

KORG

Pa500

professional
arranger




取扱説明書

安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

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

火災・感電・人身障害の危険を防止するには 図記号の例

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

以下の指示を守ってください

警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、
死亡や重傷を負う可能性が予想されます

- ACアダプターの電源コードのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
- ACアダプターの電源コードのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。
感電やショート恐れがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、ACアダプターの電源コードのプラグへ容易に手が届くようにする。
- 次のような場合には、直ちに電源を切ってACアダプターの電源コードのプラグをコンセントから抜く。
 - ACアダプター、電源コードやプラグが破損したとき
 - 異物が内部に入ったとき
 - 製品に異常や故障が生じたとき修理が必要なときは、コルグ・サービス・センターへ依頼してください。
- 本製品を分解したり改造したりしない。
- 修理、部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対にしない。
- ACアダプターのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、ACアダプターのコードの上に重いものを乗せない。
コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。
大音量で長時間使用すると、難聴になる可能性があります。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。
- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。

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

注意

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

- 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ラジオ、テレビ、携帯電話、電子機器などから十分に離して使用する。
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
本製品をテレビ等の横に設置すると、本製品の磁場によってテレビ等の故障の原因になることがあります。
- 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- 電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。
- 長時間使用しないときは、電源コードをコンセントから抜く。
- 付属のACアダプターや電源コードは他の電気機器で使用しない。
付属のACアダプターや電源コードは本製品専用です。他の機器では使用できません。
- 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。
故障の原因になります。
- 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
- 不安定な場所に置かない。
本製品が落下してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。
本製品が落下または損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。
- LCD画面には、次のようなことを絶対にしない。
 - シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでLCD画面を強く押したりこすったりする。
 - LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこする。本製品が損傷してお客様がけがをしたり、本製品が破損する恐れがあります。

データについて

本製品の電源をオフにすると、パラメーターが工場出荷時の設定に戻るものがあります。

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがあります。大切なデータは、あらかじめコンピューター等へバックアップをしておいてください。データの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

* MIDI は社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
* すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

目次

安全上のご注意	2
---------------	---

イントロダクション

イージー・モード	8
スタイル・プレイ・ページの表示内容	9
ソング・プレイ・ページの表示内容	10
歌詞ページの表示内容	11
フロント・パネル	12
リア・パネル	19
はじめに	21
使えるライブ性能	21
簡単画面のイージー・モード	21
ネットワーク・リンク	21
パッケージの確認	22
取扱説明書について	22
オリジナル・データのバックアップ	22
オペレーティング・システム・データのロード	22
ミュージカル・リソースのロード	22
演奏を始める前に	23
AC アダプターの接続	23
電源のオン / オフ	23
音量調整	23
シーケンサーの BALANCE スライダー	23
ヘッドホン	24
オーディオ出力	24
オーディオ入力	24
MIDI 接続	24
ダンパー・ペダル	24
デモ・ソング	24
譜面立て	24
用語の説明	25
サウンド (SOUND)	25
スタイル (STYLE)	25
スタイル・エレメント	26
コード・バリエーション	26
パッド (PAD)・トラック	26
リアルタイム・トラック	26
シングル・タッチ・セッティング (STS)	26
アンサンブル (Ensemble)	27
パフォーマンス (PERFORMANCE)	27
スタイル・パフォーマンス	27
シーケンサー (SEQUENCER)	27
ドラム・マップ	27
ロゴ・マーク	27
インターフェイスの基本	28
タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス	28
モード	30
反転表示のパラメーターや値	30
グレー表示 (無効) のパラメーター	30
ショートカット	30

クイック・ガイド

電源をオンにして、 デモ・ソングを聴いてみましょう	32
電源をオンにする	32
イージー・モードをオフにする	33
デモ・ソングを再生する	34
サウンドの演奏	35
演奏するサウンドを選ぶ	35
同時に複数のサウンドで演奏する	37
右手と左手で異なったサウンドを演奏する	39
スプリット・ポイントを変更する	40
アッパー・トラックの音の高さの設定	41
パフォーマンスを選んで保存する	42
パフォーマンスを選ぶ	42
パフォーマンスに設定を保存する	43
スタイルを選択して再生する	46
スタイルを選んで再生する	47
テンポ	48
イントロ、フィル、バリエーション、エンディング	49
STS (シングル・タッチ・セッティング)	50
パッド (PAD)・トラック	50
スタイル・トラックと リアルタイム・トラックの音量バランス	51
各トラックの音量を調節する	51
スタイル・トラックのオン / オフ (ミュート)	53
右手のメロディにハーモニーを加える (アンサンブル機能)	53
ソング・プレイ	55
再生するソングを選ぶ	55
ソングの再生	56
トラック音量の調節	57
ソング・トラックのオン / オフ (ミュート)	59
ソロ演奏	60
2つのソングをミックスする	61
ソングブック (SongBook)	62
メイン・リストからエントリーを選ぶ	62
アーティスト、またはジャンルを表示する	63
エントリーの並びを変える	64
エントリーの検索	65
エントリーの追加	66
カスタム・リストの作成	68
カスタム・リストを選んで使う	70
ソングブックの STS を選択する	71
新しいソングを録音する	72
バックিং・シーケンス・モードに入る (クイック録音)	72
録音の準備	73
録音開始	74
2度目の録音をする (オーバーダビング)	75
ソングをカードに保存する	75

リファレンス・ガイド

各選択画面の操作方法 78

サウンド選択ウィンド	78
パフォーマンス選択ウィンドウ	78
スタイル選択ウィンドウ	79
パッド選択ウィンドウ	79
STS の選択	80
ソング選択ウィンドウ	80

スタイル・プレイ・モード 83

スタートアップ・セッティング	83
スタイル、スタイル・パフォーマンス、 STS、パフォーマンスの関連性	83
メイン・ページ (通常画面)	84
スタイル・トラック画面ページ	86
音量パネル	87
STS 名パネル	88
サブ・スケール・パネル	88
パッド・パネル	88
スプリット・パネル	88
エディット・メニュー	89
エディット・ページの構成	89
Mixer/Tuning: Volume/Pan	89
Mixer/Tuning: FX Send	90
Mixer/Tuning: EQ Gain	91
Mixer/Tuning: EQ Control	91
Mixer/Tuning: Tuning	92
Mixer/Tuning: Sub Scale	92
Effects: FX Select	93
Effects: FX A...D	93
Track Controls: Mode	94
Track Controls: Drum Volume	95
Track Controls: Easy Edit	95
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	96
Keyboard/Ensemble: Key/VelocitY Range	96
Keyboard/Ensemble: Ensemble	97
Style Controls: Drum/Fill	98
Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around	98
Pad/Switch: Pad	99
Pad/Switch: Assignable Switch	99
Preferences: Style Preferences	99
Preferences: Style Play Setup	100
ページ・メニュー	101
Write Performance ダイアログ・ボックス	102
Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス	102
Write Style Performance ダイアログ・ボックス	103
Write Global-Style Play Setup ダイアログ・ボックス	103

スタイル・レコード・モード 104

スタイルの構造	104
スタイルのインポートとエクスポート	105
スタイル・レコード・モードに入る	105
エディットの内容の保存と消去	105
作成 / エディット中のスタイル試聴	106
記録可能なイベント・リスト	106
メイン・ページ - Record 1	106
メイン・ページ - Record 2/Cue	109
メイン・ページ - Guitar Mode	109
スタイル録音手順	111
エディット・メニュー	113

エディット・ページの構造	114
Event Edit: Event Edit	114
Event Edit: Filter	116
Style Edit: Quantize	116
Style Edit: Transpose	117
Style Edit: Velocity	117
Style Edit: Cut	118
Style Edit: Delete	119
Style Edit: Delete All	119
Style Edit: Copy from Style	120
Pad Edit: Copy from Pad	121
Style Element Track Controls: Sound/Expression	121
Style Element Track Controls: Keyboard Range	122
Style Element Track Controls: Noise/Guitar	122
Style Element Chord Table: Chord Table	122
Style Track Controls: Type/Trigger/Tension	123
Import: Import SMF	123
Export SMF	124
ページ・メニュー	124
Write Style ダイアログ・ボックス	125
Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス	125
Copy Sounds ダイアログ・ボックス	126
Copy Expression ダイアログ・ボックス	126
Copy Key Range ダイアログ・ボックス	126
Copy Chord Table ダイアログ・ボックス	126
オーバーダブ・ステップ録音ウィンドウ	127

パッド・レコード・モード 128

パッドの構造	128
パッド・レコード・モードに入る	128
エディット内容の保存と消去	128
録音 / エディット中のパッドの試聴	129
メイン・ページ (Record 1)	129
メイン・ページ - Guitar Mode	130
パッド録音手順	130
エディット・メニュー	130
エディット・ページの構成	131
Event Edit: Event Edit	131
Event Edit: Filter	131
Pad Edit: Quantize	132
Pad Edit: Transpose	132
Pad Edit: Velocity	132
Pad Edit: Cut	133
Pad Edit: Delete	133
Pad Edit: Delete All	133
Pad Edit: Copy from Style	133
Pad Edit: Copy from Pad	134
Pad Track Controls: Sound/Expression	134
Pad Chord Table	135
Import: Import SMF	135
Export SMF	136
ページ・メニュー	136
Write Pad ダイアログ・ボックス	136

ソング・プレイ・モード 137

トランスポート・コントロール	137
MIDI クロック	137
テンポ・ロックとリンク・モード	137
マスター・ボリューム、 シーケンサー・ボリューム、バランス	137
トラック・パラメーター	137
スタンダード MIDI ファイルとサウンド	137

NRPN サウンド・パラメーター	138	Mixer/Tuning: Tuning	175
リアルタイム、パッドとシーケンサー・トラック	138	Mixer/Tuning: Sub Scale	175
メイン・ページ	138	Effects: FX Select	175
ソング・トラック 1-8、9-16	141	Effects: FX A...D	176
音量パネル	141	Track Controls: Mode	176
ジュークボックス・パネル	142	Track Controls: Drum Volume	176
歌詞とマーカー・パネル	143	Track Controls: Easy Edit	176
STS 名パネル	144	Event Edit: Event Edit	176
サブ・スケール・パネル	144	Event Edit: Filter	178
パッド・パネル	144	Song Edit: Quantize	178
スプリット・パネル	144	Song Edit: Transpose	179
エディット・メニュー	145	Song Edit: Velocity	179
エディット・ページの構成	145	Song Edit: Cut/Insert Measures	180
エディット中のシーケンサーの切り替え	145	Song Edit: Delete	180
Mixer/Tuning: Volume/Pan	146	Song Edit: Copy	180
Mixer/Tuning: FX Send	146	Song Edit: Move	181
Mixer/Tuning: EQ Gain	147	Song Edit: RX Convert	181
Mixer/Tuning: EQ Control	148	Preferences: Sequencer Setup	181
Mixer/Tuning: Tuning	148	ページ・メニュー	182
Effects: FX Select	148	Write Global-Sequencer Setup ダイアログ・ボックス	183
Effects: FX A...D	149	ソング選択ウィンドウ	183
Track Controls: Mode	149	セーブ・ソング・ウィンドウ	183
Track Controls: Drum Volume	149	グローバル・モード	185
Track Controls: Easy Edit	149	グローバルの構造	185
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	149	メイン・ページ	185
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	149	エディット・メニュー	185
Keyboard/Ensemble: Ensemble	150	エディット・ページの構成	185
Pad/Switch: Pad	150	General Controls: Basic	186
Pad/Switch: Assignable Switch	150	General Controls: Transpose Control	187
Jukebox Editor	150	General Controls: Scale	187
Groove Quantize	151	General Controls: Lock	188
Preferences: Track Setting	151	General Controls: Interface	190
Preferences: General Controls	152	Controllers: Pedal/Switch/Slider	191
ページ・メニュー	153	MIDI: MIDI Setup / General Controls	191
Write Global-Song Play Setup ダイアログ・ボックス	154	MIDI: MIDI In Control	193
ソングブック	155	MIDI: MIDI In Channels	193
Book (ブック)	155	MIDI: MIDI Out Channels	193
Book Edit 1	157	MIDI: Filters	194
Book Edit 2	158	Audio Setup: Metro / Speakers	194
Custom List (カスタム・リスト)	159	Audio Setup: Master EQ	194
List Edit	159	タッチ・パネル・キャリブレーション	195
Lyrics/STS	160	ページ・メニュー	195
Info	161	Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス	196
ページ・メニュー	162	Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス	196
シーケンサー・モード	163	Write SC Preset ダイアログ・ボックス	196
トランスポート・コントロール	163	Delete Help Language ダイアログ・ボックス	196
ソングとスタンダード MIDI ファイル・フォーマット	163	メディア・モード	197
メイン・ページ	163	記憶デバイスと本体メモリー	197
録音に入る	164	ファイルの選択と解除	197
録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ	165	ファイル・タイプ	197
録音モード: ステップ録音ページ	167	メディア構造	198
録音モード:		メイン・ページ	198
バックキング・シーケンス (クイック録音)・ページ	168	ページ構成	198
録音モード: ステップ・バックキング・シーケンス・ページ	170	ナビゲーション・ツール	198
エディット・メニュー	172	Load (ロード)	199
エディット・ページの構成	172	Save (セーブ)	201
Mixer/Tuning: Volume/Pan	173	Copy (コピー)	204
Mixer/Tuning: FX Send	174	Erase (消去)	206
Mixer/Tuning: EQ Gain	174	Format (フォーマット)	206
Mixer/Tuning: EQ Control	175	Utility (ユーティリティ)	206

Preferences (プリファレンス)	207
USB	208
ページ・メニュー	208
SD と MMC カード	210
MIDI	211
MIDI とは?	211
USB を経由して MIDI を使う	211
スタンダード MIDI ファイル	211
General MIDI 規格	212
グローバル・チャンネル	212
コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル	212
コントロール・チャンネル	212
MIDI セットアップ	212
マスター・キーボードとの接続	212
MIDI アコーディオンとの接続	213
外部シーケンサーとの接続	213
本機から他の楽器をコントロール	214

付録

工場出荷時データ (ファクトリー・データ) ...	216
スタイル (Style)	216
スタイル・エレメント (Style Element)	219
シングル・タッチ・セッティング (STS)	219
サウンド (Sound) : バンク順	220
サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順	228
ドラム・キット	236
マルチ・サンプル	237
ドラム・サンプル	240
パフォーマンス (Performance)	243
パッド (Pad)	245
エフェクト	248
MIDI セットアップ	249
アサインابل・パラメーター	250
フット・スイッチの機能リスト	250
アサインابل・ペダルと アサインابل・スライダーの機能リスト	251
アサインابل・スイッチの機能リスト	251
スケール (音階)	252
MIDI データ	253
MIDI コントローラー	253
リモート・コマンドとして使われる プログラム・チェンジ・メッセージ	254
MIDI インプリメンテーション・チャート	255
認識されるコード	256
KORG USB-MIDI Driver のインストール ...	258
コンピューターとの接続	258
KORG USB-MIDI Driver の動作環境	258
使用前のご注意	258
Windows: KORG USB-MIDI Driver のインストール方法 ..	258
Mac OS X: KORG USB-MIDI Driver のインストール方法 ..	258
ショートカット	259
トラブル・シューティング	260
仕様	261
索引	262

ハ
シ
ロ
イ
シ
タ
シ
マ
シ
マ
シ

イージー・モード

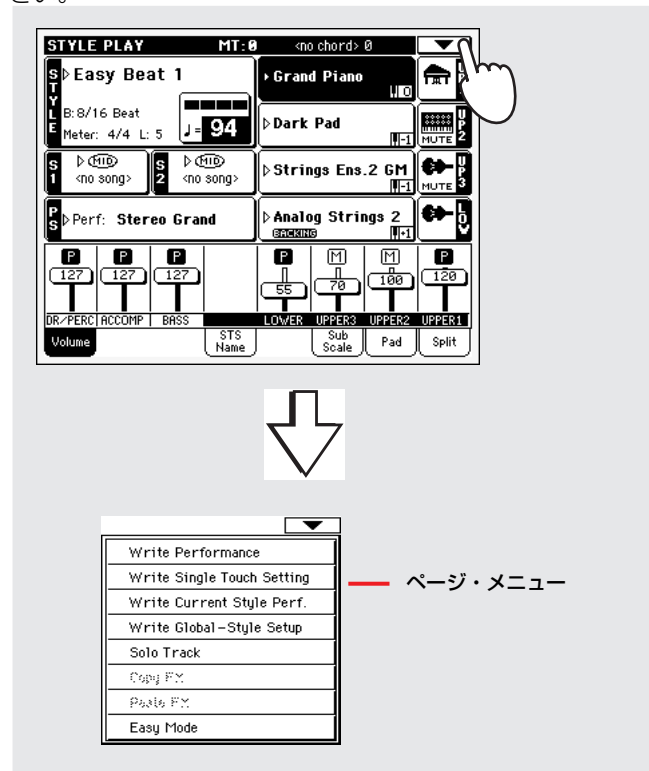
本機は、一度に多くのパラメーターをタッチビュー画面に表示して、操作することができますが、演奏に必要な十分なパラメーターだけを表示するイージー・モードに切り替えることもできます。

イージー・モードでは、シンプルな操作で、自動伴奏機能を使ったスタイル演奏や、楽曲データを再生しながらのソング演奏をすることができます。

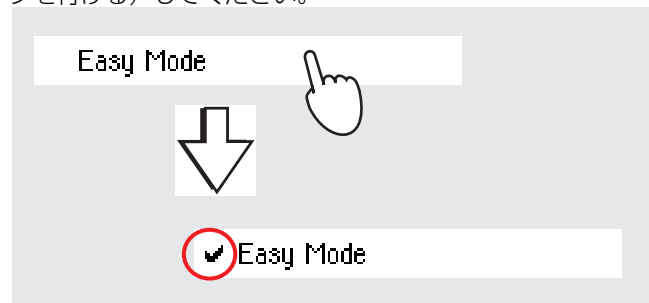
購入後、はじめに電源を入れるとイージー・モードで立ち上がります。イージー・モードを止めたり、イージー・モードに入るは、下記の手順で行ってください。

イージー・モードに入る

画面の右上隅のページ・メニュー・ボタンをタッチしてください。

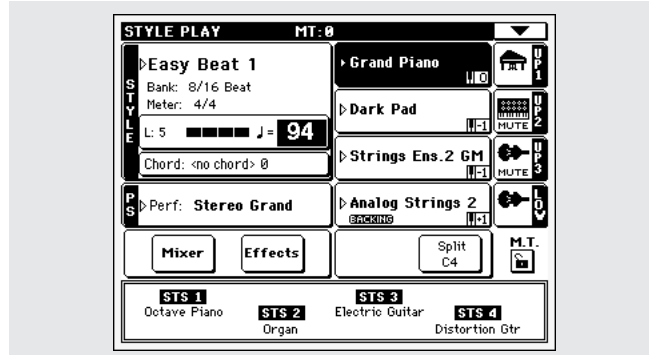


ページ・メニューの“Easy Mode”を選択(タッチしてチェックを付ける)してください。



これで、イージー・モードに入りました。

このとき、画面にはイージー・モードで有効なパラメーターの画面になります。



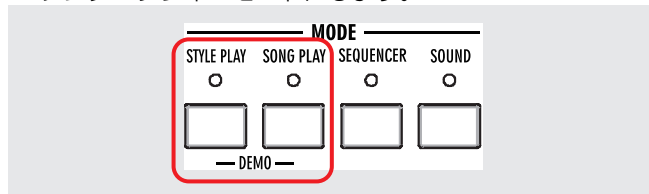
イージー・モードを止める

電源をオフにしても、イージー・モードを止めることはできません。このモードを止めるときは、モードに入るときと同じようにして、ページ・メニューの“Easy Mode”を無効(タッチしてチェックを外す)にしてください。

スタイル演奏とソング演奏の切り替え

演奏する内容に合わせて、スタイル演奏とソング演奏を切り替えます。

- ・スタイル演奏にするときは、STYLE PLAYキーを押して、スタイル・プレイ・モードにします。なお、電源をオンにすると常にこのモードで立ち上がります。
- ・ソング演奏にするときは、SONG PLAY キーを押して、ソング・プレイ・モードにします。



スタイル・プレイ・ページの表示内容

スタイル名とスタイル情報

スタイル名をタッチすると、スタイル選択ウィンドウが表示され、異なるスタイルを選択することができます (79 ページ参照)。

右手 (UP1、2、3) と左手 (LOW) に割り当てられたサウンド名表示サウンド名をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選択することができます (78 ページ参照)。

テンポ

TEMPO/VALUE ダイヤルで変更します。

アカンパニメント・パターンの長さ
と今の拍子

パフォーマンス名または STS

ここをタッチすると、パフォーマンス選択ウィンドウが表示され、異なるパフォーマンスを選択することができます。それによって、鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります (78 ページ参照)。

ここをタッチして、トラックのパン
や音量を調整します
(51 ページ参照)。

ここをタッチして、エフェクトを選びます (93 ページ参照)。

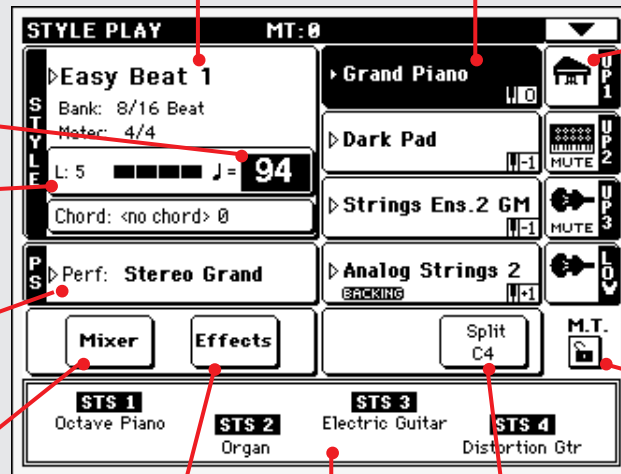
シングル・タッチ・セッティング (STS)

画面の STS の表示部分をタッチするか、パネルの SINGLE TOUCH SETTING1 ~ 4 のキーを押して STS を切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

サウンド・アイコンと状態

MUTE アイコンが表示されているときは、音は聞こえません (35 ページ参照)。

異なるパフォーマンスまたはスタイルを選ぶとき、鍵盤のトランスポーズを避けるときはロックしてください (188 ページ参照)。



NOTE :

- ・ 右手用に 3 つのサウンド (アップパー 1、2、3)、左手用に 1 つのサウンド (ロワー) になります。それらの名前は、画面の右側に省略形で UP1 (UP2、UP3)、LOW と表示されます。
- ・ 右手用 (アップパー) サウンドと左手用の (ロワー) サウンドはスプリット・ポイントで設定します
- ・ パフォーマンスと STS は、サウンドの組み合わせです。スタイル演奏のパネルの STYLE CHANGE キーの LED が点灯しているときに切り替えると、スタイルが変更されると同時に、鍵盤のサウンドもすべて切り替わります。
- ・ スタイルを選んで、アカンパニメント・パターンの音楽のスタイルを変えてください。スタイルを選ぶには、画面のスタイル名の表示をタッチして、スタイル選択ウィンドウを表示し選択する方法と、パネルの STYLE SELECT キーを押す方法があります。

ソング・プレイ・ページの表示内容

シーケンサー 1 に割り当てられているソング名
ここをタッチすると、ソング選択ウィンドウが表示され、異なるソングを割り当てることができます (80 ページ参照)。

右手 (UP1、2、3) と左手 (LOW) に割り当てられたサウンド名表示
サウンド名をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選ぶことができます (78 ページ参照)。

テンポ
TEMPO/VALUE ダイヤルで変更します。

シーケンサー 2 に割り当てられているソング名
ここをタッチすると、ソング選択ウィンドウが表示され、異なるソングを割り当てることができます (80 ページ参照)。

パフォーマンス名または STS
ここをタッチすると、パフォーマンス選択ウィンドウが表示され、異なるパフォーマンスを選択することができます。それによって、鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります (78 ページ参照)。

ここをタッチして、トラックのパンや音量を調整します (51 ページ参照)。

ここをタッチして、エフェクトを選択、調整します (93 ページ参照)。

ここをタッチすると、ソングの歌詞が表示されます (11 ページ参照)。

異なるパフォーマンスまたはスタイルを選ぶとき、鍵盤のトランスポーズを避けるときはロックしてください (188 ページ参照)。

ここをタッチして、鍵盤のスプリット・ポイントを変更します (40 ページ参照)。

サウンド・アイコンと状態
MUTE アイコンが表示されているときは、音は聞こえません (35 ページ参照)。

シングル・タッチ・セッティング (STS)
画面の STS の表示部分をタッチするか、パネルの SINGLE TOUCH SETTING1 ~ 4 のキーを押して STS を切り替えます。鍵盤を弾いたときのサウンドが変わります。

NOTE :

- ・ 右手用に 3 つのサウンド (アップパー 1、2、3)、左手用に 1 つのサウンド (ロワー) になります。それらの名前は、画面の右側に省略形で UP1 (UP2、UP3)、LOW と表示されます。
- ・ 右手用 (アップパー) サウンドと左手用の (ロワー) サウンドはスプリット・ポイントで設定します
- ・ パフォーマンスと STS は、サウンドの組み合わせです。選ぶだけで鍵盤のサウンドがすべて切り替わります。
- ・ 有効な STS は、現在のスタイルを選択したときに、そのスタイルがオリジナルで割り当てていたものになります。
- ・ 2 つのシーケンサーを内蔵しているので、同時に、2 つのソングの演奏をすることができます。
パネルの SEQUENCER BALANCE スライダーを使って、2 つのソングの演奏の音量バランスをとってください。
- ・ ソングを選ぶには、画面のソング名の表示をタッチして、ソング選択ウィンドウを表示し選択する方法と、パネルの SONG SELECT キーを押す方法があります。各シーケンサーは、SONG SELECT キーとトランスポート・キーでコントロールします。

歌詞ページの表示内容

The screenshot shows the lyrics page in Easy Mode. The lyrics are: "HAVE SOME FUN", "THROW AWAY THE WORK", "WELL MY FRIENDS THE", "TIME HAS COME", and "TO RAISE THE ROOF AND". The song name "Canyon" is at the bottom. The interface includes a top status bar with "B min7 0", "G#", "MT:0", and "M: 16". A right sidebar contains tabs for "Seq.1", "Seq.2", "Style", "Mark Seq.1", "Mark Seq.2", and "Options". A bottom panel shows four instrument icons: "1 Flute", "2 Vibes", "3 Nylon Guitar", and "4 Piano".

マスター・トランスポーズ (143 ページ参照)

現在のコード (ソングに含んでいる場合)

現在の拍子と小節番号

歌詞表示

これらのタブを選んで、シーケンサー 1、シーケンサー 2 またはスタイルに割り当てられたソングの歌詞を表示します (143 ページ参照)。

これらのタブを選んで、シーケンサー 1 またはシーケンサー 2 に割り当てられたソングのマーク設定を表示します (143 ページ参照)。

オプションをセットしている場合、このタブをタッチして表示します (144 ページ参照)。

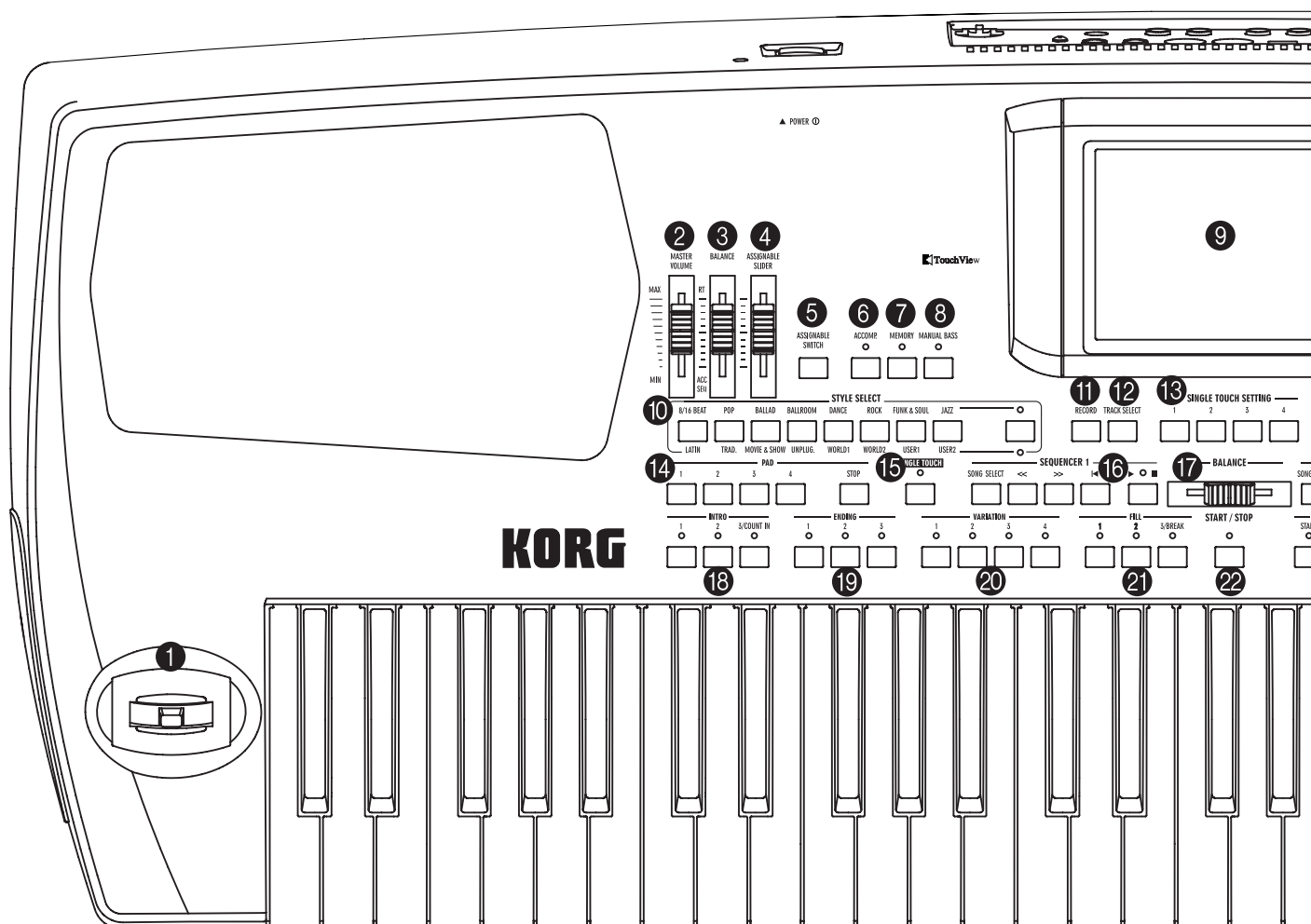
シングル・タッチ・セッティング (STS)
画面の STS の表示部分をタッチするか、パネルの SINGLE TOUCH SETTING1 ~ 4 キーを押して STS を切り替えます (14 ページ参照)。

演奏中のソング名

NOTE :

- 元のページに戻るときは、パネルの EXIT キーを押します。
- シーケンサー 1 と 2 に 2 つのソング・データを選んでいるときは、SEQUENCER BALANCE スライダーで、音量バランスを変えると、表示されている歌詞もそれに合わせて切り替えることができます。(152 ページ "Lyrics/Mark. Balance Link (歌詞 / マーカー・バランス・スライダー・リンク)" 参照)。

フロント・パネル



1. ジョイスティック

動かす方向によりさまざまなコントロールをします。

X (+ / -)

ジョイスティックを左 (-) に動かしてピッチを下げ、右 (+) に動かしてピッチを上げます。ピッチ・ベンドとも呼ばれます。

Y + ジョイスティックを向こう (奥) 側に傾け、モジュレーション効果を掛けます。

Y - ジョイスティックを手前に傾け、サウンド・モードで割り当てられた機能をコントロールします。

2. MASTER VOLUME スライダー

本機の全体的な音量を調整します。内蔵スピーカーと L/MONO、RIGHT 出力端子とヘッドホン出力端子から出力する音量を調整します。

入力端子 (1、2) の信号は調整できません。

Warning: 音量の豊かなソング、スタイル、あるいはサウンドで信号のレベルが大きい場合、最大レベルで内蔵スピーカーの音が歪むことがあります。このようなときは MASTER VOLUME スライダーを少し下げてください。

3. BALANCE スライダー

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

より正確に位置決めするのに、画面に表示される拡大表示された仮想スライダーも目安に使用してください。

Note: この設定はシーケンサー・モードでは無効です。

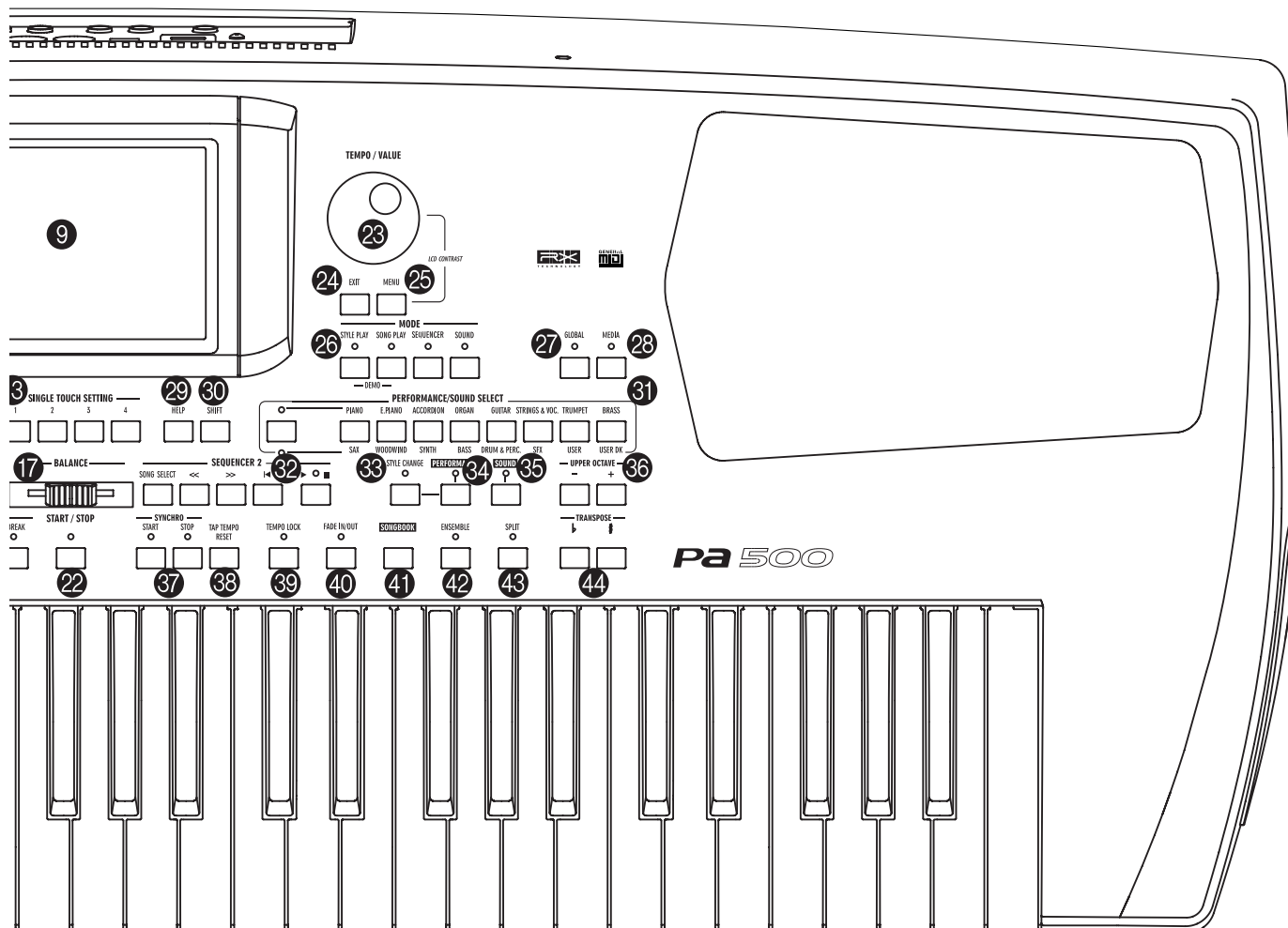
4. ASSIGNABLE スライダー

▶GBL Gbl

機能を割り当てできるスライダーです (191 ページ “Controllers: Pedal/Switch/Slider” 参照)。初期設定ではアッパー・VDF カットオフ・コントロール (アッパー・トラックのブリリアンス/フィルター) が割り当てられています。

5. ASSIGNABLE スイッチ

機能を割り当てできるスイッチです (99 ページ “Pad/Switch: Assignable Switch” 参照)。初期設定ではリタルダンドが割り当てられています。



6. ACCOMP. (Accompaniment) キー

スタイル・プレイ・モードやバックিং・シーケンス・モードのときにアカンパニメント (ACC1 ~ ACC5) をオン、オフします。

オン START/STOP キーを押すと、鍵盤演奏で検出されたコードに従いフル・アカンパニメント演奏を行います。

オフ コード検出を行いません。スタート/ストップ・キーを押すとドラムとパーカッションのアカンパニメントのみ伴奏がつかます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら ACCOMP. キーを押すとスタイル・プレイ・モードのスプリット・パネル・ページのコード認識のパラメーターの設定になります。

7. MEMORY キー

▶SB

コード/ロー・メモリー機能のオン、オフを切り替えます。このキーの機能をコード・メモリーだけか、コード+ロー・メモリーとして使うかを、スタイル・プレイ・モードの 99 ページ “Preferences: Style Preferences” で設定します。

Note: この機能は、より強く鍵盤を演奏することによって自動的にオンにすることもできます (100 ページ “Velocity

Control (ベロシティ・コントロール)” 参照)。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら MEMORY キーを押すとスタイル・プレイ・モードの “Preferences: Style Preferences” の画面へ移動することができます。

8. MANUAL BASS キー

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

マニュアル・ベース機能をオン、オフします。

Note: MANUAL. BASS キーを押してオンにすると、ベース・トラックの音量が自動的に最大になります。MANUAL. BASS キーをオフにすると、ベース・トラックの音量が元の音量に戻ります。

オン ドラムとパーカッション・トラックを除く自動伴奏の演奏が止まり、鍵盤のロー部分でベース・トラックを演奏できます。ACCOMP. キーを押すと、自動伴奏が再スタートします。

オフ スタイルによるベース・トラックが自動的に演奏されます。

9. タッチビュー・グラフィカル・ディスプレイ

この画面上で本機の操作をおこないます。

画面のコントラストは、MENU キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すことで調整できます。

10. STYLE SELECT セクション・キー ▶PERF

このセクションにあるキーを使ってスタイル選択ウィンドウを開き、スタイルを選択します。詳細は、79 ページ“スタイル選択ウィンドウ”を参照してください。

右端のキーを、繰り返し押すことで、スタイル・バンクの列を選択します。

上のLED が点灯 (Bank1/8)

上列のスタイルが選択されます。ここには 8 つのファクトリー・プリセット・バンクがあります。

下のLED が点灯 (Bank9/16)

下列のスタイルが選択されます。ここには 6 つのファクトリー・プリセット・バンクと 2 つのユーザー・バンクがあります。

スタイル・バンクと名称について: “8/16BEAT” ~ “JAZZ” スタイルと “LATIN” ~ “WORLD2” スタイルは標準のスタイルとしてプロテクトがかかっているため、通常上書きができません。このプロテクトは、解除することができます。207 ページ “Factory Style and Pad Protect” を参照してください。

“USER 1” と “USER 2” バンクのスタイルには、カードから新しいスタイルをロードしたり、新しく作ったスタイルやエディットしたスタイルを保存することができます。

スタイル・バンクの各キーには 4 つのページ画面があり、それぞれ最大 8 つのスタイルがあります。STYLE SELECT キーを繰り返し押して希望のスタイルを探します。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、STYLE SELECT セクションのいずれかのキーを押します。Write Style Performance ウィンドウが開き、現在のスタイル・パフォーマンスをセーブすることができます。(103 ページ “Write Style Performance ダイアログ・ボックス” 参照)

