.211)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック (P.211)
(KT) Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック (P.211)
(KT) Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	同一オシレーター内のアンプ・キーボード・トラック (P.211)
(KT) Note Number	ノート・ナンバー
(EXT) Velocity	ベロシティ
(EXT) Poly After (Poly After Touch)	ポリ・アフタータッチ (本体からの送信はシーケンス・データのみ)
(EXT) After Touch	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
(EXT) JS X (Joy Stick X)	ジョイスティックX(横)方向
(EXT) JS+Y:CC#01 (Joy Stick +Y: CC#01)	ジョイスティック+Y(縦上)方向 (CC#01)
(EXT) JS-Y:CC#02 (Joy Stick -Y: CC#02)	ジョイスティック-Y(縦下)方向 (CC#02)
(EXT) JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	ジョイスティック+Y(縦上)方向およびアフタータッチ (P.211)
(EXT) JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	ジョイスティック-Y(縦下)方向およびアフタータッチ (P.211)
(EXT) Pedal:CC#04 (Foot Pedal: CC#04)	アサインブル・フットペダル (CC#04) (P.211)
(EXT) Ribbon:CC#16	リボン・コントローラー (CC#16)
(EXT) Slider:CC#18 (Value Slider: CC#18)	バリュー・スライダー (CC#18) (P.211)
(EXT) KnobMod1:#17 (Knob Mod1: CC#17)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ1(ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (P.211)
(EXT) KnobMod2:#19 (Knob Mod2: CC#19)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2(ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (P.211)
(EXT) KnobMod3:#20 (Knob Mod3: CC#20)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3(ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (P.211)
(EXT) KnobMod4:#21 (Knob Mod4: CC#21)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4(ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (P.211)
(EXT) KnobMod1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+](P.211)
(EXT) KnobMod2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+](P.211)
(EXT) KnobMod3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+](P.211)
(EXT) KnobMod4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+](P.211)
(EXT) Damper:#64 (Damper: CC#64)	ダンパー・ペダル (CC#64)
(EXT) Porta.SW:#65 (Portamento Switch: CC#65)	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
(EXT) Sostenuato:#66 (Sostenuto: CC#66)	ソステヌート・ペダル (CC#66)
(EXT) Soft:CC#67 (Soft Pedal: CC#67)	ソフト・ペダル (CC#67)
(EXT) SW 1:CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)	アサインブル・パネル・スイッチ1 (SW1モジュレーション CC#80) (P.211)
(EXT) SW 2:CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)	アサインブル・パネル・スイッチ2 (SW2モジュレーション CC#81) (P.211)
(EXT) Foot SW:#82 (Foot Switch: CC#82)	アサインブル・フット・スイッチ (CC#82) (P.211)
(EXT) MIDI:CC#83	MIDIコントロール・チェンジ (CC#83)
(EXT) Tempo	テンポ (内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報)

上表左端の()内の表記は、各 AMS として使用できるソースの種類を表します。

例えば、OSC 1 Pitchの AMS "(Program P2: 2 - 1 a)のバリューは[Off, (FEG, AEG, EXT)]です(P.9)。これはOffと、(FEG)、(AEG)、(EXT)の各ソースが選択できることを示しています。

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(縦上)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(縦下)方向およびアフタータッチにより効果がかかります。このときアフタータッチでは、設定したインテンシティの半分の効果となります。

Pedal:CC#04 (Foot Pedal: CC#04)
 AMSとしてアサインブル・フット・ペダルを使用するときは、“ Foot Pedal Assign ”(Global P2:Controller 2 - 1a)でFoot Pedal (CC#04)に設定しておきます(※「Foot Pedal Assign」)。
 ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラーなどでコントロールできます。

Slider:CC#18 (Value Slider: CC#18)
 Programモード、CombinationモードのP0: Playで、“ Program No.: name ”, “ Combination No.: name ”のエディット・セルが選択されているときに、[VALUE]スライダーはCC#18相当のコントローラーとして機能します。

KnobMod1:#17 (Knob Mod1: CC#17)
 KnobMod2:#19 (Knob Mod2: CC#19)
 KnobMod3:#20 (Knob Mod3: CC#20)
 KnobMod4:#21 (Knob Mod4: CC#21)
 AMSとしてREALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]を使用するときは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとに、Controllerタブの“ Realtime Control Knobs B-Assign ”でそれぞれ “ Knob1-B ”をKnobMod1(CC#17)、“ Knob2-B ”をKnobMod2(CC#19)、“ Knob3-B ”をKnobMod3(CC#20)、“ Knob4-B ”をKnobMod4(CC#21)に設定しておきます(※「Knob1...4-B Assign」)。
 REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1]~[4]を操作することでモジュレーションがかかります。
 AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを12時方向にすると、AMSとしての効果が0になります。右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

KnobMod1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])
 KnobMod2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])
 KnobMod3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])
 KnobMod4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])
 KnobMod1:#17 - KnobMod4:#21とは、ノブの位置と効果の方向が異なります。AMSインテンシティが+の値のとき、ノブを左に回しきると、AMSとしての効果が0となります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

SW 1:CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)
 SW 2:CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)
 AMSとして[SW1]、[SW2]キーを使用するときは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモードごとに、Controllerタブにある “ Pannel Switch Assign ”でそれぞれ “ SW1 ”をSW1 Mod1(CC#80)、“ SW2 ”をSW2 Mod2(CC#81)に設定しておきます(※「SW1/2 Assign」)。
 [SW1]、[SW2]キーを操作することでコントロールできます。

Foot SW:#82 (Foot Switch: CC#82)
 AMSとしてアサインブル・フット・スイッチを使用するときは、“ Foot Switch Assign ”(Global P2:Controller 2 - 1a)でFoot SW (CC#82)に設定しておきます(※「Foot Switch Assign」)。
 ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチなどでコントロールできます。

Alternate Modulation の設定

AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作すると、モジュレーションを受ける側は下表のように変化します。

オルタネート・モジュレーション機能を使用して、EG、LFO、キーボード・トラック、コントローラーなどの効果を組み合わせた複雑なモジュレーション効果が得られます。

- ・ ピッチ / フィルター / アンブをモジュレーションするLFOの周波数やインテンシティを、ピッチ / フィルター / アンブEGでコントロールしたり、LFO1の周波数を、LFO2でコントロールするなど、複雑に変化するLFOやEGを作れます。
- ・ ペロシティやジョイスティックはもちろん、スイッチ、ノブ、ペダル等でも、音色やEG、LFOなどをコントロールできます。
- ・ パンニングをコントローラー、EG、LFOなどでリアルタイムに動かすことができます。
- ・ フィルターEGで、フィルターと同時にピッチや音量もコントロールすることができます。
- ・ EGのレベルやタイムをコントローラー等でコントロールできます。リアルタイムにEGのシェイプを変化させることができます。
- ・ フィルターやアンブのキーボード・トラックや、ノート・ナンバーなど、鍵盤の弾く音程によってEGやLFOをコントロールできます。
- ・ アルペジエーターやシーケンサーのテンポにより、ピッチや音色、EG、LFOをコントロールできます。

右表脚注

- *1 “ AMS ”に Note Number を選んだ場合、C4 が基準になります。
- *2 EXT(+): Velocity, Poly After, After Touch, JS+Y:CC#01、JS(-Y):CC#02、JS+Y & AT/2、JS - Y & AT/2、Pedal: CC#04、Slider:CC#18、KnobMod1[+]、KnobMod2[+]、KnobMod3[+]、KnobMod4[+]、Damper:#64、Porta:SW:#65、Sostenuto:#66、Soft:CC#67、SW1:CC#80、SW2:CC#81、MIDI:CC#83
- *3 EXT(+): KnobMod1:#17、KnobMod1:#19、KnobMod1:#20、KnobMod1:#21
- *4 “ AMS ”に Tempo を選んだ場合、♩ = 120 が基準になります。例えば Pitch の “ AMS ”を Tempo、“ AMS Intensity ”を 12.00 にすると、テンポを倍(♩ = 120 240) にするとピッチが 1 オクターブ上がり、1/2(♩ = 120 60) にするとピッチが 1 オクターブ下がるという設定が可能です。
- *5 専用パラメーターもあります。
- *6 “ Filter Cutoff Frequency ”の値に加算させたように動作します。“ Frequency ”の値が 10 増えると、カットオフ周波数は 2 倍(1 オクターブ上)になります。
- *7 “ Pan ”の設定値に加算したように動作します。
- *8 LFO の “ Frequency ”は、“ AMS ”の Tempo と “ AMS Intensity ”の設定でコントロールできますが、“ Frequency MIDI/Tempo Sync. ”(Program P5: 5 - 1c)機能を使用すると、LFOの周波数をテンポと音符に同期させることができます。

各パラメーターにおけるオルタネート・モジュレーションの効果と応用例

Pitch (Program P2: 2-1a)

ピッチを、フィルター / アンブEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- ・ “ AMS ”に Filter EG や Amp EG を選択、“ AMS Intensity ”を + 12.00 に設定すると、EGに同期してピッチを最大 ± 1 オクターブで変化させることができます。
- ・ “ AMS ”に Tempo を選択、“ AMS Intensity ”を + 12.00 に設定すると、テンポ(基準 ♩ = 120)が 2 倍のとき、ピッチが 1 オクターブ上がります。1/2 になると、ピッチが 1 オクターブ下がります。

Pitch EG Intensity (Program P2: 2-1b)

Pitch EGのインテンシティを、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどによりコントロールできます。

- ・ “ AMS ”に JS + Y:CC#01 を選択、“ AMS Intensity ”を + 12.00 にすると、ジョイスティックを + Y 方向に操作したとき、Pitch EG の効果がだんだん大きくなり最大 ± 1 オクターブまで変化します。“ AMS Intensity ”を - の値にすると、Pitch EG の効果が逆になります。

Pitch LFO1/2 Intensity (Program P2: 2-1d)

LFO1/2のピッチ・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- ・ “ AMS ”に EG を選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるピッチ変化幅がコントロールできます。“ AMS Intensity ”を + の値に設定すると、EGのレベルが高くなるときはビブラート効果がだんだん深くなり、低くなるときはビブラート効果がだんだん浅くなります。“ AMS Intensity ”を - の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- ・ “ AMS ”に SW1、2などのコントローラーを設定し、必要なときのみ [SW1]、[SW2]キーをオンにしてピッチ・ビブラート効果をかけることができます。

Filter (Cutoff) Frequency (Program P3: 3-2c)

Filter A、Bのカットオフ周波数を、ピッチ / アンブEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。Filter A、Bそれぞれに “ AMS ”、“ AMS Intensity ”を設定できます。

- ・ “ AMS ”に JS XやRibbon:CC#16を選択、“ AMS Intensity ”を + の値に設定すると、ジョイスティックやリボン・コントローラーを右に操作したときにカットオフが上がり、左に操作したときにカットオフが下がります。- の値に設定するとその逆になります。

Parameter	AMS -> AMS Value -> AMS Intensity	PEG/FEG - 99...0...+99	AEG 0...+99
Pitch	(+ 12.00)	- 1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Pitch EG Int.	(+ 12.00)	-	-
Pitch LFO1/2 Int.	(+ 12.00)	- 1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Filter Frequency *6	(+ 99)	- 99...0...+99	0...+99
Resonance	(+ 99)	- 99...0...+99	0...+99
Filter EG Int.	(+ 99)	-	-
Filter LFO1/2 Int.	(+ 99)	- 99...0...+99	0...+99
Amp	(+ 99)	設定値x(0...1...8)	-
Amp LFO1/2 Int.	(+ 99)	- 99...0...+99	0...+99
Pan *7	(+ 50)	- 63...0...+63	0...+63
EG Level	(+ 66)	-	-
EG Time	(+ 49)	-	-
LFO Frequency	(+ 99)	設定値x(1/64...1...64)	設定値x(1...64)

- “ AMS ”に共通のコントローラーを選択し、Filter A(Low Pass Filter)の“ AMS Intensity ”、Filter B(High Pass Filter)の“ AMS Intensity ”にそれぞれ別々のインテンシティを設定すると、1つのコントローラーの操作で2つのFilterのカットオフ周波数を同時にコントロールできます。

Resonance (Program P3: 3-1b)

“ Filter Type ”がLow Pass Resonanceのときに有効です。レゾナンス・レベルを、EG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “ AMS ”にFilter KTrk、Amp KTrkを選択すると、フィルターやアンプのキーボード・トラックの設定を利用してレゾナンス・レベルがコントロールできます。例えばアンプのキーボード・トラックが“ Ramp Low ”、“ Ramp High ”が+の値になっているとき“ AMS ”にAmp KTrk [+ / +]を選択、“ AMS Intensity ”を+の値にすると鍵盤の両端に行くほど、アンプのキーボード・トラックにより音量が上がり、かつ、“ AMS ”によりレゾナンス・レベルが上がります。
- “ AMS ”にコントローラーを設定して、必要なときのみ、コントローラーを操作してレゾナンスをかけることができます。
- “ AMS ”にLFO 1、2を設定して、レゾナンス・レベルをLFOでモジュレーションをかけることができます。

Filter EG Intensity (Program P3: 3-2b)

Filter EGのインテンシティをコントローラー、テンポなどによりコントロールできます。“ AMS Intensity to A ”、“ AMS Intensity to B ”で、Filter A、Bそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “ AMS ”にJS - Y:CC#02を選択、“ AMS Intensity ”を+の値にすると、ジョイスティックを-Y方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。“ AMS Intensity ”を-の値にすると、Filter EGの効果が逆相になります。
- “ AMS ”にRibbon:CC#16を選択、“ AMS Intensity ”を+の値にすると、リボン・コントローラーを右方向に操作すると、Filter EGの効果がだんだん大きくなります。リボン・コントローラーを左方向に操作すると、Filter EGの効果が逆位相でだんだん大きくなります。

Filter LFO1/2 Intensity (Program P3: 3-3a)

LFO1/2のフィルター・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“ AMS Intensity to A ”、“ AMS Intensity to B ”で、Filter A、Bそれぞれ独立にインテンシティを設定できます。

- “ AMS ”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるオート・ワウ効果の深さをコントロールできます。“ AMS Intensity ”を+の値に設定するとEGのレベルが高くなるときはワウ効果がだんだん深くなり、低くなるときはワウ効果が

だんだん浅くなります。“ AMS Intensity ”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。

- “ AMS ”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要なときのみ、[SW1]、[SW2]キーをオンにしてオート・ワウ効果をかけることができます。

Amp (Program P4: 4-2b)

音量をピッチ / フィルターEG、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- +の値で変化するEGやコントローラー(Amp EG、EXT(+)、EXT(SW))を“ AMS ”に選択、“ AMS Intensity ”を+99に設定すると、現在の音量から、最大で8倍の音量まで変化させることができます。
- ±の値で変化するEG、LFOやコントローラー(Pitch EG、Filter EG、LFO、KT、EXT(+/-))を“ AMS ”に選択、“ AMS Intensity ”を+99に設定すると、現在の音量から、最大で8倍の音量まで(“ AMS ”の+側の値で)、最小で音量0まで(“ AMS ”の-側の値で)変化させることができます。
- アンプEGによる、音量の時間的変化に加え、ピッチ / フィルターEGにも同期して音量を変化させることができます。“ AMS ”にPitchEG、FilterEGを選択して、“ AMS Intensity ”を調節してください。AmpEGの効果をなくして、ピッチ / フィルターEGで音量をコントロールする場合は、AmpEGの各Levelを+99に設定してください。

Amp LFO1/2 Intensity (Program P4: 4-2c)

LFO1/2のアンプ・モジュレーション・インテンシティを、EG、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “ AMS ”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してLFOモジュレーションによるトレモロ効果の深さがコントロールできます。“ AMS Intensity ”を+の値に設定するとEGのレベルが高くなるときはトレモロ効果がだんだん深くなり、低くなるときはトレモロ効果がだんだん浅くなります。“ AMS Intensity ”を-の値に設定するとLFOの位相が逆になります。
- “ AMS ”にSW1、2などのコントローラーを設定して、必要なときのみ、[SW1]、[SW2]キーをオンにして、トレモロ効果をかけることができます。

Pan (Program P4: 4-1b)

オシレーターのパンを、EG、LFO、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

- “ AMS ”にNote Numberを選択、“ AMS Intensity ”を+50に設定すると、C4でセンター、C6以上で右振り切り、C2以下で左振り切りに、鍵盤の位置によりパンをコントロールできます。

LFO1/2 -99...0...+99	KT(Flt KTrk, Amp KTrk) -99...0...+99	KT(Note Number) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6)...	JS X/Ribbon:CC#16 - Max...0...+ Max	EXT(+) *2 0...127	EXT(+ -) *3 - Max...0...+ Max	EXT(Tempo) *4 (♪) = ...60...120...240...
専用パラメーター - -	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	専用パラメーター ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave]	-1...0...+1[Octave] *5 -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave] 0...+1[Octave] 0...+1[Octave]	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave]
専用パラメーター -99x2...0...+99x2 -	-99...0...+99 -99...0...+99	...-99...0...+99... ...-99...0...+99...	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	0...+99 0...+99 0...+99 0...+99	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99...
専用パラメーター -127...0...+127	-99...0...+99 -63...0...+63	...-99...0...+99... ...-63...0...+63...	設定値x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	設定値x(1...8) 0...+99 0...+63	設定値x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	設定値x(0...1...8...) ...-99...0...+99... ...-63...0...+63...
- 設定値x(1/128...1...128)	-99...0...+99 設定値x(1/64...1...64) 設定値x(1/64...1...64)	-99...0...+99 設定値x(...1/64...1...64...) 設定値x(...1/64...1...64...)	-99...0...+99 設定値x(1/64...1...64) 設定値x(1/64...1...64)	0...+99 設定値x(1...64) 設定値x(1...64)	-99...0...+99 設定値x(1/64...1...64) 設定値x(1/64...1...64)	-99...0...+99 設定値x(...1/64...1...64...) 設定値x(...1/64...1...64...)*8

- ・ “ AMS ”にEGを選択すると、EGのレベルの変化に同期してオシレーターのパンがコントロールできます。“ AMS Intensity ”を+の値に設定するとEGのレベルが高くなるときはパンが右に移動、低くなるときは左に移動します。“ AMS Intensity ”を-の値に設定すると逆の効果になります。

EG Level - Pitch EG (Program P2: 2-3b)

Filter EG (Program P3: 3-4b)

Amp EG (Program P4: 4-3b)

EGのレベルを、キーボード・トラックの設定や、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。

“ AMS Intensity ”の値を設定して、EGのセグメント(“ St ”スタート、“ At ”アタック、“ Br ”ブレイク)ごとに、+ / - / 0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作、- : Intensityの逆符号で動作、0 : AMS効果はありません。

“ AMS Intensity ”の値を、+ 66にすると、それぞれの設定レベルを最大で± 99の範囲でコントロールできます。

- ・ Amp EGのLevel Modulation “ AMS ”にVelocityを選択、“ AMS Intensity ”を+ 66、“ St ”を0、“ At ”を+、“ Br ”を-にします。Amp EGのレベル設定をすべて+ 00に設定します。ペロシティを大きくするに従って、EGレベルの変化が大きくなります。ペロシティが最大するとき、スタート・レベルは+ 00のまま、アタック・レベルは+ 99、ブレイク・レベルは- 99に、EGのレベルが変化します。

EG Time - Pitch EG (Program P2: 2-3c)

Filter EG (Program P3: 3-4c)

Amp EG (Program P4: 4-3c)

EGのタイムを、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。“ AMS Intensity ”の値を設定して、EGのセグメント(“ At ”アタック、“ Dc ”ディケイ、“ Sl ”スロープ、“ Rl ”リリース)ごとに、+ / - / 0でその効果の方向と有無を設定します。

+ : Intensityの設定で動作、- : Intensityの逆符号で動作、0 : “ AMS ”の効果はありません。

EGタイムは、各ポイントに達したときのAlternate Modulationの値で、その次のタイムが決まります。例えば、アタック・レベルに達したときのAlternate Modulationの値で、ディケイ・タイムが決まります。“ AMS Intensity ”の値を、8、17、25、33、41、49にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- ・ “ AMS ”にJS +Y:CC#01を選択、“ AMS Intensity ”を+ 8、“ At ”を+、“ Dc ”を-、“ Sl ”と“ Rl ”を0にします。ジョイスティックを+Y方向に操作すると、アタック・タイムは最大で2倍に長くなります。ディケイ・タイムは最大で1/2に短くなります。スロープ/リリース・タイムは変化がありません。

LFO Frequency (Program P5: 5-1b)

LFO 1、2の周波数を、EG、キーボード・トラックの設定、コントローラー、テンポなどでコントロールできます。LFO2の周波数で、LFO1の周波数にモジュレーションをかけることができます。