11. RECORD キー

このキーを押すと、現在のモードにおける録音 (エディット) に入ります。

12. TRACK SELECT キー

選択された操作モードにより、さまざまなトラックのパネル画面を切り替ええます。

スタイル・プレイ・モード

リアルタイム・トラックとスタイル・トラックを切り替えます。

ソング・プレイ・モード

リアルタイム・トラック、ソング・トラック 1 ~ 8、ソング・トラック 9 ~ 16 を切り替えます。

シーケンサー・モード

ソング・トラック 1 ~ 8 とソング・トラック 9 ~ 16 を切り替えます。

13. SINGLE TOUCH SETTING キー

最大 4 つのシングル・タッチ・セッティングを選択できます。それぞれのスタイルやソングブック収録曲には最大 4 つのシングル・タッチ・セッティング (STS) を含んでいて、リアルタイム・トラックや、そのエフェクトの設定をワンタッチで呼び出すことができます。

パネルの SINGLE TOUCH キーの LED が点灯しているときは、スタイルを選択すると、STS 1 が自動的に選ばれます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、SINGLE TOUCH SETTING のいずれかのキーを押します。Write STS ウィンドウが開き、現在の STS のリアルタイム・トラック設定を保存することができます。(103 ページ “Write Style Performance ダイアログ・ボックス” 参照)

14. PAD(1 ~ 4, STOP) キー ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

プログラム可能なパッドで、SE やジングルなどのサウンドを同時に再生することができます。各パッドは、それぞれ 1 ~ 4 のパッド・トラックに対応しています。

- ・ 1 つの PAD キーを押すと 1 つの音かシーケンス音が再生されます。
- ・ さらに他の PAD キーを押すと複数のキーの音かシーケンス音が再生されます。

シーケンス音は最初から最後まで再生されます。これらは一度だけ再生、または繰り返し再生を、“One Shot/Loop” で設定します (134 ページ “Pad Type (パッド・タイプ)” 参照)。

パッド・セクションの STOP キーを押すことで、すべて、または一部のシーケンス音を止めることができます。

- ・ すべてのシーケンス音を一度に止めるときは、STOP キーを押します。
- ・ 一部のパッドのシーケンス音を止めるときは、STOP キーを押しながら、その PAD キーを押します。

Note: パッドの音はポリフォニックになっているので、スタイルやソングのアレンジメントともに、あまりに多用すると発音数が不足なくなる場合があるので、注意してください。

パッドの同期について: スタイル・プレイ・モードでは、パッドはスタイルのテンポと同期します。ソング・プレイ・モードでは、最新の設定されたシーケンサーのテンポに同期します。

例えば、シーケンサー 2 の再生をしたときに、パッドを押すとシーケンサー 2 のテンポと同期します。

パッドとシーケンサー再生コマンドについて: パッドが対応しているシーケンサーの開始 / 停止キーが押されると、パッドの再生は停止します。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、いずれかの PAD キーを押すと、スタイル・プレイ・エディット・セクションのパッド / アサインابل・スイッチ・ページへ移動することができます。

15. SINGLE TOUCH キー

シングル・タッチ機能とバリエーション / STS リンク機能をオン、オフにします。

- オン** スタイルを選択すると STS1 が自動的に選択され、このとき鍵盤（リアルタイム・トラック）サウンドやそのエフェクト設定、スタイルのサウンドやそのエフェクト設定、パッド・サウンドも変わります。
- 点滅** バリエーション/STSリンク機能がオンになります。この機能はバリエーションによって、それにあった STS が自動的に呼び出される機能です。例えば、バリエーション 2 を選ぶと STS2 が、バリエーション 3 を選ぶと STS3 が自動的に呼び出されます。
- オフ** スタイルを選択すると、スタイルのサウンドやそのエフェクト設定、パッド・サウンドは切り替えますが、鍵盤（リアルタイム・トラック）サウンドやそのエフェクト設定は切り替わりません。

16. SEQUENCER 1 トランスポート・コントロール

本機には 2 つのシーケンサー（SEQUENCER 1、SEQUENCER 2）が搭載されていて、それぞれにトランスポート・コントロールがあります。また、シーケンサー 1 はシーケンサー・モードでも使います。

<<、>> 早戻しと早送りです。

ソングの再生中に使うと、前後に移動します。一度押すとソングの 1 小節前、または後に移動します。押し続けると、離すまでソングを移動します。シーケンサー・モードで、Locate Measure パラメーターに 1 以外を設定すると、ソングはその小節までしか早戻しできません（164 ページ“Locate measure” 参照）。

[SHIFT] シュークボックス・モード（SEQUENCER 1）で、SHIFT キーを押しながら、このキーを押すと、シュークボックス・リストの前後のソングに移動します（150 ページ“Jukebox Editor” 参照）。

◀(ホーム) ソングの先頭（第一小節の頭）に移動します。

シーケンサー・モードで、Locate Measure パラメーターに 1 以外を設定すると、ソングはその小節の頭に戻ります（164 ページ“Locate measure” 参照）。

▶/■(再生 / 停止)

現在のソング位置から再生、停止します。

[SHIFT] ソング・プレイ・モードで、SHIFT キーを押しながらこのキーを押すと、2 つのシーケンサーが同時にスタートします。

17. SEQUENCER BALANCE スライダー

ソング・プレイ・モードで、内蔵の 2 つのシーケンサーの音量バランスを調整します。

スライダー位置が左端にあるときはシーケンサー 1 だけが聞こえ、右端にあるときはシーケンサー 2 だけが聞こえます。中央にあるときは両方のシーケンサーが最大の音量で再生します。

スタイル・プレイ・モードやシーケンサー・モードでは無効になります。

18. INTRO 1 ~ 3/COUNT IN キー ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

スタイル演奏のときに、イントロとして使用します。1 つを選択してスタイルをスタートさせると、選択したイントロでスタートします。イントロの LED はイントロの終わりで消灯します。

キーを二度押すと LED が点滅し、イントロをループ再生します。ループを終了するときは、もう一度キーを押すか、別のスタイル形式（FILL、INTRO、VARIATION など）を選びます。

Note: プリセット・スタイルでは、イントロ 1 はコード進行があらかじめ入れられたシーケンスになっていて、演奏中にコードを変更する必要はありません。

イントロ 2 はバリエーションと同様にコードを指定するタイプのものです。

イントロ 3 は通常 1 小節のリズムによるカウント・インになります。

19. ENDING 1 ~ 3 キー ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

スタイル再生中、このキーでエンディングを再生させスタイルを停止します。このキーを押すと、エンディングに入りスタイルが停止します。スタイル停止中、このキーを押すとイントロの追加として機能します。

キーを二度押すと LED が点滅し、エンディングをループ再生します。

ループを終了するときは、別のスタイル形式（FILL、INTRO、VARIATION など）を選びます。

Note: エンディング 1 はコード進行があらかじめ入れられたシーケンスになっていて、演奏中にコードを変更する必要はありません。

エンディング 2 はバリエーションと同様にコードを指定するタイプのものです。

エンディング 3 は 2 小節前後の短いものになっています。

20. VARIATION 1 ~ 4 キー ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

選択しているスタイルの 1 ~ 4 のバリエーション（変奏）を選択します。それぞれのバリエーションはパターンとサウンドが違います。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながらこのバリエーション・キーをどれか 1 つ押すと、スタイル・プレイ・エディット・セクションの Drum/Fill ページへ移動することができます。

21. FILL 1 ~ 3/BREAK キー ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

フィル・インを再生します。キーを二度押す（LED が点滅）とループ再生し、他のスタイル・エレメント（FILL、INTRO、VARIATION など）を選ぶとループは終了します。

Note: プリセット・スタイルでは通常 FILL 3 はブレイクになります。

Note: この機能は、左手で強く鍵盤を演奏することによって自動的にオンにすることもできます（100 ページ“Velocity Control（ベロシティ・コントロール）” 参照）。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながらこのフィル・キーのいずれか 1 つ押すと、スタイル・プレイ・エディット・セクションの Drum/Fill ページへ移動することができます。

22. START/STOP キー

スタイルの演奏を開始、停止します。

Note: この機能は、左手で強く鍵盤を弾くことによって自動的にオンにすることもできます（100 ページ “Velocity Control（ベロシティ・コントロール）” 参照）。

[SHIFT] 本機またはMIDI OUT 端子やUSB端子に接続された機器上で、音が鳴りやまないときや、コントローラーをリセットするときに、このSTART/STOP キーとSHIFT キーとを同時に押します（パニック停止機能）。

23. TEMPO/VALUE ダイアル ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

ダイヤルを回して、テンポのコントロール、画面上で選択したパラメーター値の指定、またソング選択とメディア・モードのページで、ファイル・リストのスクロールなどができます。

ダイヤルを時計回りに回して、値やテンポを上げます。反時計回りに回して値やテンポを下げます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながらこのダイヤルを使うと、すぐにテンポの変更をすることができます。

[MENU] MENU キーを押しながら、ダイヤルを回すと画面のコントラスト調整ができます。

24. EXIT キー

このキーを使って、現在のページから移動します。

- ・ エディット・メニュー・ページが、項目を選択することなく終了します。
- ・ ページ・メニューの表示が、項目を選択することなく閉じます。
- ・ 現在のモードのメイン・ページに戻ります。
- ・ グローバル・モードや、メディア・モードのエディット画面を終了し、現在のモードのページに戻ります。
- ・ スタイル、スタイル・パフォーマンス、サウンド選択ウィンドウを終了します。

[MENU] EXIT キーとMENU キーを同時に押すと、選んでいるスタイルのテンポを保存値にリセットすることができます。

25. MENU キー

現在の操作モードまたは各エディット・セクションで、エディット・メニュー・ページを開きます。

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

また、EXIT キーを押して、現在の操作モードのメイン・ページ、または元のページに戻ります。詳細は、各オペレーション・モードの章やエディット内容の説明をご覧ください。

[EXIT] EXIT キーとMENU キーを同時に押すと、選んでいるスタイルのテンポを保存値にリセットすることができます。

26. MODE セクション・キー

本機の操作モードを呼び出します。選択すると他のモードは無効になります。

STYLE PLAY

スタイル・プレイ・モードに入ります。スタイル（自動伴奏）の再生に合わせて、最大 4 パートによるサウンドを使ったリアルタイム・トラック（鍵盤）演奏と 4 つのパッドを使った演奏ができます。

リアルタイム・トラックは、メイン・ページの画面右半分に表示されます。

スタイル・プレイ・エディット・セクションの任意のページのときにEXIT キーを押すと、このメイン・ページを表示します。

別のモードが選択されているときは、STYLE PLAY キーを押すとスタイル・プレイ・モードに入ります。もし画面にリアルタイム・トラックが表示されていないときは、TRACK SELECT キーを押すと表示します。

本機の電源を入れると、このスタイル・プレイ・モードが自動的に選択されます。

SONG PLAY

ソング・プレイ・モードに入ります。スタンダード MIDI ファイル（.SMF または .KAR）を、再生することができます。

本機は 2 つのシーケンサーを搭載しており、2 つのソングを同時に再生し、それをシーケンサーのBALANCE スライダーでミックスすることができます。

ソング・トラックの他に、最大 4 パートによるサウンドを使ったリアルタイム・トラック（鍵盤）演奏ができます。リアルタイム・トラックのサウンドは、メイン・ページの右半分に表示されます。

ソング・プレイ・エディット・セクションの任意のページでEXIT キーを押すと、このメイン・ページを表示します。

別のモードが選択されているときは、SONG PLAY キーを押してソング・プレイ・モードに入ります。

TRACK SELECT キーを繰り返し押すことで画面の表示を、リアルタイム・トラックとソング・トラックに切り替えることができます。

SEQUENCER

シーケンサー・モードに入ります。ソングの録音、再生、編集を行います。

バックিং・シーケンス・モードではリアルタイム・トラックやスタイル・トラックをベースにして新しいソングを録音したり、新規のスタンダード MIDI ファイルとして保存できます。

SOUND

サウンド・モードに入ります。鍵盤上で個々のサウンドを演奏したり、エディットをします。

デモ

STYLE PLAY と SONG PLAY の 2 つのキーを同時に押してデモ・モードに入ります。

このモードでは、本機が持つ音楽表現力発揮したデモ・ソングを聴くことができます。

このモードから出るときは、いずれかのモード・キーを押します。

27. GLOBAL キー

さまざまなグローバル環境設定を行うグローバル・モードを呼び出します。

このグローバル・モードは、動作中のモード画面の上にオーバーラップして表示されます。

EXIT キーを押すと、元のモード画面に戻ります。

28. MEDIA キー

ファイルや SD カードなどのさまざまな操作（ロード、セーブ、フォーマットなど）を行うメディア・エディット・モードを呼び出します。

このメディア・エディット・モードは、動作中のモード画面の上にオーバーラップして表示されます。

EXIT キーを押すと、元のモード画面に戻ります。

29. HELP キー

このキーを押すとヘルプ画面が表示されます。ヘルプ画面の初期設定は英語です。日本語のヘルプ画面はありません（2008 年 5 月現在）。

30. SHIFT キー

このキーを押しながら他の特定のキーを押すと、そのキーに割り当てられている別の機能を、呼び出すことができます。

31. PERFORMANCE/SOUND SELECT

セクション・キー

▶PERF ▶STS ▶PERF^{Sty} ▶STS^{SB} ▶SB

これらのキーを使ってパフォーマンス選択ウィンドウやサウンド選択ウィンドウを表示し、パフォーマンス、またはサウンドを選択します（78 ページ“パフォーマンス選択ウィンドウ”、78 ページ“サウンド選択ウィンドウ”参照）。

保存されているサウンドについては、228 ページ“サウンド（Sound）：プログラム・チェンジ・ナンバー順”を参照してください。

左端のキーを、繰り返し押すことで、パフォーマンス、サウンド・バンクの上列、下列を選択します。

上の LED が点灯（Bank 1/8）

上の列のパフォーマンス、またはサウンド・バンクが選択されます。

下の LED が点灯（Bank 9/14）

下の列のパフォーマンス、またはサウンド・バンクが選択されます。

サウンド・バンクと名前について：“PIANO”～“SFX”までは標準のサウンドで、直接変更することはできません。

サウンド・モードでエディットしたサウンドは、“USER 1”、“USER 2”へ保存することができます。また、ユーザー・サウンド・バンクには、カードから新しいサウンドをロードしたり、新しく作ったサウンドやエディットしたサウンドを保存することができます。

“USER DK”には新しいドラム・キットをロードしたり、新しく作ったドラム・キットやエディットしたドラム・キットをセーブすることができます。

それぞれのサウンド・バンクは複数のページで構成されており、各ページには最大 8 つのサウンドがあります。

各 PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを繰り返し押し、サウンド・バンクのページ画面を切り換えます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションのいずれかのキーを押します。ライト・パフォーマンス・ウィンドウが表示され、現在のパフォーマンスのリアルタイム・トラック設定を保存することができます。（102 ページ“Write Performance ダイアログ・ボックス”参照）

32. SEQUENCER 2 トランスポート・コントロール

シーケンサー 2 のトランスポート・コントロールです。前記の“SEQUENCER 1 トランスポート・コントロール”を参照してください。

33. STYLE CHANGE キー

スタイル・チェンジ機能をオン（LED 点灯）、またはオフにします。

オン パフォーマンスを選ぶと、パフォーマンスを保存したときのスタイルとスタイル・トラックの設定に変更されます。

オフ パフォーマンスを選んでも、スタイルとスタイル・トラックの設定は変更されません。リアルタイム・トラックの設定のみが変わります。

34. PERFORMANCE キー

このキーを押してオン（LED 点灯）にすると、PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションでパフォーマンスを選択できます。

35. SOUND キー

このキーを押してオン（LED 点灯）にすると、PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションで演奏する元となるサウンドを選択し、選択する各トラックに割り当てることができます。

36. UPPER OCTAVE キー

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

スタイル・プレイ・モードとソング・プレイ・モード、およびシーケンサー・モードのバックিং・シーケンス録音のときは、アッパー 1～3 トラックの音の高さを同時に、トランスポートします。また、スタイル・プレイ録音モードやシーケンサー・モードのバックিং・シーケンス録音以外のときは、選択しているトラックの音の高さをトランスポートします。

範囲は 1 オクターブ単位（12 半音、最大± 3 オクターブ）でトランスポートします。オクターブのトランスポート量は、画面の各トラック名表示の右下部に表示されます。



－と＋キーを両方押すと、オクターブ・トランスポートが“0”になります。

－ 選択したトラックを 1 オクターブ下げます。

＋ 選択したトラックを 1 オクターブ上げます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、UPPER OCTAVE キーを押すと、スタイル・プレイ・モードのチューニング・ページを表示させることができます。

37. SYNCHRO START / STOP キー ▶SB

シンクロ・スタート、シンクロ・ストップ機能をオンまたはオフにします。

START オン (LED 点灯)、STOP オフ

この状態では、コード検知領域 (通常はスプリット・ポイントより低音域側) でコードを弾くと、スタイルが自動的に再生します。

START オン (LED 点灯)、STOP オン (LED 点灯)

2 つの LED が点灯している状態で、鍵盤から指を離すと、再生しているスタイルが一時的にストップします。再びコードを弾き始めるとスタイルの再生も再スタートします。

START オフ、STOP オフ

シンクロ機能がオフになります。

38. TAP TEMPO/RESET キー

このキーはスタイルの状態 (停止、再生) により機能が変わります。

TAP TEMPO : スタイルが再生されていないときは、Meter (拍子) に合わせてこのキーを押し、テンポを決めます。

4/4 拍子なら 4 回、3/4 拍子なら 3 回押した後に、自動的に伴奏がスタートします。

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

39. TEMPO LOCK キー

テンポ・ロックとリンク・モードの機能をオン (LED 点灯) またはオフにします。

オン 異なるスタイルやパフォーマンスを選択してもテンポは変わりません。TEMPO/VALUE ダイアルを使ってマニュアルでテンポの調節ができます。

ソング・プレイ・モードでこのキーをオンにすると、2 つのシーケンサーのテンポは同じになります。

オフ 異なるスタイルやパフォーマンスを選択すると、それに保存されているテンポが自動的に選択されます。

ソング・プレイ・モードでは、それぞれのシーケンサーのテンポは別々になります。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、TEMPO LOCK キーを押すと、グローバル・モードのロック・ページを表示させることができます。

40. FADE IN/OUT キー

スタイルやソングを再生していないとき、このキーを押すと、スタイルはフェード・イン (音量がゼロから最大値に変化) しながら再生を始めます。

スタイルやソングを再生しているとき、このキーを押すと、スタイルはフェード・アウト (音量が徐々に小さくなる) しながら再生を停止します。

スタイルやソングを開始、停止するときに、START/STOP キーや開始 / 停止キーを押す必要はありません。

Note: この機能は、バックイング・シーケンスのクイック録音でのみ使えます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、FADE IN/OUT キーを押すと、グローバル・モードのベーシック・ページを表示させることができます。

41. SONGBOOK キー

ソングブック・モードを呼び出します。このモードではソングブック・ミュージカル・データベースの閲覧ができます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、SONGBOOK キーを押すと、ソングブックのカスタム・リスト・ページを表示させることができます。

42. ENSEMBLE キー ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

アンサンブル機能をオンまたはオフにします。オンのときは右鍵盤のメロディーに対して、左鍵盤で弾いたコードのハーモニーが加わります。

Note: アンサンブル機能は、鍵盤がスプリット・モード時のみ動作します。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、ENSEMBLE キーを押すと、スタイル・プレイ・モードのアンサンブル・ページを表示させることができます。

43. SPLIT キー ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

スタイル・プレイ、ソング・プレイやシーケンサーのバックイング・シーケンス・モードのときに、演奏用の最大 4 パートのリアルタイム・トラックの分岐点と、伴奏用のコード認識エリアを鍵盤上に設定します。

オン (LED 点灯)

ロワー・トラックがスプリット・ポイントより低音域を使用し、アッパー 1、アッパー 2、アッパー 3 トラックがスプリット・ポイントより高音域を使用します。

これを、キーボード・スプリット機能と呼びます。

コードはスプリット・ポイントの左側で認識します。コードを認識させるための自動認識の方法は 88 ページ “Chord Recognition (コード認識)” で設定します。

オフ アッパー 1、アッパー 2、アッパー 3 トラックが鍵盤全体を使用します。ロワー・トラックは使用しません。

コードは鍵盤全域で認識します。コードを認識させるためのノートの数は常に 3 つ以上の音を演奏する必要があります (88 ページ “Chord Recognition (コード認識)” 参照)。

Note: ACCOMP. キーの LED が点灯していないと、コード認識されません。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、SPLIT キーを押すと、ソング・プレイ・モードのキー・ベロシティ・ページを表示させることができます。

44. TRANPOSE キー

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

本機全体の音の高さを半音単位でトランスポーズします（マスター・トランスポーズ：MT）。

トランスポーズの値は画面の最上部に表示されます。

STYLE PLAY MT:0 <no chord> 0

両方のキーを同時に押すとトランスポーズの値は“0”になります。

Note: マスター・トランスポーズはドラム・モードに設定されたトラック（ドラム、パーカッション・トラックにおいて

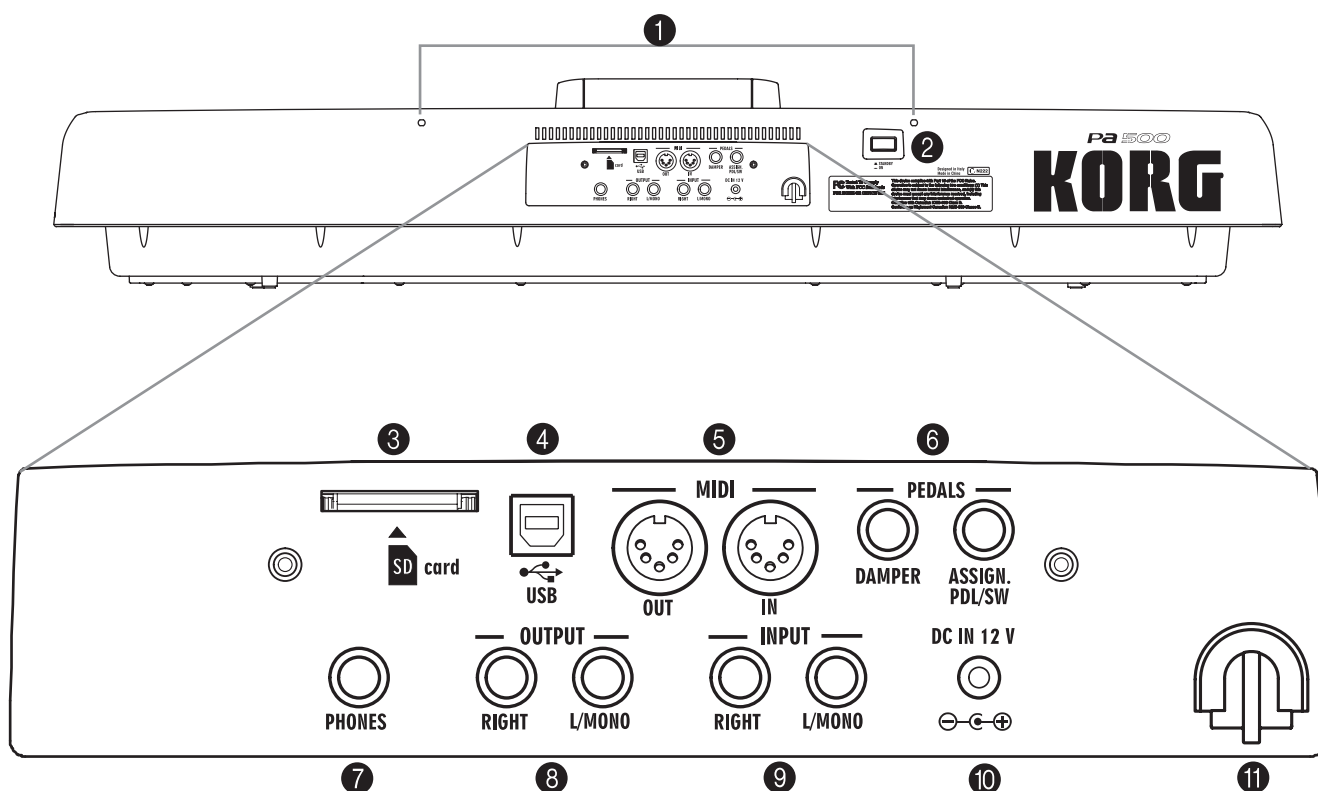
他のモードに変えたとしても）には影響がありません（94 ページ “Track Controls: Mode”、149 ページ “Track Controls: Mode” 参照）。

b マスター・トランスポーズを半音下げます。

マスター・トランスポーズを半音上げます。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、TRANPOSE キーのどちらかを押すと、グローバル・モードのトランスポーズ・コントロール・ページを表示させることができます。

リア・パネル



1. 譜面立て用穴

付属の譜面立てを穴に挿入して取り付けてください。

2. STANDBY/ON スイッチ

本機の電源をオンまたはオフ（STANDBY）にします。

3. カード挿入口

SD メモリー・カードや MMC（マルチ・メディア・カード）を使った保存（セーブ）、ロード時に使用します。操作はメディア・モードで行います。

Note: カードで読み書きしているときに、カードを取り外さないでください。

Note: カードを差した状態で、USB ポートを使用してコンピューターと接続すると外部接続機器として認識されます（208 ページ “USB” 参照）。

Note: カードを取り外すときは、無理矢理引き抜かないでください。カードやスロットの故障の原因になります。一度押し込んだ後に、カードが飛び出してから取り外してください。

4. USB 端子

タイプ B（スレーブ）の USB（1.1）端子です。カードを差した状態で、本機をコンピューターに接続し、カードのデータ転送が可能です。詳細は 208 ページ “カード接続” をご覧ください。

また、この端子を介して MIDI 接続を行うこともできます。詳細は 211 ページ “USB を経由して MIDI を使う” をご覧ください。

5. MIDI 端子

MIDI 端子を介して、外部コントローラー (MIDI マスター・キーボード、MIDI ギター、MIDI ウィンド・コントローラー、MIDI アコーディオン等) のエクスパンダー、シーケンサーやエディターを起動させた PC に接続します。詳細は 211 ページ “MIDI” をご覧ください。

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

OUT 本機の鍵盤、コントローラー、シーケンサーで生成した MIDI データを送信します。この端子をエクスパンダーやコンピューターの MIDI IN 端子に接続します。

6. PEDAL 端子

各種のペダルを接続する端子です。

DAMPER

コルグ PS-1 や DS-1H のようなダンパー・ペダルを接続します。極性の変更については、191 ページ “Damper Polarity” を参照してください。

ASSIGN. PDL/SW

コルグ EXP-2 や XVP-10 (エクスプレッション・ペダル) のようなコンティニューアス・タイプ、あるいはフット・スイッチ・タイプのペダルを接続します。ペダル機能の設定方法は、は 191 ページ “Pedal/Footswitch” をご覧ください。初期設定は Glide です。

7. PHONES 端子

ヘッドホンを接続します。インピーダンスが 16 Ω ~ 200 Ω (50 Ω 推奨) の範囲内のヘッドホンをお使いください。ヘッドホン分配器を使うと、複数のヘッドホンが同時に使えます。

Note: ヘッドホンを接続すると、本体のスピーカーは自動的にオフになります。

8. OUTPUT (L/MONO、RIGHT) 端子

オーディオ信号をミキサーや PA システム、パワード・モニター、ステレオ・システムに出力するアンバランス型端子です。出力レベルは MASTER VOLUME スライダーを使います。

Note: INPUT 端子からの信号に対しては、MASTER VOLUME スライダーは無効です。

9. INPUT (L/MONO、RIGHT) 端子

アンバランス型端子で、他のキーボード、シンセサイザー、パワードタイプではないミキサーの出力、CD プレーヤー、MP3 プレーヤーなどを接続します。入力信号は自動的に本体スピーカーと、OUTPUT 端子、PHONES 端子に送られます。

10. DC 12 V 端子

付属の AC アダプターを接続します。

11. ケーブルホルダー

AC アダプターのケーブルを引っ掛けて固定します。

はじめに

コルグ・プロフェッショナル・アレンジャー Pa500 をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

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

本機の特長：

- ・ RX テクノロジー（Pa500 のパワフルな仕様を使うことが出来るように大型タッチ・ディスプレイを使った使いやすい操作性、機能、サウンドをもつテクノロジー）
- ・ コルグ独自のボイスン・テクノロジーで磨き上げた PCM ソースを元に、新音源システム「EDS (Enhanced Definition Synthesis)」を採用し、豊かでビビットなサウンドを実現
- ・ 最大同時発音数 80
- ・ OPOS (Objective Portable Operating System) マルチ・タスク・オペレーティング・システム搭載により、演奏中でもデータのロードが可能
- ・ オペレーティング・システムをアップデートすることで、手軽に機能をバージョンアップ可能
- ・ 通常の ROM に代わる、Solid State Disk (SSD) を使ったシステム・アップデート
- ・ 信頼性の高い SD メモリー・カードや MMC にデータを保存可能
- ・ GM2 (General MIDI レベル 2) 互換
- ・ ファクトリー・プリセットで 880 個のサウンドと 56 個のドラムキットを用意。さらに 128 個のユーザー・サウンドと 64 個のユーザー・ドラムキットが登録可能
- ・ コルグ独自のモデリング・テクノロジー “*REMS*” を用いた 4 つのエフェクト・プロセッサを搭載し、ギター・エフェクトを含む 124 タイプのエフェクトを割り当て可能
- ・ 最終段にサウンドのクオリティを高めるマスター EQ を搭載
- ・ 鍵盤に割り当てられたサウンドや、エフェクトを瞬時に切り替え可能にする 256 のパフォーマンス (Performance) とおよそ 1280 以上のシングル・タッチ・セッティング (STS: Single Touch Settings)
- ・ およそ 320 のプリロード・スタイル (ファクトリー・プリセット 448、ユーザー 64) 搭載
- ・ キーボードでは演奏が難しいとされるギターのスタイル・トラックを録音したり、修正するのに活躍する、高品位なギター・モードを搭載
- ・ パッド・エディット機能搭載
- ・ クロスフェーダー付きの XDS シーケンサー 2 基
- ・ 機能をフル装備した 16 トラック・シーケンサー

- ・ 自在に編集可能なミュージカル・データベースを搭載したソングブックから、瞬時に目的のソングやスタイルの検索が可能。
- ・ 高音質な入力出力 (ADC/DAC) を可能にするオーディオ・コンバーター
- ・ タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェース
- ・ 自由に機能を割り当て可能なスライダーとスイッチ
- ・ 15ワット×2のデジタルアンプによるリアルな再生音。
- ・ コンピューターとのスムーズなファイル転送や MIDI コントロールを行える USB1.1 装備

REMS とは？

REMS (Resonant Structure and Electronic circuit Modeling System) は、生楽器や電気 / 電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディ / キャビネットで共鳴するメカニズム、その音がでているフィールドの空気感、音の伝達経路としてのマイク、スピーカーなどの電気 / 音響特性、真空管、トランジスターなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリング・テクノロジーです。

使えるライブ性能

本機は主にライブ使用を想定して設計されています。「リアルタイム」という言葉は、まさに本機のためにある言葉です。

パフォーマンスはすべての鍵盤のトラックと、それにあったスタイル設定を瞬時にを行います。スタイルはリアルタイムで演奏にバックアップ付け、STS は瞬時に鍵盤トラックの選択を可能にしました。また、ソングブックは高機能なミュージカル・データベースからのソングの迅速な選択を実現します。

簡単画面のイージー・モード

強力なタッチビュー画面による操作機能を使わなくても、手軽な演奏実現した、イージー・モードがおすすめです。

フルに機能を使わなくても、十分に本機の豊かなサウンドで演奏を楽しむことができます。

ネットワーク・リンク

コルグでは、本機の情報を以下のサイトで提供しています。オペレーティング・システムの最新版やさまざまなシステム・ファイル（例えば、ファクトリー・データのバックアップなど）があるサイトです。http://www.korg.co.jp/

パッケージの確認

パッケージの中に以下のものが入っていることをお確かめください。

- ・ Pa500 本体、譜面立て、AC アダプター + 電源コード、取扱説明書（本書）、アクセサリ CD

取扱説明書について

取扱説明書は、次の 4 つのセクションに分かれています。

- ・ **イントロダクション**：本機の紹介、概要、および基本的な操作方法です。
- ・ **クイックガイド**：音を出して操作方法に慣れるための、実践的なガイドです。
- ・ **リファレンス・ガイド**：各ページ画面とパラメーターについて詳しく説明しています。
- ・ **付録**：データ・リストやトラブル・シューティングなど役立つ情報が載っています。追加の情報はアクセサリ CD には入っています。

本取扱説明書では、以下のような省略マークが使われています。

- ▶**PERF** このパラメーター設定は、ページ・メニューから Write Performance コマンドを選択してパフォーマンスに保存することができます。
- ▶**PERF^{Sty}** このパラメーター設定は、ページ・メニューから Write Style Performance コマンドを選択して現在のスタイル・パフォーマンスに保存することができます。
- ▶**STYLE** このパラメーター設定は、ページ・メニューから Write Style コマンドを選択してパフォーマンスに保存することができます。
- ▶**STS** このパラメーター設定は、現在のスタイルの STS のうちの 1 つ、または 登録済みのソング・ブックの STS に保存することができます。スタイルの STS への保存は、スタイル・プレイ・モードのページ・メニューから Write Single Touch Setting コマンドを選択します。
登録済みのソング・ブックに保存（スタイルまたはソング・タイプのどちらでも）するときは Write Single Touch Setting でソングブック・モードのブック・エディット 1 ページのオプションにチェックを付けます。
- ▶**GBL** ページ・メニューから利用可能な Write Global コマンドの 1 つを選択することによって、このパラメーターを保存することができます。
いくつかのグローバル保存領域が利用可能です。また、GBL の後のより小さいシンボルについては、リファレンス編で詳しい情報をお読み下さい。
- ▶**SB** パラメーターは、ソング・ブックに保存されます。

オリジナル・データのバックアップ

すべての工場出荷時のデータ（ファクトリー・プリセット・データ）のバックアップは、ウェブサイト（www.korg.co.jp）にあります。本機を購入時の状態に戻したい場合に備えて、自由にそれをダウンロードすることができます。

音楽のリソース（音、パフォーマンスとスタイルなど）をエディットする場合に不測の事態によりデータを失う危険を回避するため、頻繁なバックアップを作ることを勧めます。工場出荷時のバックアップを取る方法は、206 ページ“Full Resources Backup”をご覧ください。

オペレーティング・システム・データのロード

コルグでは本機のオペレーティング・システムを常に更新していますので、お手持ちのオペレーティング・システムも最新版にアップデートできます。この最新版は以下のサイトでダウンロードしてください。

www.korg.co.jp

サイトにある注意とオペレーティング・システムと一緒にダウンロードされる「Readme」ファイルを、必ずお読みください。

本機のオペレーティング・システムのバージョンは、メディア・モードの Utility ページで確認することができます（207 ページ“OS バージョン番号”参照）。

Warning: コルグから供給される本機用のオペレーティング・システム以外はインストールしないでください。他の Pa シリーズ用に用意されているオペレーティング・システムをインストールすると本機の故障、破損を招く恐れがあります。

ミュージカル・リソースのロード

工場出荷時（ファクトリー・プリセット）のミュージカル・リソースが必要になったときは、www.korg.co.jp でダウンロードすることができます。また、本機で独自に作成したカスタム・データも保存することができます。（206 ページ“Full Resources Backup”参照）。

データを元に戻すときは、207 ページ“Full Resources Restore”で行います。

Warning: コルグから供給される本機用のミュージカル・リソース以外はインストールしないでください。他の Pa シリーズ用に用意されているミュージカル・リソースをインストールするとデータの一部が損失する場合があります。

Loading Musical Resources created with previous Pa シリーズ (Pa80, Pa1X, Pa800) や i シリーズのリソースは一部使用できるものがあります。詳細は メディア・モードをご覧ください。

演奏を始める前に

AC アダプターの接続

- 1 本機の電源がオフになっていることを確認します。
- 2 付属のACアダプターを本機リア・パネルのDC 12V端子に接続します。

Note : AC アダプターは必ず付属のものをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

- 3 ACアダプターの電源コードのプラグには、アース端子がついています。感電と機器の損傷を防ぐためにアース接続を確実に行って、コンセントに接続してください。

接地コンセントに接続する場合

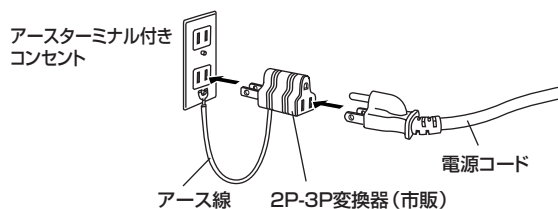
ACアダプターの電源コードのプラグをコンセントに直接差し込んでください。

アースターミナル付きコンセントに接続する場合

- a. ACアダプターの電源コードのプラグに2P-3P変換器(市販)を取り付けます。
- b. 2P-3P変換器のアース線を、アースターミナル付きコンセントに接続します。
- c. 2P-3P変換器をコンセントに差し込んでください。

Note : アースターミナル付きコンセントでは、必ずアース端子を先に接続してからコンセントにプラグを差し込んでください。

コンセントから外す場合は、必ずプラグを先に抜いてからアースを外してください。接続方法が分からないときは、コルグお客様相談窓口にご相談ください。



電源のオン / オフ

電源をオンにする

リア・パネルにある電源(STANDBY/ON)スイッチを押して本機の電源をオン(ON)にします。LCD画面には起動時の画面が表示され、しばらくすると、スタイル・プレイ・モードのメイン・ページの表示に変わります。

電源をオフにする

リア・パネルにある電源スイッチを再度押して本機の電源をオフ(STANDBY)にします。

Warning : 本機の電源をオフにすると、本体メモリー(RAM)のすべてのデータ(ソング・レコード、シーケンサー・モードのエディット内容)は消えてしまいます。SSDメモリーに含まれるデータ(ファクトリー・データ、ユーザー・サウンド、パフォーマンス、スタイル)は保存されます。

音量調整

マスター・ボリューム

MASTER VOLUME スライダーで本機の全体の音量を調節します。このスライダーは、内蔵スピーカー、メイン出力端子(L/MONO、RIGHT)、PHONES端子の音量を調節します。

Note : まず、中程度のレベルから調節を始めてください。徐々にMASTER VOLUME スライダーを上げます。大きな音量で長い時間使用しないでください。



リアルタイム・トラック、スタイル、ソング・ボリューム

BALANCE スライダーでリアルタイム・トラックとパッド・トラック、スタイル・トラック(ドラム、パーカッション、ベースなど)、およびソング・トラックの音量バランスを調整します。

- ・スタイル・プレイ・モードのときは、リアルタイム・トラックとスタイル(アカンパニメント)、パッド・トラックのバランスを調整します。
- ・ソング・プレイ・モードのときは、リアルタイム・トラックと両方のシーケンサー、パッド・トラックの音量バランスを調整します。



シーケンサーのBALANCE スライダー

2つの内蔵シーケンサー(SEQUENCER 1、SEQUENCER 2)の音量バランスを調節します。

———— BALANCE ————



- ・スライダーを一番左側に移動すると、SEQUENCER 1が最大レベルに、SEQUENCER 2が“0”になります。

- ・ スライダーを一番右側に移動すると、SEQUENCER 1 が“0”に、SEQUENCER 2 が最大レベルになります。
- ・ 中央の位置では、2 つのシーケンサーの音量が同じレベルになります。

Note: 本機の電源をオンにするときは、ソングが小さな音量で始まらないように、このスライダーを中央の位置にします。

ヘッドホン

本機リア・パネルの PHONES 端子にヘッドホンを接続します。16 ~ 200Ω (50Ω 推奨) のインピーダンスのヘッドホンが使えます。

オーディオ出力

本機のサウンドを、内蔵スピーカーの代わりに外部アンプ・システムから出力することができます。レコーディングやライブ演奏時に便利なセットアップです。

ステレオ: OUTPUT の L/MONO および RIGHT 出力端子に、2 本のモノラル・ケーブルの一端をそれぞれ接続します。ケーブルのもう一端は、ミキサーのステレオ・チャンネルや 2 つのモノラル・チャンネル、2 つのパワード・モニター、あるいはオーディオ・システム TAPE/AUX 入力端子に接続します。

モノラル: モノラル・ケーブルを OUTPUT 出力端子の L/MONO に接続します。ケーブルの反対側を、ミキサーのモノラル・チャンネル、パワード・モニター、あるいはオーディオ・システムの TAPE/AUX 入力端子の片方 (アンプをモノラル・モードに設定していないと、片方のチャンネルのみが聞こえます) に接続します。

オーディオ入力

他の電子楽器や、パワード・タイプではないミキサーからの出力、CD プレーヤー、テープ・デッキなどを本機のリア・パネルの INPUT 各端子に接続します。ライン・レベルの入力端子なので、マイクロホンに接続するには、マイク用のプリアンプや、マイク・アンプを内蔵したミキサーが必要です。

接続した機器側の音量コントロールで、本機への入力レベルを調節します。入力信号に歪み (クリッピング) が生じないように注意してください。以下の要領で接続機器の音量を調節します。

- ・ 本機から出力されるサウンドの音量が低い場合は、接続機器の出力レベルを上げてください。
- ・ 音量に問題なければ調節する必要はありません。
- ・ 歪んだサウンドが聞こえる場合は、歪みが聞こえなくなるまで接続機器の出力レベルを下げてください。

MIDI 接続

本機に接続した MIDI マスター・キーボード、MIDI ギター、MIDI ウィンド・コントローラー、MIDI アコーディオン、デジタル・ピアノなどの外部 MIDI 機器から、本機のサウンドを鳴らしたり、逆に接続した外部 MIDI 機器のサウンドを鳴らしたりコントロールすることもできます。MIDI 接続に関して詳細は 211 ページ “MIDI” をご覧ください。

なお、MIDI の代わりに USB ポートを使ってコンピューターと接続することもできます。

ダンパー・ペダル

リア・パネルの DAMPER 端子に、ダンパー (サスティン)・ペダルを接続します。コルグ PS-1 ペダル・スイッチ、または同等のものをお使いください。ペダルの極性の変更については、191 ページ “Damper Polarity” を参照してください。

デモ・ソング

本機の音楽的表現力を理解いただくために内蔵のデモ・ソングをお聴きください。

- 1 **STYLE PLAY キーと SONG PLAY キーを同時に押します。**それぞれのキーの LED が点滅し、デモ・ソング・メイン画面が表示されます。
- 2 画面に表示されたボタンをタッチして、デモ・ソングの種類を選びます。
この時点で画面のボタンやパネルのキーを何も押さないと、すべてのデモ・ソングが順番に再生されます。
- 3 聴きたいデモ・ソングがあるときは、画面でそれを選びます。選んだデモ・ソングが始まります。
この時点で画面のボタンやパネルのキーを何も押さないと、デモ・ソングが順番に再生されます。
このページで EXIT キーを押すとデモ・ソング・メイン画面に戻ります。
- 4 デモ・ソングを停止するときは、画面の STOP ボタンをタッチします。デモ・ソングを終了するときは、パネルのいずれかのモード・キーを押します。

譜面立て

本機には譜面立てが付属されています。譜面立ての足の部分をリア・パネルの 2 つの譜面立て用穴に差し込んでください。

用語の説明

本機のさまざまな機能を説明するために本書で使われる名称や用語を解説します。

ここでは本機の主な構成要素についての概略を記述します。本機では、従来のシンセサイザーやワーク・ステーションとは異なった用語を使います。

ここで、それぞれの名称や機能を理解すると、本機の各部がどのような動作をしてリアルでパワフルな音楽表現を作りだしているのかを知る手助けになります。

サウンド (SOUND)

サウンドはアレンジャー・キーボードの基本となるものです。サウンドとは演奏楽器の音色（ピアノ、ベース、サックス、ギターなど）のことで、エディット、セーブ、リコール、ロード、またそれらの設定を各トラックに割り当て（アサイン）可能です。

個々のサウンドは、サウンド・モードで、自動伴奏（スタイル）機能を使わずに普通のキーボードと同様に演奏することができます。

スタイル・プレイ・モードやシーケンサー・モードでは、シーケンサー・トラックやスタイル・トラック、リアルタイム・トラックに、サウンドを自由に割り当てることができます。

スタイル (STYLE)

自動伴奏（バックিং・パターン）を意味するスタイルは、本機アレンジャー・キーボードの真髄を成すものです。スタイルは、最大 8 つのパート、あるいはトラックで基本構成されています。（83 ページ“スタイル、スタイル・パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性”参照）。

ドラム (Drum)

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

パーカッション (Percussion)

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

ドラム・トラックとパーカッション・トラックは、鍵盤で演奏されるメロディやコードにかかわらず、同じバックিং（伴奏）フレーズを繰り返し再生します。どちらのトラックにも異なるドラム・キットを割り当てたり、各キットそのものをエディットしたりすることもできます。

ベースとアカンパニメント (Bass & Accompaniment)

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

各スタイル・トラックには、自由にサウンドを割り当てることができます。

バリエーション (Variation)

各スタイルには、4 つのバリエーションがあります。各バリエーションは、少しずつ違った形になっています。

バリエーション 1 からバリエーション 4 になるに従ってアレンジが複雑になり、例えばパート（スタイル・トラック）が増えてきます。これにより、スタイルのオリジナルの「フィーリング」を損なうことなく、よりダイナミックなアレンジの演奏ができます

フィル (Fill-in)

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

本機には、それぞれのスタイルに合わせた 3 種類のフィルイン（Fill-in）が用意されています。フィルインはドラムだけだったり、ドラムとインストルメントだったり、さらには無音の「ブレイク（Break）」だったりします。

イントロとエンディング (Intro & Ending)

それぞれのスタイルには、演奏の飾りとなるイントロとエンディングが用意されています。

ハーモニーを生かしコード・チェンジを含めた長短のイントロやエンディングとコードを固定したイントロとエンディングが用意されています。また、「カウント・イン（Count-in）」のイントロも用意されています。

スタイル・エレメント

各スタイルは楽曲を構成する以下の要素で構成されています。

- ・イントロ 1/2/3(カウント・イン)
- ・エンディング 1/2/3
- ・バリエーション 1/2/3/4
- ・フィル 1/2/3 (ブレイク)

これらの13個の構成要素をスタイル・エレメントと呼びます。

各バリエーションは、少しずつ異なった雰囲気のリズムパターンとなっています。一般的に、バリエーションが1から4へ進むにつれて、スタイル演奏は複雑になり、実際に伴奏するスタイル・トラックが増えていき、伴奏の雰囲気がゴージャスになっていきます。これにより、スタイルのフィーリングを損なうことなく、よりダイナミックなアレンジで自動伴奏が再生されます。

スタイル・プレイ・モードやバックキング・シーケンス・モードでは、演奏(入力)するコード情報に合わせて、パネルに配置されているスタイル・エレメント・キーを、リアルタイム切り替えることで、イントロ→Aメロ→Bメロ→ソロ→Cメロ→エンディング ... といったように、楽曲の進行へと、バックキング演奏を音楽的により豊かに追従させることが可能になります。

コード・バリエーション

イントロやバリエーション等のスタイル・エレメントは、“コード・バリエーション(以下 CV と略します)”と呼ばれる単位のシーケンスから構成されます。

イントロ 1、2、3(カウント・イン) :

最大2個まで CV を作成可能

エンディング 1、2、3 :

最大2個まで CV を作成可能

バリエーション 1、2、3、4 :

最大4個まで CV を作成可能

フィル 1、2、3 (ブレイク) :

最大2個まで CV を作成可能

こう書くと、「こんなにたくさんの CV を作らなくてはならないのか」と思われるかもしれませんが、基本的に、多くの CV を作る必要はありません。万が一それでうまくいかなかった場合のみ CV を増やすとを考えてください。

工場出荷時のプリセット・スタイルでは、イントロ 1 とエンディング 1 については、コード進行を持った長めのシーケンスを作成していますので、“メジャー調”、“マイナー調”の2つの CV で構成されています。

その他のエレメントについてはまちまちですが、それほど複雑でない伴奏の場合は、1個の CV のみで構成されています(例: “8/16 Beat” バンクの P1 “Real 8 Beat”)。

パッド (PAD) ・トラック

パッドはシングル・トラックのスタイルのようなもので、専用 PAD キーを押して使用します。

リアルタイムにシングル・サウンドや短いサイクル・シーケンスもリアルタイムにスタイルと一緒に演奏します。

リアルタイム・トラック

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

各リアルタイム・トラックは、特定の鍵盤範囲、あるいはベロシティ範囲で演奏できるように設定できます。

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

これらのリアルタイム・トラックは、スタイルに合わせて演奏する以外にも、シーケンサーと合わせて演奏することができます。

シングル・タッチ・セッティング (STS)

シングル・タッチ・セッティングは、リアルタイム・トラックに割り当てたサウンド、ボリューム、パン、エフェクトと言った設定情報のセットを意味します。

通常、スタイルを再生しながら、手弾きパートを、STS を使って演奏します。STS はスタイル毎に関連付けられている点で、スタイルに属していると見なせます。各スタイル毎に最大4個まで STS を登録可能で、演奏中に STS スイッチを切り替えることで、瞬時にキーボード・トラックの設定内容を切り替えることが可能です。

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

STS でもパフォーマンス同様、4個「マルチ・パッド」や「アンサンブル機能」の設定も個別に登録可能です。(83 ページ “スタイル、スタイル・パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性” 参照)。

アンサンブル (Ensemble)

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

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

パフォーマンス (PERFORMANCE)

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

パフォーマンスの設定は、パフォーマンス・バンク内に保存することができます。また、ソングブック機能を使って保存することもできます（83 ページ“スタイル、スタイル・パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性”参照）。

スタイル・パフォーマンス

名前の一部にパフォーマンスと付いていますが、前述したパフォーマンスとは異なりますのでご注意ください。これはスタイル・トラック毎に割り当てられる音色、ボリューム、パン、エフェクト、また該当するスタイルのテンポやドラム・マップ等の各種設定をスタイル・パフォーマンスとして登録します（83 ページ“スタイル、スタイル・パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性”参照）。

シーケンサー (SEQUENCER)

シーケンサーはレコーダーとして機能し、演奏を録音、再生することができます。本機のシーケンサー機能は、録音前に選択するモードで変わります。

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

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

ドラム・マップ

スタイル・トラックで使用中のドラム・トラックのドラム・パターン演奏に対して、ドラム・キットを組み替えたり、パターン・データ自体を変更することなく、（一時的に）演奏に変化を与えることが出来る機能です。

例えば、オリジナルのパターン（ドラム・マップ機能 Off 状態）演奏では、2 分と 4 分の頭に、スネアが鳴っていたとします。ここで、ドラム・マップ機能をオンにして7 個あるドラム・マップのうち任意の一つを割り当てると、スネアの変わりに、リムショットが鳴ります。

これは一例ですが、ドラム・マップを切り替えるだけでも、伴奏の雰囲気が大きく変化することがあります。エディット・スタイル機能で、スタイル・データそのものを修正する作業よりも簡単に、大まかなレベルでドラム・パターンが変更できるので、大変便利な機能です。

ロゴ・マーク

本機のフロント・パネル上にのロゴ・マークの内容を簡単に説明します。



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



General MIDI (GM) は、異なるメーカーの GM 互換機との間で、サウンドとメッセージの互換性を確保するための規格です。

例えば、GM 規格の製品で作られ、GM 形式で保存されたシーケンス・ソングは、本機で正しくプレイできます。

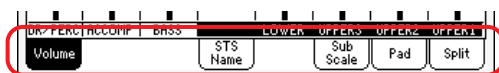
インターフェイスの基本

タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス

本機には、コルグ独自で開発したタッチビュー・インターフェイスを元にした、分かりやすいグラフィカルなユーザー・インターフェイスが使われています。

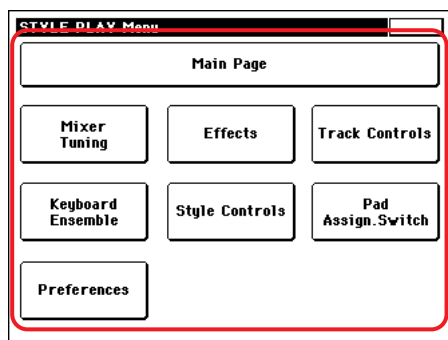
ページ

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



メニューとセクション

各ページはセクションごとにグループ化されています。MENU キーを押すとエディット・セクションが表示され、画面のボタンをタッチすることで、エディット・ページが表示されます。



選択可能なアイテム

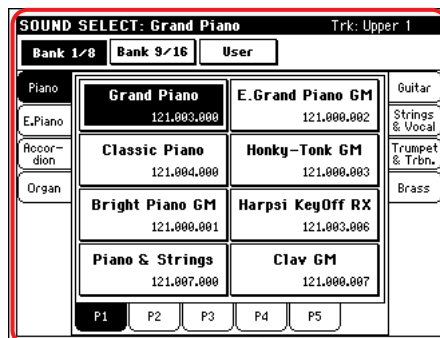
サウンド、スタイル、STS、パッドまたはソングの名前の横の三角形をタッチすると、各選択ウィンドウが表示されます。そのウィンドウ内で別のサウンド、スタイル、STS、パッドまたはソングを選択します。



オーバーラップ・ウィンドウ

サウンドやスタイル、ソング名の表示部分をタッチすると、現在のページの上に、ウィンドウ（またはリスト）がオーバーラップして表示されます。

ウィンドウで選択する部分をタッチし（反転表示）て、EXIT キーを押すと、現在ウィンドウが閉じて、隠れていた下の次のページ矢本の画面が表示されます。



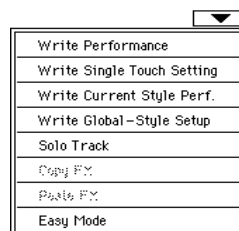
ダイアログ・ボックス

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



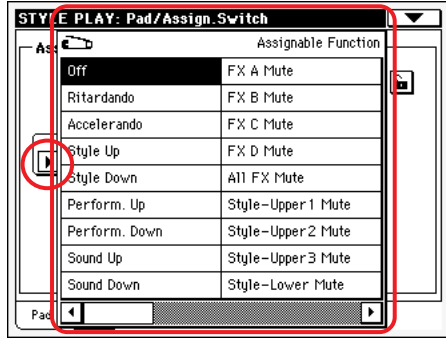
ページ・メニュー

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



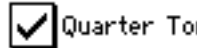
ポップアップ・メニュー

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



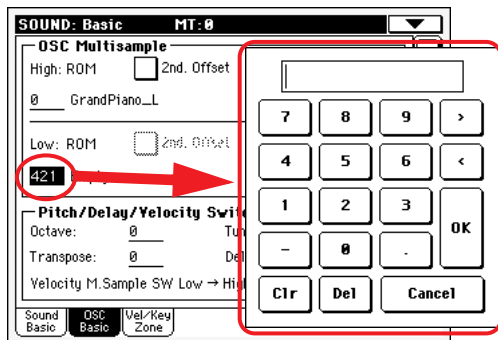
チェック・ボックス

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



数値フィールド

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



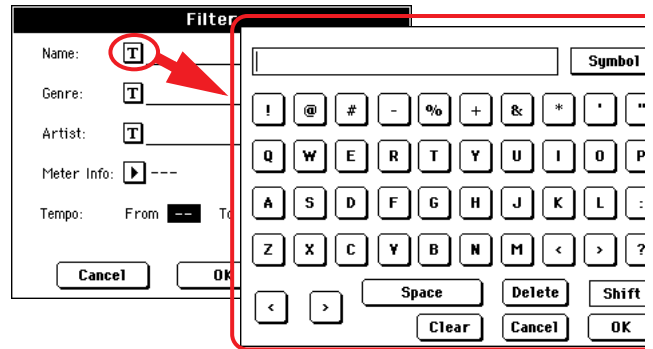
スタイル・プレイ、ソング・プレイ、シーケンサー・モードのメイン・ページでテンポを変えるときも同様に使用できます。

文字フィールド

文字部分に下線が表示されているときは、選択（反転表示）したあと、それをもう一度タッチすると、選択肢のリストが表示されます。

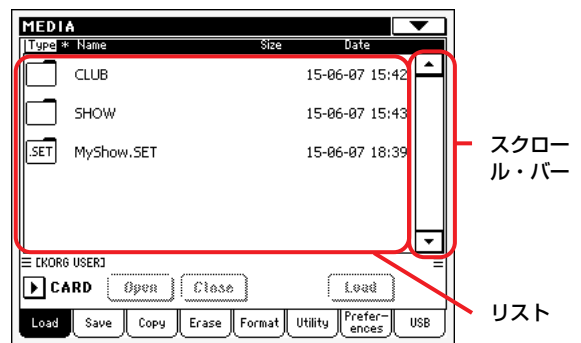
テキスト編集ボタン

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



リストとスクロール・バー

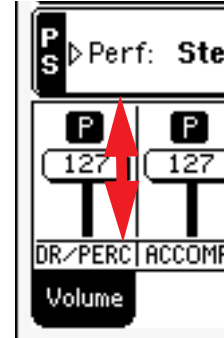
ディスクのファイルやその他のデータは、リストで表示されます。スクロール・バーを使ってスクロールし、リストの内容を確認することができます。



パネルのSHIFTキーを押しながら、スクロール・バーの上下の三角（スクロール・アロー）をタッチすると、次のアルファベットの先頭のページに移動します。

スライダー

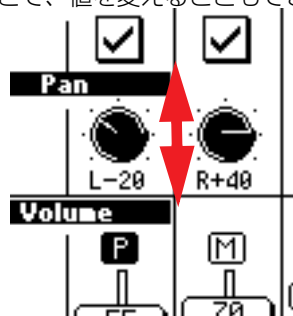
値を変更するスライダーをタッチして選択（表示反転）し、TEMPO/VALUEダイヤルを回して値を変更します。また、スライダーをタッチしたまま上下に移動（ドラッグ）することで、値を変えることもできます。



ノブ

値を変更するノブをタッチして選択（表示反転）し、TEMPO/VALUE ダイアルを回して値を変更します。

また、ノブをタッチしたまま上下（または左右）に移動（ドラッグ）することで、値を変えることもできます。



アイコン

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

モード

本機のページは、機能によっていろいろなモードに分類されています。

スタイル・プレイ、ソング・プレイ、シーケンサー、サウンドの各モードに入るときは、パネルのモード・セクションで対応するキーを押します。

スタイル・プレイ・モード

- ・ ページ・メニューからスタイル・プレイのイージー・モードに入ります。
- ・ パネルの RECORD キーを押すとスタイル・レコードモードに入ります。
- ・ パネルの MENU キーを押すとスタイル・プレイ・エディット・モードに入ります。

ソング・プレイ・モード

- ・ ページ・メニューからソング・プレイのイージー・モードに入ります。
- ・ パネルの MENU キーを押すとソング・プレイ・エディット・モードに入ります。

シーケンサー・モード

- ・ パネルの RECORD キーを押すとソング・レコード・モードに入ります。
- ・ パネルの MENU キーを押すとシーケンサー・エディット・モードに入ります。

サウンド・モード

- ・ パネルの MENU キーを押すとサウンド・エディット・モードに入ります。

グローバル・モード、メディア・モード、ソングブック・モードの3つは特別です。他のモードを選択していても、それらのモードが有効のまま、上記の3つのモードを呼び出し、エディットすることができます。

反転表示のパラメーターや値

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

J = 71

グレー表示（無効）のパラメーター

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

Program

ショートカット

パネルの SHIFT キーと他のキーまたは、画面のボタンを同時に押したりタッチすることで、それぞれに関するページをダイレクトに表示させることができます。

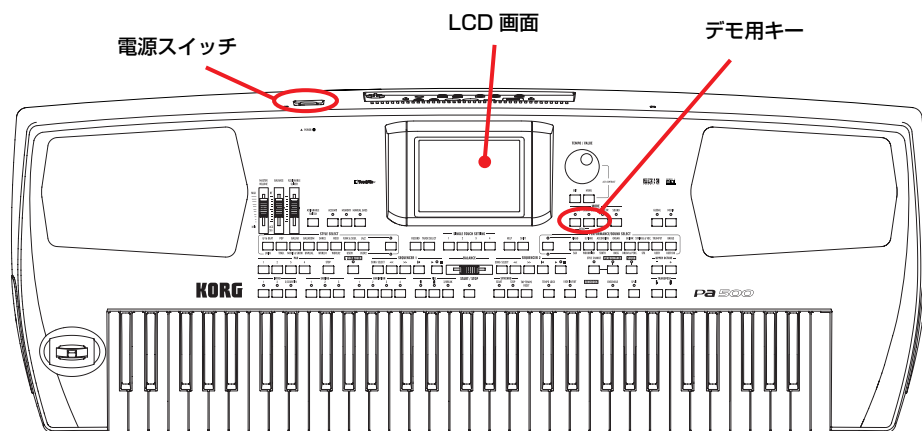
ショートカットの内容の一覧表は259ページ“ショートカット”をご覧ください。

マイツク・ガイド

電源をオンにして、デモ・ソングを聴いてみましょう

本機の電源を入れてください。LCD 画面にメイン・ページが表示されます。

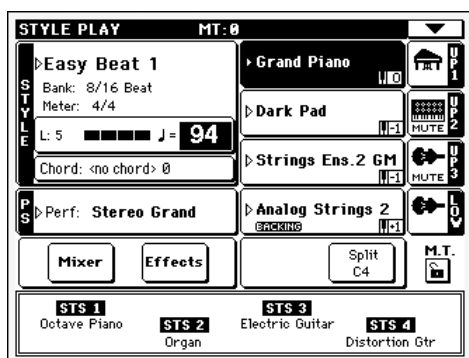
はじめに、デモ・ソングの演奏も聴いてみましょう。



電源をオンにする

本機の電源スイッチ（リア・パネル中央左）を押して、オン（ON）にします。

電源をオンにすると初期画面が数秒間表示され、その後下記のようなイージー・モードの画面が表示されます。

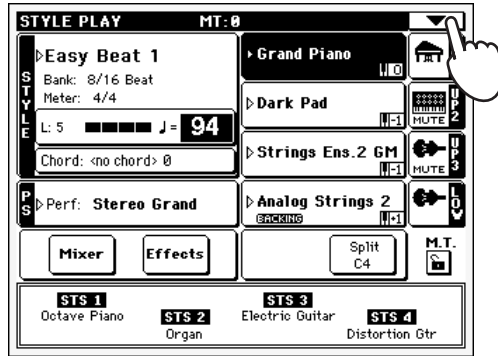


イージー・モードをオフにする

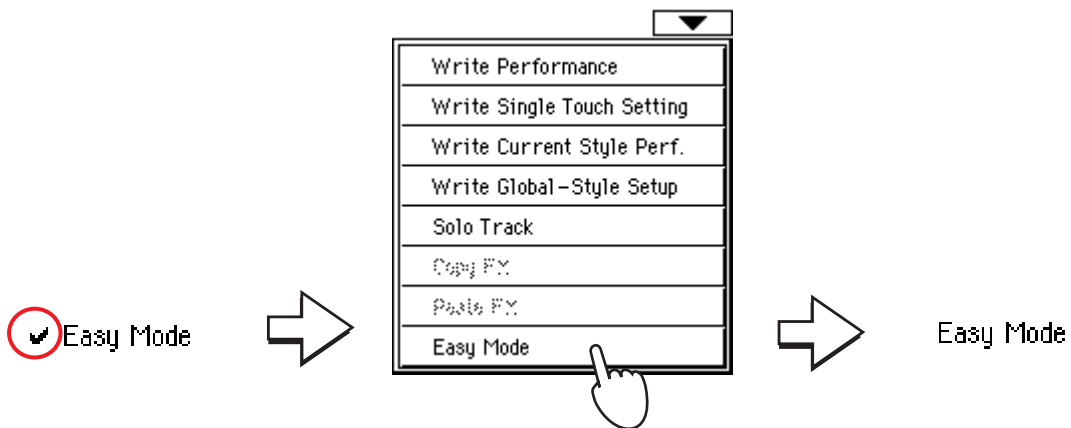
これからの操作をするために、イージー・モードをオフにしてください。

イージー・モードの詳細については、8 ページ “イージー・モード” をご覧ください。

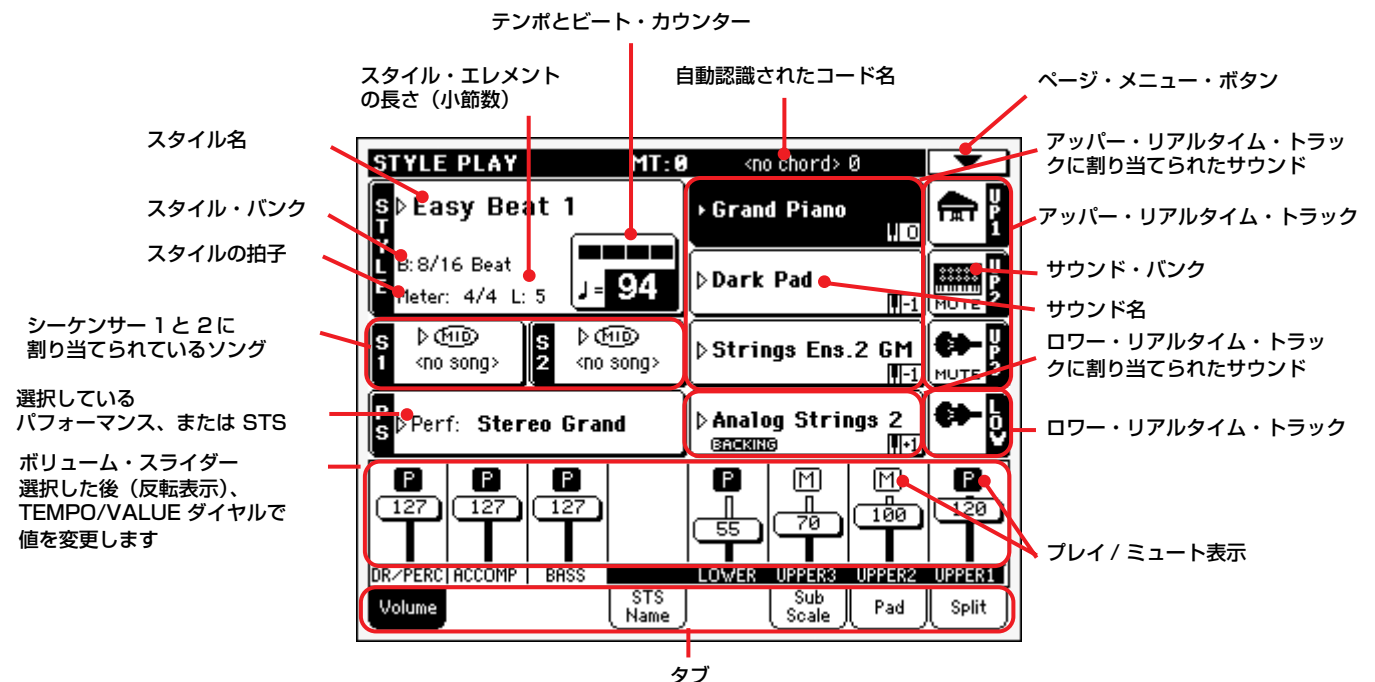
- 1 画面の右上隅の小さい三角 (▼) ボタンをタッチして、ページ・メニューを開きます。



- 2 ページ・メニューの、Easy Mode コマンドをタッチしてチェックを外します。



画面はノーマル・モード画面に替わります。



デモ・ソングを再生する

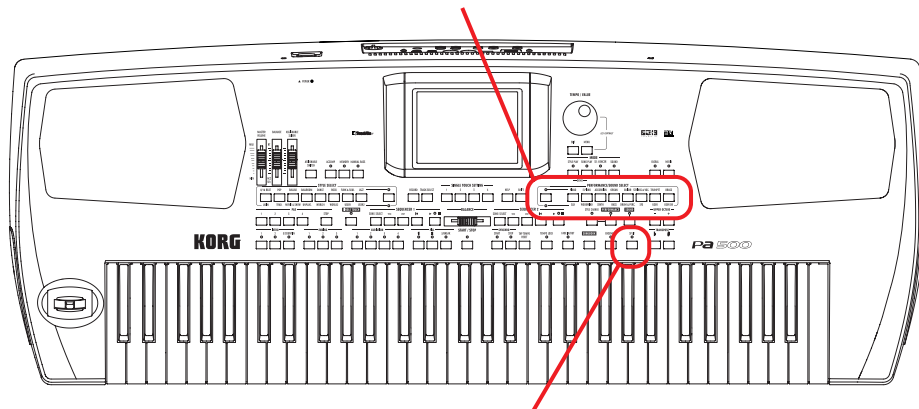
本機の音楽表現力を知って頂くための、さまざまなデモ・ソングが収められています。

- 1** パネルのSTYLE PLAYキーとSONG PLAYキーと一緒に押して、デモ・ソング・メイン画面を表示します。
- 2** 画面に表示されたボタンをタッチして、デモ・ソングの種類を選びます。
この時点で画面のボタンやパネルのキーを何も押さないと、すべてのデモ・ソングが順番に再生されます。
- 3** 聴きたいデモ・ソングのボタンをタッチします。選んだデモ・ソングの再生が始まります。
この時点で画面のボタンを何も押さないと、デモ・ソングが順番に再生されます。
また、この画面でパネルのEXITキーを押すとデモ・ソング・メイン画面に戻ります。
- 4** デモ・ソングを停止するときは、画面のSTOPボタンをタッチします。デモ・ソングを終了するときは、パネルのいずれかのモード・キーを押します。

サウンドの演奏

同時に、最大3つのサウンドを鍵盤で演奏することができます。
また、スプリット設定を使用すると、最大3つのサウンドを右手（アッパー1、2、3）で、1つのサウンドを左手（ロワー）で演奏することができます。なお、これらのパート（アッパー1、2、3とロワー）をまとめてリアルタイム・トラックと呼びます。

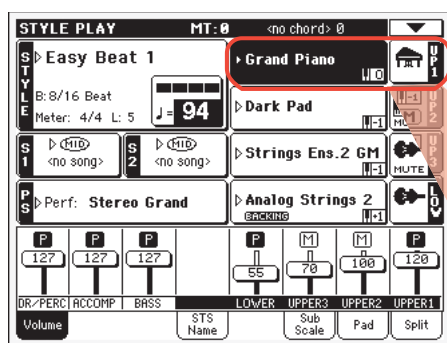
サウンド選択セクション



スプリット・キー

演奏するサウンドを選ぶ

- 1 STYLE PLAYキーを押して、スタイル・プレイ・モードに入ります



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

ここアイコンの下に **MUTE** アイコンが表示されているときはミュート（消音）され、鍵盤を弾いても音がでません。

Note: アッパー2 と アッパー3 トラックがミュートになっていることを確認してください。複数の音を出すときやトラックの音を消す方法については37ページをご覧ください。

- 2 全部の鍵盤を使って演奏する場合は、フル・アッパーになっていることを確認します。
もし、スプリット設定がオン（SPLIT LED 点灯）しているときは、SPLITキーを押して、その設定をオフ（SPLIT LED 消灯）にします。

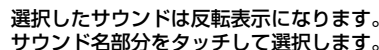


3 下図のように画面のアップパー 1 トラック表示をタッチして、サウンド選択ウィンドウを開きます。

サウンド名

現在選択されているサウンドの表示

選択している対
象のトラック



サイド・タブをタッチして異なる
サウンド・バンクを選択します。

下のタブをタッチして、異なるサウンドページを表示します。

サウンド・ページが 4 ページ以上ある場合は、ここにページ移動アイコンが表示されます。

PERFORMANCE/SOUND SELECT

☐ **PUSH** ☐ L/RECALL ☐ ACCENT ☐ BASS ☐ GATE ☐ STRINGS & VOC. ☐ TRUMPET ☐ ENDS

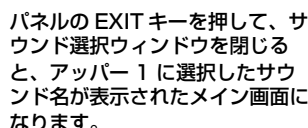
☐ MIX ☐ VIBRATO ☐ STEREO ☐ DUAL ☐ DUAL & PULSE ☐ SET ☐ USER ☐ USER EX.

STYLE CHANGE **PUSH** **PUSH**

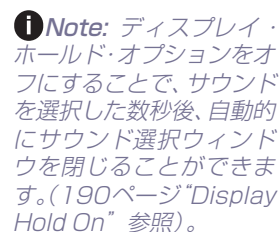
サウンドを選択するときは、この SOUND キーの LED が点灯していることを確認してください。

4 サウンド選択ウィンドウでサウンドを選択（反転表示）したら、パネルの EXIT キーを押します。

サウンド選択ウィンドウが閉じ、アッパー 1 に選択したサウンド名が表示されたメイン・ページが表示されます。

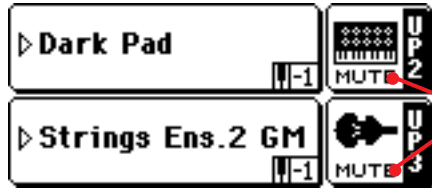


5 鍵盤を弾いて演奏します。



同時に複数のサウンドで演奏する

異なる3つのサウンドをアッパー・トラックに重ねて演奏することができます。



アッパー 2、アッパー 3のバンク・アイコン表示に
MUTEアイコンが表示されている場合は、消音されていてこれらのトラックのサウンドは聞こえません。

- 1 アッパー 2、アッパー 3 に**MUTE**アイコンが表示されている場合は、ミュート（消音）されていてこれらのトラックのサウンドは聞こえません。



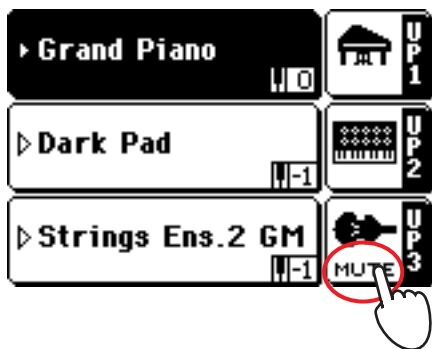
この部分をタッチして、**MUTE**アイコンを消し、ミュートを解除した後で演奏すると、アッパー 2 トラックのサウンドを聴くことができます。

- 2 鍵盤で演奏します。



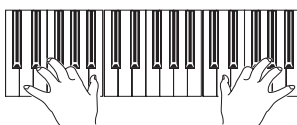
演奏すると“Dark Pad”（アッパー 2 トラックに割り当て）と“Grand Piano”（アッパー 1 トラックに割り当て）が重なったサウンドで演奏されます。

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



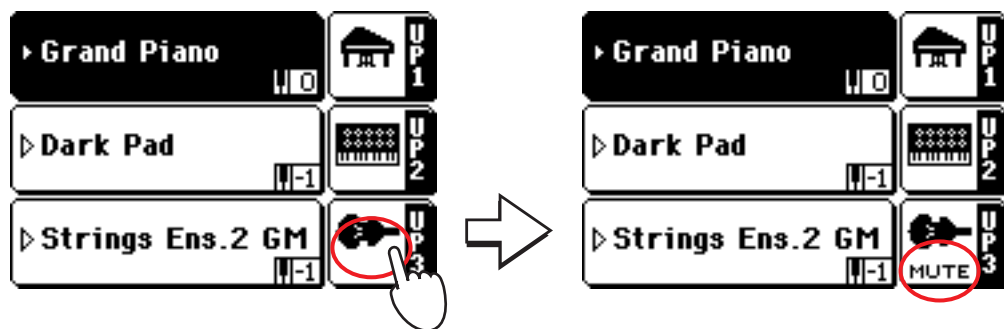
この部分をタッチして、**MUTE**アイコンを消し、ミュートを解除した後で演奏すると、アッパー 3 トラックのサウンドを聴くことができます。

- 4 鍵盤で演奏します。

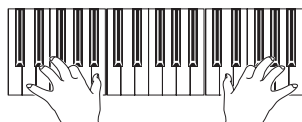


演奏すると“StringEns2”（アッパー 3 トラックに割り当て）、“Dark Pad”（アッパー 2 トラックに割り当て）と“Grand Piano”（アッパー 1 トラックに割り当て）が重なったサウンドで演奏されます。

- 5 アッパー 3 をタッチして、再度アッパー 3 トラックをミュート（消音）に設定（**MUTE**アイコンが表示）します。

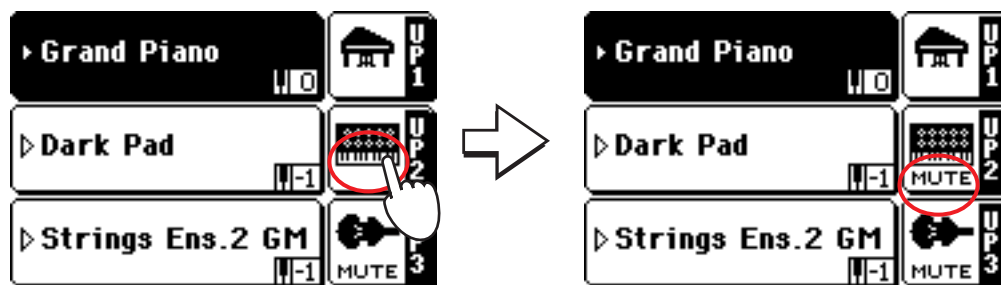


- 6 鍵盤で演奏します。

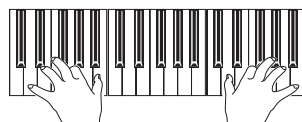


演奏すると“StringEns2”（アッパー 3 トラックに割り当て）はミュートされサウンドが聞こえなくなります。再び、アッパー 1 とアッパー 2 のサウンドのみの演奏になります。

- 7 アッパー 2 をタッチして、再度アッパー 2 トラックをミュート（消音）に設定（**MUTE**アイコンが表示）します。



- 8 鍵盤で演奏します。

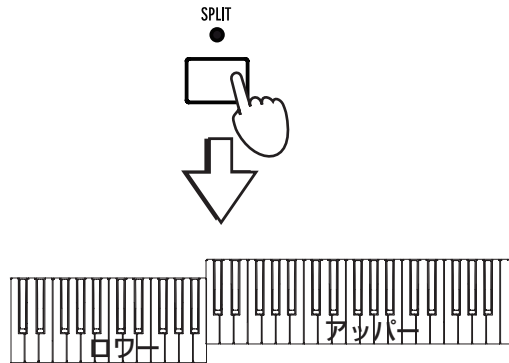


演奏すると“Dark Pad”（アッパー 2 トラックに割り当て）はミュートされサウンドが聞こえなくなります。再び、アッパー 1 のサウンドだけの演奏になります。

右手と左手で異なったサウンドを演奏する

右手で演奏する最大 3 つのサウンドに加えて、左手で 1 つのサウンドを演奏できます。

- 1 パネルの SPLIT キーを押し (LED 点灯)、鍵盤をロワー (左手) とアッパー (右手) のパートに分けます。

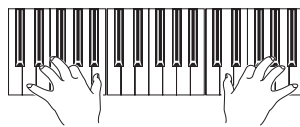


- 2 ロワー・トラックを演奏できる設定します。

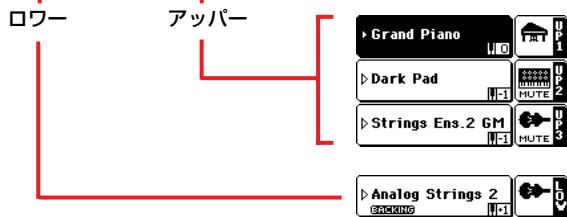


ミュートされているときは、ここをタッチして MUTE アイコンを消去します。

- 3 鍵盤で演奏します。

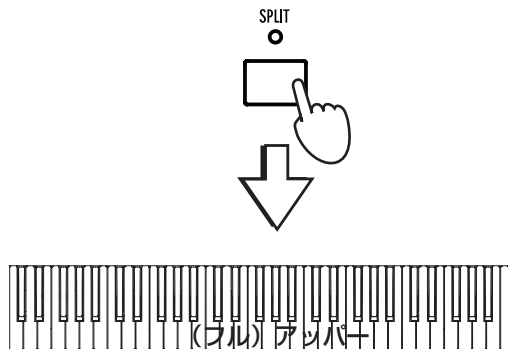


鍵盤が 2 つのパートに分割され、それぞれで異なったサウンドで演奏できます。



i Hint: アッパー 1 トラックと同じような方法でロワー・トラックに異なるサウンドを選択できます。37 ページ “同時に複数のサウンドで演奏する” を参照してください。