“ AMS Intensity ”の値を、16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定周波数は最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

- ・ “ AMS ”にJS +Y:CC#01を選択、“ AMS Intensity ”を+ 16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大2倍までコントロールできます。“ AMS Intensity ”を- 16にして、ジョイスティックを+Y方向に操作すると、LFOの周波数を最大1/2倍までコントロールできます。

Dynamic Modulation Source (Dmod)

特定のエフェクト・パラメーターを、ジョイスティックやリボン・コントローラーなどを使って演奏中にコントロールすることができます。このようにエフェクトをコントロールすることをダイナミック・モジュレーションといいます。例えば、アフタータッチでコーラスやフランジャーのLFOを速くする、リボン・コントローラーでワウを動かすなど、楽器の一部としてのエフェクトの表現力が最大限に発揮できます。

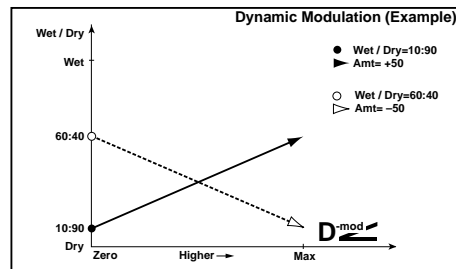
ほとんどのダイナミック・モジュレーションのパラメーターでは、“ Src ”(ソース)、“ Amt ”(アマウント)という組み合わせになっています。“ Src ”ではモジュレーション・ソースの選択、“ Amt ”ではダイナミック・モジュレーションの効果の大きさを設定します。モジュレーション・ソースが最大のとき、パラメーターの値と“ Amt ”の値を足した値が実際のパラメーターの値になります。

MIDI Program、Samplingモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションは、グローバルMIDIチャンネルで行います(Samplingモードはインサート・エフェクトのみ使用できます)。

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションは、それぞれIFX 1 ~ 5、MFX 1、MFX 2の“ Ctrl Ch ”で設定されているMIDIチャンネルで行います。

例: “ Wet/Dry ”10:90、“ Src ”After Touch、“ Amt ”+ 50

この場合、普段エフェクト・バランスは10:90で、アフタータッチをかけるとエフェクト音の割合がだんだん大きくなっていき、アフタータッチが最大のときには、エフェクト・バランスは60:40になります。



ダイナミック・モジュレーションの効果がかかった状態で“ Amt ”の値を変更しても、ダイナミック・モジュレーションの効果は変わりません。再びダイナミック・モジュレーション・ソースを動かしたときに、変更した値が有効となります。

その他のダイナミック・モジュレーションについては、それぞれのエフェクトの説明をご覧ください。

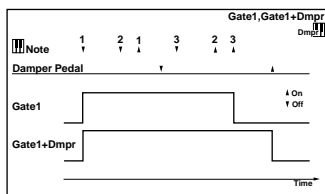
ダイナミック・モジュレーションのパラメーターは、各エフェクトのパラメーター表の右側に **D-mod** マークがついています。

Dynamic Modulation Source List

ソース名	説明
Off	ダイナミック・モジュレーションを使用しない。
Gate1	ノート・オン / オフ (P.215)
Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン / オフ (P.215)
Gate2	ノート・オン / オフ (トリガー) (P.215)
Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)	ノート・オン+ダンパー・オン / オフ (トリガー) (P.215)
Note Number	ノートナンバー
Velocity	ベロシティ
After Touch	アフタータッチ (チャンネル・アフタータッチ)
JS X (Joy Stick X)	ジョイスティックX(横)方向
JS+Y: CC#01 (Joy Stick +Y: CC#01)	ジョイスティック+Y(奥)方向 (CC#01)
JS-Y: CC#02 (Joy Stick -Y: CC#02)	ジョイスティック-Y(手前)方向 (CC#02)
Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)	アサインابل・フット・ペダル (CC#04) (P.215)
FXCrt1: #12 (FX Control1: CC#12)	MIDIエフェクト・コントロール 1(CC#12)
FXCrt2: #13 (FX Control2: CC#13)	MIDIエフェクト・コントロール 2(CC#13)
Ribbon: #16 (Ribbon: CC#16)	リボン・コントローラー (CC#16)
Slider: #18 (Value Slider: CC#18)	バリュー・スライダ (CC#18) (P.215)
KnobM1: #17 (Knob Mod1: CC#17)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 (ノブ・モジュレーション 1 CC#17) (P.215)
KnobM2: #19 (Knob Mod2: CC#19)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 (ノブ・モジュレーション 2 CC#19) (P.215)
KnobM3: #20 (Knob Mod3: CC#20)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 (ノブ・モジュレーション 3 CC#20) (P.215)
KnobM4: #21 (Knob Mod4: CC#21)	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 (ノブ・モジュレーション 4 CC#21) (P.215)
KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 1 [+] (P.216)
KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 2 [+] (P.216)
KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 3 [+] (P.216)
KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	Bモードのときのリアルタイム・コントロール・ノブ 4 [+] (P.216)
Damper: #64 (Damper: CC#64)	ダンパー・ペダル (CC#64)
Prta.SW: #65 (Portamento Switch: CC#65)	ポルタメント・スイッチ (CC#65)
Sostenu: #66 (Sostenuto: CC#66)	ソステヌート・ペダル (CC#66)
SW 1: CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)	アサインابل・パネル・スイッチ1 (SW1モジュレーション CC#80) (P.216)
SW 2: CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)	アサインابل・パネル・スイッチ2 (SW2モジュレーション CC#81) (P.216)
Foot SW: #82 (Foot Switch: CC#82)	アサインابل・フット・スイッチ (CC#82) (P.216)
MIDI: CC#83	MIDIコントロール・チェンジ (CC#83)
Tempo	テンポ(内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報)

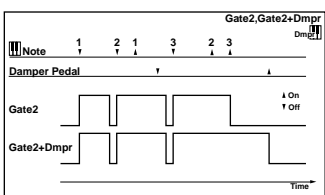
Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

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 + Dmprでは、キーを離してもダンパー(サステン)・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+Dmpr では、022: St. Envelope FlangerなどのEGや、027: 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)。



Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインابل・フット・ペダルを使用するときは、「Foot Pedal Assign」(Global P2: Controller 2 - 1a)でFoot Pedal (CC#04)に設定しておきます(「Foot Pedal Assign」)。
ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したフット・コントローラーなどでエフェクトをコントロールできます。

Slider: #18 (Value Slider: CC#18)

Program モード、Combination モードそれぞれP0: Playで、「Program No.: name」、「Combination No.: name」のエディット・セルが選択されているときに、[VALUE]スライダはCC#18相当のコントローラーとして機能します。

KnobM1: #17 (Knob Mod1: CC#17)

KnobM2: #19 (Knob Mod2: CC#19)

KnobM3: #20 (Knob Mod3: CC#20)

KnobM4: #21 (Knob Mod4: CC#21)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてREALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]を使用するときは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Play モード、Sampling モードごとに、Controllerタブにある「Realtime Control Knobs B-Assign」でそれぞれ「Knob1-B」をKnobMod1(CC#17)、「Knob2-B」をKnobMod2(CC#19)、「Knob3-B」をKnobMod3(CC#20)、「Knob4-B」をKnobMod4(CC#21)に設定しておきます。(「Knob1...4-B Assign」)

REALTIME CONTROLSをBモードにしてノブ[1]~[4]を操作することでエフェクトをコントロールできます。

ノブは12時方向にすると、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。“Amt”が+の値のとき、右に回すとプラス方向、左に回すとマイナス方向の効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

KnobM1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])

KnobM2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])

KnobM3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])

KnobM4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])

ノブの位置と効果の方向が、KnobM1: #17(Knob Mod1: CC#17) ~ KnobM4: #21(Knob Mod4: CC#21)のときと異なります。

“Amt”が+の値のとき、ノブを左に回し切ったとき、ダイナミック・モジュレーション・ソースとしての効果が0になります。右に回すことでプラス方向のみの効果となります(-の値のときは逆方向の効果となります)。

SW 1: CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW 2: CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとして[SW1]、[SW2]キーを使用するときは、プログラム、コンビネーション、ソング、Song Playモード、Samplingモードごとに、Controllerタブにある“Pannel Switch Assign”でそれぞれ“SW1”をSW1 Mod1(CC#80)、“SW2”をSW2 Mod2(CC#81)に設定しておきます(※「SW1/2 Assign」)。
[SW1]、[SW2]キーを操作することでエフェクトをコントロールできます。

Foot SW: #82 (Foot Switch: CC#82)

ダイナミック・モジュレーション・ソースとしてアサインブル・フット・スイッチを使用するときは、“Foot Switch Assign”(Global P2: Controller 2 - 1a)をFoot SW (CC#82)に設定しておきます(※「Foot Switch Assign」)。


ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチなどでエフェクトをコントロールできます。

Tempo

Tempo以外のモジュレーション・ソースは、内部的には0~127(-128~+127)の値で処理されています。これに対しTempoでは内部クロックまたは外部MIDIクロックのテンポ情報(BPM値)を使います。従って、“J”が127(BPM)のときに他のモジュレーション・ソースの最大値(+127)と同等の効果になります。


BPM/MIDI SYNC 機能について

BPM/MIDI SYNC機能は、009:St. Wah/Auto WahなどLFOを持ったエフェクトの大部分や、049:L/C/R BPM Delayなど一部のディレイ系エフェクトで使用することができます。テンポに同期したモジュレーションをかけたり、ディレイ・タイムを音符の長さで指定しておけばアルペジエーターやシーケンサーのテンポを変えても追従するのでライブ・パフォーマンスなどに便利です。

BPM/MIDI SYNC機能があるパラメーターには、各エフェクトのパラメーター表の右側に  マークがついています。

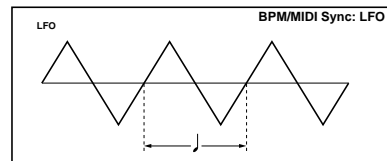
例1. LFO

“BPM/MIDI Sync”On

“Base Note”


“Times”x1

この場合LFOの一周期が4分音符1個分の時間に設定されます。




“BPM”をMIDIに設定するとアルペジエーターやシーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“BPM”が40~240の場合はここで設定した値が使われます。

例2. ディレイタイム

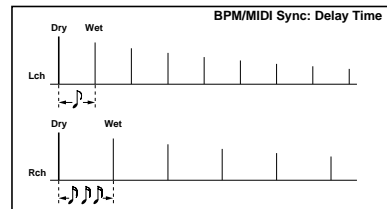
“L Delay Base Note”

“Times”x1

“R Delay Base Note”

“Times”x3

この場合左チャンネルのディレイ・タイムは8分音符1個分の時間、右チャンネルは16分音符3個分の時間に設定されます。



“BPM”をMIDIに設定するとアルペジエーターやシーケンサーのテンポ(または外部MIDIクロック)に同期します。“BPM”が40~240の場合はここで設定した値が使われます。

テンポ、“Base Note”と“Times”の組み合わせによって最大のディレイ・タイムを超えるような設定をすると、「Time Over? > OVER!!」のように表示されます。この表示が出なくなるように設定し直してください(最大のディレイ・タイムはエフェクト・タイプにより異なります)。

SW1/2 Assign

[SW1]、[SW2]キーには以下の機能が設定できます。

- ・プログラムでは、Program P1: Controllerタブ⁶ Panel Switch Assign (1 - 4a)で設定します。
- ・コンビネーションでは、Combination P4: Controllerタブ⁶ Panel Switch Assign (4 - 4a)で設定します。

- ・Sequencerモードのソングでは、Sequencer P4: Controllerタブ⁶ Panel Switch Assign (4 - 7a)で設定します。
- ・Song Playモードでは、Song Play P2: Controller Setup⁶ Panel Switch Assign (2 - 1a)で設定します。
- ・Samplingモードでは、Sampling P4: Controller Setup⁶ Panel Switch Assign (4 - 1a)で設定します。

note Programモードではプログラムごと、Combinationモードではコンビネーションごと、Sequencerモードではソングごとに、それぞれ設定できます。Song Play、Samplingモードではモード単位で設定できます。

SW1, SW2 Assign List

Off	機能なし
SW1 Mod.:CC#80 (SW1 Modulation:CC#80) SW2 Mod.:CC#81 (SW2 Modulation:CC#81)	Alternate ModulationやEffect Dynamic Modulationのソースとして使用するときを選びます。そのときは、コントロール先をあらかじめ設定しておきます。On/OffのたびにCC#80(またはCC#81)を送信します(Off: 0, On:127)。 (P.217)
Porta.SW:CC#65 (Portamento Switch:CC#65)	SW1(またはSW2)を押してオン(LED点灯)にするとポルタメントがかかります。On/OffのたびCC#65を送信します(Off: 0, On:127)。 (P.217)
Octave Down	SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・ダウンと元のオクターブ設定が切り替わります(LED点灯時は1オクターブ・ダウン)。
Octave Up	SW1(またはSW2)を押すたびに、1オクターブ・アップと元のオクターブ設定が切り替わります(LED点灯時は1オクターブ・アップ)。
JS X Lock	ジョイスティックX方向の効果をLockします。 (P.217)
JS+Y Lock	ジョイスティック+Y方向の効果をLockします。 (P.217)
JS-Y Lock	ジョイスティック-Y方向の効果をLockします。 (P.217)
Ribbon Lock	リボン・コントローラーの効果をLockします。 (P.217)
JS X & Ribbon Lock	ジョイスティックX方向とリボン・コントローラーの効果を同時にLockします。 (P.217)
JS+Y & Ribbon Lock	ジョイスティック+Y方向とリボン・コントローラーの効果を同時にLockします。 (P.217)
JS-Y & Ribbon Lock	ジョイスティック-Y方向とリボン・コントローラーの効果を同時にLockします。 (P.217)
After Touch Lock	アフタータッチの効果をLockします。 (P.217)

SW1 Mod.:CC#80 (SW1 Modulation:CC#80)
SW2 Mod.:CC#81 (SW2 Modulation:CC#81)
この機能はSW1とSW2で異なり、SW1はCC#80として、SW2はCC#81として扱います。

Porta.SW:CC#65 (Portamento Switch:CC#65)
Program P1: Edit-Basic⁶ Oscillator Mode (1 - 1a)がSingleのときはP2: Edit-Pitch⁶ Enable (2 - 1c)の設定にかかわらずオン(LED点灯)でポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)でポルタメントがかかりません。
“ Oscillator Mode (1 - 1a)がDoubleのときはP2: Edit-Pitch⁶ Enable (2 - 1c)の設定がOSC1、2で同じ場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable)、オン(LED点灯)でOSC1、2にポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)でOSC1、2にポルタメントがかかりません。
P2: Edit-Pitch⁶ Enable (2 - 1c)の設定がOSC1、2で違う場合(OSC1がEnable、OSC2がDisable、またはOSC1がDisable、OSC2がEnable)はオン(LED点灯)でEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフ(LED消灯)でOSC1、2にポルタメントがかかりません。

JS X Lock, JS+Y Lock, JS-Y Lock, Ribbon Lock,
JS X & Ribbon Lock, JS+Y & Ribbon Lock,
JS-Y & Ribbon Lock, After Touch Lock Lock
選んだコントローラー(ジョイスティック、リボン・コントローラー、アフタータッチ)のLock/Unlock(LED点灯時はLock)が切り替わります。
ジョイスティック、アフタータッチの操作中にLockをオンすると、そのコントローラーの位置での効果がロック(固定)します。リボン・コントローラーをLockをオンすると、リボン・コントローラーから指を離す直前の効果がかかり続けます。Lockがオフのときは、リボン・コントローラーから指を離すと、センター位置の効果にリセットします。

例えば、ここでJS(+Y)Lockを選び、ジョイスティックを向こう側に傾けて、Lockをオンすると、ジョイスティック(+Y)の動作は、傾けた状態でロック(ホールド)されるので、ジョイスティックを元の位置に戻しても、モジュレーションはかかり続けます。さらに、ジョイスティック(-Y)を操作すると、両方のモジュレーションを同時にかけることもできます。

MIDI ジョイスティック、アフタータッチをLockすると、該当するコントローラーのMIDIの送信も止まりますが、受信は行われます。

Knob 1...4 B-Assign

REALTIME CONTROLS Bモード時のノブ[1]~[4]には以下の機能が設定できます。

- ・プログラムでは、Program P1: Controllerタブ[※] Realtime Control Knob B-Assign (1 - 4b)で設定します。
- ・コンビネーションでは、Combination P4: Controllerタブ[※] Realtime Control Knob B-Assign (4 - 4b)で設定します。

- ・ Sequencerモードのソングでは、Sequencer P4: Controllerタブ[※] Realtime Control Knob B-Assign (4 - 7b)で設定します。
- ・ Song Playモードでは、Song Play P2: Controller Setup[※] Realtime Control Knob B-Assign (2 - 1b)で設定します。
- ・ Samplingモードでは、Sampling P4: Controller Setup[※] Realtime Control Knob B-Assign (4 - 1b)で設定します。

Programモードではプログラムごと、Combinationモードではコンビネーションごと、Sequencerモードではソングごとに、それぞれ設定できます。Song Play、Samplingモードではモード単位で設定できます。

Realtime Control Knobs B-Assign List

Off	機能なし
Knob Mod. 1 (CC#17)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、" AMS "ではKnobMod1:#17、" Dmod Src "ではKnobM1:#17を選択します。同時にCC#17を出力します。
Knob Mod. 2 (CC#19)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、" AMS "ではKnobMod2:#19、" Dmod Src "ではKnobM2:#19を選択します。同時にCC#19を出力します。
Knob Mod. 3 (CC#20)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、" AMS "ではKnobMod3:#20、" Dmod Src "ではKnobM3:#20を選択します。同時にCC#20を出力します。
Knob Mod. 4 (CC#21)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、" AMS "ではKnobMod4:#21、" Dmod Src "ではKnobM4:#21を選択します。同時にCC#21を出力します。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々で設定した音量のバランスを保ちながら)調節します。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメント・タイムをコントロールします。同時にCC#5を出力します。
Volume (CC#07)	ボリュームをコントロールします。CC#7を出力します。
Post IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールします。同時にCC#8を出力します。
Pan (CC#10)	オシレーターのパンをコントロールします。CC#10を出力します。
Expression (CC#11)	エクスプレッションをコントロールします。CC#11を出力します。
FX Control 1 (CC#12)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは" Dmod Src "でFXCtrl1:#12を選択します。同時にCC#12を出力します。
FX Control 2 (CC#13)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは" Dmod Src "でFXCtrl2:#13を選択します。同時にCC#13を出力します。
LFP Cutoff (CC#74)	Filter(ローパス・フィルター)のカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。
Resonance/HPF (CC#71)	Filterのレゾナンスまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムの" Filter Type "がLow Pass Resonanceのときはレゾナンス・レベルを、Low Pass & High Passのときはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。
Filter EG Int. (CC#79)	FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。
F/A Attack (CC#73)	Filter, AmplifierのEGのアタックをコントロールします。同時にCC#73を出力します。
F/A Decay (CC#75)	Filter, AmplifierのEGディケイ・タイム、スロープ・タイムをコントロールします。同時にCC#75を出力します。
F/A Sustain (CC#70)	Filter, AmplifierのEGサスティン・レベルをコントロールします。同時にCC#70を出力します。
F/A Release (CC#72)	Filter, AmplifierのEGリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。
Pitch LFO1 Spd (CC#76)	LFO1のFrequencyをコントロールします。同時にCC#76を出力します。
Pitch LFO1 Dep (CC#77)	ピッチのLFO1インテンシティをコントロールします。同時にCC#77を出力します。
Pitch LFO1 Dly (CC#78)	LFO1のDelayをコントロールします。同時にCC#78を出力します。
SW 1 Mod. (CC#80)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、" AMS "、" Dmod Src "でSW1:CC#80を選択します。同時にCC#80を出力します。
SW 2 Mod. (CC#81)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、" AMS "、" Dmod Src "でSW2:CC#81を選択します。同時にCC#81を出力します。
Foot Switch (CC#82)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、" AMS "、" Dmod Src "でFootSW:#82を選択します。同時にCC#82を出力します。
MIDI CC#83 (CC#83)	汎用コントローラーです。Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、" AMS "、" Dmod Src "でMIDI:CC#83を選択します。同時にCC#83を出力します。
MFX Send 1 (CC#93)	Master Effect1へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#93を出力します。
MFX Send 2 (CC#91)	Master Effect2へのセンド・レベルをコントロールします。同時にCC#91を出力します。
MIDI CC#00...CC#95	設定したMIDIコントロール・チェーン(CC#)を出力します。本体がコントロールに対応する設定となっている場合、その効果がかかります。

 REALTIME CONTROLS Aモード時の機能は固定です。

Knob1-A: LPF CUTOFF (Filter LPF Cutoff: CC#74)
Filterのローパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#74を出力します。