- 4 パネルの SPLIT キーを押し (LED 消灯)、鍵盤をアッパー・トラックのみの設定に戻します。

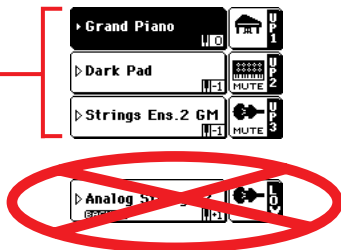


5 鍵盤で演奏します。



アッパー

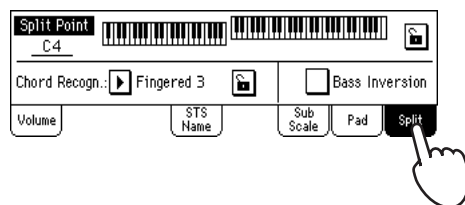
鍵盤のどこを弾いても、アッパー・トラックのサウンドで演奏できるようになります。



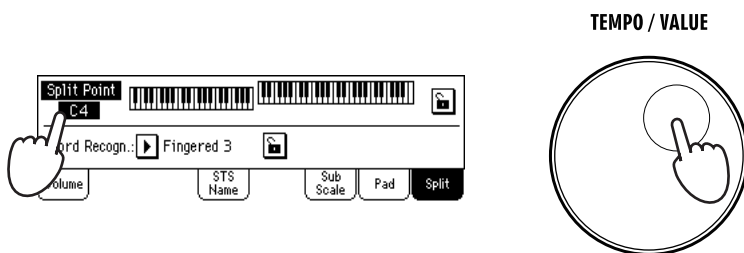
スプリット・ポイントを変更する

選択したスプリット・ポイントを任意の位置に設定することができます。

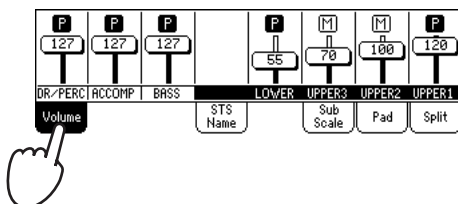
1 画面の下部の“Split” タブをタッチしてスプリット・ポイント・パネルを表示させます。



2 画面で鍵盤のイラスト表示をタッチした後、1 つの鍵盤のキーを押すと、その位置がスプリット・ポイントとして設定されます。または、“Split Point” の値をタッチして（反転表示）から、ダイヤルを回して新しいスプリット・ポイントを設定します。



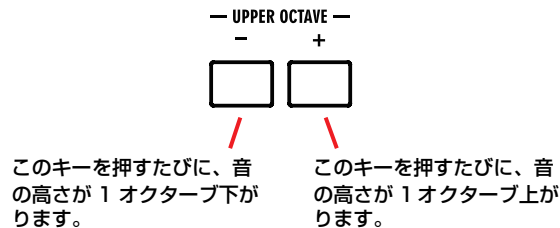
3 “Volume” タブをタッチして、音量パネルの表示に戻ります。



アッパー・トラックの音の高さの設定

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

- 1 パネルの2つのUPPER OCTAVE キー（+、-）を使って、すべてのアッパー・トラックを同時に音の高さを変更します。



Note: 各トラックの音の高さの値はサウンド名の右下に表示されます。



- 2 両方のUPPER OCTAVE キーの（+、-）を同時に押すと、アッパー・トラックの音程が初期値にリセットされます。

Note: スタイル・プレイ・モードとソング・プレイ・モード、およびシーケンサー・モードのバックキング・シーケンス録音のときは、アッパー1～3トラックの音の高さを同時に、トランスポートします。また、スタイル・プレイ録音モードやシーケンサー・モードのバックキング・シーケンス録音以外のときは、選択しているトラックの音の高さをトランスポートします。

パフォーマンスを選んで保存する

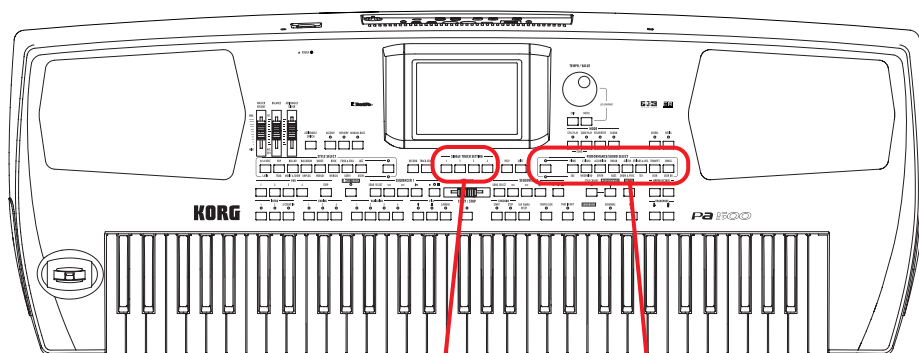
パフォーマンスは本機の音楽的な中核となるものです。

1 つのサウンドを選ぶのとは違って、パフォーマンスを選ぶと、同時に複数のパートに対してサウンドが呼び出され、それらのエフェクトやトランスポーズ、その他演奏される音楽に必要なたくさんの設定が瞬時に呼び出されます。

パフォーマンスには、すべてのパネルの設定を保存することができます。本機にはファクトリー・プリセットとして多数のパフォーマンスが用意されていますが、それぞれを好みに合わせてエディットして、保存することができます。

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

本機の電源をオンにしたときは、パフォーマンス・バンク 1 の先頭 (工場出荷時は PIANO バンクの "Stereo Grand") に保存した設定が自動的に選択されるため、電源をオンにして直ぐに時に使いたい設定は、この位置にパフォーマンスに保存することをお勧めします。



STS (シングル・タッチ・セッティング)

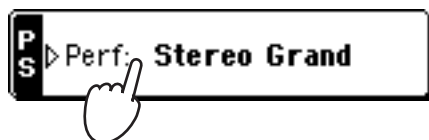
パフォーマンス / サウンド選択

Note: パフォーマンスには、そのサウンドに合ったスタイル・ナンバーを 1 つ記憶させることができます。このスタイル・ナンバーは、STYLE CHANGE キーがオンのときにパフォーマンスを選択すると同時に、そのスタイルが呼び出されます。

パフォーマンスを選ぶ

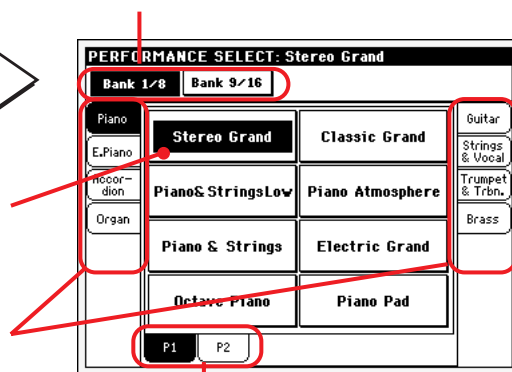
- 画面左中頃の PS (パフォーマンス) 欄をタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを開きます。

バンク・グループの選択。"Bank 1/8" はパネルの上列のキー、"Bank 9/16" はパネルの下列のキーと一致するパフォーマンス・バンクです。



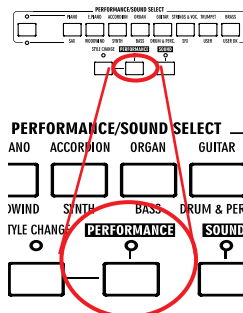
選択したサウンドは反転表示になります。パフォーマンス名部分をタッチして選択します。

サイド・タブをタッチして異なるパフォーマンス・バンクを選択します。



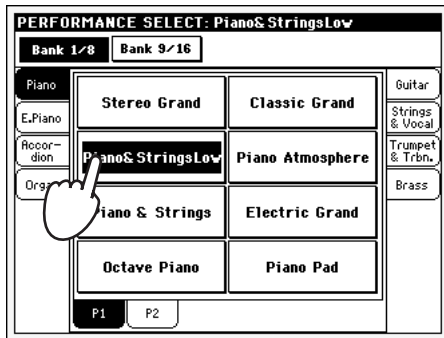
下のタブをタッチして、異なるパフォーマンス・ページを表示します。

Note: PERFORMANCE キーの LED が点灯しているときは、パフォーマンス / サウンド選択セクションのキーを押して、パフォーマンス選択ウィンドウを開くこともできます。この方法では、任意のパフォーマンス・バンクに直接移動できます。

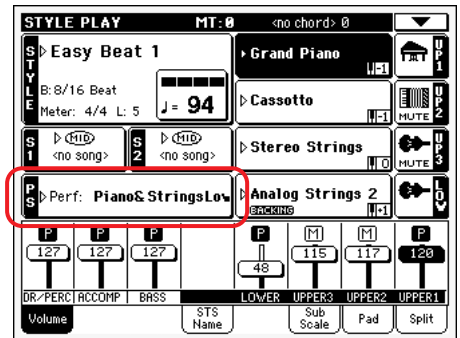


2 パフォーマンス選択ウィンドウでパフォーマンスを選択(反転表示)したら、パネルの EXIT キーを押します。

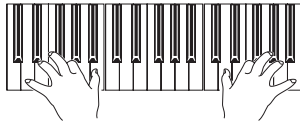
パフォーマンス選択ウィンドウが閉じ、選択したパフォーマンス名が表示されたメイン・ページが表示されます。



パネルのEXIT キーを押して、パフォーマンス選択ウィンドウが閉じて、メイン・ページが表示されます (190ページ “Display Hold On” オプションがオンとき)。
サウンド、エフェクト、その他の設定は、選択されたパフォーマンスに保存されている設定に変更されます。



3 鍵盤で演奏します。



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

Note:

STYLE CHANGE

キーのLEDが点灯しているときは、パフォーマンスを選択すると、あらかじめ登録してあるスタイルとその設定 (スタイル・トラックのサウンド、エフェクト設定など) に自動的に切り替わります。

STYLE CHANGE



パフォーマンスに設定を保存する

リアルタイム・トラックのサウンド、音量、エフェクトなどの設定をはじめ、現在のスタイル、スタイル・トラックの設定、パネルの設定などは、一度の動作で保存することができ、後ですばやく呼び出すことができます。

1 ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを開きます。

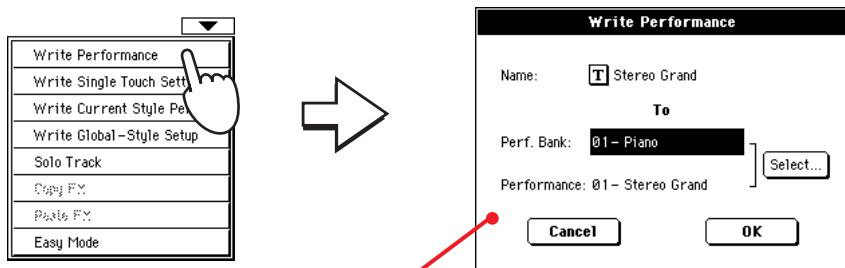
ページ・メニュー・ボタン



ページ・メニュー

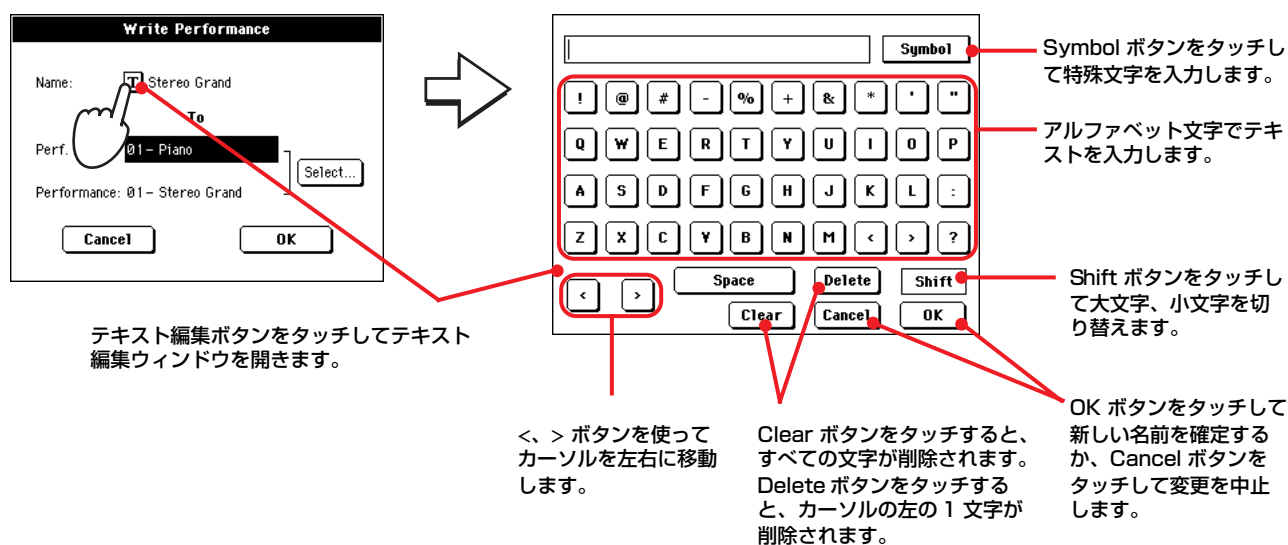
Note: SHIFTキーを押しながら、PERFORMANCE/SOUND SELECT キーをどれか1つを押すことで、Write Performanceダイアログを開けることもできます。

- 2 メニューからWrite Performanceコマンドを選択すると、Write Performanceダイアログ・ボックスが表示されます。



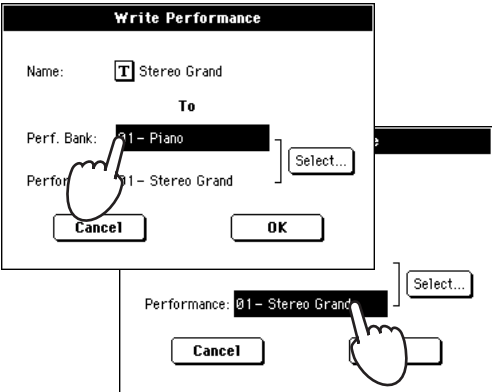
メニューからWrite Performance コマンドを選択すると、Write Performance ダイアログ・ボックスが表示されます。

- 3 必要に応じてパフォーマンスに名前を付けます。

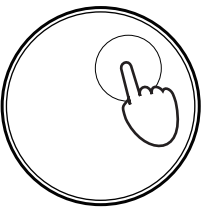


4 パフォーマンスを保存する本体メモリー上のバンクとパフォーマンスを選択します。

A)



TEMPO / VALUE

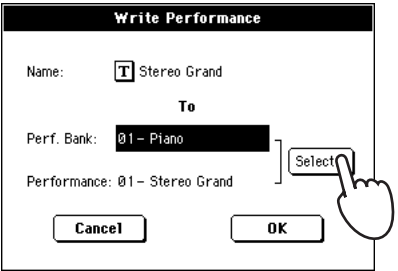
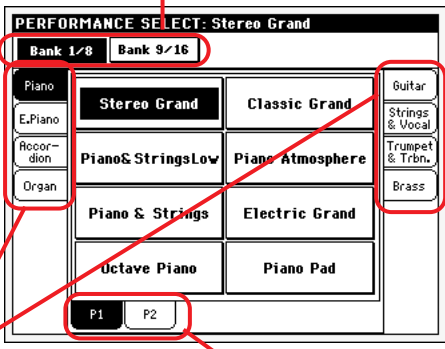


保存するバンクとパフォーマンスの選択は、Bank、または Performance パラメーターを選択（反転表示）し、TEMPO/VALUE ダイヤル、で選択します。

または

“Bank 1/8” パネルのパフォーマンスの上列のバンクを選ぶ場合
“Bank 9/16” パネルのパフォーマンスの下列のバンクを選ぶ場合

B)

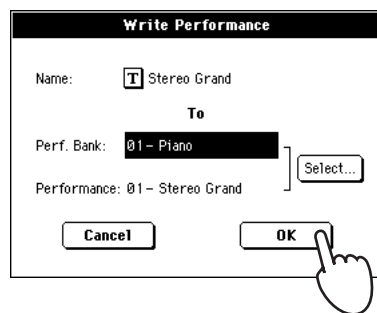
選択されたパフォーマンスは反転表示になります。

Note: パフォーマンスは、“Empty (空)” のパフォーマンスにも保存できます。“Empty” のパフォーマンスには、データは何も保存されていないので、そこに新たに作ったパフォーマンスを保存することができます。

両横のタブをタッチすると、異なるパフォーマンス・バンクが選択できます。

このタブをタッチすると、同じパフォーマンス・バンクの中から、異なるパフォーマンス・ページが表示されます。

5 パフォーマンスの名前を変更して保存先を選択したら、OK ボタンをタッチしてパフォーマンスを本体メモリーに保存します。中止するときは Cancel ボタンをタッチします。



Warning: パフォーマンスの保存先に、大切なデータが入っていないことを、あらかじめ確認してください。保存先に、既にデータが保存されている場合、保存を実行すると、前に保存されていたデータは上書きされます。

スタイルを選択して再生する

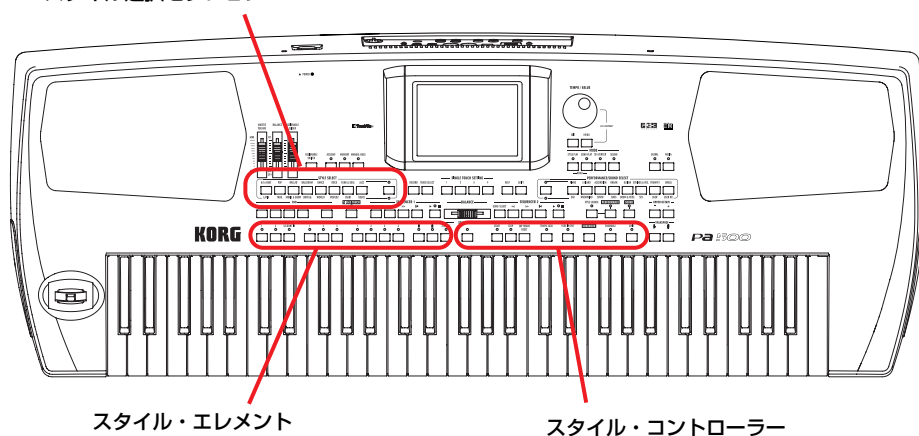
本機は、自動伴奏を付けたり、アレンジ機能でその伴奏スタイル（パターン）を編集することができる優れた楽器です。この自動伴奏を、スタイル（Style）と呼びます。

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

SINGLE TOUCH キーの LED が点灯しているときは、スタイルを選択するとそのスタイルに設定されている 4 つの STS（シングル・タッチ・セッティング）のうち、最初の STS1 が自動的に選ばれ、リアルタイム・トラック、エフェクト、その他のパラメーターも自動的に設定されます。

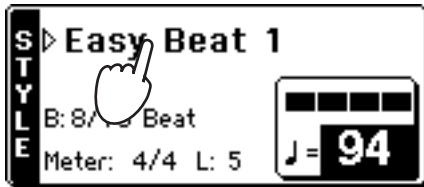
スタイルをスタート、ストップなどの操作をするには、スタイル・コントローラーを使います。

スタイル選択セクション



スタイルを選んで再生する

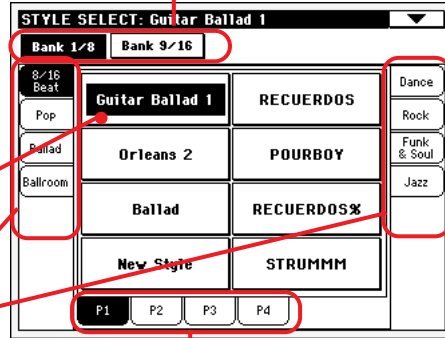
- 1 画面のスタイル (STYLE) の名前をタッチしてスタイル選択ウィンドウを開きます。



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

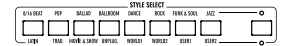
両横のタブをタッチすると異なるスタイル・バンクが選択できます。

“Bank 1/8” パネルのスタイルの上列のバンクを選ぶ場合
“Bank 9/16” パネルのスタイルの下列のバンクを選ぶ場合。



タブをタッチすると、同じスタイル・バンクの中
から異なるスタイル・ページが表示されます。

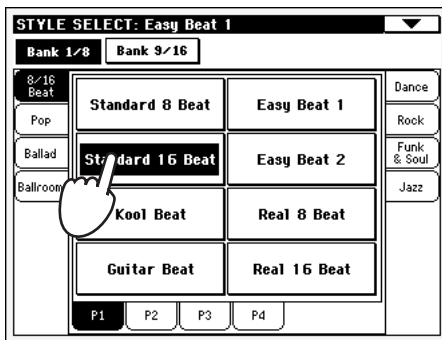
Note: スタイル選択セクションのキーを押してスタイル選択ウィンドウを開くこともできます。この方法では、任意のスタイル・バンクに直接移動できます。



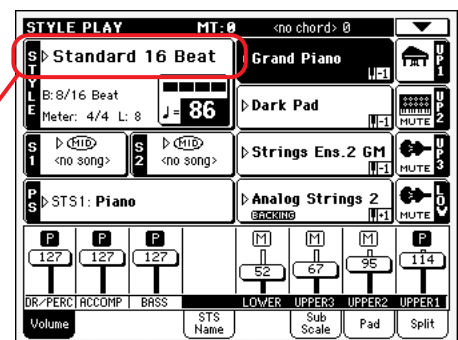
- 2 スタイル選択ウィンドウでスタイルを選択 (反転表示) したら、パネルの EXIT キーを押します。

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

Note: ディスプレイ・ホールド・オプションをオフにすることで、スタイルを選択した数秒後、自動的にスタイル選択ウィンドウを閉じることができます。(190ページ “Display Hold On” 参照)。



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



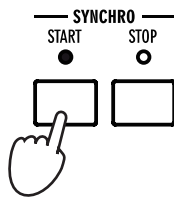
- 3 パネルの ACCOMP. キーがオン (LED 点灯) になっていることを確認します。

ACCOMP.



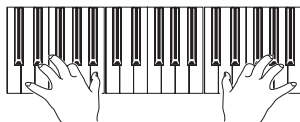
コード・スキニングを動作させるときは、ACCOMP. キーの LED が点灯する必要があります。LED が消灯しているときは、ドラム・トラックのみを聴くことができます。

- 4 SYNCHRO START キーを押して LED を点灯させます。
シンクロ・スタート機能がオンになります。



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

- 5 鍵盤で演奏します。



シンクロ・スタート機能をオンにしたときは、鍵盤のコード認識領域で単音、またはコードを弾くと、それと同時にスタイルの再生が開始されます。スタイルに合わせて、左手でコードを、右手でメロディを弾くと、アレンジャーが自動的に演奏に追従します。

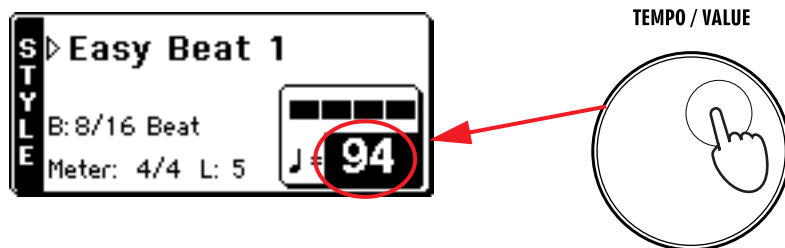
- 6 START/STOP キーを押して、スタイルの再生を停止します。



テンポ

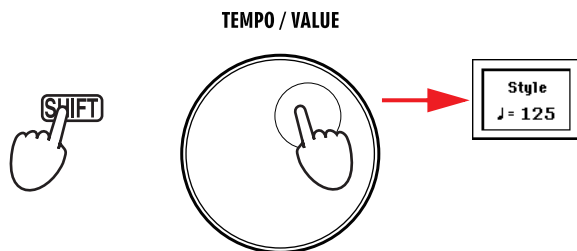
テンポ設定は、各スタイルや各パフォーマンスに保存されていますが、自由にテンポ設定を変更することができます。設定は次の2つの方法があります。

- テンポ・パラメーターを選択（反転表示）しているときに、TEMPO/VALUE ダイアルを使って値を変更します。



i Hint: テンポ・パラメーターを選択（反転表示）しているときに、TEMPO/VALUE ダイアルを使用しなくても画面のテンポ・パラメーターをタッチ（反転表示）したまま、上下（または左右）に移動（ドラッグ）して値を変更できます。

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

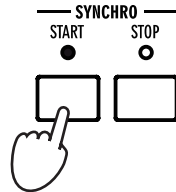


- 保存されている初期設定のテンポを呼び出すときは、EXIT キーと MENU キーを同時に押します。

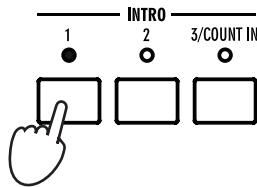
イントロ、フィル、バリエーション、エンディング

スタイルの再生中に、いろいろなスタイル・エレメントを選択して、より豊かな演奏ができます。スタイル・エレメントには、最大 4 つの基本パターン（バリエーション）、3 つのイントロ（または 2 つのイントロとカウント・イン）、3 つのフィル（または 2 つのフィルとブレイク）、それと 3 つのエンディングがあります。

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



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

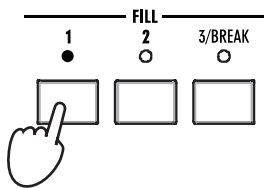


- 3 鍵盤で演奏します。



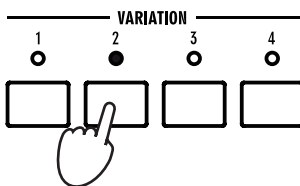
選択されたイントロで、スタイルが再生されます。イントロが終わると基本パターン（選択されたバリエーション）が再生されます。

- 4 演奏中に、FILL キーのどれかを押し、フィルを選択します。



Note: 別のバリエーションを選択する前に必ずしもフィルを選択する必要はありませんが、フィルを選択すると、バリエーション間の移行がスムーズでより音楽的なものになります。

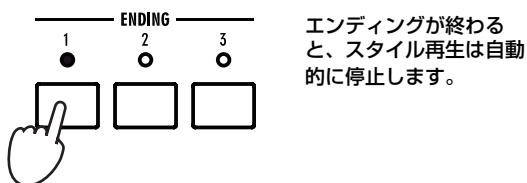
- 5 フィルが終了する前に、別の VARIATION キーを押して、基本パターンの異なるバリエーションを選択します。



フィルが終わると、選択されたバリエーションの再生を始めます。

Note: フィルの再生中にバリエーション選択をしていると、フィルが終わると自動的に選択したバリエーションの演奏が始まります (98 ページ "Fill Mode (フィル・モード)" 参照)。

- 6 スタイル再生を停止するときは、ENDING キーのどれかを押し、選択したエンディングが再生されあとスタイルは自動的に停止します。

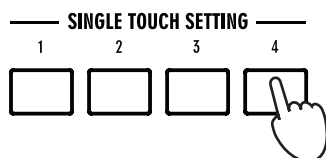


STS (シングル・タッチ・セッティング)

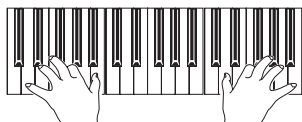
各スタイルやソングブックには、最大で 4 つの STS (シングル・タッチ・セッティング) と呼ばれるリアルタイム・トラック設定があります。
SINGLE TOUCH の LED が点灯しているときは、スタイルを選択すると STS1 が自動的に選ばれます。STS1 はソングブックを選んだときにも呼び出されます。

STS は、スタイル・プレイ・モードからソング・プレイ・モードに切り替えたときにも、ソングを聴きながら瞬時にリアルタイム・トラックの音色設定を選択するのに使えます。

- 1 画面の下 の 4 つ の SINGLE TOUCH SETTING キー のどれか 1 つ を押します。



- 2 鍵盤で演奏します。



選択した STS に保存された設定が選ばれてサウンド、エフェクトやその他の設定が呼び出されます。

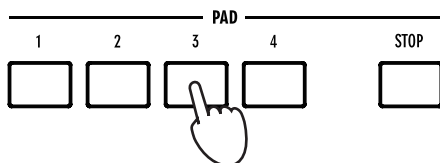
- 3 他の STS を選択して、設定がどのように変わるかを確認してください。

パッド (PAD) ・トラック

STYLE CHANGE キーの LED が点灯しているときにスタイルで、4 つの PAD キーにそれぞれ異なったサウンドやパターンを割り当てることができます。

PAD キーに割り当てられたサウンドやフレーズ・パターンは、リアルタイム・トラックとスタイル・トラックと共に演奏することができます。

- 1 4 つ の PAD キー のうち、1 つ を押します。

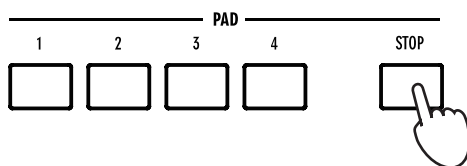


Note:
STS はパフォーマンスと似ていますが、設定したスタイルに特化した設定です。

Hint: "STS Name" タブ をタッチすると、現在選択しているスタイルに設定された 4 つ の STS 名を確認したり、タッチして切り替えることができます。

Hint: "Pad" タブ をタッチすると、選択されているスタイルで設定された 4 つ の PAD 名を確認することができます。

- 2 選択した PAD の音が、拍手やギターのアルペジオのように繰り返しのサウンドのときは、STOP キーを押して再生を停止します。



- 3 異なるスタイルを選び、各 PAD キーに割り当てられたサウンドを確認してください。

複数のパッドを押すと、2 つ以上の音またはパターンを同時に再生することができます。現在再生しているパッドの音を止めるときは、STOP キーを押します。特定のパッドの音のみを止めるときは STOP キーを押しながら、その PAD キーを押します。

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

スタイル・トラックと リアルタイム・トラックの音量バランス

リアルタイム・トラックは通常の音量のままで、スタイル・トラックの音量を少しずつフェードするように調節すると効果的な場合があります。

- スタイルの再生中に、パネルの MASTER VOLUME スライダーの横にある BALANCE スライダーを使ってスタイル・トラックとリアルタイム・トラック (RT) の音量バランスを調節します。



各トラックの音量を調節する

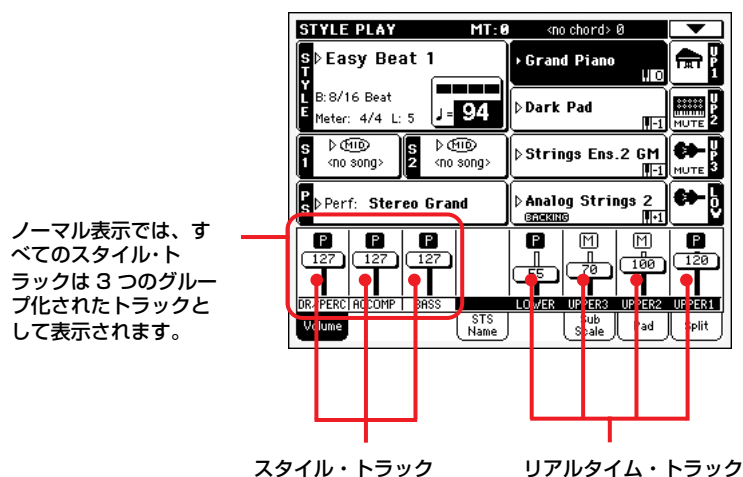
スタイルとリアルタイム・トラックの各トラックの音量を調節することができます。例えば、ベースを少し弱めにしたり、リアルタイム・トラックのソコを強調したりすることができます。

- 1 画面のトラックのスライダー部分をタッチして選択(反転表示)してから TEMPO/VALUE ダイアルを回して音量を調節します。

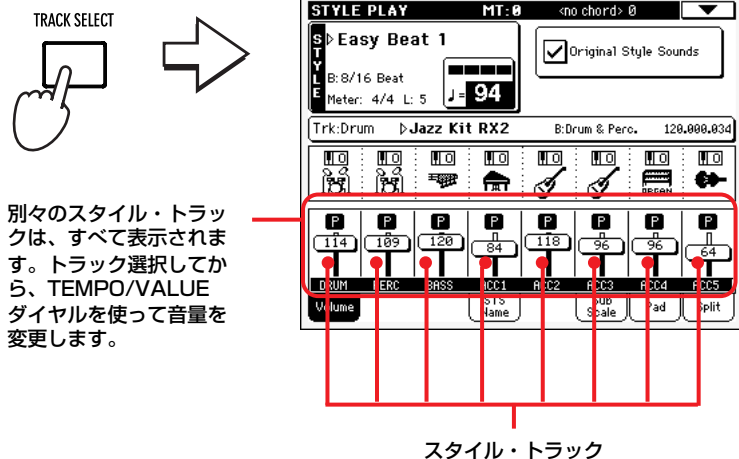
i Note: グループ化したスタイル・トラックは下記の通りです。

DR/PERC= ドラムとパーカッション
ACCOMP= アカンパニメント 1 ~ 5
BASS= ベース

異なるスタイルを選んで、グループ化したスタイル・トラック (DR/PERC、ACCOMP、BASS) の全体の平均音量は変わりません。



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



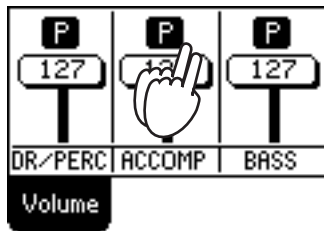
Hint:
TEMPO/VALUE ダイアルを使わなくても、画面のトラックのスライダー部分をタッチして選択 (反転表示) して、そのまま画面を上下に移動して音量の値を調整することもできます。

- 3 ノーマル表示 (グループ化したスタイル・トラックとリアルタイム・トラック) に戻るときは、パネルの TRACK SELECT キーをもう一度押します。

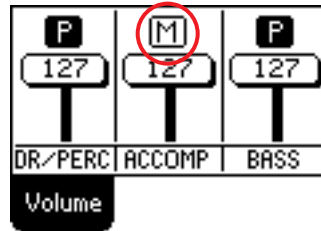
スタイル・トラックのオン / オフ (ミュート)

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

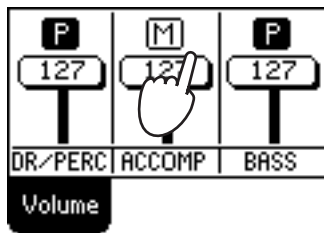
- 1 スタイル再生中に、ACCOMP トラックのスライダー (またはプレイ・アイコン (P)) をタッチして選択 (反転表示) してから、もう一度タッチしてミュート (M) にします。



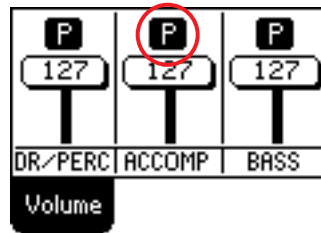
ACCOMP トラックをミュートします。すべての伴奏トラック (ドラム、パーカッション、ベースを除く) が聞こえなくなります。



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

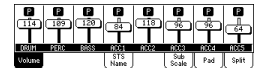
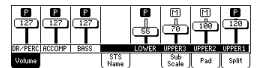


ACCOMP トラックを再生にします。すべての伴奏トラックが元の音量に戻ります。



- 3 各スタイル・トラックのミュートや再生を個別に設定するときは、パネルの TRACK. SELECT キーを押して画面を切り替えます。
個別のスタイル・トラックが表示されるので、そこで設定します。
- 4 パネルの TRACK. SELECT キーをもう一度押すと、ノーマル表示に戻ります。

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



Hint: ミュートしたトラックの音量を動かしたときは、ミュートを自動的に解除します。

右手のメロディにハーモニーを加える (アンサンブル機能)

右手のメロディに、左手で弾いて入力したコードに追従して自動的にハーモニー演奏を加えます。

- 1 スプリット・モードに入るため、パネルの SPLIT キーを押し (LED 点灯) ます。
アンサンブル機能は、スプリット・モードのときのみ有効です。



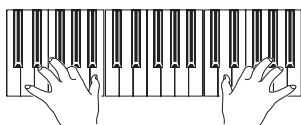
54 | スタイルを選択して再生する

右手のメロディにハーモニーを加える (アンサンブル機能)

- 2 ENSEMBLEキーを押すと LED が点灯し、アンサンブル機能がオンになります。



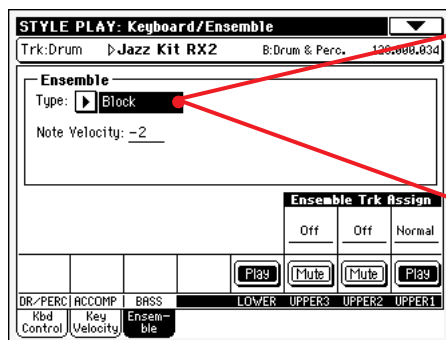
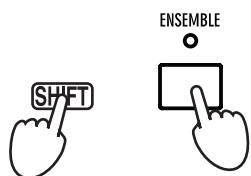
- 3 左手でコードを、右手では 1 音ずつで演奏してみます。



左手で弾いたコードに従って、右手の音に自動的にハーモニーが追加されます。

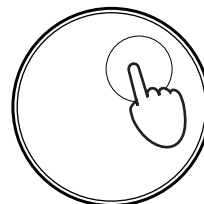
- 4 別のハーモニー・タイプを選ぶときは、SHIFT キーを押しながら ENSEMBLE キーを押して、アンサンブル・ページを開きます。

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

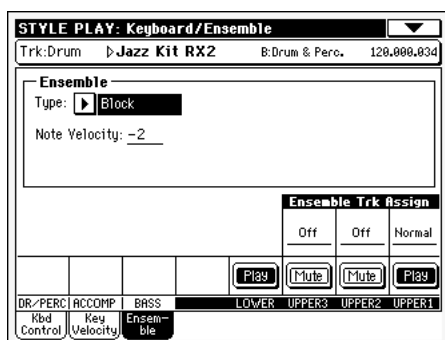


アンサンブルのパラメーターが選ばれている (反転表示) とき、TEMPO/VALUE ダイヤルを使ってハーモニーのタイプを選択します。

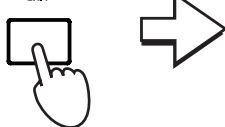
TEMPO / VALUE



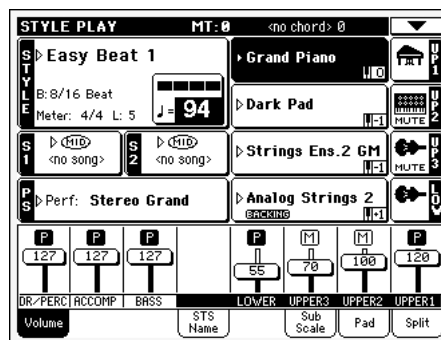
- 5 ハーモニー・タイプを選択したら、EXIT キーを押してメイン・ページに戻ります。



EXIT



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



- 6 ENSEMBLEキーをもう一度押すと LED が消灯し、ハーモニーのアンサンブル機能がオフになります。



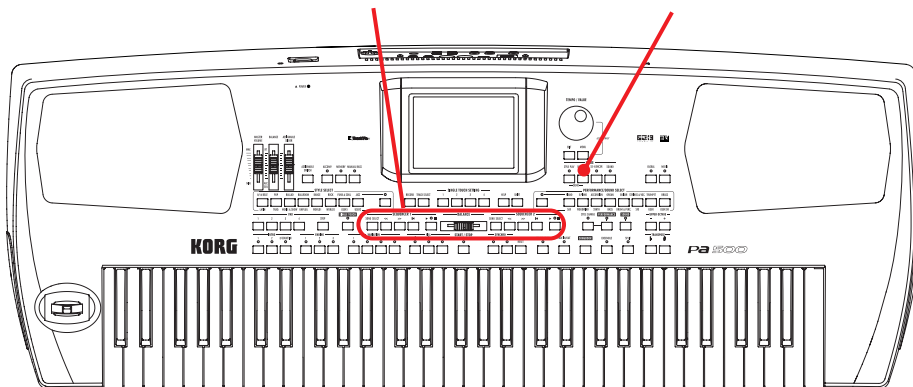
ソング・プレイ

本機にはシーケンサーが2つ搭載されています。同時に2つのシーケンサーで異なるソングを再生し、演奏をミックスすることができます。本機は、SMF（スタンダード MIDI ファイル）、KAR（karaoke ファイル）フォーマットのソングを読み込むことができます。

ファイルに歌詞やコード表記が含まれている場合は、画面に表示することもできます。

シーケンサー・コントロール

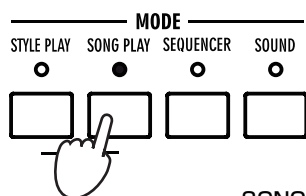
ソング・プレイ・モード・キー



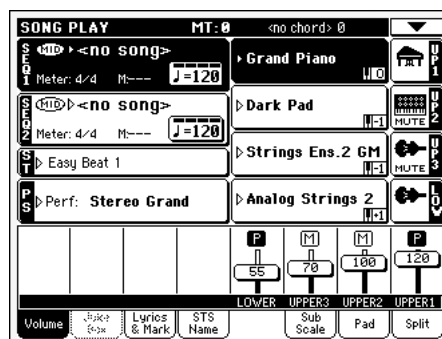
Note: 日本語の歌詞は表示できませんのでご了承ください（2008 年 5 月現在）。

再生するソングを選ぶ

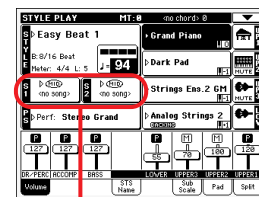
- 1 SONG PLAY キーを押してソング・プレイ・モードに入ります。



SONG PLAY キーを押すと、ソング・プレイ・モードのメイン・ページが表示されます。

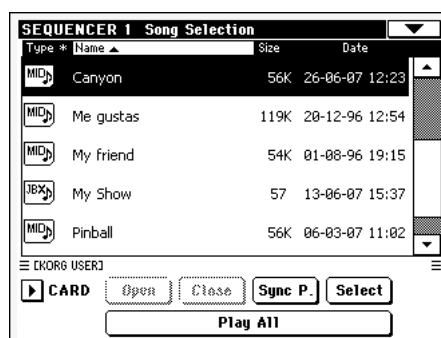
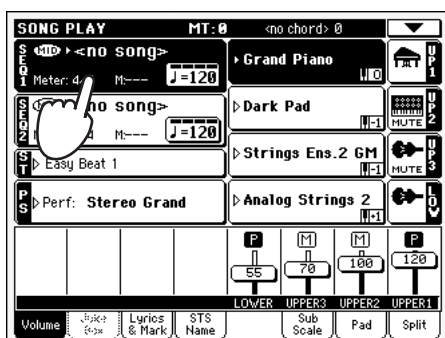


Hint: スタイル・プレイ・モードでも、2つのシーケンサーに割り当てるソングを選ぶことができます。この場合、ソング・プレイ・モードに切り替えるとすぐにソングの再生を開始することができます。

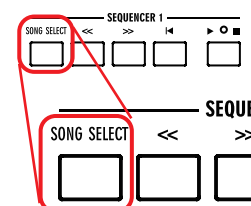


- 2 画面の“SEQ 1”（シーケンサー 1）の部分タッチして、ソング選択ウィンドウを開きます。

スタイル・プレイ・モードのメイン・ページに表示されるソング名。

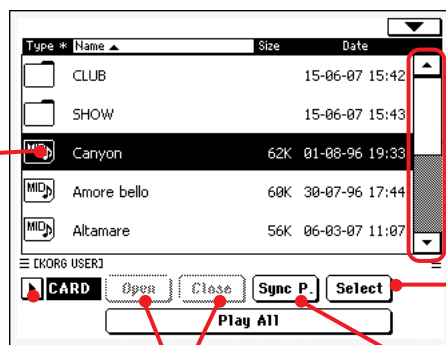


Hint: 別の方法として、パネルのシーケンサー 1 セクションの SONG SELECT キーを押してソング選択ウィンドウを開くこともできます。



3 リストをスクロールして、再生するソングを選択します。

選択されているソングは、反転表示になります。選択するにはソングの名前部分をタッチしています。



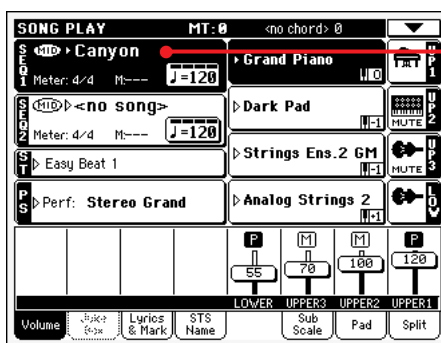
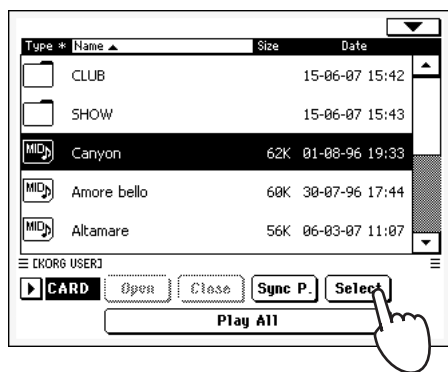
スクロール・バーを使ってリスト内のすべてのソングを閲覧します。ソングのどれか1つを選び、TEMPO/VALUEダイヤルを回しても、ソングを閲覧することができます。

Select ボタンをタッチして反転表示のソングを選択、確定し、シーケンサー 1 に割り当てます。

Open、Close ボタンを使って、フォルダー内を閲覧します。

Sync P. (シンク・パス) ボタンを使えば、選択したソングが含まれる画面に戻ることができます (81 ページ参照)。

4 ソングを選んだら、画面の Select ボタンをタッチして確定し、ソング選択ウィンドウを閉じます。



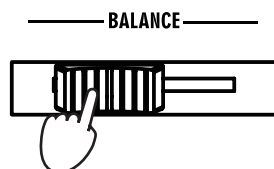
選択したソング

画面の Select ボタンをタッチすると、ソング・プレイ・モードのメイン・ページに戻ります。

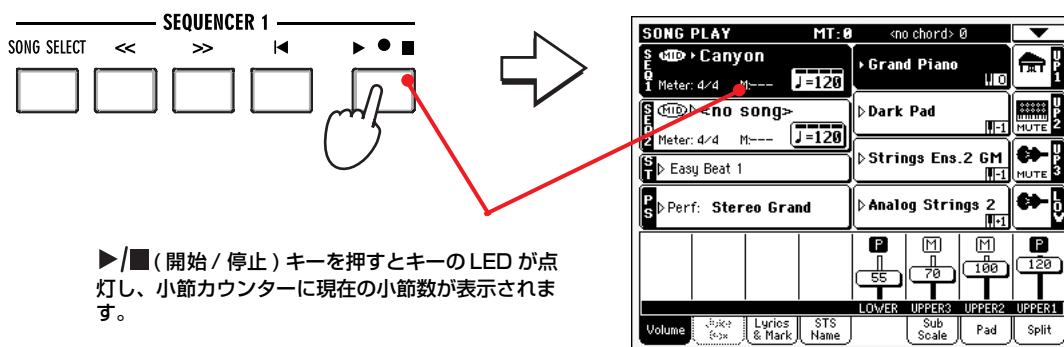
ソングの再生

ソングを選んだら、シーケンサーで再生します。

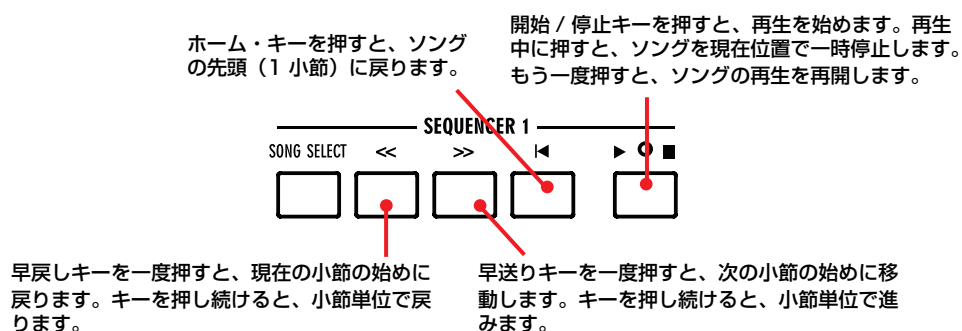
1 シーケンサー・セクションの BALANCE スライダーを、左端 (シーケンサー 1 側) に設定します。



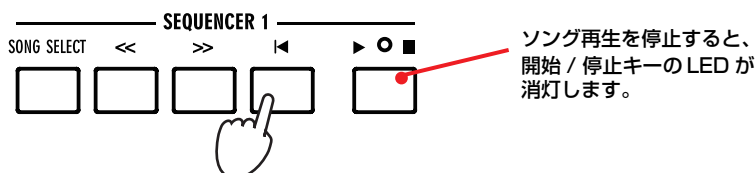
2 SEQUENCER 1 の▶/■(開始 / 停止) キーを押すとソングの再生が始まります。



3 SEQUENCER 1 セクションのキーを使って、ソング再生をコントロールします。



4 ソング再生を停止して 1 小節目に戻るときは、<| (ホーム) キーを押します。

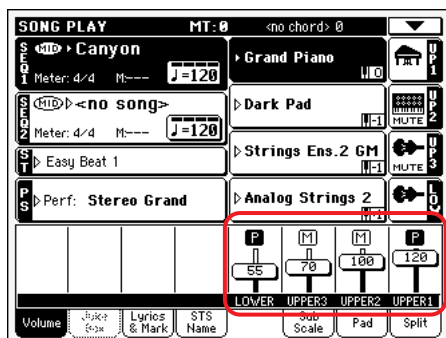


Note:シーケンサーは、ソングの最後まで再生すると自動的に停止します。

トラック音量の調節

再生中に、ソングの各トラックの音量を調節してリアルタイムでミックスを作り上げます。

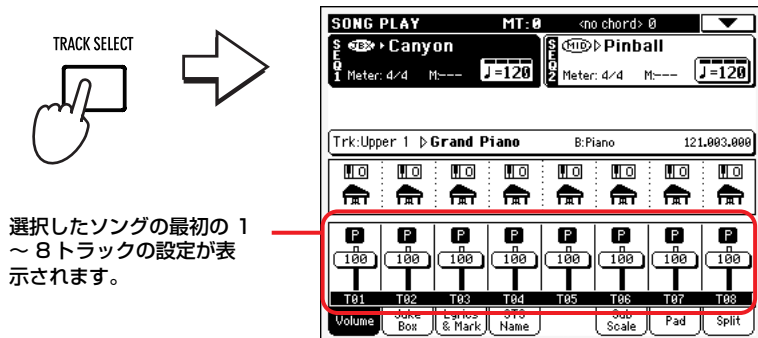
1 ノーマル表示で、音量を調節するリアルタイム・トラックを画面で選択 (反転表示) し、TEMPO/VALUE ダイアルで調節します。



リアルタイム・トラック

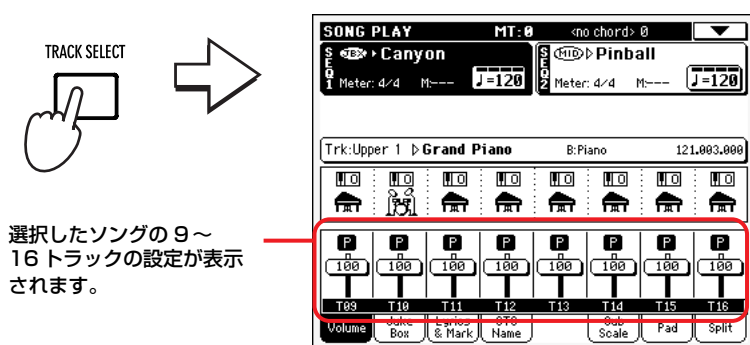
Hint: TEMPO/VALUE ダイアルを使わなくても、画面の調整するリアルタイム・トラックを選択 (反転表示) したまま、上下 (または左右) に動か (ドラッグ) して音量を調整することもできます。

- 2 TRACK SELECT キーを一度押して、画面表示を最初のトラック 1 ～ 8 にします。

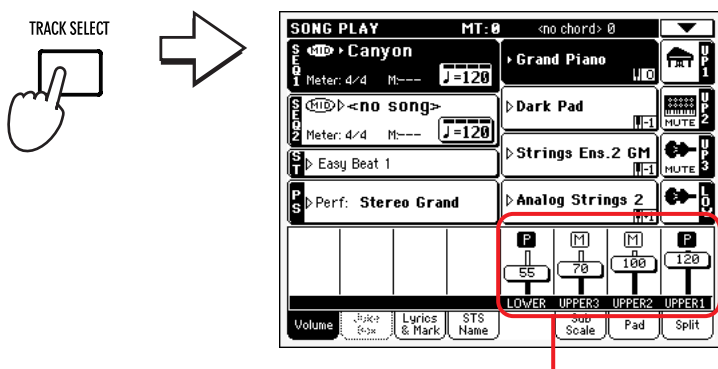


Note: ソング・トラックの音量設定は保存されず、◀(ホーム)キーを押すたびにリセットされます。また、早戻しキーを押したときもリセットされます。設定を保存するときは、シーケンサー・モードでソングをエディットします。

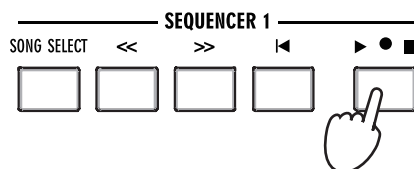
- 3 TRACK SELECT キーをもう一度押して、画面表示を次のトラック 9 ～ 16 にします。



- 4 TRACK SELECT キーをもう一度押して、画面をノーマル表示(リアルタイム・トラック)に切り替えます。



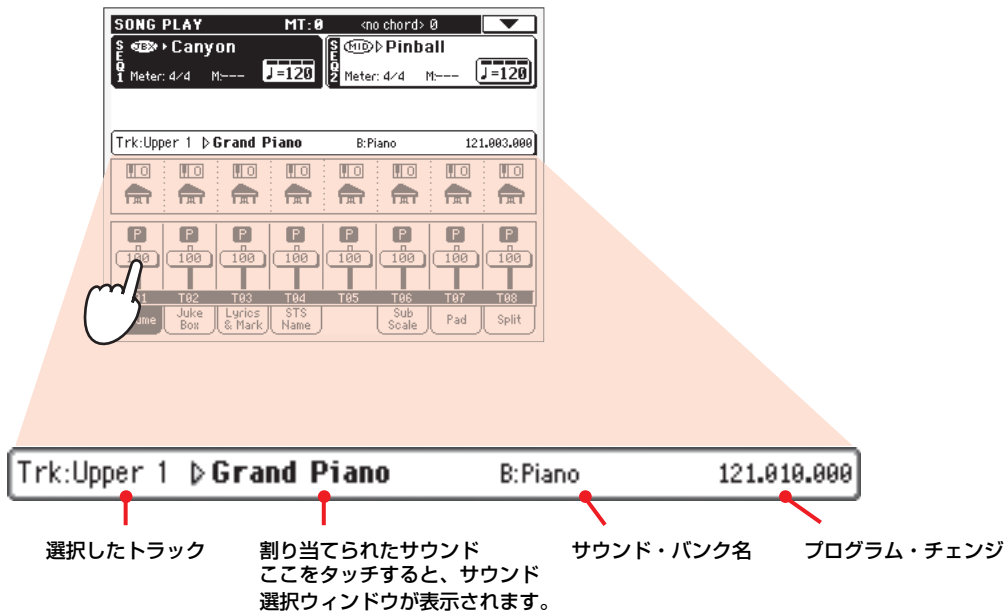
- 5 ▶/■(開始/停止)キーを押して、ソングの再生を始めます。



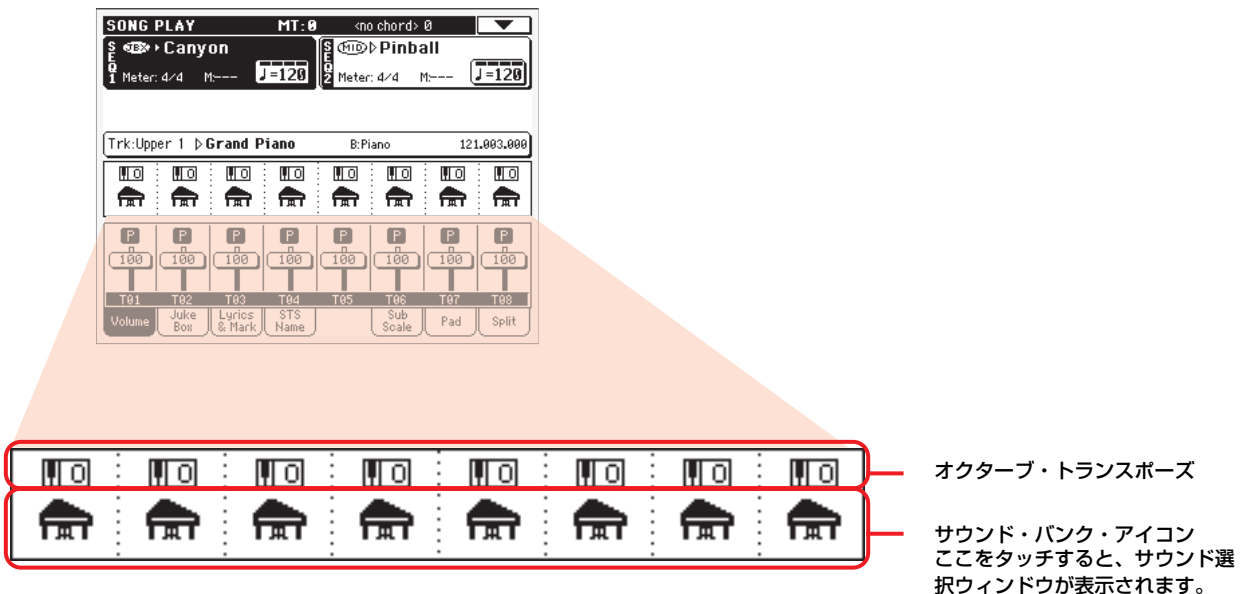
- 6 ソングを聴きながら、TRACK SELECT キーを押して、画面をノーマル表示、トラック 1 ～ 8 表示、トラック 9 ～ 16 表示と切り替えて、どのトラックが再生されているかを確認します。

トラックの再生状態を確認します。各トラックを選択(反転表示)して、名前を確認します。

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



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



ソング・トラックのオン / オフ (ミュート)

再生中のソングに合わせて歌ったり、インストルメンタルのパートの 1 つをリアルタイム・トラックで演奏したりするために、特定のトラックをオフ (ミュート) することができます。

ソング・トラックのオン / オフの設定方法は、スタイル・トラックの場合と全く同じです。詳しくは、53 ページ “スタイル・トラックのオン / オフ (ミュート)” を参照してください。

Note: ソング・トラックのオン、オフ設定は保存されません。設定を保存するときは、シーケンサー・モードでソングをエディットします。

ソロ演奏

1つのトラックだけを演奏させることができます。これを、ソロ機能といいます。

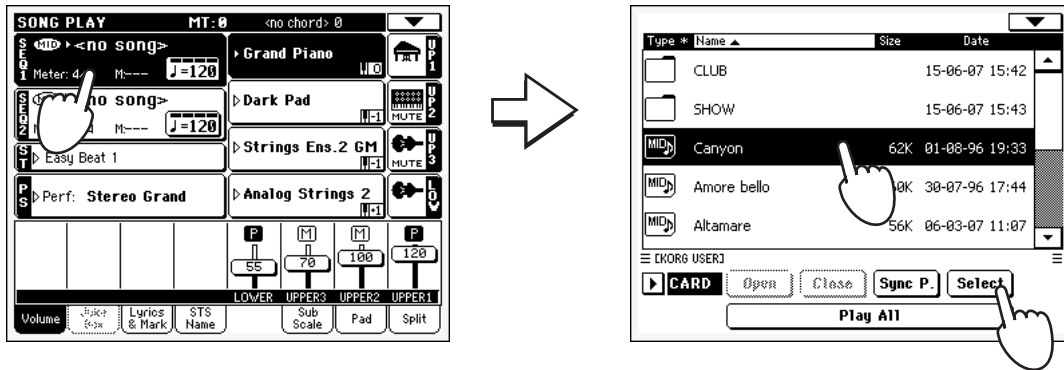
- 1 ソングの再生中に、SHIFT キーを押しながら、ソロ演奏をさせたい画面のトラックをタッチしてください。
- 2 ソロ演奏を解除するときは、SHIFT キーを押しながらもう一度そのトラックをタッチするとすべてのトラックが元の状態に戻ります。

スタイル・プレイとシーケンサー・モードでもソロ機能を使用することができます。また、ページ・メニューから Solo Track コマンドを選択することもできます。

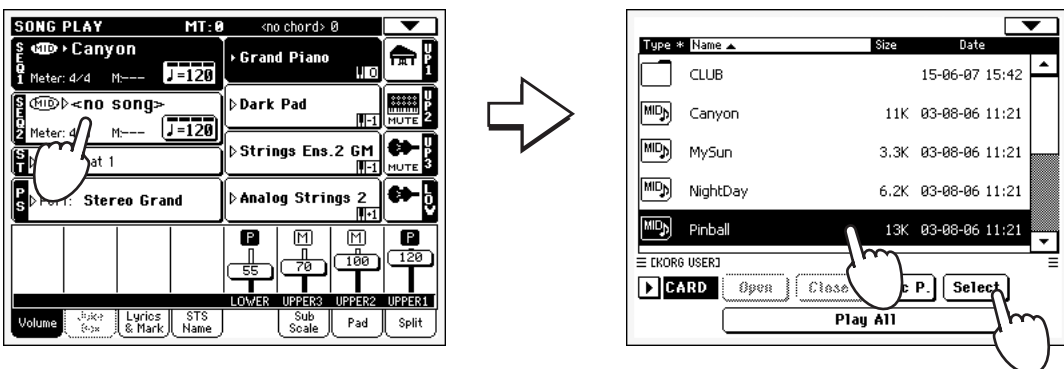
2つのソングをミックスする

2つのシーケンサーで別々のソングを選択して、BALANCEスライダーを使って2つのソングをミックスできます。

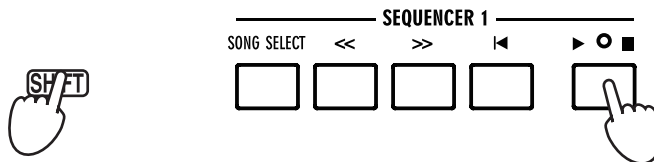
- 1 画面の“SEQ 1”の表示部分をタッチしてソング選択ウィンドウを開き、シーケンサー 1 で再生するソングを選択し、画面の Select ボタンをタッチして確定します。



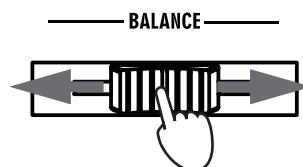
- 2 ソングをシーケンサー 1 に割り当てたら、同様に“SEQ 2”の表示部分をタッチしてシーケンサー 2 のソング選択ウィンドウを開きます。シーケンサー 2 で再生するソングを選択し画面の Select ボタンをタッチして確定します。



- 3 SHIFT キーを押しながら、どちらかのシーケンサー・セクション▶/■(開始 / 停止) キーを押すと、両方のシーケンサーが同時に再生を始めます。



- 4 再生中に、BALANCE スライダーを動かし、2つのソングをミックスします。



- 5 再生中は、それぞれのシーケンサー・トランスポート・キーを使って、2つのシーケンサーを個別にコントロールできます。
- 6 対応する▶/■(開始 / 停止) キーを押して、シーケンサーを停止します。

i Hint: 両方のシーケンサーを、必ずしも同時にスタートさせる必要はありません。片方のシーケンサーで最初のソングの再生をスタートし、初めのソングの終わりに近づいたときに、もう一方のシーケンサーで、次のソングの再生をスタートさせます。こうすると、BALANCE スライダーを使って、最初のソングの終わりと、次のソングの始めの音量をクロスフェードさせることができます。

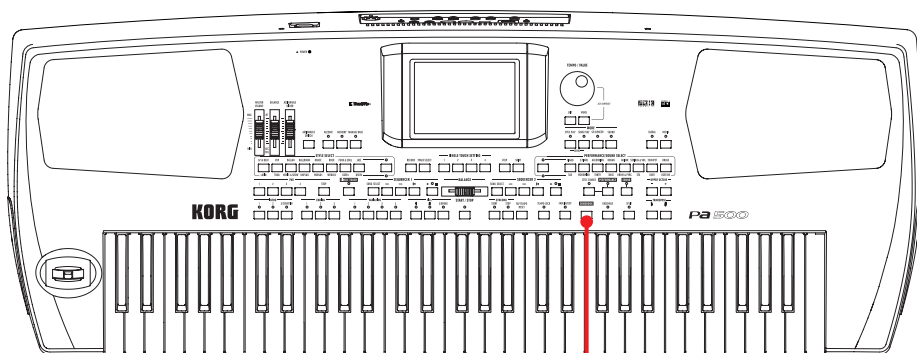
ソングブック (SongBook)

本機のパワフルな機能の一つにソングブック機能があります。

ソングブックでは、ミュージカル・データベースを使って、スタイルやソング・ファイル (SMF フォーマット、KAR フォーマット) の管理、検索、呼び出しが容易に行えます。ソングブックのエントリーにはアーティスト、タイトル、ジャンル、キー、テンポ、拍子の情報を含めることができます。エントリーを選択すると、関連するスタイル、またはスタンダード MIDI ファイルが自動的に呼び出されます。

ソングブックは、スタンダード MIDI ファイルに最大 4 つの STS とパッドを設定することもできます。これにより、スタンダード MIDI ファイルを再生しながら、鍵盤を使ったリアルタイム演奏では、リアルタイム・トラックやエフェクトの各設定を呼び出すことができます。

ソングブックにはエントリー (データベースとして登録したスタイルやソング・ファイル) として追加したり、既存のエントリーを編集したりすることができます。本機には数百のエントリーがすでに収録されていますが、ソングブックを使用して、演奏スタイルに合わせ、さまざまなソングブックのカスタム・リストを作ることができます。



ソングブック・キー

メイン・リストからエントリーを選ぶ

本機は、内蔵されているデータベースをカスタマイズすることができます。このデータベースはさまざまな方法で閲覧できます。

- 1 スタイル・プレイあるいはソング・プレイ・モードで、パネルの SONGBOOK キーを押してソングブック・ウィンドウを開きます。

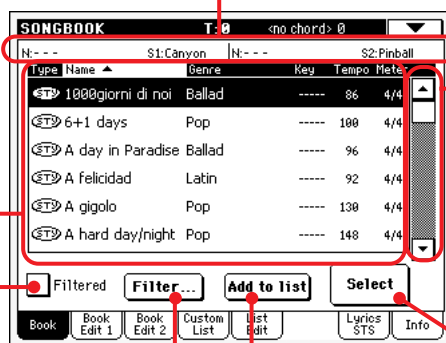
スタイル・プレイ・モードやソング・プレイ・モードで演奏可能な、スタイルやスタンダード MIDI ファイルが表示されます。

SONGBOOK



ソングブック・メイン・リスト

このチェックを付けて、表示フィルターをオンにします。



このキーをタッチして表示フィルターを編集します。

カスタム・リストに選んだエントリーを追加します (有効時、68 ページ参照)。

スクロール・バーを使えばリスト内のエントリーが閲覧できます。エントリーをどれか 1 つを選択して (反転表示) から、TEMPO/VALUE ダイアルを回しても閲覧できます。

このボタンをタッチして、スタイルやファイル (エントリー) を選択します。

2 エントリーを閲覧します。

Type 欄のアイコンで、エントリーのタイプが分かります。

初期設定ではジャンル (Genre) 欄が表示されますが、これをアーティスト (Artist) 欄に切り替えることもできます (以下の“アーティスト、またはジャンルを表示する”を参照)。

3 選択するエントリーが画面に表示されているときは、選択して (反転表示) 画面の Select ボタンをタッチして確定します。

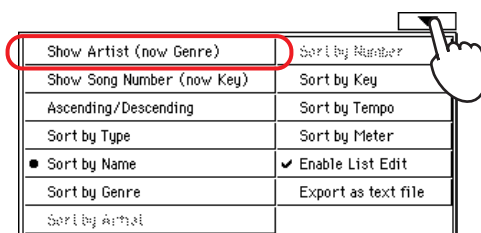
エントリーが選択確定されると、対応するスタイル、SMF ファイル、KAR ファイルが、それぞれのモード (スタイル・プレイ、ソング・プレイ) で呼び出されます。最大 4 つの STS 設定も同時に呼び出すことが可能です。エントリーにリンクしたテキスト・ファイルは、歌詞 /STS ページで見ることができます。

選択されたスタイル、SMF、KAR ファイルは画面の上部に表示されます。

アーティスト、またはジャンルを表示する

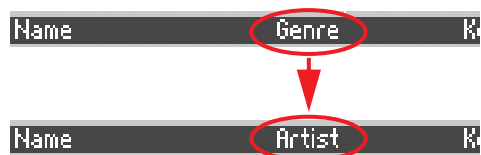
画面には、アーティスト (Artist) とジャンル (Genre) のうち、どちらか一方が表示されます。両方を同時に表示することはできません。

1 ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを開きます。

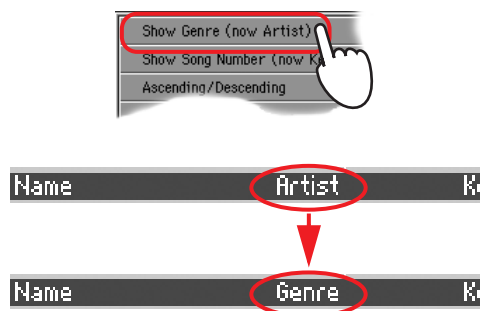


Note: すでに表示されている Genre と Key は、コマンドの右端のカッコ内に表示されます。

2 Show Artist (now Genre) コマンドを選んで、リスト表示のジャンル (Genre) をアーティスト (Artist) に切り替えます。アーティストのラベルが表示されます。



3 その後ページ・メニューを再度開いて、Show Genre (now Artist) コマンドを選ぶと、ジャンルのラベルが再表示されます。



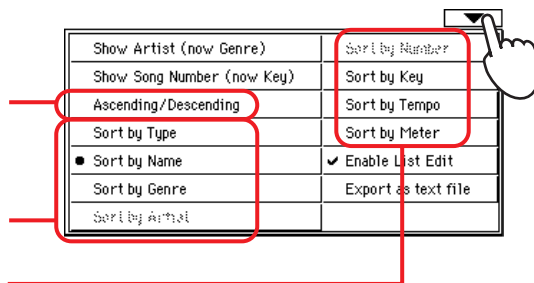
エントリーの並びを変える

画面に表示されるエントリーの並び順を変えることができます。

1 ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを開きます。

リストの表示を昇順 (Ascending) にするか、降順 (Descending) にするかを選択します。

並び順を変更する条件を選択します。選択された条件はリストに白色で表示 (反転表示) されます。



2 並び順の条件を選択します。

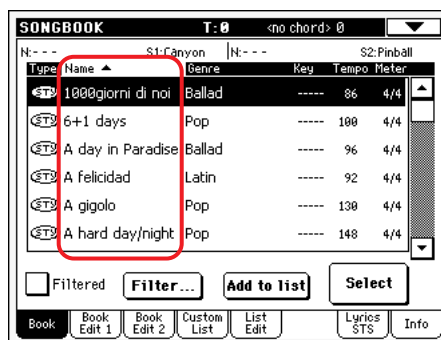
選んだコマンドの並び順の条件に従い、画面のエントリーの並び順が変わります。

- ・ほかの方法として、リストのラベルの 1 つを選択することで並び順の条件を変えることができます。

ネーム・ラベルをタッチしてください。



リストがネームのアルファベット順に並べ換えられます。
ラベルをタッチする度にリストの表示を、昇順 (Ascending)、降順 (Descending) に切り替わります。



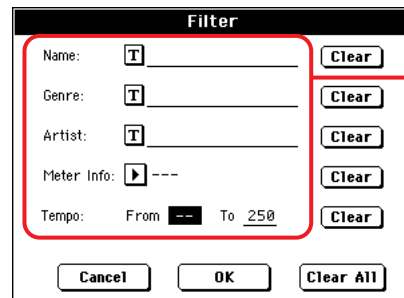
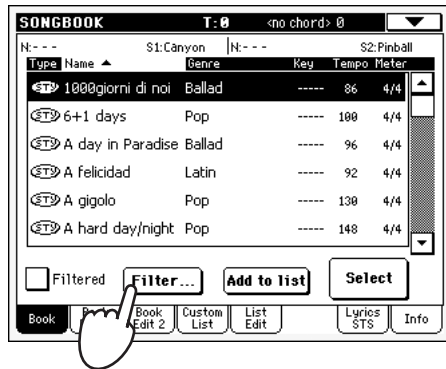
タイプ、ネーム、ジャンル、アーティスト、キー、番号、テンポまたは拍子のラベルをタッチすることによって、同じ様に並べ替えることができます。

- ・それぞれのラベルをタッチする度に、リストの表示を昇順 (Ascending)、降順 (Descending) に切り替わります。

エントリーの検索

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

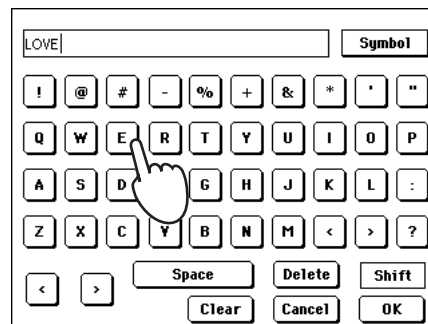
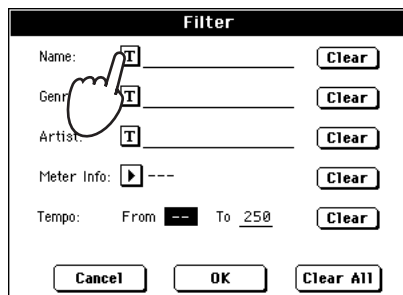
- 1 画面の Filter ボタンをタッチして、フィルター・ダイアログ・ボックスを開きます。



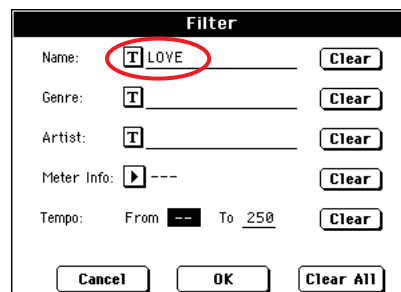
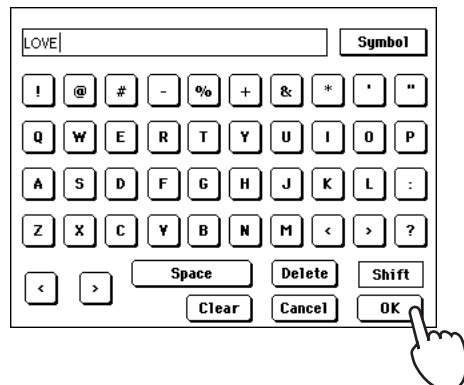
利用可能なフィルターの条件。ジャンルとアーティストはリストに表示されていなくても、両方の条件が考慮されます。

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

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

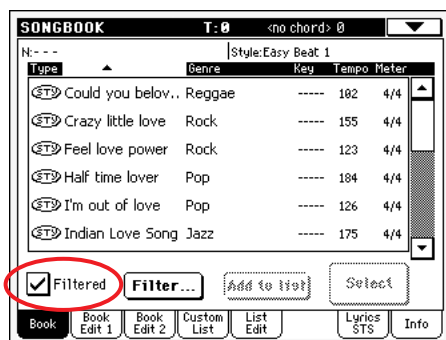


- 3 画面の OK ボタンをタッチして、テキスト編集ウィンドウを閉じます。入力した文字が検索条件となります。



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

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



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

エントリーの追加

ソングブックのデータベースに、独自のエントリーを追加できます。

- 1 ソングブックのデータベースに加えるエントリー(スタイル、スタンダードMIDI ファイル)の属性によってスタイル・プレイ・モード、またはソング・プレイ・モードを選択します。
- 2 ソングブックのデータベースに追加する、スタイル、またはスタンダード MIDI ファイルを選択します。
選択したエントリーはシーケンサー1 に割り当てられます。(ソングブックに保存できるのは、シーケンサー 1 に割り当てられるエントリーだけです。シーケンサー 2 に割り当てられるエントリーは、保存できません。)
- 3 必要に応じて、異なるサウンドやエフェクトを選択したり、その他のパラメーターを変更したりして、リアルタイム・トラックやスタイル・トラックをエディットします。

スタンダード MIDI ファイルのトラックへの変更は、ソングブックのデータとしては保存できません。スタンダード MIDI ファイルに含まれるデータが常に対象となります。

- 4 エントリーの準備ができたら、SONGBOOK キーを押し、“Book Edit 1” タブをタッチしてソングブック・エディット 1 ページを開きます。

エントリー名

エントリーのパラメーター

現在選択されているリソース。異なるスタイル、SMF ファイル、KAR ファイルが選択されたときは、保存されているリソース（ページの上部に表示）と異なります。

エントリーで使える STS の 1 つで、リアルタイム・トラックの現在の設定を保存できます。

チェックが付いていると、現在のスタイルの設定、または SMF ファイル、KAR ファイルへのパス “/”（ファイルの所在を示す情報）がエントリーに保存されます。チェックが外れているときは、オリジナルのスタイル・トラックの設定が保存されます。このパラメーターは、New Song ボタンをタッチして新規のエントリーを収録するときは、必須事項です。

チェックが付いていると、現在のリアルタイム・トラックの設定が各エントリーの 4 つの STS 設定の 1 つに保存されます。ソングブックを一旦出て、リアルタイム・トラックに移りエディットしてから、再度ソングブックに戻ってから、新しい設定を別の STS に保存することができます。テキスト編集ボタンをタッチして STS の名前を変更します。

SONGBOOK T:0 <no chord> 0

Name: 1000giorni di noi Resource: Standard 16 Beat

Genre: T Ballad Tempo: 86

Artist: T Meter Info: 4/4

Key Info: T --- M.Transp.: 0

Write Current Resource: TID Canyon

Write STS: T Stereo Grand To: STS

All Current Style STS

New Song Del Song Write

Book Book Edit 1 Book Edit 2 Custom List List Edit Lyrics STS Info

New Song ボタンをタッチして新規のエントリーを作ります（158 ページ参照）。

All Current Style STS を選択して、新しいエントリーで 4 つの（STS 最後を選んで）スタイルでリコール）を保存します。

- 5 エディット 1 ページでの設定のあと、“Book Edit 2” タブをタッチしてソングブック・エディット 2 ページの設定をします。

エントリー名

エントリーのパラメーター

編集中的エントリー番号（159 ページ参照）

New Song ボタンをタッチして新規のエントリーを作ります（158 ページ参照）。

エントリーに記録された、スタイル、SMF ファイル、KAR（カラオケ）ファイルの名前（保存するときに “Write Current Resource” が選択された場合）。

エントリーにテキスト・ファイルが添付されています。このテキストは、画面で歌詞として表示することができます。160 ページ “ソングブックのエントリーに関連している歌詞のテキスト・ファイル” をご覧ください。

SONGBOOK T:0 <no chord> 0

Name: 1000giorni di noi Resource: Standard 16 Beat

Synchro Start: T Unchanged

Synchro Stop: T Unchanged

Memory: T Unchanged

Reset Browse

Song Selection Number: 285

New Song Del Song Write

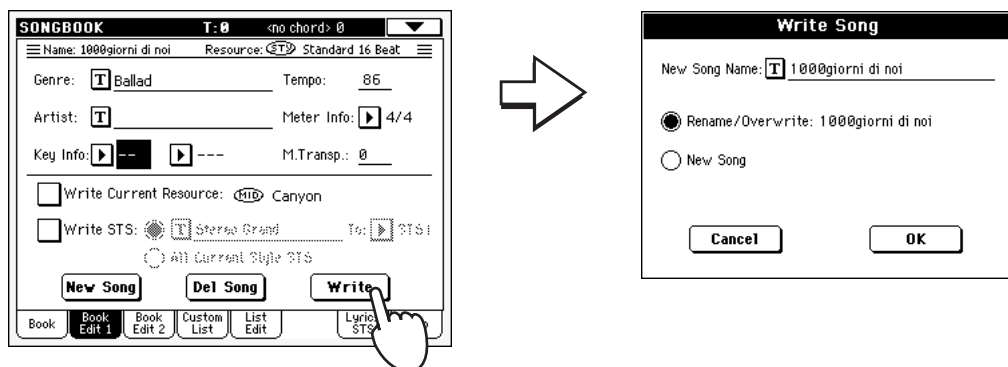
Book Book Edit 1 Book Edit 2 Custom List List Edit Lyrics STS Info