Knob2-A: RESONANCE/HPF (Filter Resonance/HPF Cutoff: CC#71)
Filterのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。プログラムの“Filter Type”がLow Pass Resonanceのときレゾナンス・レベルを、Low Pass&High Passのときハイパス・フィルターのカットオフ周波数をコントロールします。同時にCC#71を出力します。

Knob3-A: EG-Intensity (Filter EG Intensity: CC#79)
FilterのEGインテンシティをコントロールします。同時にCC#79を出力します。

Knob4-A: EG-Release (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)
Filter, Amplifier EGのリリース・タイムをコントロールします。同時にCC#72を出力します。

Foot Switch Assign

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したアサインابل・スイッチ(別売オプションのコルグ PS-1)の機能を設定します。

- Global P2: Controller“Foot Switch Assign”(2-1a)で設定します。

MIDI CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをオン/オフのたびに送信します。(Off: 0, On: 127)

Portamento SW (CC#65)

“Oscillator Mode”がSingleのときはP2: Edit-Pitch“Portamento Enable”の設定に関わらずオンでポルタメントがかかり、オフでポルタメントがかかりません。

“Oscillator Mode”がDoubleのときはP2: Edit-Pitch“Portamento Enable”の設定がOSC1、2で同じの場合(OSC1、2ともにEnable、またはDisable)、オンでOSC1、2にポルタメントがかかり、オフでOSC1、2にポルタメントがかかりません。

P2: Edit-Pitch“Portamento Enable”の設定がOSC1、2で違う場合(OSC1がEnable、OSC2がDisableまたはOSC1がDisable、OSC2がEnable)はオンでEnableにしたOSCにポルタメントがかかり、オフでOSC1、2にポルタメントがかかりません。

Foot Switch Assign List

Off	接続したスイッチは機能しません。
Foot SW (CC#82)	Alternate Modulation, Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは“AMS”、“Dmod Src”にFoot SW:#82を選択します。
Portamento SW (CC#65)	ポルタメントのオン/オフをコントロールします。
Sostenuto (CC#66)	ソステヌート効果(ペダル・スイッチをオンしたときに押している鍵盤(Note No.)のみホールドされる)をコントロールします。
Soft (CC#67)	ソフト・ペダル効果のオン/オフをコントロールします。
Arpeggio SW	アルペジエーターのオン/オフをコントロールします。NRPNの[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 00(オフ)または7F(オン)]をオン/オフのたびに送信します。
Program Up	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。Program P0: Playのときは、現在選ばれているプログラムの次のプログラムが選択でき、Combination P0: Playのときは、現在選ばれているコンビネーションの次のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。
Program Down	スイッチの操作でプログラムやコンビネーションが選択できます。Program P0: Playのときは、現在選ばれているプログラムより1つ前のプログラムが選択でき、Combination P0: Playのときは、現在選ばれているコンビネーションより1つ前のコンビネーションが選択できます。また、同時にバンク・セレクト・メッセージとプログラム・チェンジ・メッセージを送信します。
Song Start/Stop	スイッチの操作でシーケンサーのスタート、ストップができます。また、同時にMIDIスタート、ストップ・メッセージを送信します。
Song Punch In/Out	Sequencer P0: Preference“Recording Setup”(0-7a)がManual Punch Inのとき、スイッチの操作でシーケンサーのパンチ・イン、パンチ・アウトができます。
Cue Repeat Control	Sequencer P1: Cue Listの各Stepの“Repeat”(1-1d)をFSにしたとき、有効です。そのStepがリピート(繰り返し)しているとき、ペダル・スイッチをオンすると次のStepへ進むトリガーとなります。Songの最後までいくと次のStep(Song)へ進みます。

Foot Pedal Assign

ASSIGNABLE PEDAL端子に接続したアサインブル・ペダル(別売オプションのコルグ XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。

- ・ Global P2: Controller[®] Foot Pedal Assign (2 - 1a)で設定します。

MIDI CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・チェンジ・メッセージをペダル操作のたびに送信します。(min: 0, max: 127)

Foot Pedal Assign List

Off	接続したペダルは機能しません。
Master Volume	音量をコントロールします。同時にユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリューム・メッセージ[F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H]を送信し、すべてのティンバーやトラックの音量を(個々で設定した音量のバランスを保ちながら)調整します。
Foot Pedal (CC#04)	Alternate Modulation、Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、“AMS”、“Dmod Src”にPedal:CC#04を選択します。
Portamento Time (CC#05)	ポルタメントのピッチ変化スピードをコントロールします。
Volume (CC#07)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのボリュームをコントロールします。
Post IFX Pan (CC#08)	インサート・エフェクト通過後のパンをコントロールします。
Pan (CC#10)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのパンをコントロールします。
Expression (CC#11)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのボリュームをコントロールします。エクスプレッションはボリュームの値との掛け算で音量が決まります。
FX Control 1 (CC#12)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、Dmod Srcに“FXCtrl1:#12”を選択します。
FX Control 2 (CC#13)	Effect Dynamic Modulationをコントロールします。コントロールするときは、Dmod Srcに“FXCtrl2:#13”を選択します。
MFX Send 1 (CC#93)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルをコントロールします。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1(MFX1)へのセンド・レベルもコントロールされます。
MFX Send 2 (CC#91)	Program、Combinationのティンバー、Sequencer/Song Playのトラックのマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルをコントロールします。同時にMIDIチャンネルが一致するインサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト2(MFX2)へのセンド・レベルもコントロールされます。

本体コントローラー操作時のMIDI送信


本体コントローラーを操作したときに送信されるMIDIメッセージ、またMIDIメッセージに対応するAMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)、DMS(ダイナミック・モジュレーション・ソース)の関係を以下に示します。#は固定のもの、*はアサイン可能なものです。

本体コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジが送信されます。ジョイスティックをX(横)方向に動かした場合のみバンド・チェンジが送信されます。以下に各モードでの動作を記述します。(ここではコントロール・チェンジのみの説明ですが、バンド・チェンジに関しても同様です。)

Programモード

本体コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル("Global P1: 1 - 1a")で、コントロール・チェンジを送信します。

MIDIチャンネル・メッセージ	本体コントローラー												AMS 設定可能	DMOD 設定可能	
	Joy Stick	Ribbon	Value Slider	Realtime Controls A	Realtime Controls B	Gate Knob	Velocity Knob	SW1,2	ARP On/Off	Damper	Assignable Switch	Assignable Pedal			
MIDIチャンネル・メッセージ															
ノート・オフ															
ノート・オン(ノート・ナンバー)														*	*
ノート・オン(ベロシティ)														*	*
ボリ・アフタータッチ														*	*
CC#															
0 バンク・セレクト(MSB)					*									*	*
1 モジュレーション1		#(+Y)			*									*	*
2 モジュレーション2		#(-Y)			*									*	*
3 -					*									*	*
4 フット・コントローラー					*							*		*	*
5 ボルタメント・タイム					*									*	*
6 データー・エントリー(MSB)					*									*	*
7 ボリューム					*									*	*
8 ボスト・インサートエフェクト・パンポット					*							*		*	*
9 -					*									*	*
10 パンポット					*							*		*	*
11 エクスプレッション					*							*		*	*
12 エフェクト・コントロール1					*							*		*	*
13 エフェクト・コントロール2					*							*		*	*
14..15 -					*							*		*	*
16 リボン・コントローラー		#			*							*		*	*
17 ノブ・モジュレーション1					*							*		*	*
18 コントローラ(CCH18)			#		*							*		*	*
19 ノブ・モジュレーション2					*							*		*	*
20 ノブ・モジュレーション3					*							*		*	*
21 ノブ・モジュレーション4					*							*		*	*
22..31 -					*							*		*	*
32 バンク・セレクト(LSB)					*							*		*	*
33..37 -					*							*		*	*
38 データー・エントリー(LSB)					*							*		*	*
39..63 -					*							*		*	*
64 ダンパー					*					#		*		*	*
65 ボルタメント On/Off					*				*		*	*		*	*
66 ソステヌート On/Off					*				*		*	*		*	*
67 ソフト					*				*		*	*		*	*
68..69 -					*				*		*	*		*	*
70 サスティーン・レベル					*				*		*	*		*	*
71 フィルター・レゾナンス・レベル ハイパスフィルター・カットオフ・フリケンシー				* (Knob2)</td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW1)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW1)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
72 リリース・タイム				* (Knob4)</td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
73 アタック・タイム				* (Knob4)</td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
74 ローパスフィルター・カットオフ・フリケンシー				* (Knob1)</td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
75 ディケイ・タイム				* (Knob1)</td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
76 LFO1・スピード				* </td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
77 LFO1・デプス(ピッチ)				* </td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
78 LFO1・デイレイ				* </td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
79 フィルター・EG・インテンシティ				* (Knob3)</td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
80 SW1 モジュレーション On/Off				* </td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW1)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW1)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
81 SW2 モジュレーション On/Off				* </td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
82 フット・スイッチ On/Off				* </td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
83 コントローラ(CCH83)				* </td <td>*</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>	*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
84..90 -					*				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
91 エフェクト・デプス1 (センド2レベル)					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
92 エフェクト・デプス2 (インサート・エフェクト1,2,3,4,5のOn/Off)					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
93 エフェクト・デプス3 (センド1レベル)					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
94 エフェクト・デプス4 (マスター・エフェクト1のOn/Off)					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
95 エフェクト・デプス5 (マスター・エフェクト2のOn/Off)					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
96 データ・インクリメント					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
97 データ・デクリメント					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
98 NRPN(LSB)					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td></td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td></td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>		* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
2: アルベジエーターのオン/オフ・スイッチ					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
10: アルベジエーター・ゲート・コントロール					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
11: アルベジエーター・ベロシティ・コントロール					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
99 NRPN(MSB) 0					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
100 RPN(LSB)					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
0: バンド・レンジ					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
1: ファイン・チューン					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
2: コース・チューン					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
101 RPN(MSB) 0					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
102..127 -					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
プログラム・チェンジ					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
チャンネル・アフタータッチ					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
ベンダー・チェンジ		#(X)			* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
ユニバーサル・エクスクルーシブ					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
マスター・ボリューム					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
マスター・バランス					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
マスター・ファイン・チューン					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*
マスター・コース・チューン					* </td <td></td> <td></td> <td></td> <td>*<!-- (SW2)</td--><td>#</td><td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td></td>				* (SW2)</td <td>#</td> <td>*<!--</td--><td>*</td><td></td><td>*</td><td>*</td> </td>	#	* </td <td>*</td> <td></td> <td>*</td> <td>*</td>	*		*	*


 REALTIME CONTROLSのBモードノブ[1]～[4]、アサインパル・ペダルで、Master Volumeに設定したときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。


Combinationモード

本体コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel"Global P1: 1 - 1a)で、コントロール・チェンジを送信します。

同時にティンバーの"Status"(Combination P0: 0 - 1f, P2: 2 - 1a)の設定がEXTまたはEX2のとき、ティンバーのMIDIチャンネル("MIDI Channel"Combination P2: 2 - 1a)でも送信します。

"Status"がINTで、"MIDI Channel"の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致するティンバーは、本体コントローラーを操作すると、それぞれのティンバーに対して効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームをグローバルMIDIチャンネルでのみ送信します。

 MIDI Filter (Combination P3) によりティンバーごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)を設定できます。チェックをつけると上記の動作がイネーブル(有効)となります。


エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1～5、MFX1、2、MEQでそれぞれ設定する"Ctrl Ch"(Combination P8: 8 - 3a, P9: 9 - 2a, 9 - 4a)の設定がGchまたはグローバルMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているティンバーのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)


Sequencerモード

本体コントローラーを操作すると、"Track Select"(Sequencer P0: 0 - 1e)で選択しているトラック1～16に対して効果がかかります。

"Track Select"で選択しているトラックの"Status"(Sequencer P2: 2 - 1a, 2 - 2a)がEXT、EX2、BTHのとき、"MIDI Channel"(Sequencer P2: 2 - 1a, 2 - 2a)のMIDIチャンネルで、コントロール・チェンジを送信します。

"Status"がINT、BTHのとき、本体コントローラーを操作すると、そのトラックに対して効果がかかります。"MIDI Channel"の設定が同じトラックにも同様に効果がかかります。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

 MIDI Filter (Sequencer P3) によりトラックごとにコントロール・チェンジやコントローラーのイネーブル(有効)/ディセーブル(無効)を設定できます。チェックをつけると"Status"がINT、BTHのときの動作がイネーブル(有効)になります。"Status"がEXT、EX2、BTHのトラックでは、ここでの設定に関わらずコントロール・チェンジを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1～5、MFX1、2、MEQでそれぞれ設定する"Ctrl Ch"(Sequencer P8: 8 - 4a, P9: 9 - 2a, 9 - 4a)の設定が"Track Select"で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)


リアルタイム・レコーディング時に、本体コントローラーを操作すると、対応または設定しているコントロール・チェンジがレコーディングされません。

Song Playモード

本体コントローラーを操作すると、"Play Track Select"(Song Play P0: 0 - 1g)で選択しているトラック1～16に対して効果がかかります。

"Play Track Select"で選択しているトラックの"Status"(Song Play P1: 1 - 1a, 1 - 2a)がEXT、BTHのとき、トラックのMIDIチャンネル(Song Playモードではトラック1～16はMIDIチャンネル1～16)で、コントロール・チェンジを送信します。


"Status"がINT、BTHのとき、本体コントローラーを操作すると、そのトラックに対して効果がかかります。


 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションはIFX1～5、MFX1、2、MEQでそれぞれ設定する"Ctrl Ch"(Song Play P8: 8 - 4a, P9: 9 - 2a, 9 - 4a)の設定が"Track Select"で選択しているトラックのMIDIチャンネルと一致する場合、コントロールできます。(All Routedのときは、ルーティングされているトラックのMIDIチャンネルすべてでコントロールできます。)

Samplingモード

本体コントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネル("MIDI Channel"Global P1: 1 - 1a)で、コントロール・チェンジを送信します。

 Master Volumeのときはユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのマスター・ボリュームを送信します。

 Samplingモードでは"AMS"の設定はできません。

コントロール・チェンジ送受信 時の本体の動作

コントロール・チェンジ受信時の本体動作、またコントロール・チェンジに対応する本体コントローラーの操作および設定の関係を以下に示します。

CC#	コントロール	バリュー	機能
0	バンク・セレクト(MSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのMSB *1
1	モジュレーション1	0...127	ジョイスティックの+Y(奥)方向の操作に相当
2	モジュレーション2	0...127	ジョイスティックの-Y(手前)方向の操作に相当
4	フット・コントローラー	0...127	アサインابل・フットペダルの機能をFoot Pedalにしたときに相当
5	ボルタメント・タイム	0...127	ボルタメント・タイム
6	データー・エンタリー(MSB)	0...127	RPN, NRPNのデータのMSB *2
7	ボリューム	0...127	音量 *3
8	ポスト・インサート・エフェクト・パンポット	0...127	インサート・エフェクト通過後のパン
10	パンポット	0...127	パン
11	エクスペッション	0...127	音量 *3
12	エフェクト・コントロール1	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFXCtrl1に相当
13	エフェクト・コントロール2	0...127	エフェクト・ダイナミック・コントロール・ソースのFXCtrl2に相当
16	リボン・コントローラー	0...127	リボン・コントローラーの操作に相当
17	ノブ・モジュレーション1	0...127	REALTIME CONTROLSノブのBモードの機能をKnob Mod.1にしたときに相当
18	コントローラー(CC#18)	0...127	Alternate Modulation, Effect Dynamic Modulationのコントロール用 *8
19	ノブ・モジュレーション2	0...127	REALTIME CONTROLSノブのBモードの機能をKnob Mod.2にしたときに相当
20	ノブ・モジュレーション3	0...127	REALTIME CONTROLSノブのBモードの機能をKnob Mod.3にしたときに相当
21	ノブ・モジュレーション4	0...127	REALTIME CONTROLSノブのBモードの機能をKnob Mod.4にしたときに相当
32	バンク・セレクト(LSB)	0...127	バンク・セレクト・メッセージのLSB *1
38	データー・エンタリー(LSB)	0...127	RPN, NRPNのデータのLSB *2
64	ダンパー	0...127	ダンパー効果
65	ボルタメント On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	ボルタメント効果のオン / オフ
66	ソステヌート On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	ソステヌート効果のオン / オフ
67	ソフト	0...127	ソフト・ペダル効果
70	サステイン・レベル	0...127	フィルターEG, アンブEGのサステイン・レベル *4
71	フィルター・レゾナンス・レベル	0...127	フィルターのレゾナンス・レベル *5
	ハイパス・フィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	ハイパス・フィルターのカットオフ・フリケンシー *4
72	リリース・タイム	0...127	フィルターEG, アンブEGのリリース・タイム *4
73	アタック・タイム	0...127	フィルターEG, アンブEGのアタック・タイム *4
74	ローパスフィルター・カットオフ・フリケンシー	0...127	ローパス・フィルターのカットオフ・フリケンシー *4
75	ディケイ・タイム	0...127	フィルターEG, アンブEGのディケイ・タイム / スロープ・タイム *4
76	LFO1スピード	0...127	LFO1のスピード *4
77	LFO1デプス	0...127	ピッチLFO1インテンシティ *4
78	LFO1ディレイ	0...127	LFO1のディレイ *4
79	フィルターEGインテンシティ	0...127	フィルターEGインテンシティ *4
80	パネル・スイッチ1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	SW1の機能をSW1 Mod.にしたときのオン / オフに相当
81	パネル・スイッチ2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	SW2の機能をSW2 Mod.にしたときのオン / オフに相当
82	フット・スイッチ On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	アサインابل・フット・スイッチの機能をFoot SWにしたときのオン / オフに相当
83	コントローラー(CC#83)	0...127	Alternate Modulation, Effect Dynamic Modulationのコントロール用
91	エフェクト1・デプス	0...127	センド2レベル
92	エフェクト2・デプス	0(Off), 1...127(On)	インサート・エフェクト1, 2, 3, 4, 5のオン / オフ *6
93	エフェクト3・デプス	0...127	センド1レベル
94	エフェクト4・デプス	0(Off), 1...127(On)	マスター・エフェクト1のオン / オフ *6
95	エフェクト5・デプス	0(Off), 1...127(On)	マスター・エフェクト2のオン / オフ *6
96	データー・インクリメント	0	
97	データー・デクリメント	0	
98	NRPN(LSB)	2 10 11	アルペジエーターのオン / オフ・スイッチに相当 *7 アルペジエーター・ゲート・コントロール・ノブに相当 *7 アルペジエーター・ペロシティ・コントロール・ノブに相当 *7
99	NRPN(MSB)	0	NRPNのMSB
100	RPN(LSB)	0 1 2	ピッチバンド・レンジを選択 *2 ファイン・チューンを選択 *2 コース・チューンを選択 *2
101	RPN(MSB)	0	RPNのMSB

REALTIME CONTROLS ノブのBモードではコントロール・チェンジ・ナンバー (CC#00 ~ 95) のいずれかをアサインすることができます。その場合の送信値はすべて 0 ~ 127 となります。

*1 本体シーケンサーでは、バンク・セレクトは通常プログラム・チェンジ・イベントで設定 ("Event Edit" Sequencer P5: 5 - 1 B) しますが、外部機器のバンクを変えるときには対応しきれないことがあります。そのときは、CC#00 と CC#32 で設定してください。

外部機器のバンクとバンク・セレクトの関係については外部機器の取扱説明書をご覧ください。

*2 ピッチベンド・レンジ、ファイン・チューン、コース・チューンの設定方法は、通常のコントロール・チェンジと異なり、RPC (Registered Parameter Control) を使用します。Program、Combination、Sequencer、Song Play の各モードでは、RPC を使用してプログラム、ティンバー (Combination)、トラック (Sequencer、Song Play) ごとにベンド・レンジやチューニングをコントロールできます。その方法は、RPN (Registered Parameter Number) でエディットするパラメーターを選び、データ・エントリーでそのパラメーターに値を入力します。パラメーターの選択は CC#100 (値は 00 ~ 02) と CC#101 (値は 00) で行い、データの inputs は CC#06 と CC#38 で行います。

パラメーター別の、データ・エントリーの値と、それによる設定値の関係は次の通りです。

RPN=0 (ピッチベンド・レンジ)

CC #06	CC #38	パラメーター値 (半音単位)
00	00	0
01	00	+1
⋮	⋮	⋮
12	0	+12

RPN=1 (ファイン・チューン)

CC #06	CC #38	パラメーター値 (セント単位)
32	00	-50
48	00	-25
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
96	00	+50

RPN=2 (コース・チューン)