- 6 画面の New Song ボタンをタッチして、ソングブック・リストに新規のエントリーを追加します。

- 7 エディットする項目の **T**（テキスト編集）ボタンをタッチし、名前を入力します。その他のパラメーターも設定します。

ジャンル、アーティスト、そしてリンクした STS 設定の名前を書き込むことができます。ソングのテンポ、拍子、キーを設定します。さらに、エントリーを選択したときに、マスター・トランスポーズが自動的に選択されるかを指定できます。

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



- 9 [T] (テキスト編集) ボタンをタッチして新規のエントリーに名前をつけ、OK ボタンをタッチしてソングブックのデータベースに新規のエントリーを保存します。

既存のエントリーを上書きするときは、「Rename/Overwrite」を選択します。

Warning : 古いエントリーは削除されます。

New Song を選択して、ソングブック・リストに新規のエントリーを追加します。新規のエントリーを作成 (Book Edit 2 タブ・ページの New Song ボタンをタッチしたとき) したときは、これが自動的に選ばれます。

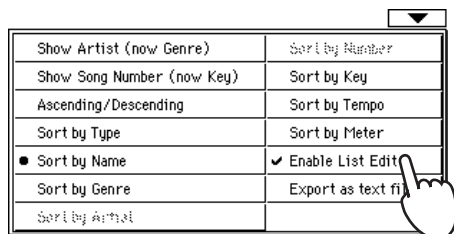
エントリー名。スタンダード MIDI ファイルと同じ名前、または関連したスタイルに適切な名前を、エントリーの名前として使うことをお勧めします。



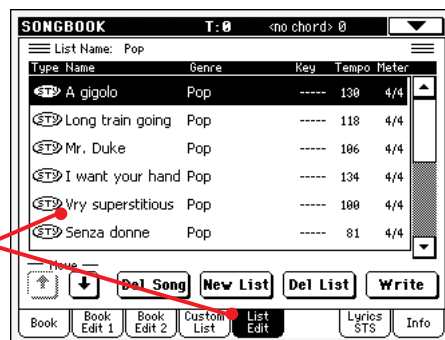
カスタム・リストの作成

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

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



「Enable List Edit」にチェックを付けると、カスタムリストの「List Edit」タブのページ・メニューが有効になります。



- 2 エディットするカスタム・リストを選択します。

既存のリストをエディットするときは、「Custom List」タブをタッチしてカスタムリスト・ページを開き、カスタム・リストを選択します。

新規のリストを作成するときには、“List Edit” タブをタッチしてリスト・エディット・ページを開き、New List ボタンをタッチしてからのリストを作成します。

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

ソングブック・リスト

このチェックを付けて、フィルター機能をオンにします。

このボタンをタッチして、フィルターを設定します。

スクロール・バーを使って、リストのすべてのエントリーを閲覧します。SHIFT キーを押しながら、上下のスクロール・アロー（▲、▼）をタッチすると次が前のアルファベットがリストの先頭になります。TEMPO/VALUE ダイアルでも閲覧できます。

反転表示のエントリーをカスタムリストに追加します。

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

リスト名

スクロール・バー

リストからエディットするエントリーを選択します。

Write ボタンをタッチして、現在のカスタム・リストを保存します。

上下の矢印のボタンを使い、選択したエントリーをリスト上で上下に移動します。

Del Song ボタンをタッチして、選択したエントリーを削除します。

New List ボタンをタッチして、新規のカスタム・リストを作成します。Del list ボタンをタッチして、現在のカスタム・リストを削除します。

- 5 カスタム・リストが完成したら、画面の Write ボタンをタッチして本体メモリーに保存します。必要に応じて、カスタム・リストに新規の名前をつけます。

Write List

New List Name: Pop

Symbol ボタンをタッチして特殊文字を入力します。

アルファベット文字でテキストを入力します。

SHIFT ボタンをタッチして大文字、小文字を切り替えます。

テキスト編集ボタンをタッチして、テキスト編集ウィンドウを開きます。

<、> ボタンを使ってカーソルを左右に移動します。

Clear ボタンをタッチすると、すべての文字が削除されます。Delete ボタンをタッチすると、カーソルの左の 1 文字が削除されます。

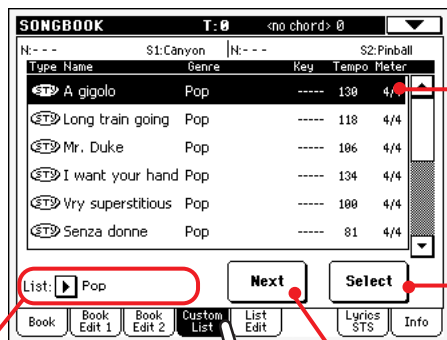
OK ボタンをタッチして新しい名前を確定するか、Cancel ボタンをタッチして変更を中止します。

カスタム・リストを選んで使う

カスタム・リストを作成したら、それを選んで再生することができます。

1 “Custom List” タブをタッチしてカスタム・リスト・ページを開きます。

2 “List” ポップアップ・メニューを使って、カスタム・リストを選択します。



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

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

この “List” ポップアップ・メ
ニューを使ってカスタム・リス
トを選択します。

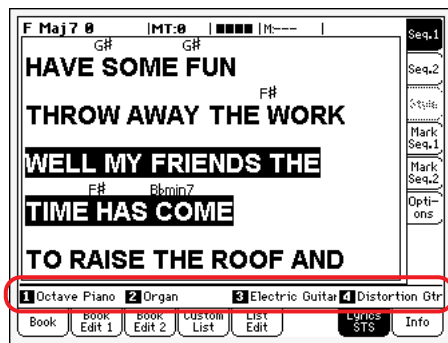
Next ボタンをタッチして、リス
ト上の次のエ
ントリーを選択します（この機能は、パ
ネルの ASSIGNABLE SWITCH に割り
当てることができます）。

3 リスト上のエントリーを選び(反転表示)、画面の Select ボタンをタッチして再生をスタートさせます。

ソングブックの STS を選択する

スタイル、またはスタンダード MIDI ファイルを元にしたソングブックのエントリーでは、最大 4 つの STS 設定を持つことができます。これにより、スタンダード MIDI ファイルのデータを変更せずに、そのソングを再生しながらリアルタイム・トラックで演奏するサウンド設定を瞬時に変更することができます。

- 1 現在のソングブックのエントリーに含まれている 4 つの STS を確認するときは、“Lyrics/STS” タブをタッチして、歌詞 /STS ページを開きます。



現在のエントリーに含まれている 4 つの STS

- 2 画面に表示された STS の名前部分をタッチして選択します。または、パネルの SINGLE TOUCH SETTING キーを押して STS を選択します。
STS が選択されると、リアルタイム・トラックの設定が変更されます。

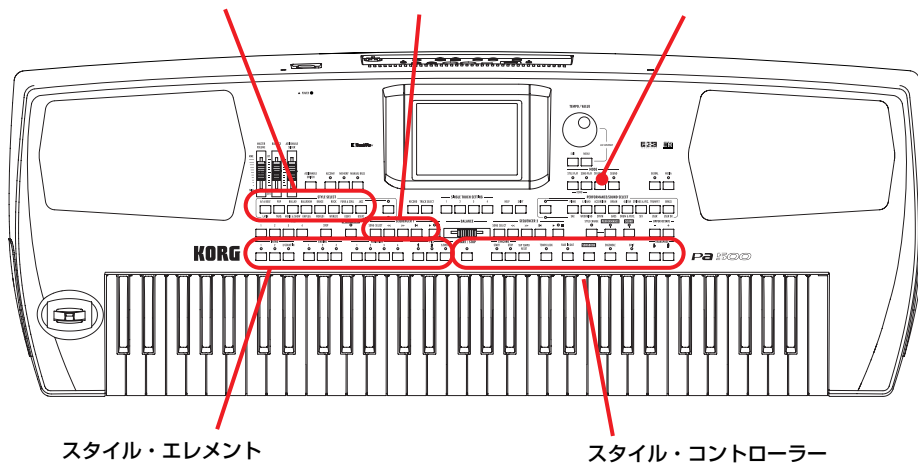
新しいソングを録音する

本機では、いろいろな方法でソングを録音することができます。
最も簡単で早い方法は、スタイル・プレイ・モードでスタイルを選択して、スタイル・トラックを再生しながら、鍵盤の演奏をリアルタイムに録音する方法です。

スタイル選択セクション

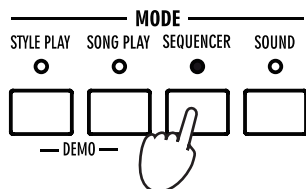
シーケンサー 1 コントロール

SEQUENCER キー

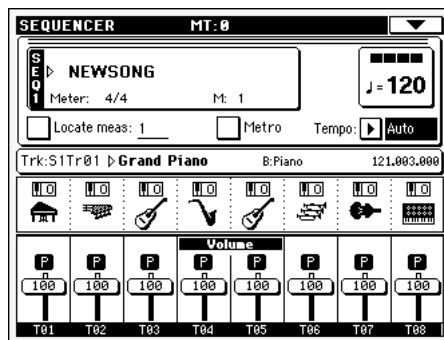


バックイング・シーケンス・モードに入る（クイック録音）

1 SEQUENCER キーを押して、シーケンサー・モードに切り替えます。



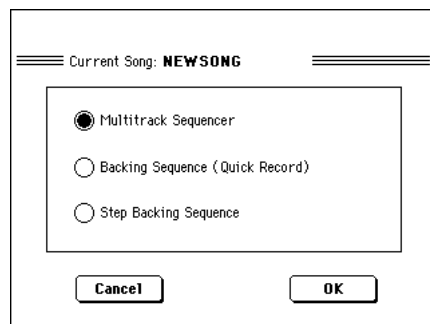
SEQUENCER キーを押すと、
シーケンサー・モードのメイン
ページが表示されます。



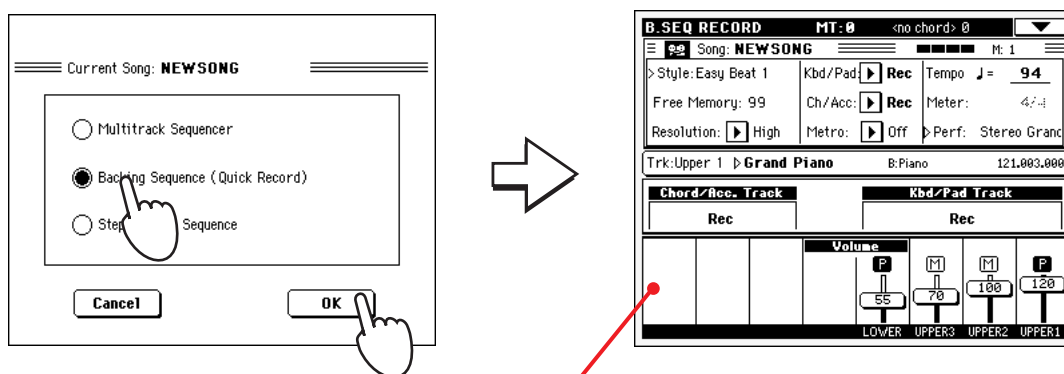
2 RECORD キーを押して、ソング・レコード・モードのダイアログ・ボックスを開きます。



RECORD キーを押して、ソング・レコード・モードのダイアログ・ボックスを開きます。



- 3 “Backing Sequence (Quick Record)” を選択し、OK ボタンをタッチしてバックキング・シーケンス・モードに入ります。



“Backing Sequence (Quick Record)” を選択すると、バックキング・シーケンス・ページが表示されます。

録音の準備

バックキング・シーケンス・ページには、モードに入る直前に使用していたのスタイルが選択されていて、すべてのトラックの録音準備ができています。スタイル・プレイと同じようにして演奏すれば、その演奏を録音できます。必要に応じて設定を変更してください。

・必要に応じて、画面のエディット可能なパラメーターを調整します。

“Style” パラメーター (または STYLESELECT キー) をタッチしてスタイル選択ウィンドウを開き、異なるスタイルを選択します (47 ページ参照)。

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

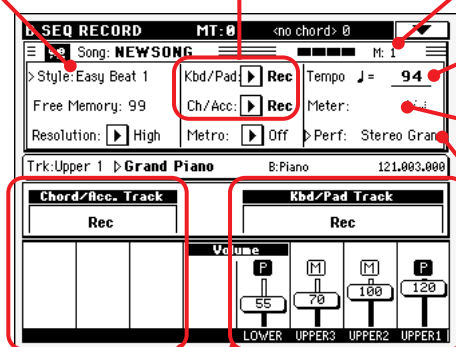
小節カウンター
マイナスの数字 (− 2, − 1) はプリ・カウントで、この後に録音が始まります。

変更可能なスタイルのテンポ

スタイルのオリジナルの拍子 (この録音では変更不可)

“Perf/STS” パラメーターをタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを開き、異なるパフォーマンスを選択します (42 ページ参照)。別の方法として、SOUND/PERFORMANCE SELECT キー、または SINGLE TOUCH SETTING キーを使うこともできます。

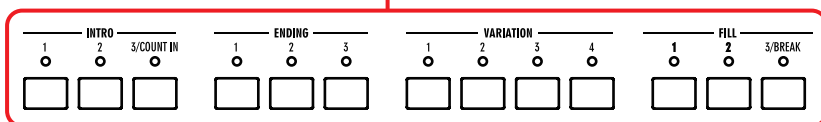
グループ化されたトラック
クイック録音中は、個別のソング・トラックにはアクセスできません。簡単にするために、“Kbd/Pad” (キーボード / パッド) と “Ch/Acc” (コード / アカンパニメント) の、2つのトラックのみになります。



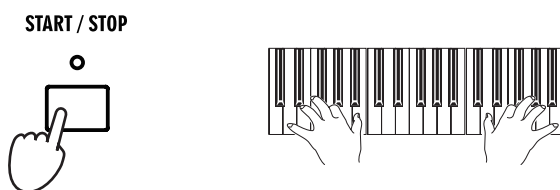
録音開始

1 録音を開始する前に、スタイル・エレメントを選択します。

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



2 START/STOP キーを押して、録音を開始します。



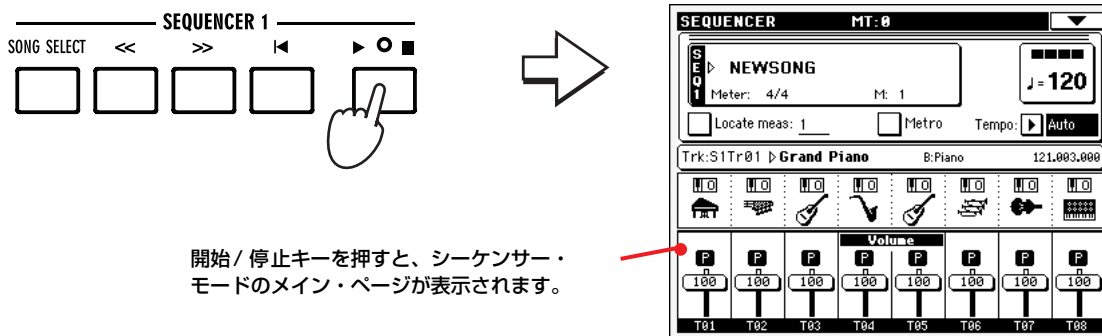
Note: スタイルを再生しないでソングを開始するときは、シーケンサー1セクションの▶/■(開始/停止)キーを押して録音を開始し、その後でスタイルを開始させます。スタイルは次の強拍で開始します。

3 スタイルを選んで、演奏してください。

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

バックিং・シーケンス・モードでは、SYNCHRO と TAP TEMPO/RESET キー、RT/ACC BALANCE スライダーは無効になるので注意してください。

4 ソングの録音が終了したら、シーケンサー1セクションの▶/■(開始/停止)キーを押して、シーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります。



開始/停止キーを押すと、シーケンサー・モードのメイン・ページが表示されます。

5 シーケンサー・モードのメイン・ページで、シーケンサー1セクションの▶/■(開始/停止)キーを押し、録音されたソングを聴きます。

バックিং・シーケンスのソングは、通常のソング形式（スタンダード MIDI ファイル）に変換されています。これで良ければ、SD カード（または MMC）に保存し、ソング・プレイ・モードで改めて読み込んだり、外部シーケンサーで再生することもできます。

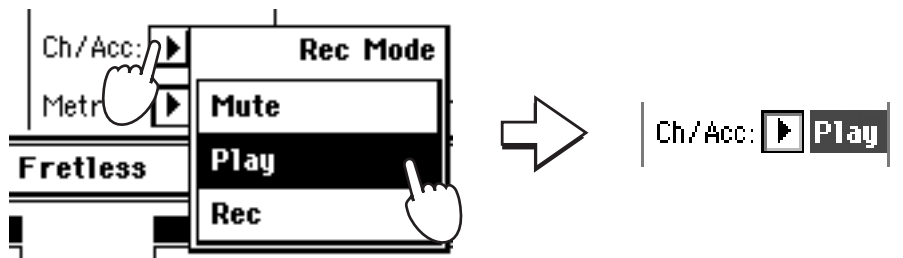
6 ソングをエディットするときは、パネルの MENU キーを押してシーケンサー・エディット・セクションに入ります（172 ページ以降参照）。

2 度目の録音をする (オーバーダビング)

2 つのグループ化されたリアルタイム / パッド・トラックとコード / アカンパニメント・トラックのどちらかのトラックだけを録音し直すことができます。

ここでは、先に 1 回目の録音でコード進行や、スタイル・エレメントの切り替え (コード / アカンパニメント・トラック) を録音することで、バックিং・パートを作成します。そして 2 回目の録音で、バックিং・パートを再生しながらリアルタイム・トラックやパッド (リアルタイム / パッド・トラック) を演奏することで、メロディー、ソロや効果音を重ねて録音します。

- 1 RECORD キーを押して、再度録音にします。ソング・レコード・モードのダイアログ・ボックスが表示されたら、“Backing Sequence (Quick Record)” を選択します。
- 2 トラックのどちらか片方にレコーディングするときは、保存するトラックのトラック・状態を Play (再生) に設定します。

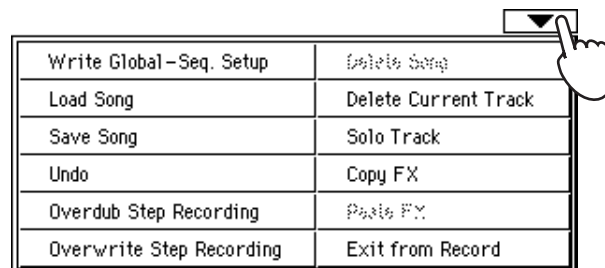


- 3 録音の手順を繰り返し、シーケンサー 1 セクションの▶/■キーを押して録音を停止し、シーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります。
- 4 シーケンサー・モードのメイン・ページで、シーケンサー 1 セクションの▶/■キーを押し、録音したソングを聴きます。
バックিং・シーケンスのソングは、再度、通常のソング形式 (スタンダード MIDI ファイル) に変換されています。

ソングをカードに保存する

ソングを録音したら、本機をオフにしたときに消えてしまうことがないように、SD カード (または MMC) に保存します。

- 1 カード・スロットに SD カードを挿入します。
- 2 シーケンサー・モードのメイン・ページで、ページ・メニュー・ボタンをタッチしてページ・メニューを開きます。

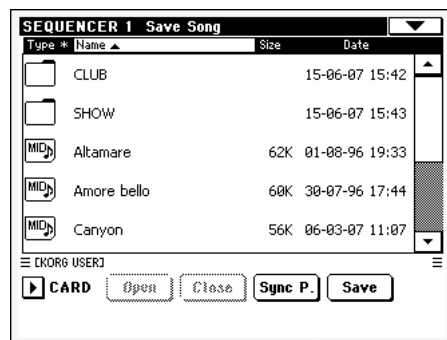


3 Save song コマンドを選んで、セーブ・ソング・ウィンドウを表示します。

Write Global-Seq. Setup	Write Song
Load Song	Delete Current Track
Save Song	Solo Track
Undo	Copy FX
Overdub Step Recording	Paste FX
Overwrite Step Recording	Exit from Record

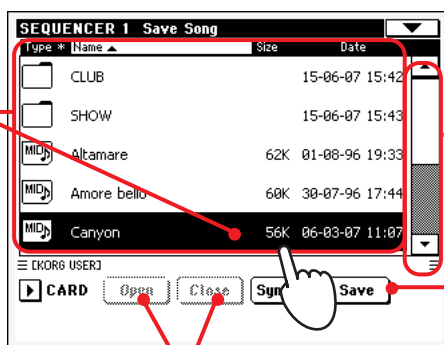


Save song コマンドを選ぶと、セーブ・ソング・ウィンドウが表示されます。



4 ソングを保存するフォルダを選択します。

ソングが選択（反転表示）されている場合、ソングの名前を変更しないで保存すると、そのソングに新しいソングが上書きされます。ソングが選ばれていない場合、ソングを保存すると、カード上に新規のソング・ファイルが作られます。選択されたソングを解除するときは、ソング・リストの他の部分をタッチするか、デバイス・ポップアップ・メニューで、同じ保存先（画面の左下の CARD 表示）を選択します。



スクロール・バーを使って、リストのすべてのエントリーを閲覧します。SHIFT キーを押しながら、上下のスクロール・アロー（▲、▼）をタッチすると次か前のアルファベットがリストの先頭になります。TEMPO/VALUE ダイヤルでも閲覧できます。

Save ボタンをタッチし、ソングを現在のフォルダに保存します。

Open、Close ボタンを使って、フォルダー内を閲覧できます。

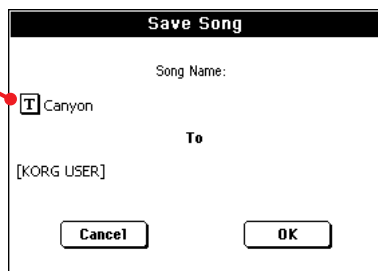
EXIT



ソングを保存しないで、元のページに戻るときは、EXIT キーを押します。

5 画面の Save ボタンをタッチして、セーブ・ソング・ダイアログ・ボックスを開きます。

テキスト編集ボタンをタッチして、テキスト編集ダイアログ・ボックスでソングの名前を変更します。



6 画面の OK ボタンをタッチして、SD カードにソングを保存します。Cancel ボタンをタッチしたときは保存の操作を中止します。

クラウド・インシデンス・ガイド

各選択画面の操作方法

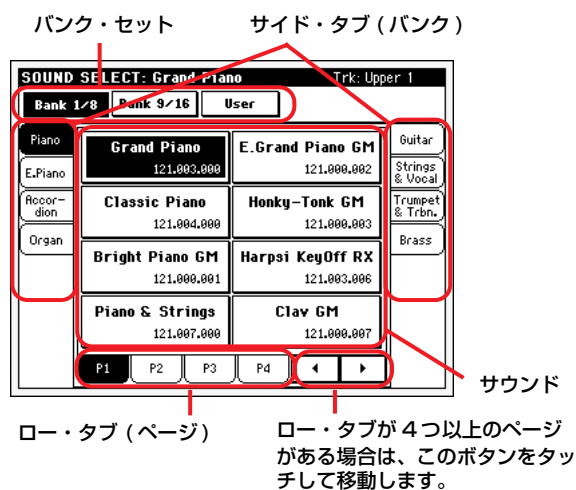
サウンド、パフォーマンス、スタイル、ソングなどの選択をするときに、LCD 画面には以下のそれぞれの操作画面が表示されます。

サウンド選択ウィンド

画面に表示されているサウンド名をタッチするか、パネルの PERFORMANCE/SOUND キーを押すとサウンド選択ウィンドウが表示されます。このとき、PERFORMANCE/SOUND SELECT セクションの LED が点灯します。

バンクを指定して選択するときは、PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押して、そのバンクのサウンド選択ウィンドウを表示します。

サウンドを選択後、EXIT キーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。



Note: グローバル・モードの “Auto Performance/Sound Select” パラメーターの設定 (190 ページ参照) によって、いずれか1つ PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押すことで、サウンドをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたサウンドになります。

バンク・セット

バンク・セットの選択 (上列バンク 1 ~ 8、下列バンク 9 ~ 16、ユーザー・バンク)。

サイド・タブ (バンク)

バンク・セットのバンクのタブをタッチして選びます。各タブは、パネルの PERFORMANCE/SOUND SELECT キーうちの 1 つと一致しています。

ロー・タブ (ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブをタッチして選択します。現在選んでいるパネルの PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押すことで、同じバンク内のページを選ぶこともできます。これで画面のタブを押さずに、ページを切り替えることができます。

前 / 後タブ

ロー・タブが 4 つ以上のページがある場合は、このボタンをタッチしてタブをスクロールします。

サウンド

画面のサウンド表示部分をタッチし (反転表示) てサウンドを選びます。

ディスプレイ・ホールド機能がオンでない (190 ページ “Display Hold On” 参照) 場合は、サウンドを選ぶと自動的に、ウィンドウが閉じます。

プログラム・チェンジ

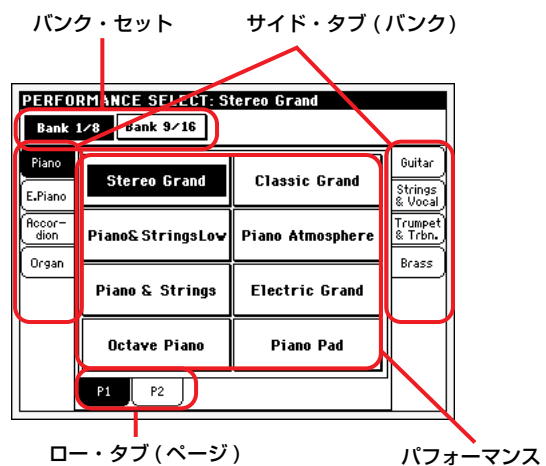
プログラム・チェンジの数列です (バンク・セレクト MSB、バンク・セレクト LSB、プログラム・チェンジ)。グローバルモードの “Show Program Change number” の設定がオンのときに表示されます (190 ページ参照)。

パフォーマンス選択ウィンドウ

画面に表示されているパフォーマンス名をタッチするか、パネルの PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押すとパフォーマンス選択ウィンドウが表示されます。

このとき、PERFORMANCE/SOUND SELECT LED が点灯します。バンクを指定して選択するときは、PERFORMANCE/SOUNDSELECT キーを押して、そのバンクのパフォーマンス選択ウィンドウを表示します。

パフォーマンスを選択後、EXIT キーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。



Note: グローバル・モードの “Auto Performance/Sound Select” パラメーターの設定 (190 ページ参照) によって、いずれか1つ PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押すことで、パフォーマンスをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたパフォーマンスになります。

バンク・セット

バンク・セットの選択 (上列バンク 1 ~ 8、下列バンク 9 ~ 16)。

サイド・タブ (バンク)

バンク・セットのバンクのタブをタッチして選びます。各タブは、パネルの PERFORMANCE/SOUND SELECT キーうちの 1 つと一致しています。

ロー・タブ (ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブをタッチして選択します。現在選んでいるパネルの PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押すことで、同じバンク内のページを選ぶこともできます。これで画面のタブを押さずに、ページを切り替えることができます。

パフォーマンス

画面のパフォーマンス名表示部分をタッチし (反転表示) てパフォーマンスを選びます。

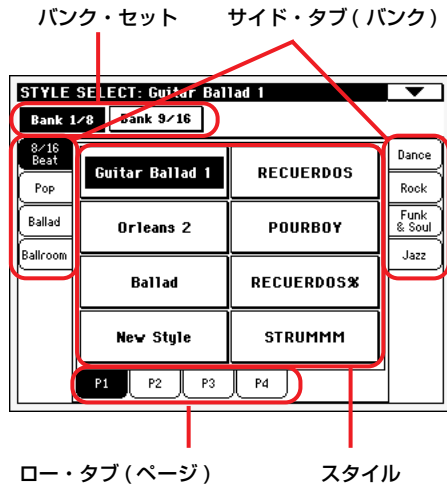
ディスプレイ・ホールド機能がオンでない (190 ページ “Display Hold On” 参照) 場合は、パフォーマンスを選ぶと自動的に、ウィンドウが閉じます。

スタイル選択ウィンドウ

画面に表示されているスタイル名をタッチするか、パネルの STYLE SELECT キーを押すとスタイル選択ウィンドウが表示されます。なおこのとき、STYLE SELECT LED が点灯します。

バンクを指定して選択するときは、STYLE SELECT キーを押して、そのバンクのスタイル選択ウィンドウを表示します。

スタイルを選択後、EXIT キーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。



Note: “Auto Style Select” パラメーターの設定 (190 ページ参照) によって、いずれか 1 つ STYLE SELECT キーを押すことで、スタイルをすぐに選ぶこともできます。バンクを選択すると、そのバンクで最後に選ばれていたスタイルになります。

バンク・セット

バンク・セットの選択 (上列バンク 1 ~ 8、下列バンク 9 ~ 16)

サイド・タブ (バンク)

バンク・セットのバンクのタブをタッチして選びます。各タブは、パネルの上の STYLE SELECT キーうちの 1 つと一致しています。

ロー・タブ (ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブをタッチして選択します。

現在選んでいるパネル上の STYLE SELECT キーを押すことで、同じバンク内のページを選ぶこともできます。これで画面のタブを押さずに、ページを切り替えることができます。

スタイル

画面のスタイル表示部分をタッチし (反転表示) てスタイルを選びます。

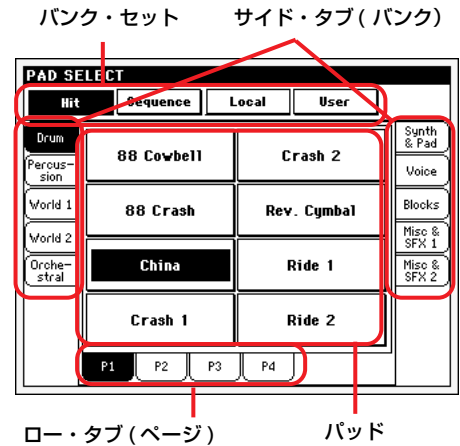
ディスプレイ・ホールド機能がオンでない (“190 ページ “Display Hold On” 参照) 場合は、スタイルを選ぶと自動的に、ウィンドウが閉じます。

スタイルの再生中に、このウィンドウで新たなスタイルを選ぶと、選んだスタイル名が点滅し、次の小節が始まるとスタイルが自動的に切り替わります。

パッド選択ウィンドウ

画面に表示されているパッド名をタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示されます。

パッドを選択後、EXIT キーを押すと、この画面に入る前のページに戻ることができます。



Bank sets

単音のパッド音は画面の Hit (ヒット) ボタンを、シーケンスのパッド音は Sequence (シーケンス) ボタンをタッチしてから選びます。ヒットとシーケンスは工場出荷時にプリセットされたサウンドです (ファクトリー・プリセット)。

Local (ローカル)、User (ユーザー) には、新規、またはファクトリー・プリセットをベースにエディットしたオリジナルのヒット、シーケンス・サウンドを作り、保存することができます。

サイド・タブ (バンク)

バンク・セットのバンクのタブをタッチして選びます。

ロー・タブ (ページ)

選択したバンクで利用できるページのタブをタッチして選択します。

パッド

画面のパッド表示部分をタッチしてパッドをえらびます。

ディスプレイ・ホールド機能がオンでない (“190 ページ “Display Hold On” 参照) 場合は、パッドを選ぶと自動的に、ウィンドウが閉じます。

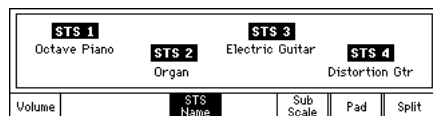
STS の選択

パネルの 4 つの SINGLE TOUCH SETTING キーを使用して、現在のスタイルか選択したソングブックのエントリーに登録している 4 つの STS の 1 つを選択してください。また下記の画面で 4 つの STS に割り当てられているサウンド名を確認、そのうち 1 つを選択することができます。

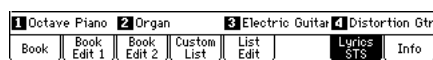
スタイル・プレイかソング・プレイ・モードのときは、メイン・ページの“STS Name” タブをタッチして表示します。

ソングブック・モードのときは、“Lyrics/STS” タブをタッチして表示します。

- ・ スタイル・プレイまたは、ソング・プレイ・モード時



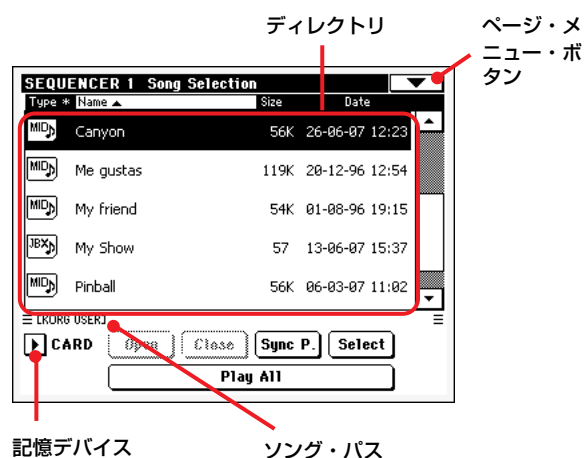
- ・ ソングブック・モード時:



ソング選択ウィンドウ

画面に表示されているソング名をタッチするか、パネルのシーケンサー・セクションの SONG SELECT キーを押すとソング選択ウィンドウが表示されます。

ソングを選択後 EXIT キーを押すと、この画面に入る前のソング・プレイ・モードに戻ります。



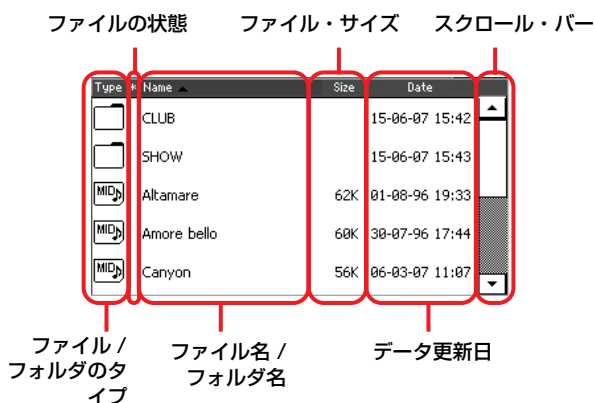
このページでは、選択したシーケンサーのためのスタンダード MIDI ファイル、またはカラオケ・ファイルを選びます。ジュークボックス・ファイルは、シーケンサー 1 にしか割り当てることができません。

Note: 2 つの内蔵シーケンサーは個別に動かすことができます。

Hint: カードに保存するファイルやフォルダは、できるだけ同階層上に保存してください。別々の階層に保存すると、ファイルやフォルダのアクセスに時間がかかる場合があります。

ディレクトリ

選ばれたデバイスの内容リスト



表示し切れてない内容を表示ときは、スクロール・バーを使います。TEMPO/VALUE ダイアルを回して、スクロールさせることもできます。

SHIFT キーを押しながら、上下のスクロール・アロー (▲、▼) をタッチすると、次か前のアルファベット名のファイル / フォルダがリストの先頭になります。

リスト上段のラベルの 1 つを選択することで、並び順の条件を変えることができます。タイプ (Type)、ネーム (Name)、サイズ (Size)、または日付 (Date) のラベルをタッチすることによって、同じ様に並べ替えることができます。

それぞれのラベルをタッチする度に、リストの表示フォルダが昇順、降順に切り替わります。

リストには、異なるいくつかのタイプのファイル、またはフォルダが表示されます。

タイプ・アイコン	ファイル / フォルダ・タイプ
	スタンダード MIDI ファイル (SMF)
	Karaoke ファイル (KAR)
	ジュークボックス・ファイル (JBX)
	フォルダ

ファイルまたはフォルダの書き換え、消去の可否を示します。(ファイルの保護状態を変える方法は、209 ページ“Protect (ファイル / フォルダのプロテクト)”と“Unprotect”をご覧ください。)

保護アイコン	ファイル / フォルダ状態
	保護 (読みとり専用)
—	保護なし (書き換え、消去可)

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを表示します。詳細は 81 ページ“ソング選択ページ・メニュー”をご覧ください。

記憶デバイス

カードの選択、選択解除をするときに、このポップアップ・メニューを使用します。

デバイス	タイプ
CARD	SD メモリー・カードまたは MMC

デバイスの実際の名前（ラベル）は、角括弧（[]）の範囲内に標示します。

ソング・パス

この行は、現在のデバイス（SD メモリー・カードまたは MMC）のファイルやフォルダの所在地（パス）を示しています。

Open ボタン

選ばれたフォルダを開けます（アイコンがこれのように見えるアイテム：[]）。

Close ボタン

親（上位）フォルダに戻って、現在のフォルダを閉じます。

Sync P. ボタン

現在シーケンサーに選択されているソングの位置を確認するとき、このボタンをタッチします。これは、長いリストを閲覧しているときや、他のフォルダに移動してしまったときに、すばやく選択中のソングを確認するのに役立ちます。

Select ボタン

画面において選択（反転表示）されたソングを確定します。ソングが再生されているときは、この時点で停止して、選択した新しいソングの再生準備状態になります。画面はメイン・ページに戻ります。

Play All ボタン

このボタンをタッチすると、現在のディレクトリに含まれるすべての MIDI ファイルが、新しいジュークボックス・リストに追加されて、自動的にシーケンサー 1 に割り当てられます。

登録されるソングの順番は、現在の表示されているリスト順になります。

このジュークボックス・リストは、他のリストと同様に取り扱うことができます（シーケンサー 1 の開始 / 停止キーを使って再生開始をしたり、SHIFT キーを押しながら >>（早送り）キーを押して次の曲に移動したり、ジュークボックス・ページでエディットなど）。

Note: ジュークボックス・リストには、最大 127 曲のソングを含むことができます。ホルダー内のソングがそれ以上ある場合は、先頭から 127 番目のソングまでを含んだジュークボックス・リストになります。

Hint: 本機の電源をオフにすると、保存していないリストは消去されます。リストを保存するときはジュークボックス・ページで、".JBX" ファイルとしてカードにセーブします。

ID ナンバーでソングを選ぶ

カードのフォルダーの中の各ソング（最高 9999）には ID ナンバーが自動的に割り当てられています。

ページ・メニューの Show Song Number コマンドにチェックを付けると、ソング選択ウィンドウの各ソングの名前の前に、この ID ナンバーが表示されます。（下図参照）。この ID ナンバーを入力して、ソングを選択することができます。

これにより、ソングが大量には入っているカードかの中から目的のソングをスピーディに選択することができます。

0007: CANYON.MID

ソング選択ウィンドウのときに、パネルの SONG SELECT キーを押すと数値入力パットが表示されます。ID ナンバーを入力してソングを選択します。

ソング選択ウィンドウ以外のソング・プレイ・モードの画面のときは、SONG SELECT キーを続けて 2 回押すことで数値入力パットを表示することができます。

Note: 入力した ID ナンバーのソングが無いときは "Song not available"（ソングが見つかりません）のメッセージが表示されます。

Warning: 9999 以上のソングがカード内にあったとしても、キーパッドで選択できる ID ナンバーは 0001-9999 の間です。

ソング選択ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチして、メニューを開きます。選択するメニューをタッチします。

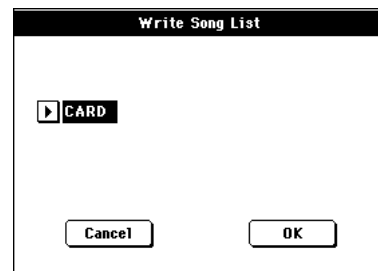
メニューを選ばないで閉じるときは、ページ・メニュー以外の画面のどこかをタッチしてください。



Export Song List（ソング・リストの書き出し）

このコマンドを選択すると、現在のリストをテキスト・ファイルとしてカードに保存できます。ソング・リストを印刷することで、ソングの名前や ID ナンバーなどを確認するリストを作ることができます。

1. ソング・セレクト画面を表示しているときに、テキスト・ファイルとして保存するソング・リストのフォルダを選びます。
2. ページ・メニューから Export Song List コマンドを選びます。
3. カードをカード・スロットに挿入します。このときダイアログ・ボックスが表示されます。



4. OK ボタンをタッチして実行します。

Note: テキスト・ファイルのリストに含まれるのは、".mid"、".kar" と ".jbx" ファイルだけです。異なる種類のフォルダとファイルは、含まれません。

テキスト・ファイル名は選ばれたフォルダ名と同じになり、カードのルート・ディレクトリに保存されます。

例えば、"Dummy" という名前をつけられるフォルダのテキスト・ファイル名は、"Dummy.txt" になります。同じ名前のファイルがすでに保存先にある場合は、上書きするかどうかの警告が表示されます。

カードのルートに含まれるすべての有効なファイルのリストを含んでいるファイルは、"Root.txt" ファイルを生成します。

リストには、各ソング、ファイル名、ファイルの総数に割り当てられる ID ナンバーを含みます。

リストの正しい表示と印刷するために、コンピューターのテキスト・エディタには等幅（ノン・プロポーションアル）フォントを使用してください。

Show Song Number（ソング番号の表示）

各ソングに ID 番号が確認できる状態でリスト表示させるときは、このコマンドにチェックを付けてください。

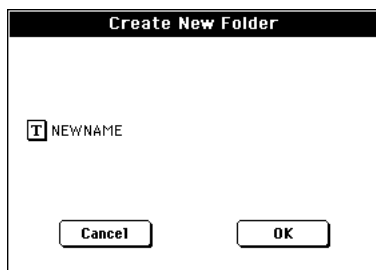
Show Song Extension（ソング拡張子の表示）

各ソングにファイル拡張子（".mid"、".kar"、".jbx"）を付加させて、リスト表示させるときは、このコマンドにチェックを付けてください。

Create New Folder（新規フォルダ作成）

現在のソングと同じ階層に新しいフォルダを作成します。ただし、このコマンドで ".SET" フォルダを作成することはできません。

".SET" フォルダを作成するときは、セーブ操作が必要です。



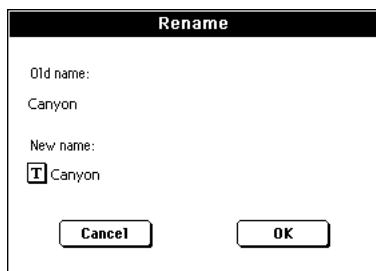
T (テキスト編集) ボタンをタッチすると、テキスト編集ウィンドウが表示されます。

名前を入力したら、テキストを確認して、OK ボタンをタッチします。

Rename（名前の変更）

ファイルやフォルダがリストの中で選択された場合にだけ、利用可能です。

既存のファイルまたはフォルダの名前を変えます。ただし、ファイルの拡張子（".mid"、".kar"、".jbx"）を変更することはできません。



T (テキスト編集) ボタンをタッチすると、テキスト編集ウィンドウが表示されます。名前を入力したら、テキストを確認して、OK ボタンをタッチします。

Erase（消去）

選ばれたファイルまたはフォルダを削除します。

スタイル・プレイ・モード

本機の起動（オン）時は、スタイル・プレイ・モードになります。このモードで、鍵盤で4つのリアルタイム・トラック（アッパー1、2、3、ロワー）を演奏しながら、スタイル（自動伴奏）も一緒に演奏することができます。パフォーマンスとSTSを選ぶと、異なるサウンドとエフェクトを瞬時に切り替えることができます。また、希望する音楽ジャンルのスタイルを自動的に選ぶソングブック機能を使うことができます。

Note: スタイル・プレイ・モードは、イージー・モード（8ページ参照）画面で設定して使うこともできます。

スタートアップ・セッティング

本機の電源をオンにすると、バンク1のパフォーマンス1（パフォーマンス1-1）が自動的に選ばれるので、必要に応じて、電源オン時に直ぐに演奏で使いたいパフォーマンス設定を、そこに保存すると良いでしょう。

サウンド、エフェクト、スタイルなどを電源オン時の設定にして、ページ・メニューからWrite Performance コマンドを選びます。ライト・パフォーマンス画面でバンク1のパフォーマンス1（パフォーマンス1-1）に設定を保存します（102ページ“Write Performance ダイアログ・ボックス”参照）。

Note: 異なったパフォーマンス、STS、およびスタイルを選ぶのに、いくつかの設定を変更したくない場合は、必要なパラメーターをロックして、エディットを避けてください（188ページ“General Controls: Lock”参照）。

このロック設定は、グローバルで保存する必要があります（196ページ“Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス”参照）。

スタイル、スタイル・パフォーマンス、STS、パフォーマンスの関連性

スタイルとは？

スタイルは、本機アレンジャー・キーボードの真髄を成す物です。スタイルを選択することによって、スタイル・トラックの自動伴奏や、リアルタイム・トラック（鍵盤演奏）の設定を一度に切り替えることができます。

スタイルは、スタイル（Style）、スタイル・パフォーマンス（Style Performance）、4つのシングル・タッチ・セッティング（STS）から構成されています。

保存するときは、それぞれ個別に保存する必要があります。

Note: 工場出荷時のスタイル（プリセット・スタイル）にはプロテクトがかかっていて上書きできないようになっています（207ページ“Factory Style and Pad Protect”参照）。

スタイルを選択すると、Style、Style Performance、STSが一度に切り替わります。

パネルの SINGLE TOUCH キーがオフ（LED 消灯）の場合は、スタイル・トラックのみが変化します（Style と Style Performance のみが切り替わります）。

STS は呼び出されてはいますが、手動で選ばない限りリアルタイム・トラックのサウンドを変えることはできません。

例えば以下のような場合に有効です。

- ・ 自動伴奏は変化させても、リアルタイム・トラックの設定は変化させたくない場合（例えばスプリットしないピアノの音色で常に引き続けたいとき）
- ・ 自動伴奏の変化とは別に、鍵盤演奏が一息ついたタイミングで、リアルタイム・トラックの設定を変化させたい場合

（SINGLE TOUCH キー点灯時と点滅時の動作の違いについては下図参照）。

スタイル（Style）

スタイル・レコード・モードで編集する、スタイル・トラックのシーケンス・データとパラメーターです。

取扱説明書上では▶STYLE のアイコンがついています。

スタイル・レコード・モードの“Volume”以外のすべての設定が記憶されます。

スタイル・パフォーマンス（Style Performance）

スタイル・プレイ・モードで編集する、スタイル・トラックのパラメーターです。スタイルを演奏しながら編集、および保存することができるのが特長です。

取扱説明書上では▶PERF のアイコンがついています。

スタイル・プレイ・モードの以下のページの設定が記憶されます。

- “Main”（Tempo、Style Track の SOUND、Volume、Play/Mute、Pad タブページ）
- “Mixer/Tuning”（スタイル・トラックのみ）
- “Effects”（スタイル・トラックのみ）
- “Track Controls”（Mode タブ・ページはスタイル・トラックのみ、その他はすべて）
- “Style Controls”（すべて）
- “Pad/Assign.Switch”（Pad タブ・ページ）

上記に加えて、保存時に選ばれている、パネルのスタイル・エレメント・キー（INTRO 1 や VARIATION 1 など）についても同様に記憶されます。

シングル・タッチ・セッティング（STS）

スタイル・プレイ・モードで編集する、リアルタイム・トラックのパラメーターです。1つのスタイルにつき4つのSTSを保存することができます。

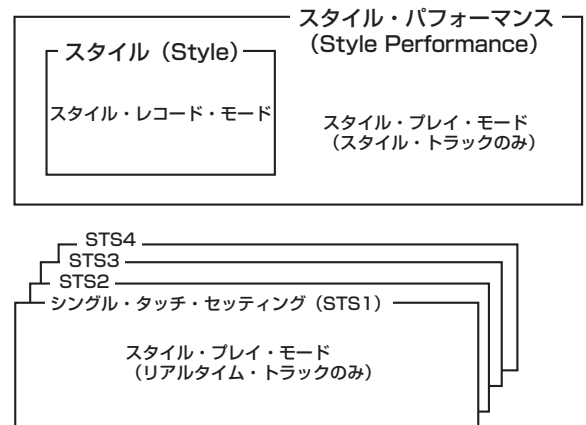
取扱説明書上では▶STS のアイコンがついています。

スタイル・プレイ・モードの以下のページの設定が記憶されます。

- “Main”（Real Time Track の SOUND、Volume、Play/Mute、Split と Sub Scale タブ・ページ）
- “Mixer/Tuning”（リアルタイム・トラックのみ）
- “Effects”（リアルタイム・トラックのみ）
- “Track Controls”（Mode タブ・ページの Real Track のみ）
- “Keyboard Ensemble”（すべて）
- “Pad/Assign.Switch”（Switch タブ・ページ→工場出荷時はロック）
- “Style Preferences”（Style Pref. タブページ→工場出荷時はロック）

上記に加えて、保存時のパネルのキーの状態についても同様に記憶されます。

SPLIT、ENSEMBLE、MANUAL BASS、UPPER OCTAVE



パネルのSINGLE TOUCHキーがオフの場合は、自動的に切り替わらない（呼び出されている）

パフォーマンスとは？

パフォーマンスは、スタイル・プレイ・モードでの演奏に関する様々な設定を、一度に呼び出すことができるものです。

パフォーマンスを保存するときは、スタイル・プレイ・モードでエディットした項目のほとんどすべてが保存されます（スタイルのシングル・タッチ・セッティングとスタイル・パフォーマンスの両方の内容）。

取扱説明書上では、**PERF** のアイコンがついています。

パネルの STYLE CHANGE キーがオフのとき（工場出荷時）と、オンのときとでは、パフォーマンスを選択時の動作が、大きく違うので注意が必要です。

・STYLE CHANGE キーがオフ（LED 消灯）のとき

リアルタイム・トラックに関するパラメーターのみが変化します。スタイルのシングル・タッチ・セッティングと同じパラメーターのみが呼び出されます。

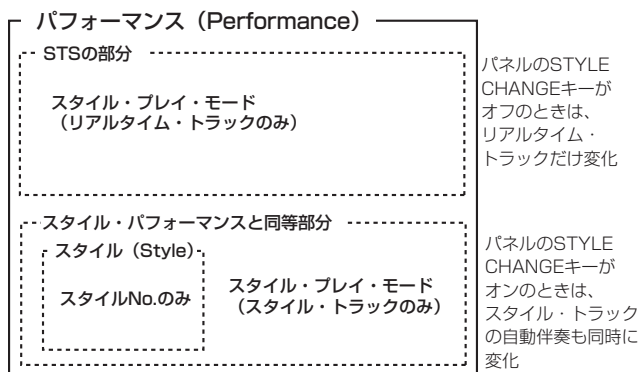
どんなスタイルを演奏していても、いつでも使用することのできるシングル・タッチ・セッティングと考えてください。

・STYLE CHANGE キーがオンのとき

リアルタイム・トラックに関するパラメーターに加えて、自動伴奏や、スタイル・トラックに関するパラメーターも変化します。スタイルのシングル・タッチ・セッティングとスタイル・パフォーマンスと同じパラメーターが呼び出されます。

スタイル・パフォーマンスを書き換えることなく現在の設定を記録でき、1つのスタイルにつき複数の設定を記録できるのが特長です。

自動伴奏も含めたライブ演奏のためのセッティング的な用途に便利です。



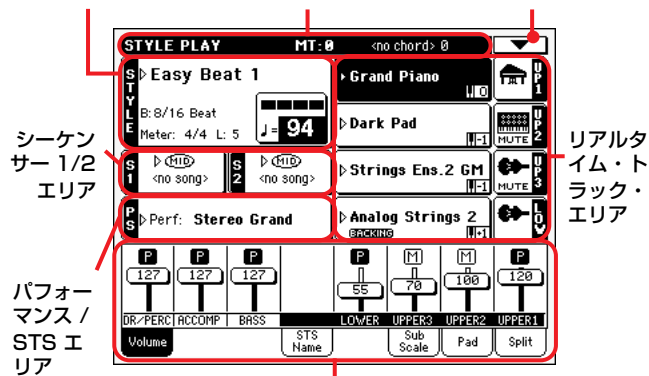
メイン・ページ (通常画面)

電源をオンにすると、最初にこの画面が表示されます。

他のモード画面のときは、STYLE PLAY キーを押して、このページに入ります。

スタイル・プレイ・エディット・ページからこのページに戻るときは、EXIT キーを押してください。

スタイル・エリア ページ・ヘッダー ページ・メニュー・ボタン



パネル・エリア

通常表示（リアルタイム・トラック、スタイル・トラックのグループ）のページと、スタイル表示（個々のスタイル・トラック）の切り替えは、パネルの TRACK SELECT キーを使います。（86 ページ以降の“スタイル・トラック画面ページ”と“音量パネル”参照）。

ページ・ヘッダー

この部分には、現在のモード、マスター・トランスポーズと認識されたコードが表示されます。



モード名

マスター・トランスポーズ

自動認識されたコード名

モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ



半音単位で音の高さを変えます。この値を変更するときは、パネルの TRANPOSE キーを使います。

Note: 異なるパフォーマンスやスタイルを選ぶと、マスター・トランスポーズが自動的に変わる場合があります。また、コルグ Pa シリーズで作ったスタンダード MIDI ファイルをロード、あるいは再生すると、自動的に変わる場合があります。

自動的にマスター・トランスポーズが変更されないように、工場出荷時はトランスポーズ設定をロックしています。ロックを外す場合は、マスター・トランスポーズのロック・パラメーターの設定を変更し（188 ページ）、グローバル・モードで保存（196 ページ）を行ってください。

自動認識されたコード名

鍵盤で和音を弾いたときに、自動認識されたコード名を表示します。ACCOMP. キーの LED が消灯（オフ）になっているときは、“No Chord” と表示されます（13 ページ参照）。

ページ・メニュー・ボタン

ここをタッチして、ページ・メニューを表示します。詳細は 101 ページ“ページ・メニュー”をご覧ください。



スタイル・エリア

スタイル名と一緒に、そのテンポと小節パラメーターが表示されます。



スタイル名

現在選ばれているスタイル。
ここタッチすると、スタイル選択ウィンドウが表示されます。パネルの STYLE SELECT セクションを使って選ぶこともできます。

▶PERF

スタイル・バンク

現在のスタイルが属しているバンク。

▶PERF

スタイル・エレメントの拍子

現在のスタイル・エレメントの拍子。

小節番号

スタイル・プレイ中は“M”表示になり、現在演奏中のスタイル・エレメントの何小節目かを表示します。
停止中は、“L”が表示され、現在のスタイル・エレメントの全体の長さを表示します。

現在の拍

演奏中の現在の拍を図示します。

現在のテンポ

▶PERF ▶PERF^{Sty}

メトロノーム・テンポ (30 から 250)。
この部分をタッチした (反転表示) あと、TEMPO/VALUE ダイアルでテンポの値を変えます。
この部分を押さずに、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すことで値を変えることもできます。
現在のスタイルに保存されているテンポに戻すときは、EXIT キーと MENU キーを同時に押します。

Note: テンポ変化データを含んでいるスタイルのときは、演奏中にテンポが変わる場合があります。

シーケンサー 1/2 エリア

内蔵している 2 つのシーケンサーに割り当てられたソングが表示されます。



ソング名

シーケンサー 1 (S1) とシーケンサー 2 (S2) に割り当てられたソング名です。ソング・プレイ・モードに切り替える前や、スタイル演奏をしながらに選ぶことができます。

選んだソングのタイプを示すアイコンが表示されます。



スタンダード MIDI ファイル: 略称 SMF (ファイル拡張子: *.MID または *.KAR)。



ジュークボックス・ファイル (ファイル拡張子: *.JBX) はシーケンサー 1 だけに割り当て可能です。しかし、ファイル名はここには表示されません。JBX アイコンは、

ジュークボックス・リストの中の現在選ばれたソング名と共に、表示されます。

パフォーマンス / STS エリア

現在選ばれているパフォーマンスまたは STS 名が表示されます。



選んだパフォーマンス名または STS 名

現在選ばれているパフォーマンス (PERF) 名またはシングル・タッチ・セッティング (STS) 名です。

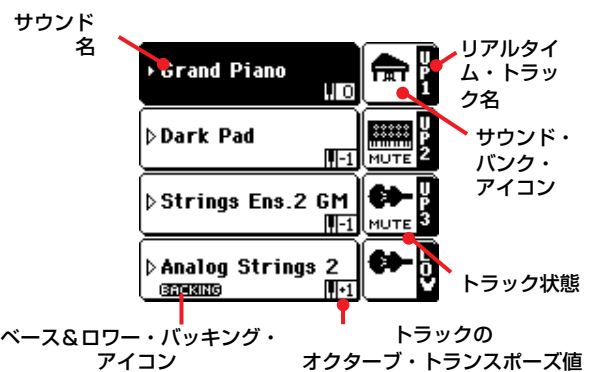
名前部分をタッチすると、パフォーマンス選択ウィンドウ (78 ページ参照) が表示されます。

パネルの PERFORMANCE/SOUND キーを使って選択することもできます。

STS を選ぶときは、画面の下 SINGLE TOUCH SETTING キーを押します。

リアルタイム・トラック・エリア

リアルタイム・トラックの情報が表示されます。



サウンド名

▶PERF ▶STS

それぞれのリアルタイム・トラックに割り当てられたサウンドです。

- すでに選択されているトラック (反転表示) の場合は、サウンド部分をタッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。
- まだ選択していないトラックの場合は、一度、サウンド部分をタッチして反転表示にしてから、もう一度タッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。

サウンド選択ウィンドウの詳細については、78 ページ“サウンド選択ウィンドウ”をご覧ください。

トラックのオクターブ・トランスポーズ値

▶PERF ▶STS

エディット不可。 各トラックのオクターブ・トランスポーズ値を表示します。各トラックのオクターブ・トランスポーズを個別にエディットするには、92 ページ“Mixer/Tuning: Tuning”で行います。パネルの UPPER OCTAVE キーを使い、すべてのアッパー・トラック (UP1、UP2、UP3) を一度にオクターブ・トランスポーズをすることができます。

ベース&ロワー・バックキング・アイコン

▶GBL^{Sty}

ベース&ロワー・バックキングが有効なとき、ロワー・トラックのサウンド名部分に、このアイコンが表示されます。(101 ページ“Bass & Lower Backing”参照)。



リアルタイム・トラック名

エディット不可：対応するトラックの名前です。

省略形	トラック	使用する手
UP1	アッパー 1 (Upper1)	右手
UP2	アッパー 2 (Upper2)	
UP3	アッパー 3 (Upper3)	
LOW	ロワー (Lower)	左手

サウンド・バンク・アイコン

▶PERF ▶STS

現在のサウンドが属しているバンクを图示します。

リアルタイム・トラックのプレイ/ミュート

▶PERF ▶STS

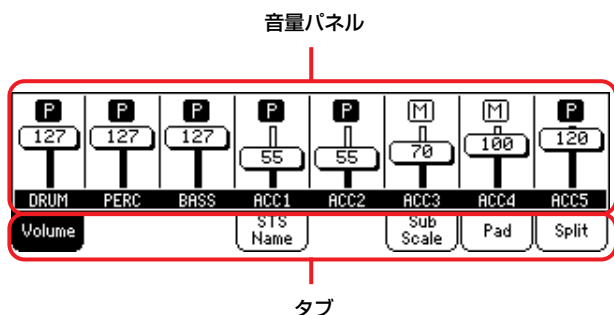
現在のトラックのプレイ/ミュート表示です。現在選んでいるトラックの、サウンド・バンク・アイコン部分をタッチすることで、トラックのプレイ/ミュートを切り替えます。

無し プレイ：トラックの音が出ます。

MUTE ミュート：トラックを消音します。

パネル・エリア

メイン・ページの下半分は、タブを選ぶことで、対応するいろいろなパネルが表示されます。詳しくは 87 ページ以降をご覧ください。

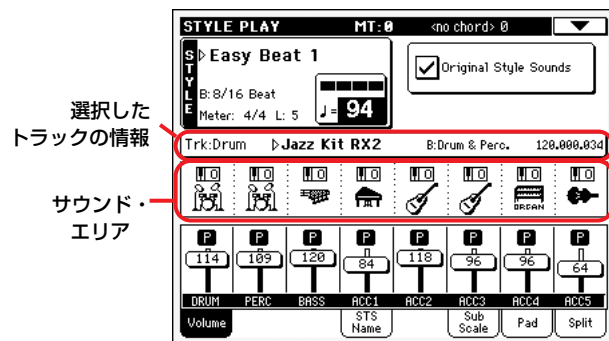


タブ

スタイル・トラック画面ページ

TRACK SELECT キーを押すと、標準画面からスタイル・トラック画面になります。

画面上半分にメイン・ページのスタイル・トラックのパラメーターが、画面下半分に各スタイル・トラックごとのパラメーターが表示されます。



この画面のときに、再び TRACK SELECT キーを押すと標準画面に戻ります。

Original Style Sound

▶PERF ▶PERF^{Sty}

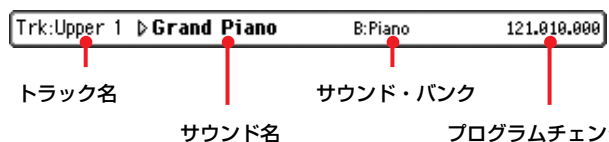
このパラメーターにチェックを付けると、スタイル・レコード・モードでエレメントごとに登録したサウンドが呼び出されます。“選択したトラックの情報”や“サウンド・エリア”で各トラックのサウンドを切り替えると、自動的にこのチェックが外れます。このとき変更したサウンドはページ・メニューの、Write Performance か Write Current Style Performance コマンドでパフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存することができます(102 ページ参照)。

Note: スタイル・レコード・モードではすべてのスタイル・トラックで、スタイル・エレメントごとに別々のサウンドを登録することができますが、ここではすべてのスタイル・エレメントで共通のサウンドを、1つずつしか登録することができません。

Note: スタイル・プレイ・モードでスタイル・トラックのサウンドを変更(このパラメーターがオフになる)した後、このパラメーターをオンにすると、上記の動作になりますが、再度オフにしても、オンにする前の状態には戻れません。

選択したトラックの情報

選んだトラックに割り当てられているサウンドが表示されます。この表示は、メイン・ページやいくつかのエディット・ページでも表示されます。



トラック名

選んだトラックの名前

サウンド名

▶PERF ▶PERF^{Sty}

選んだトラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選ぶことができます。

サウンド・バンク

▶PERF ▶PERF^{Sty}

選んだサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

▶PERF ▶PERF^{Sty}

プログラム・チェンジの数値です (Bank Select MSB、Bank Select LSB、プログラム・チェンジ)。

サウンド・エリア

8本のスタイル・トラックのサウンド・バンクとトランスポート値を表示します。

スタイル・トラックのトランスポート値



サウンド・バンクのアイコン

スタイル・トラックのトランスポート値

▶PERF ▶PERF^{Sty}

エディット不可：各トラックのトランスポート値。各トラックのトランスポートのエディットは、92ページ「Mixer/Tuning: Tuning」エディット・ページで行います。

サウンド・バンク・アイコン

▶PERF ▶STS

現在のサウンドが属しているバンクがアイコンで図示されます。各トラックのこのアイコンをタッチすると、選択したトラックの情報が表示されます。もう一度このアイコンをタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、サウンドを切り替えることができます。

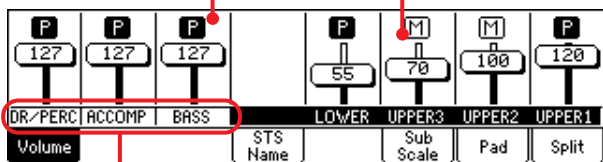
音量パネル

各トラックのプレイ/ミュート（状態）と音量を設定します。TRACK SELECT キーを押すたびに、標準画面（リアルタイム・トラックとグループ化されたスタイル・トラック）とスタイル・トラック画面（個別のスタイル・トラック）が切り替わります。

標準画面（リアルタイム・トラックとスタイル・トラック・グループ）

トラック状態アイコン

仮想スライダー



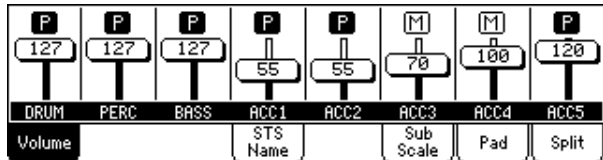
グループ化されたスタイル・トラック

スタイル・トラック・グループの音量を変えると、すべてのスタイルに影響します。

この音量の変更は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスには記憶できないので、スタイルやパフォーマンスを変更してもこれらの値は変化しません。

この設定を保存するときは、ページ・メニューの Write Global-Style Setup コマンドで行います。（103ページ参照）

スタイル・トラック画面（独立スタイル・トラック）：



各スタイル・トラックの音量を変えます。この音量の変更は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスごとに異なる設定を持つことができます。

スタイル・トラック・グループ

▶GBL^{Vp}

このスライダーは、同時にいくつかのスタイル・トラックの音量をまとめて変更します（下記の「トラック名」の表参照）。

仮想スライダー

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

仮想スライダーは、トラックの音量をグラフィック表示したものです。音量を変えるトラックをタッチして（スライダー部分反転表示）、TEMPO/VALUE ダイアルを回して値を変えます。また、画面上でスライダーをタッチしながら上下に移動（ドラッグ）して値を変えることもできます。

Hint：パネルの ASSIGNABLE スライダーを使うことによって、リアルタイム・トラックと、スタイル・トラックのすべての音量を一度に変えることができます。

音量を変えるトラックを1つ選択（反転表示）して、SHIFT キーを押しながら、ASSIGNABLE スライダーを動かします。選択したトラックと同類（アッパー・トラックやスタイル・トラック）の音量がバランスを保ったまま音量が変わります（12ページ「ASSIGNABLE スライダー」参照）。

トラック状態アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

プレイ/ミュートのトラックの状態がアイコンで表示します。トラックを選んだあと、もう一度そこをタッチすると状態が切り替わります。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

トラック名

スライダーの下に、各トラック略名が表示されます。TRACK SELECT キーを使っているいろいろなトラック画面に切り替えることができます。

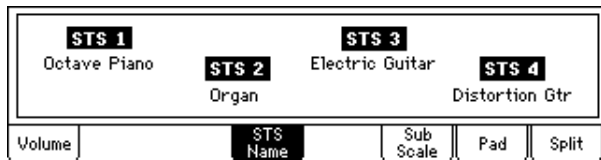
トラック	内容
標準画面	
DR/PERC (*)	ドラムとパーカッションをグループ化したトラック
ACCOMP (*)	ACC1～5をグループ化したトラック
BASS (*)	ベース・トラック
LOWER	ローワー・トラック
UPPER1～3	アッパー・トラック1～3.
スタイル・トラック画面	
DRUM	ドラム・トラック
PERC	パーカッション・トラック
BASS	ベース・トラック.
ACC1～5	ACC（アカンパニメント）トラック1～5

(*)この値は、プリセットからの一時的な変更で、保存できません。

STS 名パネル

“STS Name” タブをタッチすると、このパネルの画面が表示されます。

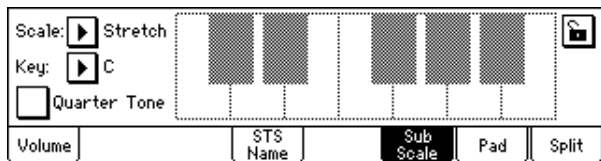
シングル・タッチ・セッティング (STS) は、スタイルやソングブックごとに記憶されているリアルタイム・トラックのサウンドを素早く選ぶことのできる設定です。このパネル画面の中に、現在選んでいるスタイルやソングブックが持っている 4 つの STS の名前が表示されます。名前のうちの 1 つをタッチすると、その STS が選ばれます。



Note: このパネル画面で STS の名前を編集することができません。STS の名前を編集するときは、のページ・メニューの Write Single Touch Setting コマンドで行います (102 ページ “Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス” 参照)。

サブ・スケール・パネル

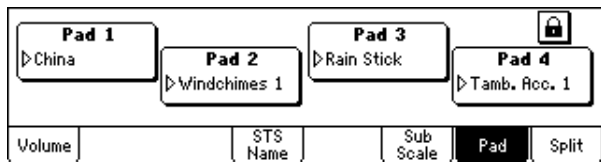
“Sub Scale” タブをタッチすると、このパネルの画面が表示されます。このパネルは、“Mixer/Tuning: Sub Scale” エディット・ページの設定状態を (92 ページ) 表示しています。



パッド・パネル

“Pad” タブをタッチすると、このパネルの画面が表示されます。ここでは、異なるヒットまたはシーケンス・パターンを 4 つのパッドの各々に割り当てることができ、一目で、パッドがどのように割り当てられているかを、確認することができます。

いろいろな設定の詳細については、99 ページ “Pad/Switch: Pad” で行います。



パッド割り当て

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

各パッドに割り当てられたヒットまたはシーケンス・パターンの名前が表示されます。

それぞれの画面をタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示されます (79 ページ “パッド選択ウィンドウ” 参照)。

Note: 各スタイルやソングブックで、パッド割り当てが変わります。

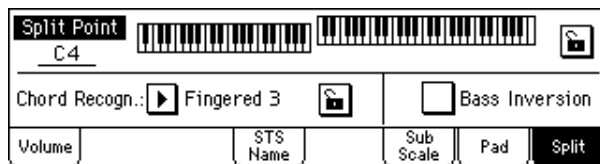
パッド・ロック・アイコン

▶GBL^{Gbl}

ロックされているときは、異なるパフォーマンス、スタイル、またはソングブックを選んでも、パッドの割り当てはそのままになります。グローバル設定で変更しない限り (196 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照) 電源をオフにすると、リセット (ロック解除) されます。ロック・パラメーターの詳細は 188 ページ “General Controls: Lock” をご覧ください。

スプリット・パネル

“SPLIT” タブをタッチすると、このパネルの画面が表示されます。ここでは、鍵盤のスプリット・ポイントとコード認識を設定することができます。



スプリット・ポイント

▶PERF ▶STS

スプリット・ポイントを設定します。

設定したスプリット・ポイントで分離されたピアノ鍵盤のイラストが表示されます。

アップパー・トラックは、このポイントを含むの右側になり、ロワー・トラックは左側になります。

キーボード図

この図のどこか一部をタッチしてください。

新しいスプリット・ポイントの鍵盤のキーを押すように、メッセージが表示されます。スプリット・ポイントを変更しないときは、EXIT キーを押すとメッセージが消えます。

Chord Recognition (コード認識)

▶PERF ▶STS

このパラメーターは、コードが自動伴奏エンジンで、どのように認識するかを設定することができます。

SPLIT キーの LED がオフ (消灯) のときは、この設定にかかわらず Fingerd 3 モードとして動作します。この場合、コードを認識させるには、少なくとも鍵盤の 3 つのキーを押す必要があります。

いろいろな設定の詳細については、99 ページ “Chord Recognition (コード認識)” をご覧ください。

Note: このパラメーターは、99 ページ “Preferences: Style Preferences” と同じものです。

Bass Inversion (ベース転回機能)

▶PERF ▶STS

このパラメーターは、ベース転回機能のオン (チェック)、オフ設定です。

Note: この機能は、より強く鍵盤を弾くことによって自動的にオンにすることができます。100 ページ “Velocity Control (ベロシティ・コントロール)” をご覧ください。

オン 転回されたコードを弾いた場合、その最低音をコードのベースとして検知します。“Am7/G” や “F/C” のような転回形のコードを指定することができます。また、ベース・トラックの伴奏もそれに合わせて変化します。

オフ 転回されたコードを弾いても、転回していないときのコードと同様に検知されます。例えば、“Am7/G” は “Am7”、“F/C” は “F” になります。コード進行通りに演奏するのが難しく、意図せずに転回形のコードを弾く場合 (自動伴奏に反映させたくない場合) はオフにするとういでしょう。

ロック・アイコン

▶GBL^{Gbl}

ロックされているときは、異なるパフォーマンスまたは STS を選んでも鍵盤のスプリット・ポイントと、コード認識はそのままになります。

グローバル設定で変更しない限り (196 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照) 電源をオフにすると、リセット (ロック解除) されます。

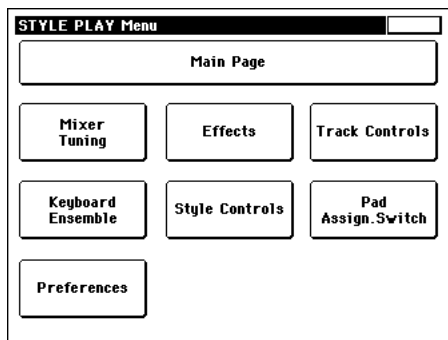
詳細については、188 ページ “General Controls: Lock” をご覧ください。

エディット・メニュー

スタイル・プレイ・モードの任意のページで MENU キーを押すと、画面にスタイル・プレイ・モードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチして、スタイル・プレイ・モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻るときは、EXIT キーか STYLE PLAY キーを押します。または、エディット・メニュー画面の Main Page ボタンをタッチして、戻ることもできます。

各エディット・ページにいたるときは、MENU キーを押すとメニュー画面に戻りますが、EXIT キーか STYLE PLAY キーを押すとスタイル・プレイ・モードのメイン・ページに戻ります。

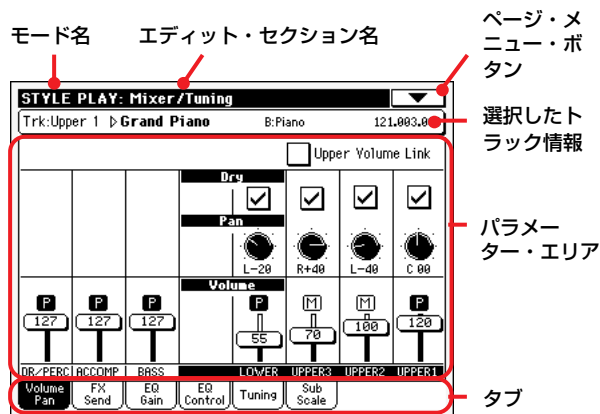


メニューの中の各ボタンをタッチすることで、それぞれのエディット・セクションへ移動します。

各エディット・セクションの多くは、複数のエディット・ページで構成されています。各エディット・ページには、下部に表示されたタブをタッチすることによって移動します。

エディット・ページの構成

すべてのエディット・ページで、共通に表示されているパラメーターが存在します。



モード名

現在スタイル・プレイ・モードであることを表示します。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。

このセクション名はメニュー画面のボタンのうちの 1 つと一致しています (89 ページ「エディット・メニュー」参照)。

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・アイコン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー (101 ページ) が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターが表示されます。エディットするページは、タブで切り替えます。パラメーターの詳細については、以降のセクションごとの説明をご覧ください。

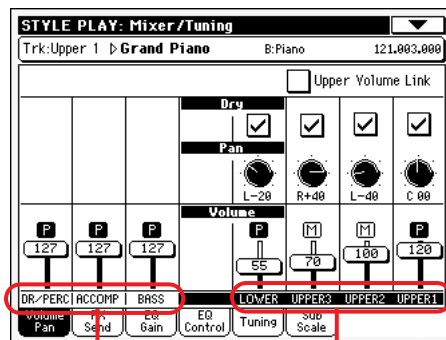
タブ

エディットするページのタブをタッチすることで切り替えます。

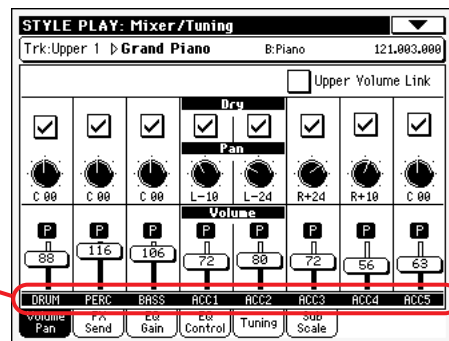
Mixer/Tuning: Volume/Pan

このページは、リアルタイム・トラックまたはスタイル・トラックごとの音量とパンの設定をします。音量の設定はメイン・ページの音量パネルと同じものです。

TRACK SELECT キーを押すたびに、リアルタイム・トラックとスタイル・トラックが切り替わります。



グループ化されたスタイル・トラック リアルタイム・トラック



個別のスタイル・トラック

Upper Volume Link (アッパー音量リンク)

▶GBL Sty

チェックを付けてアッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更すると、残りのアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更することができます。

Note: このパラメーターは、100 ページ「Preferences: Style Play Setup」内のパラメーターと同じ物です。

オン (チェック)

設定が有効になります。アッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更すると、残りのアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更されます。

オフ

アッパー・トラックのうちの 1 つの音量を変更しても、残りのアッパー・トラックの音量は変更されません。

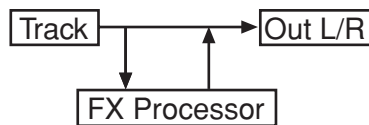
Dry (ドライ)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

このチェック・ボックスで直接音 (Dry) とエフェクト音の信号の経路をオン、オフで設定します。

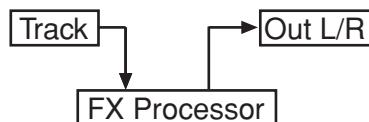
オン (チェック)

直接音と、エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。



オフ

直射音はすべてエフェクトを通り、エフェクト通過音だけの信号が出力に送られます。信号は、エフェクトがステレオ・タイプの時にパンの設定が有効になります。



Pan (パン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

ステレオ定位を設定します。

L-64...L-1 左ステレオ・チャンネル

CO センター

R+1...R+63 右ステレオ・チャンネル

グループ化されたスタイル・トラックの音量

▶GBL^{Sty}

このパラメーターは、すべてのスタイルに適用される音量バランスになります。ここで、トラック間の音量バランスを変更した後に、異なるスタイルを選んで、ここで設定した音量バランスは変わりません。異なるスタイルを選んだとき、急激な音量の変化をさけたい場合に有効です。

個別トラックの音量

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

スタイル、パフォーマンス、または STS ごとに持っている各トラックの音量です


異なるスタイル、パフォーマンスまたは STS を選ぶとその度に各トラックの音量は変わります。


0...127 各トラック音量の MIDI 値

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

 プレイ：トラックの音が出ます

 ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: FX Send

内蔵エフェクト・プロセッサに入るトラックのダイレクト信号 (エフェクトのかかっていない信号) のレベルを設定するページです。本機のエフェクト・プロセッサは並列に接続されているので、どちらのエフェクトに、どれだけの量のダイレクト信号を送るかを定めることができます。

トラックの信号をすべてエフェクトに送りたい場合 (ロータリー、ディストーション、EQ 等のエフェクトをインサート・エフェクトのように使うとき) ドライ・パラメーター (前述) をオフにしてください。

スタイル・プレイ・モードでは 4 つの内蔵エフェクト・プロセッサ (リアルタイム・トラック用に 2 つ、スタイル・トラックとパッド用に 2 つ) が使用できます。これに任意のエフェクトを割り当てられますが、プリセット・データでは使い易いように、本機内のスタイル、STS、パフォーマンス用のすべてのエフェクトが次のように設定されています。

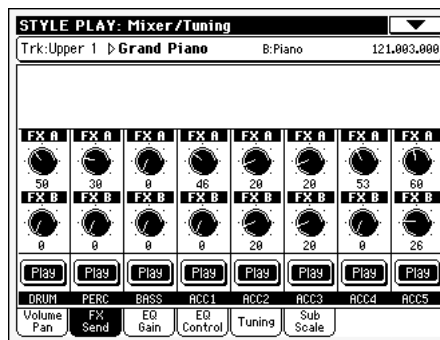
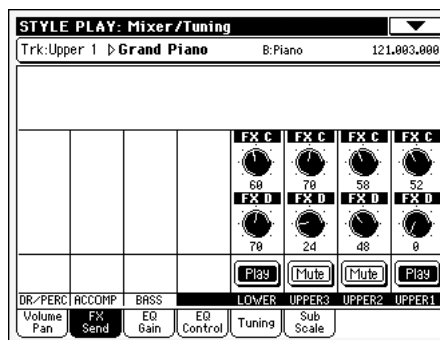
FX A スタイル・トラックのリバース系エフェクト

FX B スタイル・トラックのモジュレーション系エフェクト

FX C リアルタイム・トラックのリバース系エフェクト

FX D リアルタイム・トラックのモジュレーション系エフェクト

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がリアルタイム・トラックとスタイル・トラックが切り替わります。



センド・レベル (A...D)


▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS


0...127 エフェクトの送るダイレクト信号のレベル。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

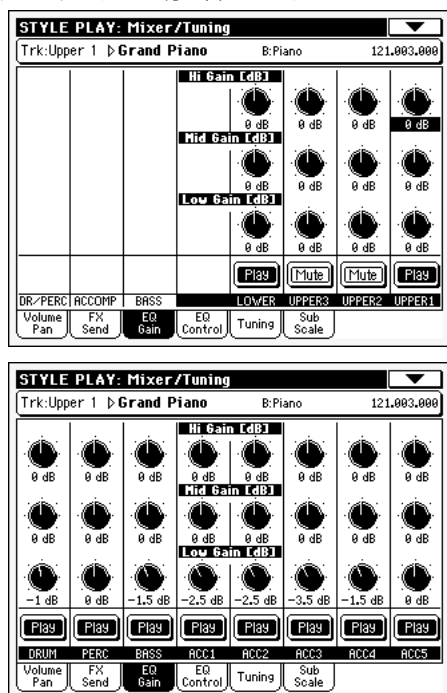
トラックのプレイ / ミュート状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