CC #06	CC #38	パラメーター値 (半音単位)
40	00	-24
⋮	⋮	⋮
52	00	-12
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+24

例えば、Sequencer モードでチャンネル 1 に設定されているトラックのトランスポーズ (コース・チューン) を -12 に設定したいときは、まず [B0, 64, 02] (64H=CC#100)、[B0, 65, 00] (65H=CC#101) を TRITON に送信し、RPN のコース・チューンを選びます。次に、これを -12 に設定するために、[B0, 06, 34] (06H=CC#6, 34H=52 (-12 に相当))、[B0, 26, 00] (26H=CC#38, 00H=0) を送信します。

*3 TRITON の音量は、ボリューム (CC#07) とエクスペッション (CC#11) をかけあわせたものです。また、Sequencer、Song Play モードでソングの演奏を止めてロケーションをトラックの先頭に戻すと、ボリュームはスタート時の設定値に、エクスペッションは最大値 (127) になります。

*4 バリューが 64 のときに対象となるプログラムでの設定値となります。0 で最小、127 で最大の効果となります。63 ~ 1、65 ~ 126 のときは設定値から最小、最大値への間の効果となります。次の (*4, *5) に示す本体プログラム・パラメーターをコントロールします。

*5 対象となるプログラムのフィルター・タイプが Low Pass Resonance のときはフィルター・レゾナンス・レベルを、Low Pass & High Pass のときはハイパス・フィルター・カットオフ・フリケンシーをコントロールします。

*4, *5

CC#70 ~ 79 は、以下に示す本体プログラム・パラメーターに対応しています。

Program モードでは、グローバル MIDI チャンネル ("MIDI Channel" Global P1: 1 - 1a) での CC#70 ~ 79 の受信や、REALTIME CONTROLS ノブ [1] ~ [4] を A モードで操作したとき、B モードの機能アサインを CC#70 ~ 79 を設定して操作したときに、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。"Write Program" (Program 0 - 1A) でその状態を保存することができます (一部パラメーターは除く)。“Write Program”を行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き変わります。

Sampling モードでは、現在選ばれているマルチサンプルを鍵盤で演奏、再生時に、Program モード同様のコントロール・チェンジ受信やノブの操作で、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。“Convert MS to Program” (Sampling 0 - 1G) でその状態をプログラムに保存することができます (一部パラメーターは除く)。

Combination、Sequencer、Song Play モードでは、MIDI チャンネルが一致するティンバー / トラックのプログラムの対応するプログラム・パラメーターが変化しますが、その状態のプログラムを直接保存できません。

CC#70: サスティン・レベル

"Filter/Amp EG Sustain Level" (Program P3: Filter1/2 EG, P4: Amp 1/2 EG タブ) に対応しています。

CC#71: フィルター・レゾナンス・レベル / ハイパスフィルター・カットオフ・フリケンシー

"Filter A Resonance" (Program P3: Filter1/2 タブ) に対応しています。

"Filter B Frequency" (Program P3: Filter1/2 タブ) に対応しています。

CC#72: リリース・タイム

"Filter/Amp EG Release Time" (Program P3: Filter1/2 EG タブ, P4: Amp 1/2 EG タブ) に対応しています。

CC#73: アタック・タイム

"Filter/Amp EG Attack Time" (Program P3: Filter1/2 EG タブ, P4: Amp 1/2 EG タブ) に対応しています。

"Amp EG Start Level" (Program P4: Filter1/2 EG タブ) に対応しています。

"Amp EG Attack Level" (Program P4: Filter1/2 EG タブ) に対応しています。

"Amp EG Level Modulation St" (Program P4: Filter1/2 EG タブ) に対応しています。

"Amp EG Time Modulation At" (Program P4: Filter1/2 EG タブ) に対応しています。

CC#74: ローパスフィルター・カットオフ・フリケンシー

"Filter A Frequency" (Program P3: Filter1/2 タブ) に対応しています。

"Filter B Frequency" (Program P3: Filter1/2 タブ) に対応しています。

CC#75: ディケイ・タイム

"Filter/Amp EG Decay Time" (Program P3: Filter1/2 EG タブ, P4: Amp 1/2 EG タブ) に対応しています。

“ Filter/Amp EG Slope Time ”(Program P3: Filter1/2 EG タブ、P4: Amp1/2 EGタブ)に対応しています。

CC#76:LFO1・スピード

“ LFO1 Frequency ”(Program P5: OSC1/2 LFO1 タブ)に対応しています。

CC#77:LFO1・デプス (ピッチ・LFO1 インテンシティ)

“ Pitch LFO1 Intensity ”(Program P2: OSC1/2 P.Modタブ)に対応しています。

CC#78:LFO1・ディレイ

“ LFO1 Delay ”(Program P5: OSC1/2 LFO1 タブ)に対応しています。

CC#79:フィルターEG・インテンシティ

“ Filter EG Intensity to A, B ”(Program P3: Filter1/2 Mod.タブ)に対応しています。

別売オプションEXB-MOSS搭載時に使用できるバンクFのプログラムでは、異なるパラメーターをコントロールします(EXB-MOSS取扱説明書参照)。

*6 グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

*7 NRPN(ノン・レジスタード・パラメーター・ナンバー)と、データ・エントリーを使用して以下のパラメーターをコントロールできます。

アルペジエーターのオン / オフ

[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn] (nn:00 - 3Fオフ、40 - 7Fオン)

アルペジエーター・ゲート・コントロール

[Bn 63 00 Bn 62 0A Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

アルペジエーター・ベロシティ・コントロール

[Bn 63 00 Bn 62 0B Bn 06 nn] (nn:00 - 7F)

*8 Program、Combination P0: Playで“ Program Number: name ”、“ Combination Number: name ”がエディット・セルのときの、コントローラーとしての[VALUE]スライダーの操作に相当します。

Disk モード資料

対応チャンクについて

AIFF ファイル

TRITON でロード時に参照するチャンクは共通・チャンク (Common Chunk)、サウンド・データ・チャンク (Sound Data Chunk)、マーカー・チャンク (Marker Chunk)、インストゥルメント・チャンク (Instrument Chunk) の4個で、これ以外のチャンクは無視します。

以下に、それぞれのチャンク内パラメーターの制限事項に関して示します。

Common Chunk

チャンネル数は1(モノ)あるいは2(ステレオ)のみに対応します。サンプル・サイズは1~16ビットに対応します。8ビット以下の場合、下位側8ビットを常に0とした16ビット・データとしてロードします。

Sound Data Chunk

オフセット、ブロックサイズは無視します (Block-Aligning Sound Data には対応しない)。

Marker Chunk

マーカー数は8個までに対応します。9番目以降のマーカーは無視します。

Instrument Chunk

ループ・ブレイク・モードが ForwardBackwardLooping の場合、ForwardLooping として扱います。

baseNote、detune、lowNote、highNote、lowVelocity、highVelocity、gain、releaseLoop は無視します。

WAVE ファイル

TRITON では、ロード時にフォーマット・チャンク (Format Chunk) およびウェーブ・データ (Wave Data) を参照します。以下に制限事項に関して述べます。

Format Chunk

フォーマット・カテゴリは標準PCMフォーマットのみに対応します。チャンネル数は1(モノ)あるいは2(ステレオ)に対応します。サンプル・サイズは1~16ビットに対応します。8ビット以下の場合、下位側8ビットを常に0とした16ビット・データとしてロードします。

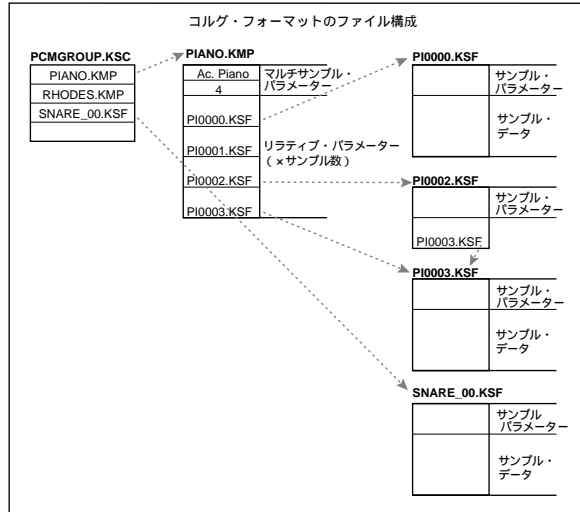
Wave Data

ウェーブ・リスト・チャンクには対応していません。

コルグ・フォーマットのファイルについて

コルグ・フォーマットのファイル構成

マルチサンプル用の.KMPファイル、サンプル用の.KSFファイル、および、これらをまとめて扱うための.KSCファイルから成ります。.KMP/.KSFファイルはAIFFフォーマットにならない、チャンクにより構成します。



以下、コメントなき場合はすべて Big Endian とします。

Triton でセーブしたコルグフォーマットのファイルを Trinity でロードする場合、

ゾーンごとのパラメーターのうち、以下のパラメーターは無視されます (カッコ内はパラメーターが含まれているチャンク)。

- フィルター・カットオフ (RLP1 チャンク)
- トランスポーズ (RLP2 チャンク)
- レゾナンス (RLP2 チャンク)
- アタック (RLP2 チャンク)
- ディケイ (RLP2 チャンク)

サンプルごとのパラメーターのうち、リバース再生、ループ・オフの設定 (SMD1 チャンク、属性パラメーターに含まれている) が無視され、それぞれフォワード再生、ループオンとして扱われます。また、サンプリング周波数は Trinity で対応している12種類の周波数のみが正しくロードされ、対応していない周波数の場合、切り下げにより最も近い周波数が選択されます。分割サンプルファイルはロードできません。

Trinity でセーブしたコルグフォーマットのファイルを Triton でロードする場合、

圧縮サンプルファイルはロードできません。

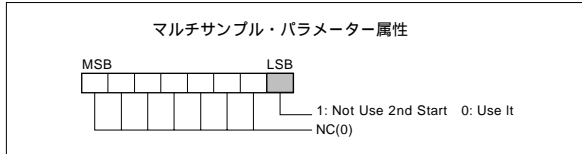
Trinity 内蔵サンプルを使用したマルチサンプルには同一番号の RAM サンプルがアサインされます。

KMP (Korg Multisample Parameter) ファイル

以下のチャンクで構成されます。

マルチサンプル・パラメーター・チャンク	
チャンクID ('MSP1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ (18 固定)	[4 バイト]
マルチサンプル名	[16 バイト]
マルチサンプルを構成するサンプル数	[1 バイト]
属性	[1 バイト]

・属性



リラティブ・パラメーター・チャンク 1

チャンクID('RLP1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(18 x マルチサンプルを構成するサンプル数)	[4 バイト]
オリジナル・キー	[1 バイト]
MSB 1: Non Transpose 0: Transpose	
bit6 ~ 0 オリジナル・キー	
トップ・キー(0 ~ 127)	[1 バイト]
チューン(- 99 ~ + 99 セント)	[1 バイト]
レベル(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]
パン(0 ~ 127 現在未使用)	[1 バイト]
フィルター・カットオフ(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]
KSFファイル名(ピリオド及び拡張子も含む)	[12 バイト] x マルチサンプルを構成するサンプル数

.KSFファイル名が* SKIPPEDSAMPL の場合、ロード時にスキップされたサンプルとして扱います。

.KSFファイル名が* INTERNALnnnn の場合、内蔵サンプルを使用します。

リラティブ・パラメーター・チャンク 2

チャンクID('RLP2')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(4)	[4 バイト]
トランスポーズ(- 64 ~ + 63)	[1 バイト]
レゾナンス(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]
アタック(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]
ディケイ(- 99 ~ + 99)	[1 バイト]

マルチサンプル・ナンバー・チャンク

チャンクID('MNO1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(4)	[4 バイト]
マルチサンプル・ナンバー(0 ~)	[4 バイト]

KSF (Korg Sample File) ファイル

本ファイルの構成には 4 種類あります。1 つはサンプル・パラメーター・チャンク、サンプル・データ・チャンク、サンプル・ナンバー・チャンクで構成されたもの(SMP1 + SMD1 + SNO1)、もう1つはサンプル・パラメーター・チャンク、サンプル・データ・チャンク、サンプル・ファイル名チャンク、サンプル・ナンバー・チャンク(SMP1 + SMD1 + SMF1 + SNO1)で構成されたものです。後者は、サンプル・データ・チャンクのサンプル・データが空の場合の構成で、サンプル・ファイル名チャンクで指定された.KSFファイルのサンプル・データを使用します(サンプルデータの共有)。

また、フロッピーディスクへのセーブ等で、1枚のディスクに収まりきらない場合、ファイルを自動的に分割してセーブを進めることが可能です。

この方法により作成された.KSFファイルは、1つめのファイルがサンプル・パラメーター・チャンク、サンプル・ナンバー・チャンク、分割サンプル・パラメーター・チャンク、分割サンプル・データ・チャンク(SMP1+SNO1+SPD1+SDD1)で構成され、2つめ以降のファイルが分割サンプル・データ・チャンク(SDD1)で構成されます。

サンプル・パラメーター・チャンク

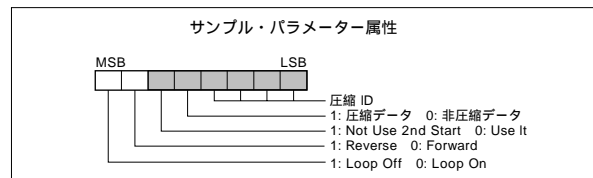
チャンクID('SMP1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(32)	[4 バイト]
サンプル名	[16 バイト]
デフォルト・バンク(0 ~ 3)	[1 バイト]
スタート・アドレス	[3 バイト]
2ndスタート・アドレス	[4 バイト]
ループ・スタート・アドレス	[4 バイト]
ループ・エンド・アドレス	[4 バイト]

サンプル・データ・チャンク

チャンクID('SMD1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(12 + サンプル・データバイト数)	[4 バイト]
サンプリング周波数	[4 バイト]
TRITONで対応している周波数は、48000/47619/44100/32000/31746/31250/29400/24000/23810/22254/22050/21333/21164/20833/19600/16000/15873/15625/14836/14700/14222/14109/13889/13067/12000/11905/11127/11025/10667/10582/10417/9891/9800/9481/9406/9259/8711/8000/7937/7813/7418/7350/7111/7055/6945/6534/6000/5953/5564/5513/5333/5291/5208/4945/4900/4741/4703/4630/4356/4000/3968/3906/3709/3675/3556/3527/3472/3267/3000/2976/2782/2756/2667/2646/2604/2473/2450/2370/2352/2315/2178/2000/1984/1855/1838(Hz)です。	

属性	[1 バイト]
ループ・チューン(- 99 ~ + 99 セント)	[1 バイト]
チャンネル数(1)	[1 バイト]
サンプル・サイズ(8/16)	[1 バイト]
サンプル数	[4 バイト]
サンプル・データ	可変長

・属性



サンプル・ナンバー・チャンク

チャンクID('SNO1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(4)	[4 バイト]
サンプル・ナンバー(0 ~)	[4 バイト]

サンプル・ファイル名チャンク

チャンクID('SMF1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(12)	[4 バイト]
KSFファイル名	[12 バイト]

.KSFファイル名が* SKIPPEDSAMPL の場合、ロード時にスキップされたサンプルとして扱います。

.KSFファイル名が* INTERNALnnnn の場合、内蔵サンプルを使用します。

分割サンプル・パラメーター・チャンク

チャンクID('SPD1')	[4 バイト]
チャンク・サイズ(12)	[4 バイト]

以下、サンプル・サイズまではSMD1チャンク内のものと同等

サンプリング周波数	[4 バイト]
属性	[1 バイト]
ループ・チューン	[1 バイト]
チャンネル数	[1 バイト]
サンプル・サイズ	[1 バイト]
サンプル数	[4 バイト]

分割されている全ファイルの総サンプル数

分割サンプル・データ・チャンク
 チャンクID('SDD1') [4 バイト]

KSC (Korg SScript) ファイル

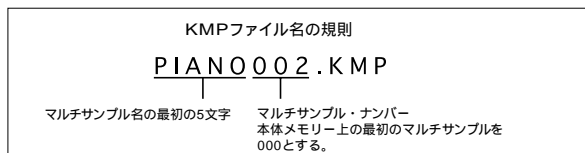
本ファイルは、かたまりとして扱いたい.KMP/.KSFファイル名を羅列したテキスト・ファイルです。

#で始まる行は、コメント行とみなし無視します。

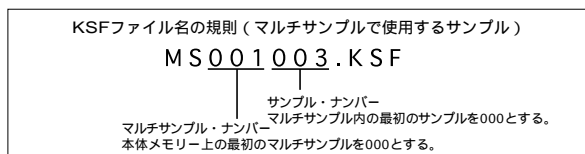
ファイルの1行目は必ず「#KORG Script Version 1.0」で始め、以下、コメント行以外はファイル名のための記述とします。拡張子KMP/KSFのファイルのみが処理の対象となります。

ファイル名の規則について

“ Save All ”、“ Save All Multisamples ”での.KMPファイル名



本体から“ Save All ”、“ Save All Multisamples ”、“ Save One Multisample ”を行なう際、マルチサンプルで使用する(.KMPファイル)個々の.KSFファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。



同様に、本体から“ Save All ”、“ Save All Samples ”を行なう際、個々の.KSFファイルには以下の規則により自動的にファイル名を付けます。



各種メッセージ

A

Are you sure ?

内 容: 実行するかどうかの確認です。実行するときはOKボタン、実行しないときはCancelボタンを押してください。

C

Can't calibrate

内 容: 正しく調整できませんでした。

対 策: 再度やり直してください。

Can't copy/swap double size effect

内 容: インサート・エフェクトのコピー、スワップ実行時に、IFX1、5にダブル・サイズのエフェクトを配置しようとした。

対 策: IFX1、5にはダブル・サイズのエフェクトが入らないような設定にして実行してください。

Can't open pattern

内 容: レコーディングやエディットを終えるときに、トラック上にブットされているパターンをオープンするための空きメモリが確保できません。(自動的にオープンが必要な場合です。) OKボタンを押すとパターンのデータは消去されレコーディングやエディットの内容が保存されます。Cancelボタンを押すとレコーディングやエディットの内容が無効になります。

Continue ?

Completed

内 容: 各コマンドを実行した際、それが無事終了しました。

D

Destination and source are identical

内 容: コピーやバウンス時に、ソースとディスティネーションに同一のキュー・リスト、ソング、トラック、パターンを選択しています。

対 策: ソースとディスティネーションを異なるキュー・リスト、ソング、トラック、パターンにしてください。

Destination from-measure within the limits of source

内 容: オール・トラック、または同一トラックへのムーブ・メジャー時で、ソースの範囲内にディスティネーションの小節を指定しています。

対 策: ソースの範囲外にディスティネーションの小節を指定してください。

Destination is empty

内 容: エディット時、ディスティネーションに指定したトラックやパターンに演奏データがありません。

対 策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Destination measure is empty

内 容: ディスティネーションに指定した小節にデータが存在していません。

対 策: ディスティネーションにデータの入っている小節を指定してください。

Destination multisample already exists

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のマルチサンプルがすでに存在しています。

対 策: ディスティネーション(セーブ先)のマルチサンプルをデリートするか、セーブ先のマルチサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination multisample and source multisample are identical

内 容: ソースとディスティネーションに同一のマルチサンプルを選択しています。

対 策: ソースとディスティネーションに異なるマルチサンプルを選択してください。

Destination sample already exists

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルがすでに存在しています。

対 策: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルをデリートするか、セーブ先のサンプル・ナンバーを変えてください。

Destination sample data used in source sample

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のサンプルのサンプル・データがソースのサンプルでも使われているためOverwriteすることができません。

対 策: Overwriteを使用せず、ディスティネーション(セーブ先)に別のサンプルを指定してください。

Destination sample is empty

内 容: エディットするサンプルが空です。

Destination song is empty

内 容: コピー先またはバウンス先に指定したソングが存在しません。

対 策: コピーまたはバウンスをする前に、新しいソングを選択したときに表示されるダイアログで、クリエイト・ニュー・ソングを実行してください。

Directory is not empty

内 容: ディレクトリのデリート時、ディレクトリ内にファイルまたはディレクトリが存在しています。

対 策: ディレクトリ内のファイルまたはディレクトリをすべて消去してください。

Disk not formatted

内 容: メディアを論理フォーマット(クイック・フォーマット)しようとしたとき、物理フォーマットがされていませんでした。

対 策: DiskモードUtilityの「Format」で物理フォーマット(フル・フォーマット)を実行してください。

E

Error in formatting medium

内 容: メディアを物理フォーマット(フル・フォーマット)、論理フォーマット(クイック・フォーマット)している最中にエラーが発生しました。

対 策: 他のメディアを使用してください。

Error in reading from medium

内 容: メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。

対 策: 再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生した場合、ディスク内のデータが壊れている可能性があります。

Error in writing to medium

内 容: メディアへデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。(ベリファイ・エラー等)

対 策: フロッピー・ディスクが物理的に壊れている可能性がありますので、他のディスクを使用してください。そして、エラーの発生したフロッピー・ディスクはなるべく使用しないようにしてください。

F

File already exists

内 容: クリエイト・ディレクトリまたはファイルのリネームの実行時、同じ名前のディレクトリまたはファイルが、ディスク内に存在しています。

内 容: DiskモードUtilityの“Copy”コマンドで、ワイルド・カードなしのコピーを実行しようとしたとき、コピー先にコピー元と同じ名前のファイルが存在していました。

内 容: DiskモードUtilityの“Save Sampling Data”で、All、All Multisamples、All Samples、またはOne Multisampleを実行したとき、本体で作成しようとしたディレクトリと同じ名前のディレクトリが、ディスク内に存在していました。

対 策: 存在しているディレクトリまたはファイルをデリートするか、指定する名前を変えてください。

File is read-only protected

内 容: ファイルへの書き込みおよびデリートを実行しようとしたとき、そのファイルの属性が読み込み専用でした。

内 容: すでにフロッピー・ディスク上にある読みだし専用のファイルと同じ名前で作成しようとしたとき、そのファイルは書き込み専用でした。

対 策: 別の名前をつけてセーブしてください。

File unavailable

内 容: ファイル・フォーマットが正しくないファイルを読み、オープンしようとしたとき、そのファイルは読み込み専用でした。

File/path not found

内 容: Diskモードでサンプル・ファイルのロード時、別階層のディレクトリまたは別メディアを選択するダイアログで選択された場所に目的のファイル名が存在しませんでした。

内 容: DiskモードUtilityの“Delete”コマンド実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。

内 容: DiskモードUtilityの“Copy”コマンド実行時に、コピー・ファイル名にワイルド・カードを指定してコピーを実行しようとしたとき、指定されたファイルが見つかりませんでした。または、コピー元のパスの長さが76を超えています。

内 容: DiskモードやSong Playモードで、Openボタンでディレクトリを開こうとしたとき、選択されたディレクトリ名を含むパスの長さが76を超えています。

対 策: ファイルまたはディレクトリを確認してください。

Format not supported

内 容: AIFFファイル等で、TRITONシリーズではサポートしていないフォーマットのファイルを読みしようとしたとき、そのフォーマットはサポートされていません。

対 策: 可能であれば、パソコン等でTRITONシリーズでサポートしているフォーマットに変換し、ロードしてください。

I

Illegal file description

内 容: ファイルのセーブ用ネームおよびディレクトリ作成時の指定ファイル名に、無効なファイル名が使用されました。

対 策: 指定ファイル名を変えてください。MS-DOSで使用不可のファイル名は、指定ファイル名として使えません。

Illegal SMF data

内 容: スタンダードMIDIファイルでないファイルを読みしようとしたとき、そのファイルはスタンダードMIDIファイルではありません。

Illegal SMF division

内 容: タイムコード・ベースになっているスタンダードMIDIファイルを読みしようとしたとき、そのファイルはタイムコード・ベースではありません。

Illegal SMF format

内 容: フォーマット0または1以外のスタンダードMIDIファイルを読みしようとしたとき、そのファイルはスタンダードMIDIファイルではありません。

M

Master Track can't be recorded alone

内 容: シングル・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、カレント・トラックをマスター・トラックにしてレコーディングを開始しようとしたとき、そのトラックはマスター・トラックではありません。

対 策: レコーディングするトラックを1~16にしてレコーディングを開始してください。

Measure size over limit

内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、1小節のイベント数が最大容量(約10000イベント)を超えています。

内 容: エディットを実行すると、1小節のイベント数が最大容量(約10000イベント)を超えています。

対 策: 必要ないデータをイベント・エディット等で消去してください。

Measure number over limit

内 容: エディットを実行するとトラックの長さが999小節を超えています。

対 策: 必要ない小節を消去してください。

Medium changed

内 容: DiskモードUtilityの“Copy”コマンド実行時に、メディアが交換または排出されてしまい、同一ドライブ上で別メディア間でのコピーは実行できません。

Medium write protected

内 容: セーブ先のフロッピー・ディスク等のメディアにライト・プロテクトがかかっています。

対 策: フロッピー・ディスク等のメディアのライト・プロテクトを解除して、再度コマンドを実行してください。

Memory full

内 容: Sequencerモードのソング、トラック、パターン等のエディット時に、全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまう、エディットすることができない。

対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内 容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディングの途中で、レコーディングデータを格納する空きメモリーがなくなり、レコーディングを強制終了しました。

対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内 容: Diskモードで、スタンダードMIDIファイルのロード時、シーケンス・メモリーがいっぱいになりました。

対 策: ソング・データを消去(必要ならばそのデータをセーブしてから消去)してください。

Memory overflow

内 容: Diskモードで“Save Exclusive”でエクスクルーシブ・データを受信中、シーケンス・メモリーの残り容量を超えてしまいました。

対 策: 複数のエクスクルーシブ・データを受信する場合は、いくつかに分けて本体に送信してください。

内 容: Diskモードでサンプル波形データ用のメモリの残り容量を超えてロードしようとしたとき。

対 策: Samplingモードで、Delete Sampleを実行し、サンプル波形データ用のメモリに空き容量を確保してから、ロードし直してください。

Memory protected

内 容: 本体内のプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンにプロテクトがかかっています。

対 策: Globalモードでライト・プロテクトを解除して、再度ライトやロードを実行してください。

Multisample L and R are identical

内 容: ディステネーション(セーブ先)のLとRのマルチサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。

対 策: ディステネーション(セーブ先)のLとRに異なるマルチサンプル・ナンバーを選択してください。

N

No data

内 容: スタンダードMIDIファイルのロード時、ファイルのイベントがありません。

No medium

内 容: Diskモードでコマンド実行時、実行先のフロッピー・ディスク等のメディアが挿入されていません。

対 策: フロッピー・ディスク等のメディアを入れるか、マウントしてください。

No recording track specified

内 容: マルチトラックのリアルタイム・レコーディング時に、RECになっているトラックがない状態でレコーディングを開始しようとしたとき。

対 策: レコーディングするトラックをRECに設定してください。

No space available on medium

内 容: ファイルのセーブまたはディレクトリを作成しようとしたとき、フロッピー・ディスク等のメディア内に空き容量がありませんでした。

対 策: すでに存在しているファイルをデリートするか、十分な空き容量があるメディアに交換してください。

Not enough memory

内 容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリー(レコーディング開始ロケーションまでのBARイベント分のメモリーなど)を確保できていません。

対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内 容: Diskモードで“Save Exclusive”を行なう際、シーケンス・メモリーの残り容量がありません。または、“Load Exclusive”を行なう際、必要な空きシーケンス・メモリーが確保できていません。

対 策: ソング・データを(必要ならばそのデータをセーブした後で)消去してください。

Not enough memory to load

内 容: Diskモードで、SNGファイルをロードしようとしたとき、メモリーに空き容量がありませんでした。

対 策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to open pattern

内 容: パターンをオープンするとシーケンス・メモリーが足りず、エディットすることができません。

対 策: 必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去するか、パターンをオープンしないでください。

Not enough multisample memory

内 容: マルチサンプルのメモリーが足りません。(MSの数が最大値1000をオーバーします。)

対 策: マルチサンプルを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough relative parameter memory

内 容: リラティブ・パラメーターのメモリーが足りません。(Sample in MSの数が最大値4000をオーバーします。)

対 策: マルチサンプルやマルチサンプルのインデックスを削除して空きメモリーを増やしてください。

Not enough sample memory

内 容: サンプルのメモリー(Sampleパラメーターまたはサンプル波形データ)が足りません。

対 策: サンプルを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough sample/multisample locations available

内 容: マルチサンプル、サンプルの追加可能な残り数を超えてロードしようとしたとき。

対 策: Samplingモードで“Delete Multisample”、“Delete Sample”を実行し、追加可能な数に収まるように、ロードし直してください。

O

Oscillator Mode conflicts (check PROG P1)

内 容: Samplingモード“ Convert MS To Program ”で、Use Destination Program Parametersをチェックして実行したときに、コンパート先のプログラムの“ Oscillator Mode ”の設定が合っていない。

対 策: Program モードでコンパート先のプログラムの“ Oscillator Mode ”を設定します。モノラル・マルチサンプルをコンパートするときは、Singleに設定します。ステレオ・マルチサンプルをコンパートするときは、Doubleに設定してください。

P

Pattern conflicts with events

内 容: バウンス時に、一方のトラックがパターンを含んでおり、もう一方のトラックの同じ小節にイベントまたはパターンが含まれているためバウンスできません。

対 策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

内 容: メジャー(小節)を移動させるとき、ディスティネーションのエンド・メジャーまたはソースのスタート・メジャーにパターンがブットされていて、パターンをオープンしていないため、エディットできません。

対 策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists in destination or source track

Open pattern ?

内 容: エディット時、ディスティネーションまたはソースとして指定したトラックにパターンがブットされています。パターンをオープンして実行する場合(パターンのイベントをコピーして実行します)はOKボタンを、パターンをオープンしないで実行する場合はCancelボタンを押してください。

Pattern used in song

Continue ?

内 容: エディット時、指定したパターンがトラックにブットされています。実行を続ける場合はOKボタンを、実行しない場合はCancelボタンを押してください。

R

Root directory is full

内 容: メディアのルート階層にファイルおよびディレクトリを作成しようとしたとき、そのメディアのルート・ディレクトリ・エントリー数を超過してしまいました。

対 策: 存在しているファイルまたはディレクトリをデリートするか、他のディスクに交換してください。

S

Sample data used in other sample(s)

Continue ?

内 容: エディットするサンプルと同じサンプル・データを使っているサンプルがあります。エディットを続行するときは、OKボタンを押します。

Sample L and R are identical

内 容: ディスティネーション(セーブ先)のLとRのサンプル・ナンバーが同じため、エディットを実行できません。

対 策: ディスティネーション(セーブ先)のLとRに異なるサンプル・ナンバーを選択してください。

Sample length is shorter than minimum

内 容: サンプル・データの長さが8 sample以下になるようなエディットを実行しようとしてしました。

対 策: サンプル・データの長さが8 sample以上になるようにエディット範囲等を指定してください。

Sample used in other multisample(s)

Continue ?

内 容: エディットするサンプルが他のマルチサンプルでも使用されています。エディットを続行するときは、OKボタンを押します。

Selected file/path is not correct

内 容: 複数のメディアに分割セーブされたKSFファイルのロード時、ロードしようとしたファイルの順番が違っていました。

対 策: 正しい順番のKSFファイルをロードしてください。セーブ時に分割されたKSFファイルの順番はページ・メニュー・コマンドの“ Translation ”をチェックするとファイルの番号が確認できます(1番目のKSFファイルはサンプル名と番号が表示されます)。

Source is empty

内 容: ソースに指定したトラックやパターンにデータが存在していません。

対 策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Source sample is empty

内 容: Insert、Mix、Paste実行時に、ソースのサンプルが空です。

対 策: Copyを実行してから、Insert、Mix、Pasteを実行してください。

T

There is no readable data

内 容: ファイル・サイズが0または、ロードやオープン操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

U

Unable to create directory

内 容: 階層の上限(フルパスで76文字以内)を超過して、ディレクトリを作成しようとしてしました。

Unable to save file

内 容: Diskモード Utilityの“ Copy ”コマンド実行時に、コピー先のパスが76を超過してしまいました。

内 容: DiskモードやSong Playモードでファイルのセーブ時に、セーブ先のパスが76を超過してしまいました。

Y

You can't undo last operation Are you sure ?

内容: イベント・エディットに入ると、(実際にイベントのエディットを実行せず終了した場合でも) 1つ前のエディットのコンペアが実行できなくなります。イベント・エディットに入る場合はOKボタンを、入らない場合はCancelボタンを押してください。

You can't undo this operation Are you sure ?

内容: Sequencerモードでレコーディングやイベント・エディットを終えるとき、アンドゥ(コンペアー機能)するための空きメモリーが確保できません。直前にレコーディングやエディットしたデータを残すときはOKボタンを、以前のデータに戻す(直前にレコーディングやエディットしたデータを消す)ときはCancelボタンを押してください。

内容: Sequencerモードでのエディット時、アンドゥ(コンペアー機能)するための空きメモリーが確保できません。エディットを実行する場合はOKボタンを押します(エディット前の状態には戻せません)。エディットを実行しない場合はCancelボタンを押してください。

対策: アンドゥ(コンペアー機能)が実行できる空きメモリーを確保するために、必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去してください。実行する前にフロッピー・ディスク等にデータを保存しておくことをおすすめします。

TRITON-SERIES MIDI IMPLEMENTATION

5, Apr. 1999

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted by)	ENA
8n	kk (kk)	40 (64)	Note Off (Key Off)	*1 A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127 (Key On)	*1 A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (Seq. recorded data)	T, Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select(MSB) (BANK keys, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (Joy Stick +Y)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 (Joy Stick -Y)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (A.Pd1/Knob-B = Foot Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time (A.Pd1/Knob-B = Porta.Time,S Chg)	C
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry (MSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY)	*3 C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume (A.Pd1/Knob-B = Volume, S/C Chg)	C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Post IFX Panpot (A.Pd1/Knob-B = PostIFXPan,S Chg)	C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot (A.Pd1/Knob-B = Pan,S Chg)	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression (A.Pd1/Knob-B = Expression)	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 (A.Pd1/Knob-B = FX Control1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 (A.Pd1/Knob-B = FX Control2)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 (Ribbon Controller)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 (Knob-B = Knob Mod1)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 (Value Slider)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 (Knob-B = Knob Mod2)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)	(Knob-B = Knob Mod3)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)	(Knob-B = Knob Mod4)	C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select(LSB) (BANK keys, Prog/Combi change)	*2 PB
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 (Damper)	C
Bn	41 (65)	00/7F (00/127)	Portamento Off/On (SW1/SW2/A.SW = Porta.SW, S Chg)	C
Bn	42 (66)	00/7F (00/127)	Sostenuto Off/On (A.SW =Porta.SW)	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal (A.SW =Porta.SW)	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (Knob-B = F/A Sustain)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (Knob-1A, Knob-B = Resonance/HPF)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 (Knob-1A, Knob-B = F/A Release)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 (Knob-B = F/A Attack)	C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 (Knob-1A, Knob-B = LPF Cutoff)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (Knob-B = F/A Decay)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (Knob-B = Pitch LF01 Spd)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (Knob-B = Pitch LF01 Dep)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (Knob-B = Pitch LF01 Dly)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (Knob-1A, Knob-B = Filter EG Int)	C
Bn	50 (80)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl15 (SW1)	C
Bn	51 (81)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl16 (SW2)	C
Bn	52 (82)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl17 (Foot SW)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (A.Pd1 = MPX Send2, S Chg)	C
Bg	5C (92)	00/7F (00/127)	Effect 2 Depth (All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Depth (A.Pd1 = MPX Send1, S Chg)	C
Bg	5E (94)	00/7F (00/127)	Effect 4 Depth (Master FX1 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/7F (00/127)	Effect 5 Depth (Master FX2 Off/On)	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-95 (Knob-B = MIDI CC#00-95)	C
Bn	62 (98)	ss (ss)	NRPN Param No.(LSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY)	*3 C
Bn	63 (99)	tt (tt)	NRPN Param No.(MSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY)	*3 C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-101 (Seq. recorded data)	Q
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change (Prog/Combi change)	*2 P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change (Joy Stick X)	C

A.Pd1 : Assignable Pedal
A.SW : Assignable Switch
S Chg : Transmitted when change a Song No.(Seq. mode). (Status = EXT,EX2,BTH)
C/S Chg : Transmitted when change a Combination or Song No.(Seq. mode). (Status = EXT,EX2,BTH)

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each timbre's/track's channel.(Status = EXT,EX2 or BTH)
g : Always Global Channel No. (0 - 15)

ENA = A : Always Enabled
C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked
P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked
PB : Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is checked
T : Enabled when Enable After Touch in Global mode is checked
Q : Enabled when Sequencer is playing(transmit), recording(receive)

*1 : kk = 24 - 108 : TRITON (61keys + Transpose)
= 16 - 115 : TRITON pro (76keys + Transpose)
= 09 - 120 : TRITON proX (88keys + Transpose)
= 00 - 127 : Sequencer and Arpeggiator

*2 : Program Combination MIDI Out[Hex] (Bank Map is KOR) (Bank Map is GM(2))
BankA 000 - 127 : BankA 000 - 127 : mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F = 3F,00, 00 - 7F
B 000 - 127 : B 000 - 127 : 00,01, 00 - 7F 3F,01, 00 - 7F
C 000 - 127 : C 000 - 127 : 00,02, 00 - 7F 3F,02, 00 - 7F
D 000 - 127 : D 000 - 127 : 00,03, 00 - 7F 3F,03, 00 - 7F
E 000 - 127 : 00,04, 00 - 7F 3F,04, 00 - 7F
F 000 - 127 : 00,05, 00 - 7F 3F,05, 00 - 7F
G 001 - 128 : 79,00, 00 - 7F 79,00, 00 - 7F
g(1)-(9) 001 - 128 : 79,01-09,00 - 7F 79,01-09,00 - 7F
g(d) 001 - 128 : 78,00, 00 - 7F 78,00, 00 - 7F

*3 : ARPEGGIATOR ON/OFF : [Bn,63,00,Bn,62,02,Bn,06,mm] mm = 00(Off),7F(On)
ARPEGGIATOR GATE Knob : [Bn,63,00,Bn,62,0A,Bn,06,mm] mm = 00-7F
ARPEGGIATOR VELOCITY Knob : [Bn,63,00,Bn,62,0B,Bn,06,mm] mm = 00-7F

When in Program/Combination mode, Global channel.
When in Sequencer/Song Play mode, current selected track's channel.

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted when)
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer ss : Least significant [LSB] *4 tt : Most significant [MSB] *4
F3	ss (ss)		Song Select (Song or Cue List is selected) ss : Song(0-127)/Cue List(0-19) No.

Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer and Song Play mode (Internal Clock)
Transmits Song Select message when in Sequencer mode (Internal Clock)

*4 : For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt,ss = 00,10 means one measure.

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Transmitted when ...)
F8	Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seq/Song Play mode)
FA	Start (START in Seq/Song Play mode)
FB	Continue (Continue START in Seq/Song Play mode)
FC	Stop (STOP in Seq/Song Play mode)
FE	Active Sensing (Always)

Transmits these message when MIDI Clock in Global mode is Internal.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

○ DEVICE INQUIRY REPLY (Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST)
[F0,7E,0g,06,02,42,50,00,mm,00,nn,00,vv,00,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte 42 : KOR ID
7th byte 50 : TRITON series ID
9th byte mm : TRITON mm = ??
TRITON pro mm = ??
TRITON proX mm = ??
11th byte nn : System No. (01 -)
13th byte vv : System Version (01 -)

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

○ Master Volume
[F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value(LSB)
7th byte mm : Value(MSB)
mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

2.RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

[H]:Hex, [D]:Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Use)	ENA
8n	kk (kk)	xx (xx)	Note Off	A
9n	kk (kk)	00 (00)	Note Off	A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127	A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (as AMS)	T,Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select(MSB) (for Prog/Combi change)	*1 P
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (as Joy Stick +Y)	C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Modulation2 (as Joy Stick -Y)	C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Foot Pedal (as AMS & FX Dmod Src =Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Portamento Time	C
Bn	06 (06)	vv (vv)	Data Entry (MSB) (for RPC edit)	C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Volume	C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Balance Control (for Post IFX Panpot control)	*2 C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 1 (as FX Dmod Src)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Effect Control 2 (as FX Dmod Src)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 (as Ribbon Controller)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 (as AMS & FX Dmod Src =KnobMod1)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 (as Value Slider)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 (as AMS & FX Dmod Src =KnobMod2)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src =KnobMod3)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src =KnobMod4)	C
Bn	20 (32)	bb (bb)	Bank Select(LSB) (for Prog / Combi change)	*1 P
Bn	26 (38)	vv (vv)	Data Entry (LSB) (for RPC edit)	C
Bn	40 (64)	vv (vv)	Hold1 (as Damper)	C
Bn	41 (65)	s3F/≧40 (s63/≧64)	Portamento Off/On	C
Bn	42 (66)	s3F/≧40 (s63/≧64)	Sostenuto Off/On	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Soft Pedal	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (for Sustain Level control)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (for Resonance/HPF Cutoff ctrl)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 (for Release Time control)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 (for Attack Time control)	C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 (for LPF Cutoff control)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (for Decay Time control)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (for LFO1 Speed control)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (for LFO1 Pitch Depth control)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (for LFO1 Delay control)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (for Filter EG Intensity ctrl)	C
Bn	50 (80)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl5 (as AMS & FX Dmod Src =SW 1)	C
Bn	51 (81)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl6 (as AMS & FX Dmod Src =SW 2)	C
Bn	52 (82)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl7 (as AMS & FX Dmod Src =Foot SW)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl8 (as AMS & FX Dmod Src)	C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (for Send 2 Level control)	C
Bg	5C (92)	00/≠00 (00/≠000)	Effect 2 Depth (for All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Depth (for Send 1 Level control)	C
Bg	5E (94)	00/≠00 (00/≠000)	Effect 4 Depth (for Master FX1 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/≠00 (00/≠000)	Effect 5 Depth (for Master FX2 Off/On)	C
Bn	60 (96)	00 (00)	Data Increment (for RPC edit)	C
Bn	61 (97)	00 (00)	Data Decrement (for RPC edit)	C
Bn	62 (98)	ss (ss)	NRPN Param No. (LSB) (for NRPN select)	*3 C
Bn	63 (99)	tt (tt)	NRPN Param No. (MSB) (for NRPN select)	*3 C
Bn	64(100)	0r (0r)	RPN Param No. (LSB) (for RPN select)	*4 C
Bn	65(101)	00 (00)	RPN Param No. (MSB) (for RPN select)	*4 C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control data (for Seq. recording (cc)=0-101)	*4 C,Q
Bn	78(120)	00 (00)	All Sound Off	C
Bn	79(121)	00 (00)	Reset All Controllers	C
Bn	79(121)	00/7F (00/127)	Local Control Off/On	A
Bn	7B(123)	00 (00)	All Notes Off	A
Bn	7C(124)	00 (00)	Omni Mode Off (as All Notes Off)	A
Bn	7D(125)	00 (00)	Omni Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7E(126)	≦10 (≦16)	Mono Mode On (as All Notes Off)	A
Bn	7F(127)	00 (00)	Poly mode On (as All Notes Off)	A
Cn	pp (pp)	-- --	Program Change (for Prog/Combi change)	*1 P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (as After Touch)	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change	C

AMS : Alternate Modulation Source
FX Dmod Src: Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel.
When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each timbre's/track's channel.(Status is INT or BTH)
g : Always Global Channel No. (0 - 15)
x : Random
ENA : Same as Transmitted data

*1 : When Bank Map in Global mode is KORG:

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 00,00	00 - 7F : Bank A	000 - 127 : Bank A 000 - 127
00,01	00 - 7F : B	000 - 127 : B 000 - 127
00,02	00 - 7F : C	000 - 127 : C 000 - 127
00,03	00 - 7F : D	000 - 127 : D 000 - 127
00,04	00 - 7F : E	000 - 127
00,05	00 - 7F : F	000 - 127
79,00	00 - 7F : G	001 - 128
79,01-09,00	00 - 7F : g(1)-g(9)	001 - 128
78,00	00 - 7F : g(d)	001 - 128
38,00	00 - 7F : G	001 - 128
3E,00	00 - 7F : g(d)	001 - 128

When Bank Map in Global mode is GM(2):

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 3F,00	00 - 7F : Bank A	000 - 127 : Bank A 000 - 127
3F,01	00 - 7F : B	000 - 127 : B 000 - 127
3F,02	00 - 7F : C	000 - 127 : C 000 - 127
3F,03	00 - 7F : D	000 - 127 : D 000 - 127
3F,04	00 - 7F : E	000 - 127
3F,05	00 - 7F : F	000 - 127
79,00	00 - 7F : G	001 - 128
79,01-09,00	00 - 7F : g(1)-g(9)	001 - 128
78,00	00 - 7F : g(d)	001 - 128

00,00, 00 - 7F : G 001 - 128
38,00, 00 - 7F : G 001 - 128
3E,00, 00 - 7F : g(d) 001 - 128
3F,7F, 00 - 7F : Mute (KORG MUTE)
(XG) 00,01 - : Assign correspond program in G, g(1) - g(9)
(GS) 01,00 - : Assign correspond program in G, g(1) - g(9)

*2 : When in Program/Sampling mode, Global channel

When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each IFX's channel.

*3 : tt,ss = 00,02 : Arpeggiator Off/On

= 00,0A : Arpeggiator Gate control
= 00,0B : Arpeggiator Velocity control

When in Program/Combination mode, Global channel message is valid.
When in Sequencer/Song Play mode, current selected track's channel message is valid.
Data Entry LSB value has no effect.

tt,ss = 01,08 : Vibrato Rate
tt,ss = 01,09 : Vibrato Depth
tt,ss = 01,0A : Vibrato Delay
tt,ss = 01,20 : Filter Cutoff
tt,ss = 01,21 : Filter Resonance
tt,ss = 01,63 : EG Attack Time
tt,ss = 01,64 : EG Decay Time
tt,ss = 01,66 : EG Release Time
tt,ss = 14,kk : Drum Filter Cutoff *
tt,ss = 15,kk : Drum Filter Resonance *
tt,ss = 16,kk : Drum EG Attack Time *
tt,ss = 17,kk : Drum EG Decay Time *
tt,ss = 18,kk : Drum Coarse Tune *
tt,ss = 19,kk : Drum Fine Tune *
tt,ss = 1A,kk : Drum Volume *
tt,ss = 1C,kk : Drum Panpot *
tt,ss = 1D,kk : Drum Rev Send(Send2) *
tt,ss = 1E,kk : Drum Cho Send(Send1) *

* Only valid when Part Mode is Drum, MDrml - Mdrml4.

kk: Drum Inst No. (0C - 6C = C0 - C8)

Data Entry LSB value has no effect.

*4 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity (Bend Range).

= 1 : Fine Tune (Detune)
= 2 : Coarse Tune (Transpose)




For drum program, both of Fine Tune and Coarse Tune affect to Detune.
Data Entry LSB value has no effect.

オプション・ボード / メモリー







取り付け作業の前に、必ずこの内容をよくお読みください

安全上のご注意

警告

-  本製品の取り付け、修理、部品の交換などで、取扱説明書に記載されている以外のことは絶対にしないでください。
-  本製品の基板上的電子部品やコネクタには無理な力を加えたり、分解したりしないでください。感電、火災、故障の原因になります。
-  本製品を取り付ける前に、取り付ける機器の電源プラグと、周辺機器との接続コードを必ず抜いてください。感電や機器の破損の原因になります。

注意

-  本製品を液体でぬらしたり、異物をのせたりしないでください。故障の原因になります。
-  本製品を触る前に、取り付ける機器の金属部に触れ、静電気を取り除いてください。静電気により電子部品を破損する恐れがあります。
-  本製品を取り扱うときは、基板裏側のリード(電子部品の足部)に触れないように作業してください。けがをする恐れがあります。
-  本製品を取り付ける際は、接続と関係のない部品や基板には絶対に触れないでください。感電や故障の原因になります。
-  本製品を取り付ける際は、本製品や取り付ける機器の金具等で手を切らないように作業してください。
-  本製品を取り付ける際は、取り付ける機器の中にネジなどを落とさないように作業してください。

誤った使用や改造による故障、破損の保証はいたしません。また、データの消失、破損による損害についても、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

オプション・ボード / メモリーについて


TRITONは、オプション・ボードやメモリーを取り付けることにより、機能を拡張することができます。次の4種類の拡張が行えます。

EXB-MOSS (DSPシンセサイザー・ボード)

スタンダード、リング・モジュレーション、VPM、レゾナンス、オルガン・モデル、エレクトリック・ピアノ・モデルなどの13種のオシレーター・アルゴリズムを持つMOSS音源をTRITONに搭載します。プログラム、コンビネーション、シーケンサー、ソング・プレイの各モードでMOSS音源が使用できます。MOSS音源の最大同時発音数は6です。

EXB-SCSI (SCSIインターフェース・ボード)

TRITONにSCSI端子を取り付けます。TRITONのプログラム、コンビネーション、シーケンス・データ、サンプル・データ等をフロッピー・ディスクにセーブしたりフロッピー・ディスクからロードすると同じように、外部SCSI機器を接続して大容量の記憶メディア(ハード・ディスク、ZIPディスク、JAZディスク)でセーブやロードができます。また、CD-ROMドライブから、AKAI(S1000/3000)、KORG、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・ファイル等をロードすることができます。

 512バイト/ブロック以外のメディアに対してのフォーマットはできません(640MB MOディスクなど)。

読み込み可能なCD-ROMフォーマット

- ・ AKAI(S1000/S3000)フォーマット
- ・ ISO9660 Level1 フォーマット
- ・ TRINITYフォーマット(.KSC/.KMP/.KSFファイルのみロード可能)

EXB-PCMシリーズ (PCM拡張ボード)

16Mbyteのマルチサンプル、ドラムサンプルをTRITONに搭載します(詳細はシリーズによって異なります)。

EXB-PCM01 ステレオ・ピアノ、ピンテージ・キーボード系を中心に構成したものです。

EXB-PCM02 ステレオ・ストリングス、ステレオ・プラス、クワイヤー等のポップス系音楽で需要の高いサウンドを中心に構成したものです。

1999年4月現在

DRAM SIMM (サンプル・データ用メモリー・ボード)

サンプル・データ用メモリーとして使用します。DRAM SIMMは、72pinの16Mbyteまたは32Mbyteを合計2枚まで、最大64Mbyteまで増設できます(※「DRAM SIMM購入時の注意」参照)。

note DRAM SIMMは、メーカー・オプションではありません。コンピュータ用の市販のものをお使いください

note 最大64Mbyteで使用するには、標準で搭載している16MbyteのDRAM SIMMを取り外して、32MbyteのDRAM SIMMを2枚使用する必要があります。

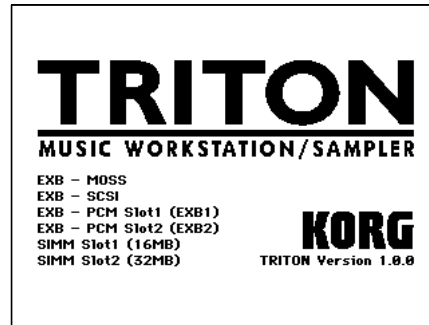
note 搭載するDRAM SIMMの容量とスロット位置によって、メモリー・バンクやサンプリング時間が異なります(※P.82)。

オプション・ボード/メモリー 取り付け時の注意

- 静電気を発生させないように、取り付け作業をする前に塗装面以外の金属部分に触れたり、アースがとれている機器のアース線に触れるなどして、体の静電気を逃がしておいてください。製品内部やオプション・ボード/メモリーの部品に影響をおよぼすことがあります。
- 各取り付け手順に従い、部品や、部品の向きを間違えないように正しく取り付けてください。
- オプション・ボード/メモリーの取り扱いには十分に注意してください。ボードを落としたり、強く押さえるなどの衝撃を与えると製品の故障や破壊の原因になることがあります。
- 基板の金属が露出している部分や、取り付けに必要な部分に触れないようにしてください。
- はずしたネジ(とワッシャー)はすべて使用しますので、なくさないようにしてください。
- オプション・ボード/メモリーおよび本体に取り付けられているネジ以外は使用しないでください。形や長さの違うネジを使用すると、製品の故障や破損の原因になることがあります。
- 取り付けたネジは、確実に締めて固定してください。
- オプション・ボード/メモリーは確実にコネクタースロットに取り付けてください。取り付け後も、必ず正しく取り付けられていることを確認してください。取り付けが不十分だと、接触不良や電源がショートをおこすなどの故障原因になることがあります。
- 取り付けまたは取り外し時に、部品やオプション・ボード/メモリーなどを本体内部へ落とさないようにしてください。落としたネジや部品がとれない場合はコルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

取り付け後の確認

- TRITONは、電源をオンしたときに現在搭載されているオプション・ボード/メモリー名をLCD画面に表示します。各オプション・ボード/メモリーを取り付けた後、必ず電源をオンにして、取り付けたオプション・ボード/メモリー名がLCD画面に表示されることを確認してください。表示されない場合は、取り付けの不備が考えられます。もう一度正しく取り付けられているかを確認し直してください。取り付け等でご不明な点がございましたら、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。



- EXB-MOSS: EXB-MOSS搭載
- EXB-SCSI: EXB-SCSI搭載
- EXB-PCM Slot1 (EXB1): EXB-PCM Slot1に搭載
()内にシリーズ名を表示
- EXB-PCM Slot2 (EXB2): EXB-PCM Slot2に搭載
()内にシリーズ名を表示
- SIMM Slot1 (16MB): SIMM Slot1に搭載
()内に容量をByteで表示
- SIMM Slot2 (32MB): SIMM Slot2に搭載
()内に容量をByteで表示

DRAM SIMM 購入時の注意

- 市販のDRAM SIMMの中にはTRITONで使用できないものがあります。ご購入前に必ず以下の内容をご確認の上、お買い求めください。

TRITONで利用できるDRAM SIMMの種類

- 72pin 16Mbyteまたは32Mbyte
- アクセス・タイム60ns以下
- アドレス入力11bit (A0 ~ A10)
- 電源電圧5V
- DRAM SIMMの高さ26mm以下

上記の条件を満たすDRAM SIMMを使用できます。

使用できるDRAM SIMMの種類で不明な点がございましたら、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

オプション・ボード / メモリーの 取り付け方法

▲ 必ず前述の「オプション・ボード / メモリー取り付け時の注意」をお読みになってから取り付けをはじめてください。

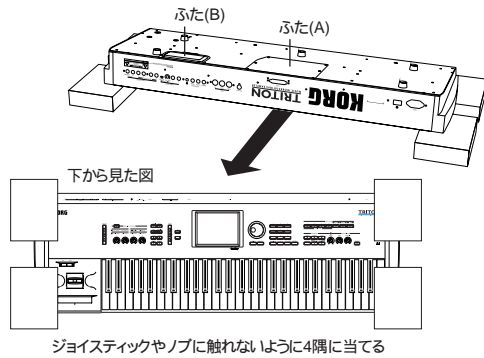
1. 取り付け準備

▲ 作業時に、本体やオプション・ボード / メモリーなどの金具で手を切らないように注意してください。

お手持ちの+(プラス)ドライバーと、雑誌など(ジョイスティックやツマミなどを破損を防ぐためのもの:下図参照)を用意してください。

本体の電源をオフにして、AC電源コードやその他の機器などの接続コードを抜きます。

下図のようにジョイスティックやツマミなどの破損を防ぐために4隅に雑誌などを置き、その上に本体を裏返しにして乗せます。



▲ 本体を裏返すときに、バランスをくずして落とさないように、注意してください。

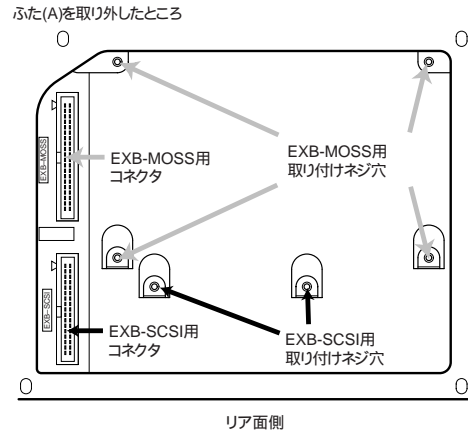
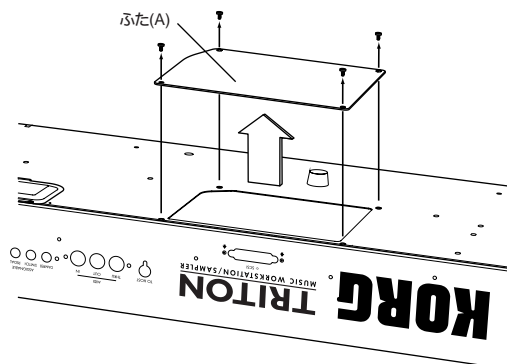
取り付けるオプション・ボード / メモリーを搭載するためにふたを取り外します。

EXB-SCSI、EXB-MOSSを取り付けるときはふた(A)を取り外します。EXB-PCM、DRAM SIMMを取り付けるときはふた(B)を取り外します。

(☞ふたの取り外し方は、次の「1 - A」または「1 - B」で説明しています。)

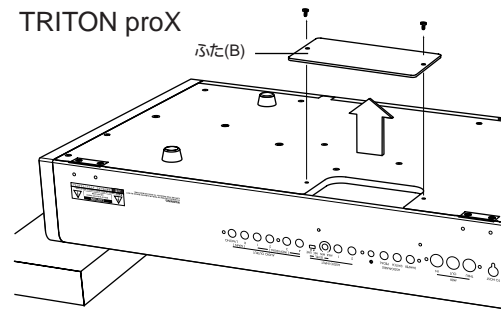
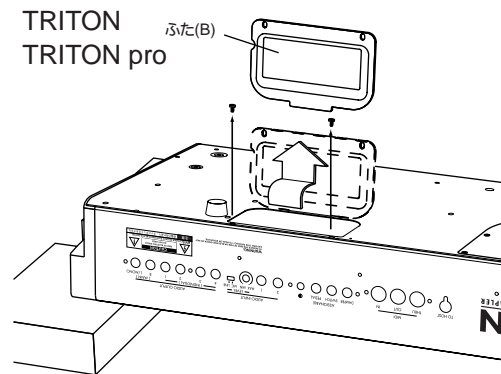
1 - A. EXB-SCSI、EXB-MOSS用のふた(A)の取り外し方

ふた(A)の4本のネジをドライバーで外します。裏返した本体のリア面側を手前にして、右側の大きい方がふた(A)です。

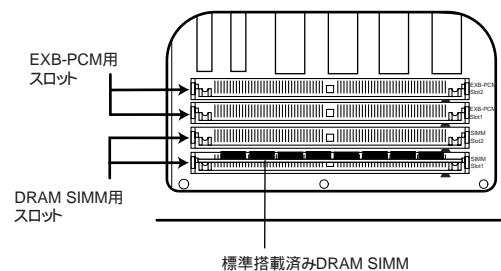


1 - B. EXB-PCM、DRAM SIMM用のふた(B)の取り外し方

ふた(B)の2本のネジをドライバーで外します。裏返した本体のリア面側を手前にして、左側の小さい方がふた(B)です。



ふた(B)を取り外したところ



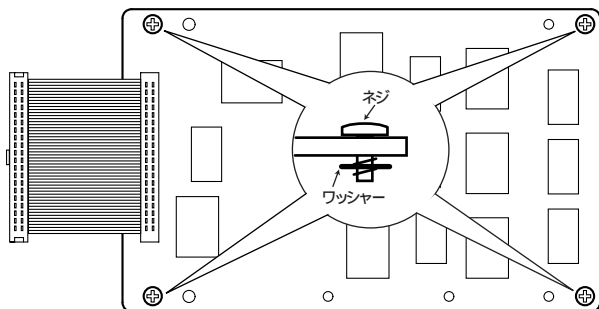
2 - A1. EXB-MOSSの取り付け方

- ⚠ ふたの取り外し、オプション・ボード / メモリーの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC電源コードを抜いたままにしてください。

ふた(A)が取り外されていることを確認してください(※「1. 取り付け準備」の「1 - A. EXB-SCSI、EXB-MOSS用のふた(A)の取り外し方」参照)。

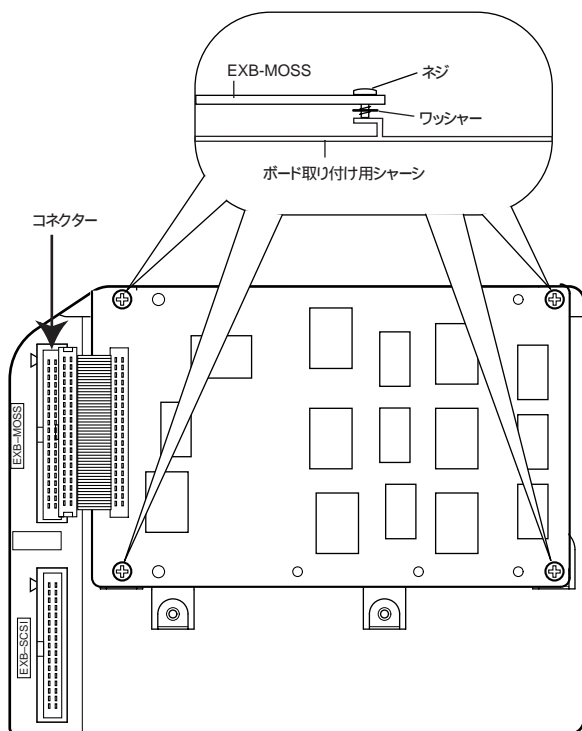
EXB-MOSSを袋から取り出します。

ボードの4隅に、4本のネジがワッシャーとともに付いていることを確認してください。



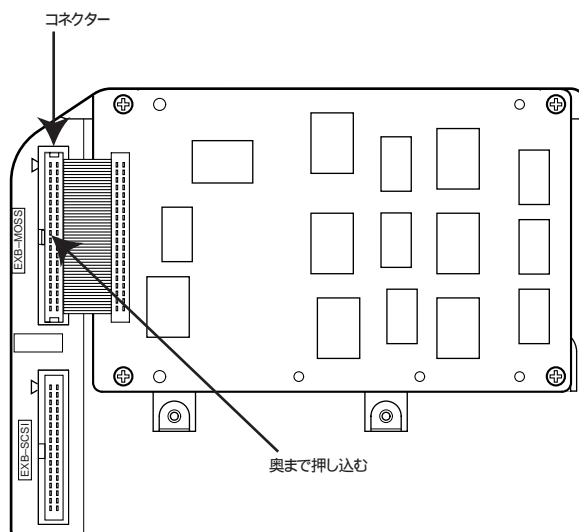
EXB-MOSSを本体内部の金具にネジ4本で取り付けます。

- ⚠ ネジ止めする前は金具からEXB-MOSSが少し浮いた状態になります。このとき、EXB-MOSSを必要以上の力で押さえ付けると、ネジやワッシャーが外れる場合があるので注意してください。



ケーブルを図のようにコネクターに取り付けます。ケーブルは奥までしっかり押し込んでください。

- ⚠ ケーブルを接続する基板のコネクター部以外は触れないようにしてください。



ふた(A)を取り外したときと逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-MOSSが正しく取り付けられていることを確認してください(※「取り付け後の確認」参照)。

2 - A2. EXB-SCSIの取り付け方

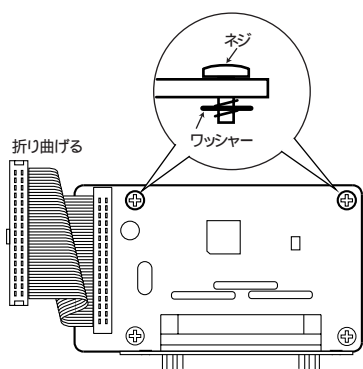
- ▲ ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリーの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC電源コードを抜いたままにしてください。

ふた(A)が取り外されていることを確認してください(※「1. 取り付け準備」, 「1 - A. EXB-SCSI, EXB-MOSS用のふた(A)の取り外し方」参照)。

EXB-SCSIを袋から取り出します。

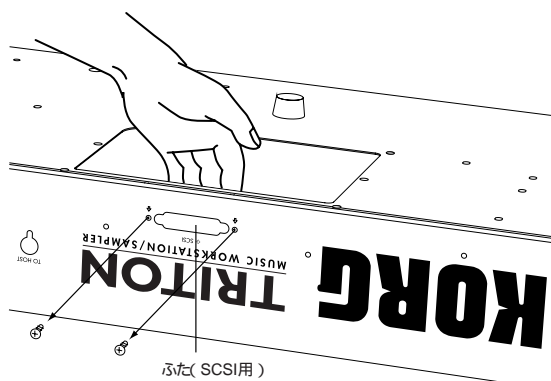
ボードの2隅に2本のネジが、ワッシャーとともに付いていることを確認してください。

ハーネスを下図のように軽く折り曲げます。

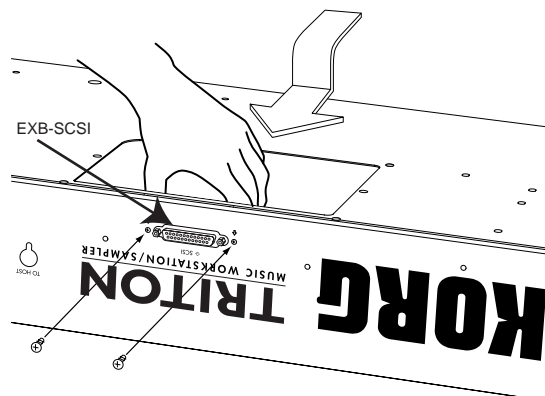


本体リア面のEXB-SCSIの取り付け口をふさいでいるふた(SCSI用)のネジを2本外し、ふた(SCSI用)を取り出します。外したネジ2本はEXB-SCSI固定時に使用します。

- ▲ 外したふた(SCSI用)を使用しません。本体の中に残さないように取り出してください。



EXB-SCSIのSCSIコネクタ部が本体リア面から出るように組み込んで、片手でEXB-SCSIを支えながら、で外したネジ2本で本体リア面から固定します。

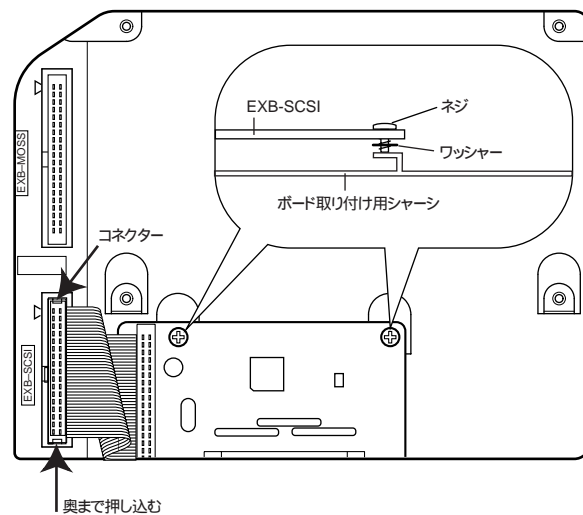


EXB-SCSIを本体内部の金具にネジ2本で取り付けます。

- ▲ ネジ止める前は金具からEXB-SCSIが少し浮いた状態になります。このとき、EXB-SCSIを必要以上の力で押さえ付けると、ネジやワッシャーが外れる場合があるので注意してください。

ケーブルを図のように取り付けます。ケーブルは奥までしっかり押し込んでください。

- ▲ ケーブルを接続する基板のコネクタ部以外は触れないようにしてください。



ふた(A)を取り外したときと逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-SCSIが正しく取り付けられていることを確認してください(※「取り付け後の確認」参照)。

2 - B1. EXB-PCMの取り付け方

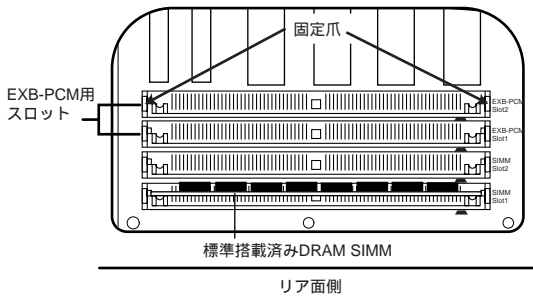
- 同時に搭載できるEXB-PCMは最大2枚までです。
1枚のEXB-PCMを取り付ける場合、どちらのスロットに取り付けても正常に動作します。取り付けやすさの点から、EXB-PCM Slot1から使用するとよいでしょう。

- ふたの取り外し、オプション・ボード/メモリーの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC電源コードを抜いたままにしてください。

ふた(B)が取り外されていることを確認してください(「1. 取り付け準備」1 - B. EXB-PCM、DRAM SIMM用のふた(B)の取り外し方参照)。

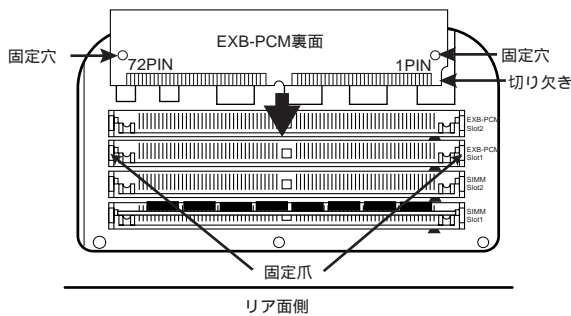
EXB-PCMを袋から取り出します。

EXB-PCMを取り付けるスロットの位置を確認してください。本体リア面を手前にして奥側の2列がEXB-PCM用のスロットです。

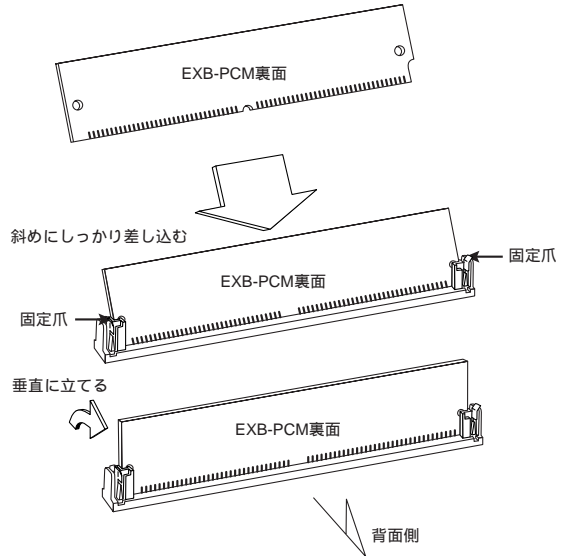


EXB-PCMの切り欠きがあるのが1PIN側です。スロットの1PINのマーク(≡)に、EXB-PCMの1PIN側を合わせて取り付けます。

- EXB-PCM用スロットとDRAM SIMM用スロットは同一形状です。差し間違いのないように注意してください。



EXB-PCMをスロットの奥まで斜めにしっかり差し込んでからスロット側の固定爪がEXB-PCMの固定穴にカチッと入るまで垂直に立てます。このとき、スロットの固定爪を左右に押し広げるとスムーズに入ります。



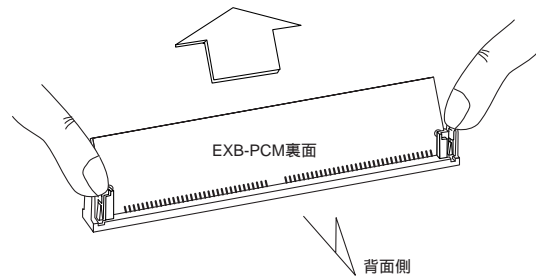
ふた(B)を取り外した逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにしてEXB-PCMが正しく取り付けられていることを確認してください(「取り付け後の確認」参照)。

EXB-PCMの取り外し方

スロットの固定爪を左右に押し広げて(固定爪の押さえを外してから)斜めに倒して引き抜いてください。

- 固定爪を左右に押し広げると、EXB-PCMが勢いよく飛び出して、すき間に入り込む場合があるので注意してください。



2 - B2. DRAM SIMMの取り付け方

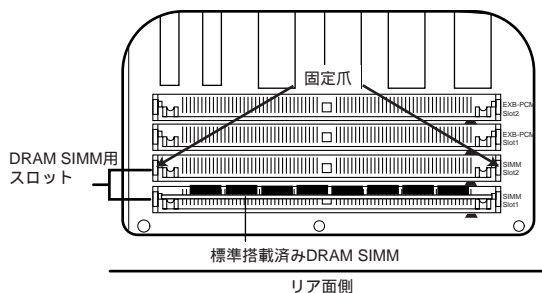
▲ 取り付けるメモリーは最大2枚までです。32MbyteのDRAM SIMMを2枚使用するときは、標準で搭載している16MbyteのDRAM SIMMを後述の「取り外し」に従って取り外してください。

▲ ふた(B)の取り外し、オプション・ボード/メモリーの取り付け、ふたの取り付けのすべての作業が終わるまでは、必ずAC電源コードを抜いたままにしてください。

ふた(B)が取り外されていることを確認してください(「1. 取り付け準備」「1 - B. EXB-PCM、DRAM SIMM用のふた(B)の取り外し方」参照)。

DRAM SIMMを用意します。

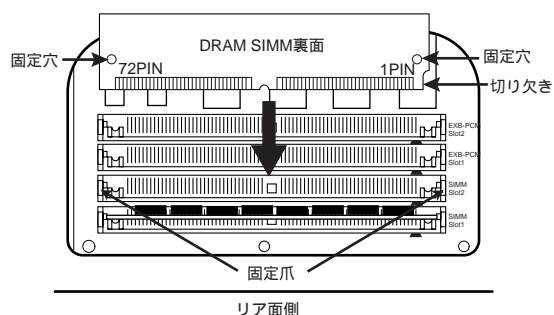
DRAM SIMMを取り付けるスロットの位置を確認してください。本体リア面を手前にして前の2列がDRAM SIMM用のスロットです。



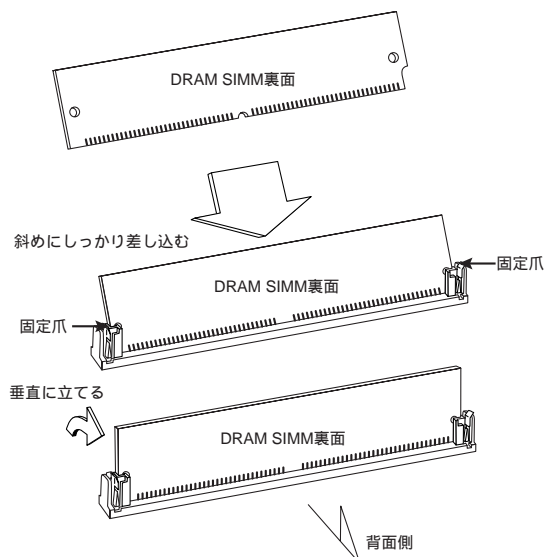
一番手前のスロットには、標準で16MbyteのDRAM SIMMが搭載されています。1枚だけ追加する場合は、もう1つのスロットに取り付けます。2枚のDRAM SIMMを追加する場合は標準で搭載しているDRAM SIMMを後述の「DRAM SIMMの取り外し方」に従って取り外してから、2つのスロットをお使いください。

DRAM SIMMの切り欠きがあるのが1PIN側です。スロットの1PINのマーク(=)に、DRAM SIMMの1PIN側を合わせて取り付けます。

▲ DRAM SIMM用スロットとEXB-PCM用スロットは同一形状です。差し間違いのないように注意してください。



DRAM SIMMをスロットの奥まで斜めにしっかり差し込んでからスロット側の固定爪がDRAM SIMMの固定穴にカチッと入るまで垂直に立てます。このとき、スロットの固定爪を左右に押し広げるとスムーズに入ります。



ふた(B)を取り外した逆の手順で取り付けます。

すべての作業が終わったら電源をオンにしてDRAM SIMMが正しく取り付けられていることを確認してください(「取り付け後の確認」参照)。

DRAM SIMMの取り外し方

スロットの固定爪を左右に押し広げて(固定爪の押さえを外してから)斜めに倒して引き抜いてください。

▲ 固定爪を左右に押し広げると、DRAM SIMMが勢いよく飛び出して、すき間に入り込む場合があるので注意してください。

索引

記号

000: No Effect 146, 150

10's Hold
Combination 29
Program 1

♪ テンポ

A

ADC OVERLOAD !! 87
AIFFファイル(.AIF) 131, 137, 226
AKAI S1000/S3000フォーマット 138
All Routed 150
Amp アンブ
Alternate Modulation 209
AMS(Alternate Modulation Source)
209
Amp 18, 213
Amp EG, Level 19, 214
Amp EG, Time 19, 214
Amp LFO 1/2 Intensity 18, 213
Filter EG Intensity 13, 213
Filter EG, Level 15, 214
Filter EG, Time 15, 214
Filter Frequency 14, 212
Filter LFO 1/2 Intensity 14, 213
LFO, Frequency 21, 214
Pan 17, 213
Pitch 9, 212
Pitch EG 9, 212
Pitch EG, Level 10, 214
Pitch EG, Time 11, 214
Pitch LFO 9, 212
Resonance 12, 213

Audio Input
(COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY) 116
(SAMPLING) 86

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 153

Auto
Auto Arpeggiator 114
Auto Loop On 87
Auto Punch In 50
Auto Start 103

B

Bend Range
Combination 34
MIDI Filter
Combination 36
Sequencer 58
Program 8, 9
Sequencer 56

Bounce バウンス

BPM

BPM/MIDI Sync機能 145, 216
Detune BPM Adjust
Combination 34
Sequencer 56
Detune (BPM Adj. in Page Menu)
Combination 34
Sequencer 56
Grid 88, 94, 95
MIDI/Tempo Sync., LFO 21

BUS Select

Audio Input 117, 149, 152
Combination 41, 42, 147, 151
Drum Kit 125, 147, 148
Program 24, 25, 147, 151
Sampling 82, 86, 148
Sequencer 74, 75, 147, 151
Song Play 109, 110, 147, 151
Use DKit Setting 24
メトロノーム
Sampling 87
Sequencer 51
Song Play 103

C

Chain

IFX 25, 149
MFX 27, 152
Chain Direction 27
Chain Level 27, 153
Chain Signal 27, 153

Chain to next file 103

Convert Position 118

Ctrl Ch 150, 153
Combination 43, 44,
Cue List 51, 135
Sequencer 76, 77
Song Play 110, 112

D

Double 4

DRAM SIMM(サンプル・データ用メモリー・
ボード) 237, 238

Drums 4

Dump 119

Dynamic Modulation Source(Dmod)
145, 214

E

Edit Range End 88
Edit Range Start 88
Effect Global Switch 114
Event Edit 62, 69
EXB-MOSS
(DSPシンセサイザー・ボード) 237
EXB-PCMシリーズ

(PCMエキスパンジョン・ボード) 237

EXB-SCSI

(SCSIインターフェース・ボード) 237

Exclusive

Exclusive Data 136, 141
MIDI Filter 119

Exclusive Group 125

.EXLファイル 131, 136

F

Fade, LFO 21

FF/REW Speed 48

Fixed Note Mode 127

Flam 128

Force OSC Mode
Combination 33
Sequencer 55

Full Format 144

G

Gate 22, 40, 73, 108, 128

Global MIDI Channel 117

Global Setting 135

GM 115

GM Initialize 102
GM, GS, XG 115

Grid 88, 94, 95

H

Hide unknown files 132

Hold 4

Hold Balance 31

I

Index 80, 88, 94, 96

Initialize Steps 129

J

.JKBファイル 131

K

Key

KEY, Drum Kit 123

Key Zone
Combination 37
Sequencer 59

Keyboard & Index 80

Keyboard Display 85

.KMPファイル 131, 136, 137, 226
Translation 132

.KSCファイル 131, 136, 228

.KSFファイル 131, 136, 137, 227
Translation 132
Original Key 81
Original Key Position 87
Scale Key ㊦スケール
Scan Zone, Arpeggiator
Combination 40
Program 23
Sequencer 74
Song Play 109
Top Key 81, 97
Zone Range 87

L

Length 127
LFO 20
Amp 18, 213
AMS 210
Cutoff Frequency 20, 214
Filter 14, 213
Pitch 9, 212
Waveform, LFO波形 20
Local Control On 117
Location ㊦ロケーション
Low Pass & High Pass 12
Low Pass Resonance 12

M

Meter ㊦拍子
MIDファイル 131
MIDI 117
MIDIチャンネル
Combination 33, 43, 44, 222
Global MIDI Channel 117
IFX 150
MFX 153
Program 1, 221
Sampling 222
Sequencer 55, 76, 77, 222
Song Play 101, 222
MIDI Filter 35, 57, 118
MIDIクロック 118
Mixer 149, 152
MOSS 237
MS ㊦Multisample
Multi REC 50
Multisample 5, 80, 88, 94, 96

N

Normalize 92

O

Offset
Offset, LFO 20
Offset, Sequencer 66

Start Offset
Drum Kit 124
Program 6
Original Key 81, 97
Original Key Position 87
Overwrite 89

P

Pan ㊦パン
PC I/F Baud Rate 116
.PCGファイル 131, 132, 140
Performance Editor 2
Poly/Mono 4
Position 87
Power On Mode 116
Pre Trigger REC 86
Priority 4

Q

Quick Format 144

R

Ramp ㊦キーボード・トラック
Range 81, 88, 97
Rate Convert 93
Realtime Control Knobs B-Assign 218
Combination 38
Program 8
Sampling 98
Sequencer 60
Song Play 105
AMS 210
MIDI Filter
Combination 36
Sequencer 58
REC Mode 86
Remove Data ㊦消去
Resolution
Arpeggiator 3, 22, 32, 40, 73,
108, 127
Sequencer 46, 66, 68
RPPR (Realtime Pattern Play/
Recording) 70
RPPR ON/OFF 46

S

Sample ㊦サンプル
Scan Zone ㊦Key
SCSI ID 144
Select
Arpeggio Select 127
Bank/Combination Select 29
Bank/Timbre Program Select 30

Category/Combination Select 29
File select 101
High Drumsample Select 124
IFX 25
Key Select
Drum Kit 123
RPPR 71
Low Drumsample Select 124
MFX Effect Select 26
Pattern Select 68
RPPR 71
Play Track Select 101
Select Directory 106
Select other medium 142
Song Select, Cue List 52
Track Select, Sequencer 46

Send ㊦センド

SEQ, データ 140

Single 4

Single Trigger

Drum Kit 125

Program 4

SMF(Standard MIDI File) 101

セーブ 141

ロード 136

.SNGファイル 131, 135

SOLO ㊦ソロ

Sort 3, 23, 32, 40, 73, 108, 127

Status

Combination 30

Sequencer 55

Song Play 104

Step

Cue List 52

Current Step 53

Step No. 128

SW1, SW2

AMS 210

MIDI Filter 119

Combination 36

Sequencer 59

アサイン 217

Combination 38

Program 8

Sampling 98

Sequencer 60

Song Play 105

Swing 23, 40, 73, 108

Sync.

Key Sync.

Arpeggiator 127

Arpeggio, Combiantion 32, 40

Arpeggio, Program 3, 23

Arpeggio, Sequencer 73

Key Sync., LFO 21

MIDI/Tempo, LFO 21

Sync, RPPR 71

Sync Both EGs 16

Tempo, Sequencer 45

T

Tempo ㊦テンポ
Threshold 86
Timbre 29, 32
Tone 127
Tone No. 129
Top Key 81, 97
Top Key, Bottom Key
Arpeggiator ㊦Key, Scan Zone
Combination 37
Sequencer 59
Top Slope, Bottom Slope
Combination 37
Sequencer 59
Top Velocity, Bottom Velocity
Arpeggiator ㊦Key, Scan Zone
Combination 38
Sequencer 60
Trinity 226
Truncate 89, 96
Tune ㊦チューン

U

Use DKit Setting 17, 24
Use Zero 88, 95
User All Notes Scale 121
User Arpeggio 126
User Octave Scale 121

V

[VALUE]スライダー
AMS 210
Velocity ㊦ベロシティ
Vocoder 201

W

WAVEファイル(.WAV) 131, 138, 226
Write ㊦ライト

Z

Zone Map
Arpeggiator
Combination 40
Program 23
Sequencer 74
Song Play 109
Combination 37
Sequencer 59
Zone Range
Sampling 87
ZOOM 88, 95

ア

アイコン 131
アサイン
Arpeggiator Assign
㊦アルペジエーター
Drumsample 123
Foot Pedal Assign
㊦フット・ペダル/フット・スイッチ
Foot Switch Assign
㊦フット・ペダル/フット・スイッチ
Realtime Control Knobs B-Assign ㊦
RPPR Setup 71
SW1, SW2 ㊦

アタック・レベル

Amp EG 18, 19
Filter EG 15
Pitch EG 10
Realtime Control Knobs B-Assign
218

アタック・タイム

Amp EG 18, 19
Drum Kit, Key 124
Filter EG 15, 16
Filter EG + Amp EG 2
Pitch EG 10, 11
Realtime Control Knobs B-Assign
218
Sample 7

アフタータッチ

After Touch Curve 114
AMS 210
Convert Position 118
MIDI Filter 119
Combination 35
Sequencer 58

アルペジエーター

Arpeggiator Assign
Combination 39
Sequencer 72
Song Play 107

Arpeggiator Run A, B

Combination 32
Sequencer 73
Song Play 108
Combination 32, 39
Program 3, 22
Sequencer 72
Song Play 107

アルペジオ

Arpeggio Pattern 3, 22, 32, 40,
73, 108, 127, 134
Arpeggio Tone Mode 127
Arpeggio Type 127
プリセット・ユーザー・パターン 22
ユーザー・ユーザー・パターン 22, 126
セーブ 140
ライト 128
ロード 134

アンプ

Amp 17, 213

Amp EG 18, 214
Amp Level 2, 17
Amp LFO1/2 Intensity 18, 213
Amp Mod. 17
AMS 210

イ

移動

Move Measure 65
Shift/Erase Note 67

イベント

移動 62
コピー 62
削除 62
挿入 62
イベント・エディット 62

インサート・エフェクト(IFX)

IFX 1...IFX 5 146
Combination 42
Program 25
Sampling 100
Sequencer 75
Song Play 109, 110
IFX1-5 Off 114
IFX Balance 2

インデックス 80, 88, 94, 96

オ

オクターブ

Arpeggiator 127
Octave, Combination 32, 40
Octave, Program 3, 22
Octave, Sequencer 73
Octave, Song Play 108
Octave Motion 127
Octave, Drum Kit 6
Octave, Program 2, 6

オシレーター

Force OSC Mode ㊦
OSC Select
Combination 33
Sequencer 55
Oscillator Mode 4

オーバー・ダブ 50

オーバー・ライト

Over Write, Sequencer 50
Overwrite, Sampling 89

オリジナル・キー 81

オルタネート・モジュレーション 209

オルタネート・モジュレーション・ソース
209

音符の入力 61

カ

カウント

Count Down REC, Sampling 86
Precount, Sequencer 51

カット
Cut, Index 97
Cut, Step 53
Cut, Sample 90
カットオフ周波数 12
Cutoff, Sample 7
Realtime Control Knobs B-Assign
218
カテゴリ
Combination 29, 30
Drumsample 124
IFX Select 25
MFX Select 26
Program 1, 3, 6
Song Play 101
Sequencer 47
リネーム 122
カレント・ディレクトリ 106, 132

キ

キー・スプリット 37
キーボード・ディスプレイ 85
キーボード・トラック
AMS 210
Key
Amp 17
Filter 13
Ramp
Amp 17
Filter 13
基準キー 80
ギターのコード・カッティング 128
キャリブレーション
ハーフ・ダンパー 115
タッチ・パネル 115
キュー・リスト 51, 135
セーブ 140
ロード 135
休符の入力 62

ク

クォンタイズ 66
ソング
Reso, クォンタイズ 66
リアルタイム・クォンタイズ 46
パターン
Reso, クォンタイズ 68
クリエイト(作成)
Create Control Data 65
Create Directory 143
Create, Index 81, 97
グリッド 88, 94, 95
グローバルMIDIチャンネル 117
グローバル・セッティング
セーブ 140
ライト 114
ロード 135

ケ

ゲイン
MEQ 207
Combination 44
Program 27
Sequencer 77
Song Play 112
ゲット
Get From Track 69

コ

コピー
Copy Arpeggiator
Combination 40
Program 23
Sequencer 73
Song Play 108
Copy Arpeggio Pattern 128
Copy Cue List 53
Copy Drum Kit 125
Copy From Combi 48
Copy From Song 48
Copy, Index 97
Copy Insert Effect
Combination 42
Program 24
Sampling 99
Sequencer 75
Song Play 110
Copy Key Setup 125
Copy Master Effect
Combination 43
Program 27
Sequencer 76
Song Play 111
Copy Measure 65
Copy Multisample 84
Copy Oscillator 5
Copy Pattern 69
Copy Sample 83, 90
Copy Scale 122
Copy Song 54
Copy Step 129
Copy To Track 70
Copy Track 63
Copy, イベント 62
Copy, ファイル、ディレクトリ 142
コルグ・フォーマット 226
コントローラー 221
コントロール・チェンジ
AMS, CC83# 210
MIDI Filter 119
コントロール・チェンジ送受信 223
コンバート
Convert Cue List to Song 53
Convert Multisample To Program 84
Convert Position 118
Rate Convert 93
コンビネーション 29

Combination Change, MIDI Filter 119
セーブ 140
ライト 30
ロード 133

サ

削除(デリート)
Cut, イベント 62
Delete Cue List 53
Delete Measure 63
Delete Multisample 84
Delete Sample 83
Delete Step 129
Delete Song 47
Delete, ファイル、ディレクトリ 143
Delete ボタン, Jukebox 106
StepBack, 音符、休符 62
Truncate 89, 96
サンプル 80, 88, 97
Sample Mode 82
Sample Parameters 7
Sample Time 82
サンプル・データの注意点 79
サンプル・データ用メモリー・ボード
237, 238
サンプル波形ディスプレイ 88, 94
セーブ 140
ロード 136
サンプリング
Rate Convert, サンプリング・レート 93
Sampling Data 140
サンプリングを開始する方法 86

シ

システム・エクスクルーシブ・データ 234
MIDI Filter 119
セーブ 141
ロード 136
ジュークボックス 101, 106
ジュークボックス・リスト 106
ジョイスティック
AMS 210
Dmod 215
MIDI Filter
Combination 36
Sequencer 58
ジョイスティックX
Pitch 9
ジョイスティック+Y
Pitch Mod., LFO1/2 9
ジョイスティック-Y
Filter, LFO1/2 Mod. 14
ジョイスティック・ロック 217
消去(イレース)
Clear, Sampling 90
Erase Control Data 66
Erase Measure 63
Erase Pattern 69
Erase Track 63

Remove Data 50, 68
Shift/Erase Note 67
小節、拍、クロック ☞ ロケーション
新規ディレクトリの作成 143

ス

ズーム 88, 95
スケール
Combination 35
Program 4
Sequencer 57
Song Play 104
User All Notes Scale 121
User Octave Scale 121
スタンダードMIDIファイル(SMF) 136, 141
ステップ・レコーディング 61, 68
ステレオ・イン ステレオ・アウト 146
ステレオ・サンプル 81
ステレオのマルチサンプルをモノに 85
ステレオ・マルチサンプル 81
スワップ
Swap Insert Effect 25, 42, 75, 99, 110
Swap LFO 1&2 21
Swap Master Effect 27, 43, 76, 111
Swap Oscillator 5

セ

セーブ 139
Save Jukebox List 107
Save Template Song 48, 103
Set Date/Time, セーブ時の日付と時刻を設定 143
Program, Combination, Drum Kit, Arpeggio Pattern, Global Setting, Song, Cue List, Track, Pattern, Multisample, Sample, SMF, Exclusive 139
ゼロ・クロス 88
ゼンド 147, 150
AUDIO INPUT 117, 149, 152
Combination 42, 147, 151
Drum Kit 126
Program 24, 25, 147, 151
Sequencer 75, 147, 151
Song Play 110, 147, 151

ソ

挿入(Insert)
Insert, Index 97
Insert Measure 64
Insert, Sample 91
Insert, Step, Cue List 53
Insert Step, Arpeggio 129
Insert Zero 92

ソロ
SOLO ON/OFF, Sequencer 47
SOLO ON/OFF, Song Play 102
Solo Selected Timbre, Combination 31
Solo Selected Track, Sequencer 47
Solo Selected Track, Song Play 102
ソング 45, 101, 135
Convert, Cue List to Song 53
Load Template Song 48, 102
Save Template Song 48, 103
セーブ 140
ロード 135

タ

ダイナミック・モジュレーション 145, 214
ダイナミック・モジュレーション・ソース 214
タイの入力 62
ダブルサイズ・エフェクト 146
ダンパー・ペダル
AMS 210
Damper Polarity 121
Half Damper Calibration 115
MIDI Filter 119
Combination 35
Sequencer 58

ダンプ

受信 120
送信 119

チ

チェンジ
Change all bank references 115
MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono 85
Sample Mono To Stereo 85
チューン
Pitch Stretch 2
Tune, Drum Kit 7, 124
Tune, Program 6
User All Notes Scale 121
User Octave Scale Type 121

テ

データ送信レイト 116
ディケイ・タイム
Amp EG 18, 19
Drum Kit, Key 124
Drum Kit, Program 7
Filter EG 15, 16
Filter EG + Amp EG 2
Pitch EG 10, 11
Realtime Control Knobs B-Assign 218
Sample 7

ディレイ・タイム
Combination 34
Drum Kit 7
LFO 21
Program 6
Sequencer 56
ティンバー 29
Timbre assign 32
デチューン
Detune BPM Adjust ☞BPM
Detune (BPM Adj. in Page Menu) ☞BPM
電源オン時の状態 116
テンプレート・ソング
Load Template Song 48, 102
Save Template Song 48, 103
プリセット・テンプレート・ソング 48
ユーザー・テンプレート・ソング 48
テンポ 2, 22, 29, 45, 51, 68, 86, 101, 127
AMS 210
Tempo Mode 46, 52

ト

トーン 128
同期 ☞Sync.
ドライブ・セレクト 106, 132
トラック 135
Play Track Select 101
RPPR 71
Track Edit 61
Track Play Loop 49
Track Select
Sequencer 46, 61
Cue List 52
セーブ 140
ロード 135
ドラムキット 123, 134
DrumKit IFX Patch 148
Combination 42
Sequencer 75
Song Play 110
Program 6
Use DKit Setting 17, 24
セーブ 140
ライト 125
ロード 134
ドラムス 4
ドラムス・プログラム 147, 148
トランスポーズ
Combination 34
Convert Position, 適用する位置 118
Drum Kit 7, 124
Global 113
Program 6
Pitch Stretch 2
Sequencer 56

ノ

ノート
Note On/Off Receive 125
Note Receive Filter 118

ノート・ナンバー
AMS 210

ハ

配置(ブット)
Put To Track 69

バウンス
Bounce Pattern 69
Bounce Track 63

パターン
アルペジオ・パターン  アルペジオ
パターン・エディット 68
パターン,トラック/RPPR 68,135
プリセット・パターン 68
ユーザー・パターン 68
セーブ 140
ロード 135

発音の持続 4

パフォーマンス・エディター 2

パン
Pan 220
AUDIO INPUT 117
Combination 31,32
Drum Kit 126
Program 17,20,213
Sampling 86
Sequencer 49
Song Play 103
Use DKit Setting 17
Pan (CC#8), IFX 149,220
Combination 42
Program 25
Sampling 99
Sequencer 75
Song Play 110

バンク
Bank/Program, Song Play 102
Change all bank reference 115
Combination 29
High Drumsample 123
Low Drumsample 124
Program 1
RAM Bank, Sampling 82
Bank/Program, Sequencer 47
Bank/Program, Combination 30

バンク・チェンジ, MIDI Filter 119


バンク・セレクト
Bank Map 115
Combination 33
Sequencer 55

パンチ・イン
Auto Punch In 50
Manual Punch In 50

ヒ

ビープ音 116

ピッチ
Pitch EG
AMS 9,10,210,212
Pitch EG Intensity 212
ピッチ・モジュレーション 9

Constant Pitch 96
JS (+ X) 9
JS (- X) 9
Pitch, Sample 7
Ribbon 8
Sampling 97
Shift 71
Slope 8
Pitch BPM Adjust 97
Pitch LFO1/2 Intensity 212
Pitch Mod. 8
Pitch Offset 128
Pitch Shift Mod. 176
Pitch Shifter 176
Pitch Slope 8
ピッチ・ベンド  Bend Range

拍子
Sequencer 45
Song Play 101
Cue List 51

フ

フィルター
AMS 210
Cutoff Frequency 12,212
Filter 12
Filter-Cutoff, Drum Kit 124
Filter EG 13,15,214
Filter EG Intensity 13,15,213
Filter LFO1/2 Intensity 14,213
Filter Mod. 12
Filter-Resonance, Drum Kit 124
Filter Type 12
Low Pass & High Pass 12
Low Pass Resonance 12

フォーマット 143
Format Type 144

フォーマット0,1 101

フット・ペダル/フット・スイッチ
AMS 210
Foot Pedal Assign 121,220
Foot Pedal/Switch
MIDI Filter, Combination 36
MIDI Filter, Sequencer 59
Foot Switch Assign 121,219
Foot Switch Polarity 121

プログラム 1,133
Combination 30
Convert MS To Program 84
Sequencer 47
Song Play 101
セーブ 140

ライト 3
ロード 133

プログラム・チェンジ
MIDI Filter 118
Combination 35
Sequencer 58

ヘ

ベースト, Sample 91

ペロシティ
AMS 210
Modify Velocity 67
Scan Zone, Arpeggiator
Combination 40
Program 23
Sequencer 74
Song Play 109
Velocity, Arpeggiator 22,40,73,
108,128
Velocity Curve 113
適用する位置 118
Velocity, Filter EG 13
Velocity Intensity, Amp Mod. 18
Velocity M.Sample SW Lo Hi 6
Velocity Sample SW Lo Hi 123
Velocity Zone
Combination 37
Program 7
Sequencer 60
ペロシティ・クロスフェード 37
ペロシティ・スイッチ 37

変拍子 45

ホ

ボコーダー使用例 201
ポジショナル・クロスフェード 37
ポリ/モノ 4
ボリューム
Hold Balance 31
Volume, Combination 31
Volume, Sequencer 49
Volume, Song Play 103
Volume Ramp, Sampling 93

ボリューム・ラベル 144

ポルタメント
AMS 210
Combination 33
MIDI Filter
Combination 35
Sequencer 58
Program 9
Sequencer 55

マ

マスターEQ(MEQ) 153,207
Combination 44
Program 27

Sequencer 77
Song Play 112
マスター・エフェクト(MFX) 150
MFX1, 2
Combination 43
Program 26
Sequencer 76
Song Play 111
MFX1 Off/MFX2 Off 114
MFX Balance 2
マスター・チューン 113
マルチサンプル 5, 80, 88, 94, 96
セーブ 140
ロード 136
マルチ・トラック・レコーディング 50

ミ

ミキサー 149, 152
ミックス 91
ミュート
PLAY/MUTE, Song Play 102
PLAY/MUTE/REC, Sequencer 47

メ

メディア
空容量 144
種類 144
容量 144
メトロノーム
Count Down REC 86
Sequencer 51, 68
Song Play 103
メモリーの残容量
Sampling 87
Sequencer 47
メモリー・プロテクト 116

モ

モノ・イン ステレオ・アウト 150
モノのサンプルをステレオに 85
モノのマルチサンプルをステレオに 85
モノフォニック 4

ユ

ユーザー・スケール 121
優先する発音順位 4

ラ

ライト
Write Arpeggio Patterns 128
Write Combination 30
Write Drum Kits 125
Write Global Setting 114
Write Program 3

ライト・プロテクト 144

リ

リネーム
Cue List 53
Pattern name 70
Program 3
Program/Combination Cat. 122
Rename Arpeggio Pattern 128
Rename Drum Kit 125
Rename Multisample 84
Rename Sample 84
Song 47
Track Name 67
ファイル、ディレクトリ 142

リバース

Reverse, Drum Kit 124
Reverse, Program 6
Reverse, Sampling 93, 95

リピート

Repeat, Cue List 52
Repeat Measure 64

ループ

リボン・コントローラー 8
AMS 210
MIDI Filter
Combination 36
Sequencer 58

ル

ルーティング 147, 151
Combination 41
Program 24
Sequencer 74
Song Play 109

ループ

Auto Loop On 87
Loop All Tracks 50
Loop Lock 95
Loop On 95
LoopS 95
Loop Start Measure/Loop End Measure 49
Loop Tune 95
Track Play Loop 49

レ

レイヤー 37
レガート
Fingered 9
Legato 4
レゾナンス 12, 213, 218
サンプル 7
レベル 146
Audio Input
Level 117
Send 117

Combination
Chain Level 43
Return 43
Send 42
Volume 31, 32
Drum Kit 124
Level 124
Program
Amp Level 2, 17
Chain Level 27, 153
Level, Sample 7
Multisample Level 6
OSC Balance 2
Return 27
Send 24, 25
Trim, Filter 12
Sampling
AUDIO INPUT [Level]ノブ
Level 86, 97
Level Adj. 92
Recording Level 82, 87

Sequencer

Chain Level 76
Return 76
Send 75
Volume 49

Song Play

Chain Level 111
Return 111
Send 110
Volume 103

メトロノーム

Sampling 87
Sequencer 51
Song Play 103

ロ

ローカル・コントロール 117

ロケーション

Sequencer 45, 48
Song Play 101, 103
キュー・リスト 51

ローテイト

Rotate Step 129

ロード(Load)

Load FX? 52
Load Jukebox List 107
Load selected 132
Load Template Song
Sequencer 48
Song Play 102
Program, Combination, Drum Kit, Arpeggio Pattern, Global Setting, Song, Cue List, Track, Pattern, Multisample, Sample, SMF, Exclusive 132

アフターサービス

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

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

修理や運送費用が、製品の価格より高くなることもありますので、あらかじめコルグ・サービスステーションまたはインフォメーションへご相談ください。運送にかかる往復の費用は、お客様のご負担とさせていただきます。

当社の修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。コルグ・サービスステーションまたはインフォメーションまでお問い合わせください。保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。ただし、外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

株式会社コルグ

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	TEL(03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	TEL(03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	TEL(052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	TEL(06)6374-0691
福岡営業所	〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	TEL(092)531-0166

修理等は、最寄りの各営業所または下記までお問い合わせください。

営業技術課	〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1	TEL(03)3799-9085
	明正大井5号営業所 コルグ物流センター内	

<WARNING!>

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

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)