 プレイ：トラックの音が出ます

 ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー (EQ) の値を設定します。TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がリアルタイム・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



Hi Gain (ハイ・ゲイン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

Mid Gain (ミドル・ゲイン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

Low Gain (ロー・ゲイン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます

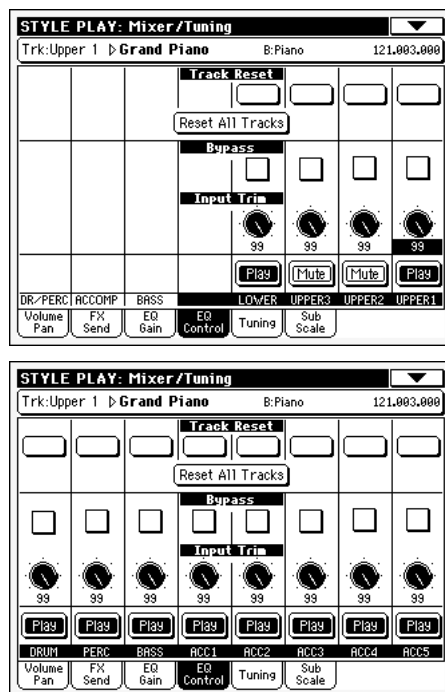


ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Control

EQ Gain ページで設定した各トラックのイコライザー (EQ) をバイパスしたりリセット (フラットに : 0dB) することができます。

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がリアルタイム・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



Track Reset (トラック・リセット)

このボタンをタッチすると、対応するトラックの EQ 設定をリセット (フラットに : 0dB) することができます。

Reset All Tracks (トラック・オール・リセット)

このボタンをタッチすると、すべてのトラックの EQ 設定をリセット (フラットに : 0dB) することができます。

Bypass (バイパス)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

チェックを付けたトラックの EQ をバイパス (無効に) します。チェックを付けても EQ の設定は保持され、チェックを外すとその設定で EQ が有効になります。

Input Trim (入力トリム)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

イコライザーに入力する信号のレベルを制限することができます。極端な EQ 設定をすると、信号に歪むことがあります。このような場合は、インプット・トリムで信号のレベルを押さえてください。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます

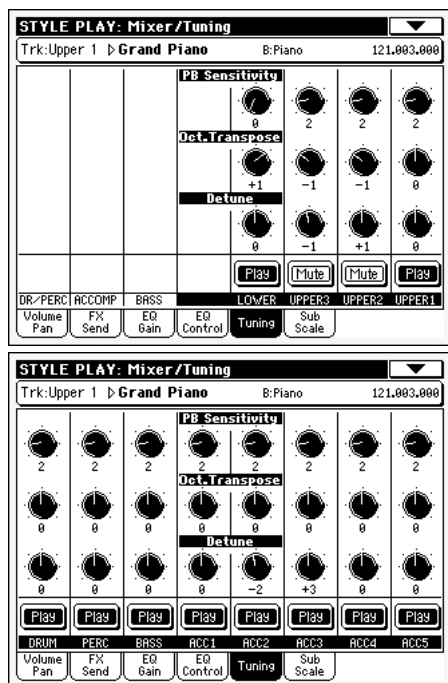


ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: Tuning

各トラックのオクターブ単位のトランスポーズやチューニングの微調整、およびピッチ・ベンドの範囲を設定します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、画面がリアルタイム・トラックとスタイル・トラックに切り替わります。



PB Sensitivity (ピッチ・ベンド感度) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

各トラックのピッチ・ベンドの範囲を半音単位で設定します。

- 1...12 ピッチ・ベンドの上下最大範囲 (半音単位) 12=±1 オクターブ
- 0 ピッチ・ベンド無し

Octave Transpose (トランスポーズ) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

オクターブ単位でトランスポーズします。

- 3 最も低いオクターブ
- 0 標準 (トランスポーズ無し)
- +3 最も高いオクターブ

Detune (デチューン) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

チューニングの微調整です。

- 64 最も低いピッチ
- 00 標準 (デチューン無し)
- +63 最も高いピッチ

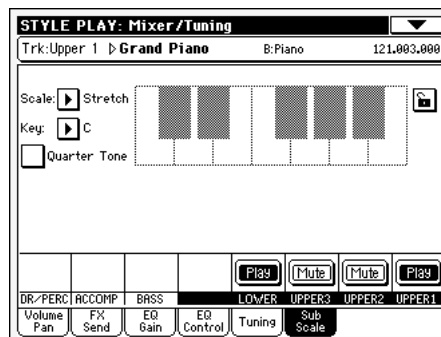
プレイ/ミュート・アイコン ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

- プレイ：トラックの音が出ます
- ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: Sub Scale

スケール・モード (100 ページ) で選んだトラックに、代替のスケールをプログラムすることができます。それ以外トラック (いくつでも) は、グローバル・モード (187 ページ "Main Scale" 参照) で設定されるメイン・スケールを使います。



Note: 異なったスケールを各パフォーマンスやSTSに適用することができます。

Note: クォーター・トーン設定は、MIDI (外部のシーケンサーまたはコントローラー) によって受信することができます。逆に、クォーター・トーン設定の選択は、システム・エクスクルーシブ・データとして外部の MIDI シーケンサー送ることができます。

Scale (スケール)

▶PERF ▶STS

スケールを選びます。利用できるスケールは 252 ページ "スケール (音階)" をご覧ください。スケールに "User" を選ぶと、右のキーボード図が有効になります (93 ページ "ユーザー・スケールの微調整" をご覧ください)。

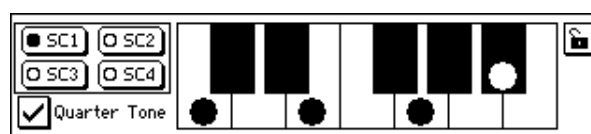
Key (キー)

▶PERF ▶STS

選択したスケールによっては必要なパラメーターで、そのスケールに合ったキー (調) を選択します。(252 ページ "スケール (音階)" 参照)

Quarter Tone (クォーター・トーン)

チェックを付けるとキーボード図が有効になり、スケールプリセット・ボタンが 4 つ (SC1 ~ SC4) 表示されます。



このボタンをタッチすると、グローバル・モードで設定、保存した 4 つのカスタム・スケールから 1 つを選ぶことができます (187 ページ "General Controls: Scale" 参照)。

キーボード図の、1/4 音を下げたいキーをタッチしてください。そのキーに大きい丸点のマークが付きます。もう一度タッチすると点が消え、元に戻ります。

作成したスケールは一時的に演奏するためのもので、ここでは保存することはできません。保存するときはグローバル・モードの 187 ページ "General Controls: Scale" で設定します。

クォーター・トーン機能をフット・スイッチやアサイナブル・スイッチに割り当てることができます。これにより、キーボード図を使わなくても、フット・スイッチやアサイナブル・スイッチを使ってスケールを作ることができます。

詳しくは、"クォーター・トーン機能をフット・スイッチやアサイナブル・スイッチに割り当てる" をご覧ください。

SC プリセット・ボタン (SC1 ~ SC4)

設定されたクォーター・トーンの設定を呼び出すときに、これらのボタンをタッチします。スケールの設定、保存はグローバル・モードの 187 ページ "General Controls: Scale" で行います。

キーボード図

▶PERF ▶STS

クォーター・トーンのチェックが付いているか、ユーザー・スケールが選ばれたときに、この図を使ってピッチを調整することができます。

スケール・ロック・アイコン

▶GBL Gbl

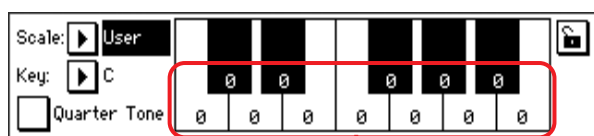
ロックされるときは、異なるパフォーマンスまたは STS を選んでも、スケール・パラメーターは変更されません。

グローバル設定でライト操作をしない場合は、電源をオフにするとロックは解除されます(196 ページ“Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照)。

ロック・パラメーターの詳細については、188 ページ“General Controls: Lock” をご覧ください。

ユーザー・スケールの微調整

スケールに“User”を選ばると、右のキーボード図が有効になります。各キーでセント単位で(“Equal”チューニング時で±99セントの範囲)調整することができます。ユーザー・スケールは、パフォーマンス、または STS ごとに記憶することができます。



チューニングの値

値の変更は、キーボード図のキーをタッチして反転表示にした後、TEMPO/VALUE ダイヤルで値を設定します。

Note: これらの設定は、パフォーマンスまたは STS に保存されます。

クォーター・トーン機能を、フット・スイッチやアサインブル・スイッチに割り当てる

クォーター・トーン機能はオリジナルのスケールをリアルタイム(例えばアラビア音楽を代表するそれらの突然のスケール変化)で演奏するためのものです。

スケール変化はどこにも保存されないの、異なるパフォーマンスまたは STS を選ぶとき、クォーター・トーン機能を割り当てたペダルをもう一度押して、スケールを設定し直します。

Note: ユーザー・スケールでカスタム設定を作り、それをパフォーマンスや STS に割り当てることで、異なるパフォーマンスや STS を選択したときと同時にスケールを切り替えることができます。

クォーター・トーン機能をフット・スイッチやアサインブル・スイッチに割り当てることができます。

1. フット・スイッチかアサインブル・スイッチにクォーター・トーン機能を割り当てます。

グローバル・モードの“Controllers: Pedal/Switch/Slider”ページの“Pedal/Footswitch”パラメーターで“Quarter Tone”を選択します。

グローバル・モードの、ページ・メニューの Write Global-Global Setup コマンドを選択して設定を保存します(196 ページ“Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照)。

2. いくつかのキーのピッチを下げます。

クォーター・トーン設定にしたペダルを踏み続けます。このとき鍵盤の音は出ません。1/4 音下げたいキーを押します。ペダルから足を離します。

3. 新しいスケールで演奏します。

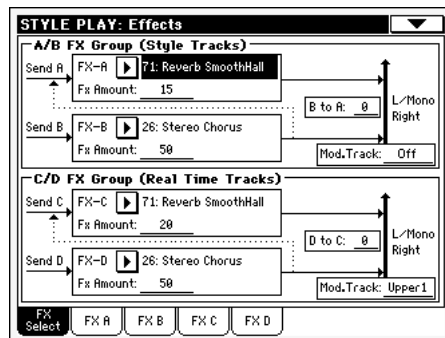
手順2で設定したキーは1/4音下げられます。

4. 元のスケールに戻します。

クォーター・トーン設定にしたペダルを踏んで、離します。クォーター・トーンはリセットされ、そしてスケールはパフォーマンスや STS に保存されたものに戻ります。

Effects: FX Select

A/B (スタイル・トラックとパッド) と C/D (リアルタイム・トラック) のエフェクトを選びます。



FX A...D

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

対応するエフェクト・プロセッサにエフェクトを割り当てます。一般的には、A と C にリバーブ系、B と D にはモジュレーション系(コーラス、フランジャー、ディレイ等)エフェクトを使用します。使用できるエフェクトのリストは、アクセサリ CD の“Advanced Edit”をご覧ください。

エフェクト A~D の設定は、パフォーマンスに保存することができます。エフェクト A/B (スタイルとパッド・トラック) は、スタイル・パフォーマンスに、エフェクト C/D (リアルタイム・トラック) は、STS に保存されます。

FX Amount

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

ドライ音(エフェクトのかかっていない)に加えられるエフェクト量を調整します。

B to A, D to C

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

A エフェクトの入力へ送られる B エフェクト信号の量を設定します。また、C エフェクトの入力へ送られる D エフェクト信号の量を設定します。

Mod.Track (モジュレーション・トラック)

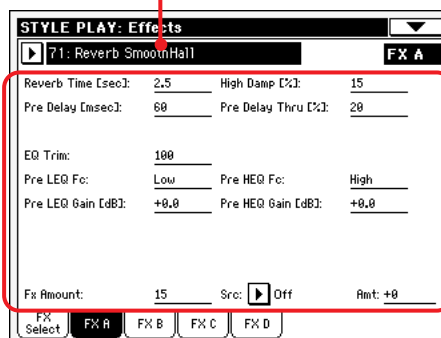
▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

ダイナミック・モジュレーション・ソースの元となるトラックです。ジョイスティックなどのコントローラーや、スタイル・トラックに入力された MIDI #CC で、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

Effects: FX A...D

4つのエフェクト・プロセッサのパラメーターをエディットします。ここでは、例として“Reverb Smooth Hall”を割り当てた FX A ページで説明します。

選択したエフェクト名



エフェクト・パラメーター

選択したエフェクト名

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS ▶STS^{SB}

このポップアップ・メニューをタッチして、FX タイプ選択ウィンドウでエフェクトを選びます。これは、Effects: FX Select ページの FX A...D と同様の物です（上記参照）。

Note: エフェクトは、4 つのエディット・ページで異なることがあります。

エフェクト・パラメーター

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS ▶STS^{SB}

パラメーターは選んだエフェクトごとに異なります。エフェクトごとのパラメーターのリストは、アクセサリー CD の “Advanced Edit” をご覧ください。

FX Amount

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

ドライ音（エフェクトのかかっていない）に加えられるエフェクト量を調整します。

Src（ソース）

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS ▶STS^{SB}

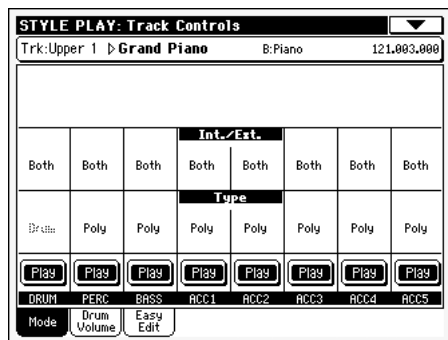
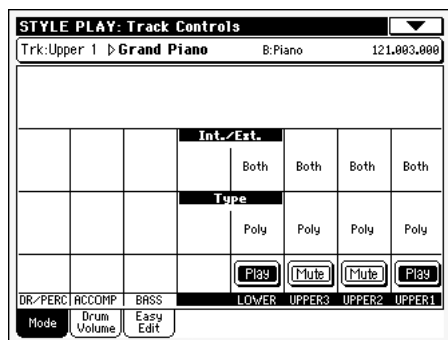
ダイナミック・モジュレーション・ソース。上記 “Mod.Track” で使用するメッセージを選択します。Effects: FX Select ページ（上記参照）。

モジュレーション・ソースのリストは、アクセサリー CD の “Advanced Edit” をご覧ください。

Track Controls: Mode

各トラックを本機の内部音源で再生するか、外部 MIDI 機器で再生するかを設定するページです。外部機器でスタイル・トラックを演奏したり、デジタル・ピアノの音源をリアルタイム・トラックとして演奏するのに便利です。

また、各トラックのポリフォニー・タイプも設定します。



Int./Ext.（内部 / 外部）

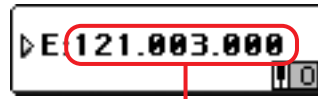
▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Int. トラックは内蔵音源のサウンドを再生します。MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の再生はしません。

Ext. トラックは MIDI OUT 端子に接続した外部機器のみを再生します。内蔵音源を再生しないので、同時発音数を有効に利用できます。

任意のトラックが “Ext.” に設定されていると、メイン・ページの上部にそのトラックに割り当てられているサウ

ンド名ではなく、送信されているコントロール・チェンジとプログラム・チェンジ・データが表示されます。



コントロール・チェンジ / プログラム・チェンジ

以下の例では、CC#0 がコントロール・チェンジ 0（バンク・セレクト MSB）、CC#32 はコントロール・チェンジ 32（バンク・セレクト LSB）、PC はプログラム・チェンジです。



プログラム・チェンジ・データが表示されているときその部分をタッチすると、数字入力パッドが表示されます。数字入力パッドでプログラム・チェンジ・データを入力することができます。このときデータは 3 桁ずつドットで区切って入力します。

Both トラックは内蔵音源と MIDI OUT 端子に接続されている外部機器の両方を再生します。

Type（タイプ）

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Drum ドラムやパーカッション用の設定です。ドラムキットを割り当てたトラックで、ドラム・ファミリーごとに、個別の音量を設定できます（95 ページ “Track Controls: Drum Volume” 参照）。

Note: スタイル・レコード・モードでドラムまたはパーカッション・モードになっているとき（123 ページ “Track Type（トラック・タイプ）”）、ここで設定を変えることができません。このとき表示がグレイになります。またほかのスタイル・トラックもドラムを選ぶことができません。

Poly 同時に複数のノートを発音できる、ポリフォニー設定のトラックです。

Mono 次のノートを弾くと、前のノートの音が止むモノフォニー設定のトラックです。

Mono Right モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番右のノート（一番高域のノート）が優先されます。

Mono Left モノフォニー設定のトラックですが、弾いた鍵盤のうち一番左のノート（一番低域のノート）が優先されます。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます



ミュート：トラックを消音します。

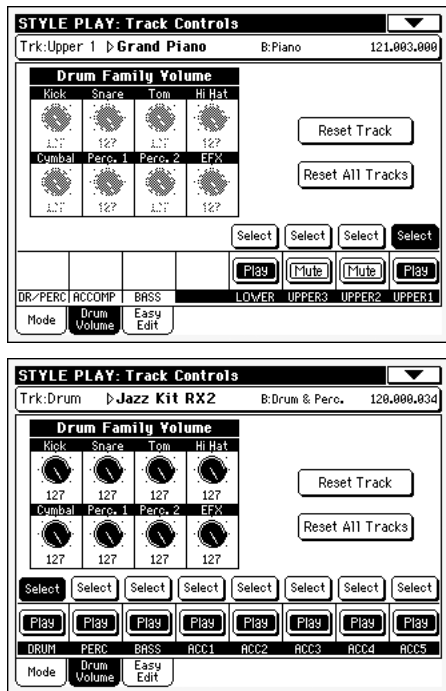
Track Controls: Drum Volume

トラックがドラム用（ドラム / パーカッション・トラックなど）のときに、ドラムや パーカッションのファミリーごとに音量を調節できます。

94 ページ “Type（タイプ）” が Drum にセットされたトラックを選びドラムと打楽器の各アイテムの、音量を調節します。

ドラム・キットが割り当てられていないトラックでは、この調節はできません。

Note: パラメーターの値はどれも、該当サウンドの設定値に対する相対値です。



Drum Family Volume（ドラム・ファミリー音量）

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Kick	Family=1	キック・ドラムの音量
Snare	Family=2	スネア・ドラムの音量
Tom	Family=3	タムの音量
HiHat	Family=4	ハイハットの音量
Cymbal	Family=5	ライド、クラッシュ、その他のシンバルの音量
Perc.1	Family=6	低音系パーカッション・セットの音量
Perc.2	Family=7	高音系パーカッション・セットの音量
EFX	Family=8	スペシャル・エフェクトの音量

Note: 各ドラム・サンプルがどのファミリーに属しているかは、240 ページ “ドラム・サンプル” をご覧ください。

Select

エディットするトラックのボタンをタッチします。選ばれているトラックのこのボタンは反転表示になります。

Reset Track

現在選んでいるトラックのドラム・ファミリー音量設定をリセットします。

Reset All Tracks

すべてのトラックのドラム・ファミリー音量設定をリセットします。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます



ミュート：トラックを消音します。

1 つのドラムの音量を調節する方法

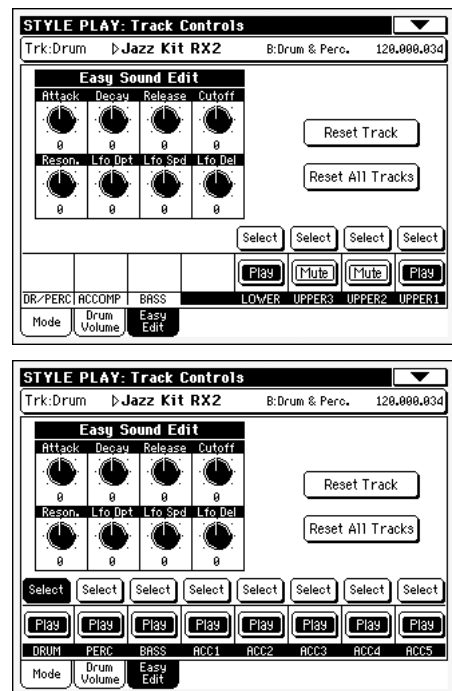
ドラム音量の調整例です

1. このページで TRACK SELECT キーを押して、個々のスタイル・トラック画面に切り替えます。
2. 調整するドラム・トラックの Select ボタンをタッチします。
3. パネルの START/STOP キーを押して、スタイル演奏を始めます。
4. Snare（スネア）ノブを選び、TEMPO/VALUE ダイアルで音量を変えてみます。
5. Reset Track ボタンをタッチして、オリジナルのスネアの音量に戻します。

Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているサウンドの主なパラメーターをエディットするページです。

Note: パラメーターの値はどれも、該当サウンドの設定値に対する相対値です。



パラメーター

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Attack	アタック・タイム。音量がゼロ（鍵盤を弾いた瞬間）から最大レベルになるまでの時間を設定します。
Decay	ディケイ・タイム。アタックの最終レベルからサステイン（音量が一定レベルで持続する）までの時間を設定します。
Release	リリース・タイム。鍵盤を離してから音量がゼロになるまでの時間を設定します。
Cutoff	フィルター・カットオフ。サウンドのブライトネス（明るさ）を設定します。
Resonance	フィルターのレゾナンス（共振具合）を調整します。
LFO Depth	ビブラート (LFO) の強さ。

LFO Speed

ビブラート (LFO) の速度。

LFO Delay

音が鳴り始めてからビブラート (LFO) がかかり始めるまでの時間を設定します。

Select

エディットするトラックのボタンをタッチします。選ばれているトラックのこのボタンは反転表示になります。

Reset Track

現在選んでいるトラックのエディット値の設定をリセットします。

Reset All Tracks

すべてのトラックのエディット値の設定をリセットします。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます



ミュート：トラックを消音します。

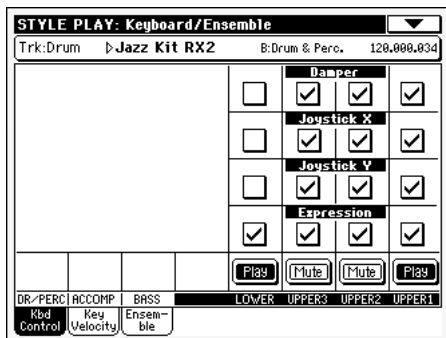
1つのサウンドをエディットする方法

イージー・エディット機能を使ったエディット例です。

1. 必要に応じて、このページで TRACK SELECT キーを押して、リアルタイム・トラック画面に切り替えます。
2. 調整するアッパー 1 トラックの Select ボタンをタッチします。
3. 鍵盤を弾きながら、Cutoff (カットオフ) ノブを選び、TEMPO/VALUE ダイアルで値を変えて音の変化を確認します。
4. Reset Track ボタンをタッチして、オリジナルのカットオフの値に戻します。

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

各リアルタイム・トラックでダンパー・ペダルやジョイスティックなどの有効 / 無効を設定するページです。



Damper (ダンパー)

▶PERF ▶STS

チェックを付けると、ダンパー・ペダルを踏んで鍵盤を離したそのトラックのサウンドを維持します。チェックが付いていないトラックでは、ダンパー・ペダルは無効になります。

Joystick X

▶PERF ▶STS

チェックを付けるとジョイスティックによる X 方向 (左右) の制御 (ピッチ・ベンドやいくつかのサウンド・パラメーターなど) が有効になります。

Joystick Y

▶PERF ▶STS

チェックを付けるとジョイスティックによる Y 方向 (上下) の制御 (モジュレーションやいくつかのサウンド・パラメーターなど) が有効になります。

Expression (エクスプレッション)

▶PERF ▶STS

各リアルタイム・トラックでエクスプレッション・コントロールをオン、オフします。チェックを付けるとオンになります。エクスプレッション・コントロールは、相対値を使用したレベル・コントロールで、常にボリューム値より小さいレベルになります。例えばピアノ・サウンドをアッパー 1 に、ストリングス・サウンドをアッパー 2 に割り当てたとします。アッパー 2 でエクスプレッション・スイッチをオンにし、アッパー 1 でオフにすると、ペダル操作でストリングスの音量レベルは変化しますが、ピアノの音量は変化しません。

ペダルがアサインナブル・スライダーをエクスプレッション・コントロールとして設定する方法は、191 ページ “Controllers: Pedal/Switch/Slider” を参照してください。

この機能はボリューム・タイプのペダルにのみ割り当てられます。スイッチ・ペダルは使用できません。

グローバル設定に保存するときは、“Keyboard Expression” をペダルがアサインナブル・スライダーに割り当ててください。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます

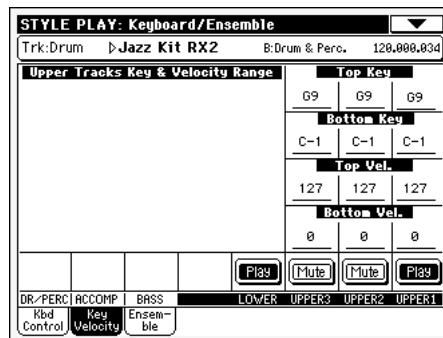


ミュート：トラックを消音します。

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

各リアルタイム・トラックのキーボード・レンジとベロシティ・レンジを設定するページです。キー・レンジは鍵盤の範囲によって違ったサウンド設定をするのに便利です。例えば、鍵盤の中央部分でフレンチホルンと木管楽器を、高音部分では木管楽器だけ発音というようにすることが可能です。

ベロシティ・レンジは、鍵盤を弾く強さによって、各アッパー・トラックの発音を切り替えるのに便利です。例えば、サウンド “El.Piano 1” をアッパー 1 に、サウンド “El.Piano 2” をアッパー 2 に割り当てたとします。アッパー 1 のベロシティ・レンジを “L:0、H:80”、アッパー 2 のベロシティ・レンジを “L:81、H:127” に設定すると、鍵盤を弱く弾いたときに “El.Piano 1” のサウンドが発音し、強く弾いたときに “El.Piano 2” のサウンドが発音します。



Top/Bottom Key (キー・レンジ)

▶PERF ▶STS

このペアのパラメーターで、各トラックの鍵盤の発音範囲の上限と下限を設定します。

C-1...G9 キーを選びます



Top/Bottom Vel. (ベロシティ・レンジ) ▶PERF ▶STS

このペアのパラメーターで、各トラックのベロシティの発音範囲の上限と下限を設定します。

- 0 ベロシティが最小値
- 127 ベロシティが最大値

プレイ / ミュート・アイコン ▶PERF ▶STS

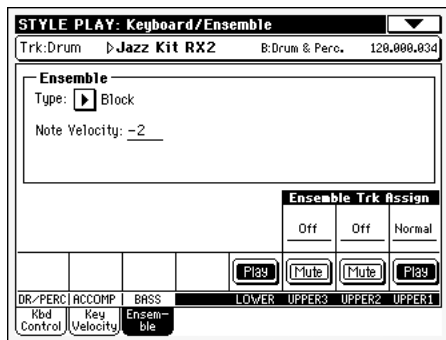
トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出ます。
-  ミュート：トラックを消音します。

Keyboard/Ensemble: Ensemble

アンサンブル機能を設定するページです。この機能は、左手で弾いて認識されたコードに合わせて、右手で弾いたメロディーにハーモニー（和音）を付加します。

Note: アンサンブル機能は、スプリット・モードのときの、スタイル・プレイ・モードでのみ機能します。



Ensemble (アンサンブル) ▶PERF ▶STS

TYPE (ハーモニー・タイプ)

- Duet メロディーに 1 つのノートを加えます。
- Close メロディーにクローズド・ポジションのコードを加えます。
- Open 1 メロディーにオープン・ポジションのコードを加えます。
- Open 2 Open 1 と同じですが、アルゴリズムが多少異なります。
- Block ジャズでおなじみのブロックのハーモニーです。
- Power Ensemble
ハード・ロックでよく聴くような、5th と 1 オクターブをメロディーに加えます。
- Fourths LO
ジャズの代表的なハーモニーで、メロディーから低い方に 4 度ずつ離れた 2 つのノートを加えます。
- Fourths UP
Fourths LO と同じですが、メロディーから高い方に 4 度ずつ離れた 2 つのノートを加えます。
- Fifths メロディーから低い方に 5 度ずつ離れた 2 つのノートを加えます。
- Octave 1 オクターブまたは複数オクターブをメロディーに加えます。
- Dual “Note” パラメーターで設定した固定インターバルで、もう 1 つのノートをメロディー・ラインに加えます。これを選択すると、トランスポーズ値が表示されます（元のノートに対して -24 ~ +24 半音）。
- Brass 典型的なブラス・セクションのハーモニーです。
- Reed 典型的なリード・セクションのハーモニーです。
- Trill 2 つのノートを弾いたとき、それらのノートをトリルさせます。トリルの速度は後述する “Tempo” パラメーターで設定します。

3 音以上を弾いても、有効なのは最後に弾いた 2 音になります。

Repeat 弾いたノートが後述の “Tempo” パラメーターに同期して繰り返されます。2 音以上弾いても、最初のノートのみが繰り返されます。

Echo Repeat と同じですが、後述の “Feedback” パラメーターで設定した回数リピートし、ノート・ベロシティが -1 以下に設定されていると、リピート音が次第にフェード・アウトしていきます。

AutoSplit 1 複数のアップパー・トラックで演奏しているときは、アップパー 1 トラックは単音でメロディーを、他のアップパー・トラックでは弾いた通りのコードを演奏することができます。もし、アップパー 1 トラックのみで演奏しているときは、通常通りの演奏になります。

AutoSplit 2 AutoSplit 1 と同様ですが、右手で演奏しているコードの最高音が変化したとき、アップパー 1 トラックは最も高いノートを常に発音し直します。

Note Velocity (ノート・ベロシティ) ▶PERF ▶STS

右手で弾いたメロディーと追加されたハーモニーのノートとのベロシティの差を設定します。

-10...0 右手で弾いたベロシティから引き算をする値

Tempo ▶PERF ▶STS

Note: このパラメーターは、“Trill”、“Repeat”、“Echo” のいずれかを選択したときにのみ表示されます。

“Ensemble” パラメーターで “Trill”、“Repeat”、“Echo” のいずれかを選択したときの何分音符の間隔で繰り返すか設定します。テンポと同期します。

Feedback (フィードバック) ▶PERF ▶STS

Note: このパラメーターは、“Echo” を選択したときにのみ表示されます。

オリジナルのノート / コードが何回繰り返されるかを設定します。



Ensemble Trk Assign (トラック・アサイン) ▶PERF ▶STS

アンサンブル機能のときの右手（アップパー）のトラックの設定です。

- Off このトラックにハーモニーは追加されません。
- Normal このトラックにハーモニーが追加されます。
- Mute このトラックにハーモニーが追加されますが、元々弾いたノートは発音されません。

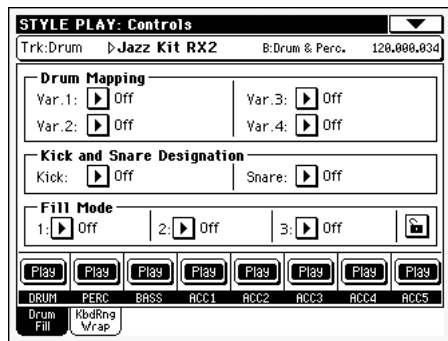
プレイ / ミュート・アイコン ▶PERF ▶STS

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

-  プレイ：トラックの音が出ます
-  ミュート：トラックを消音します。

Style Controls: Drum/Fill

このページでは、スタイルのさまざまなパラメーターを設定することができます。



Drum Mapping (ドラム・マッピング) ▶PERF ▶PERF^{Sty}

スタイルのシーケンス・データやドラムキットを変更することなく、ドラムキットの音色（スネア、シンバス、ハイハット）を一時的に変更させることができます。わざわざ設定し直す必要がないので便利な機能です。任意のドラム・マッピングを選択すると、演奏させる音色（スネア、シンバス、ハイハット）の一部が別の音色に代わります。

Off 標準マッピング

Drum Mapping 1...7

ドラム・マッピングのナンバーです。元のスタイルにもありますが、マッピング 1 はパーカッション系、マッピング 2 から 7 に行くに従って徐々にリズムが激しくなる傾向になります。

Kick and Snare Designation

(キックとスネアの入れ替え)

▶PERF ▶PERF^{Sty}

この設定によって、オリジナルのキック（バス・ドラム）やスネア・ドラムのサウンドが、同じドラム・キットの中の別のキックやスネア・ドラムに入れ替わります。

Hint: スタイルを聞きながら、異なる組み合わせを選び効果を確認してください。気に入った組み合わせの設定は、パフォーマンスまたはスタイル・パフォーマンスに保存してください。

Off オリジナルのキックやスネア・ドラム

Type 1...3

オリジナルのキックやスネア・ドラムと入れ替えるキックやスネア・ドラム

Fill Mode (フィル・モード)

▶PERF ▶PERF^{Sty}

ここではフィルを演奏した後に自動的に元のバリエーションとは違うバリエーションに移動するように設定することができます。

Off フィルを選択する前に再生していたバリエーションに戻ります。

V1&V2... V3&V4

指定したバリエーションに交互に移動します。例えば V1&V2 を選択すると、フィルが終わった後にバリエーション 1 とバリエーション 2 がかわるがわる選択されます。

Var.Up/Var.Down

1 つ上または下の番号のバリエーションが順に選択されます。また Var.Up のとき、バリエーション 4 の後はバリエーション 1 が選択されます。Var.Down のとき、バリエーション 1 の後にバリエーション 4 が選択されます。

Var.Inc/Var.Dec

Var.Up/Var.Down と基本的には同じですが、Var.Inc のとき、バリエーション 4 の後はバリエーション 4 がまた選択されます。Var.Dec のとき、バリエーション 1 の後はバリエーション 1 がまた選択されます。

To Var.1...To Var.4

「フィルからバリエーション 1、2、3、または 4 へ」というように、フィルの前のバリエーションに関わらず、フィルの最後で 4 種類のスタイル・バリエーションの 1 つへ自動的に移動します。

Fill Mode ロック・アイコン

▶GBL Gbl

異なるパフォーマンスやスタイルを選んだとき、このアイコンをロックすることで設定したフィル・モードが変化しない様にロックします。

なお、電源をオフにすると解除され、設定はリセットされます。この設定を保存するときは、196 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” で グローバル設定のライトを行ってください。ロックされるパラメーターの詳細は、188 ページ “General Controls: Lock” をご覧ください。

プレイ/ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty}

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



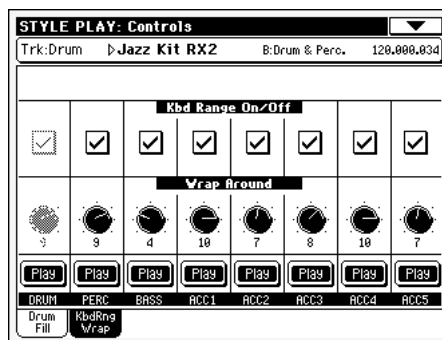
プレイ：トラックの音が出ます



ミュート：トラックを消音します。

Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

スタイル・トラックのキーボード・レンジとラップ・アラウンド機能を設定するページです。



Kbd Range On/Off (発音範囲のオン、オフ)

▶PERF ▶PERF^{Sty}

スタイル・レコード・モードでスタイル・エレメントごとに設定した “Key Range” パラメーターの設定を使用するか、しないかを選択できます。

オン 発音範囲の設定が使用されます（122 ページ “Style Element Track Controls: Keyboard Range” 参照）。トラックが発音範囲のパラメーターで設定した最低または最高のノートを超えると、自動的に演奏をトランスポーズします。

オフ 発音範囲設定は使用されません。トラックのサウンドを切り替えたりして、楽器本来の発音範囲に合わせた設定が不要になったとき、オフにすると効果的な場合があります（例えば、エレキ・ベースをシンセ・ベースに変更した場合など）。

Wrap Around (伴奏トランスポーズ制限) ▶PERF ▶PERF^{Sty}

ラップ・アラウンド・ポイントはバックিং・トラックの一番高い音です。

伴奏パターンは検知されたコードに従ってトランスポーズされます。コードの音域が高すぎると、スタイル・トラックが高すぎる音域で再生することになり、不自然な出音になります。そこでラップ・アラウンド・ポイントに達すると、自動的に 1 オクターブ下にトランスポーズするようになっています。

ラップ・アラウンド・ポイントは、トラックごとに半音単位で 12 半音まで設定可能です。スタイル・レコード・モードで設定した各トラックの Key (108 ページ “Key/Chord (キー / コード)” 参照) から「何半音上で」ラップ・アラウンドするかを設定できます。各トラックの値をバラバラにすることによって、ラップ・アラウンドが同時におきて不自然にならないようにすることができます。

1...12 パターンのオリジナルのキーに対する、トラックのトランスポーズ最大値 (半音単位)

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶PERF^{Sty}

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



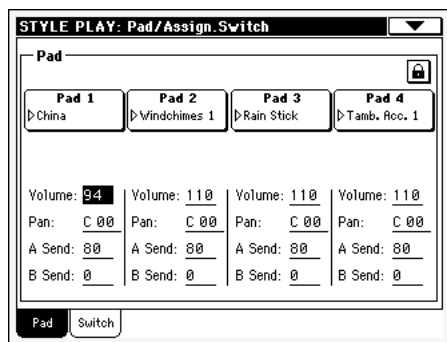
プレイ：トラックの音が出ます



ミュート：トラックを消音します。

Pad/Switch: Pad

4 つの PAD キーのそれぞれに対して、ヒット音やシーケンスを割り当てるページです。エフェクト・センドのレベルの調整も可能です。



Note: メイン・ページのパッド・パネルでも同様に、選択することでもできます。

Note: 各スタイルやソングブックにパッドの割り当てを変え、保存することができます。

Pad1...4 (パッド名)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

各パッドに割り当てられたヒット / シーケンス・サウンド名です。Pad1 ~ Pad4 ボタンをタッチして、パッド選択ウィンドウを表示します。(79 ページ “パッド選択ウィンドウ” 参照)。

Volume (音量)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

4 つのパッドそれぞれの音量を設定します。

Pan (パン)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

4 つのパッドそれぞれのステレオ定位を設定します。

L - 64 左側に振り切ります。

C + 00 中央に定位します。

R + 63 右側に振り切ります。

A Send (A センド)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

4 つのパッドそれぞれの内蔵エフェクト・プロセッサ A (通常はリバープ) のセンド・レベルを設定します。

B Send (B センド)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

4 つのパッドそれぞれの内蔵エフェクト・プロセッサ B (通常はモジュレーション・エフェクト) のセンド・レベルを設定します。

パッド・ロック・アイコン

▶GBL

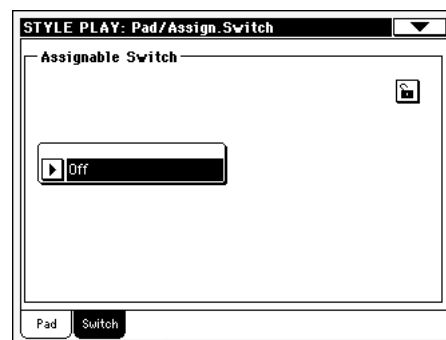
異なるスタイルやソングブックのエントリーを選んだとき、このアイコンをロックすることで設定したパッドの設定を保持します。

なお、電源をオフにすると解除され、設定はリセットされます。この設定を保存するときは、196 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” でグローバル設定のライトを行ってください。

ロックされるパラメーターの詳細は、188 ページ “General Controls: Lock” をご覧ください。

Pad/Switch: Assignable Switch

パネルのASSIGNABLE SWITCHキーの機能を選択するページです。



Assignable Switch (アサインابل・スイッチ)

▶PERF ▶STS

ポップ・アップメニューを表示して、その中からスイッチに割り当てる機能を選択します。割り当てられる機能は 251 ページ “アサインابل・スイッチの機能リスト” をご覧ください。

アサインابل・スイッチ・ロック・アイコン

▶GBL

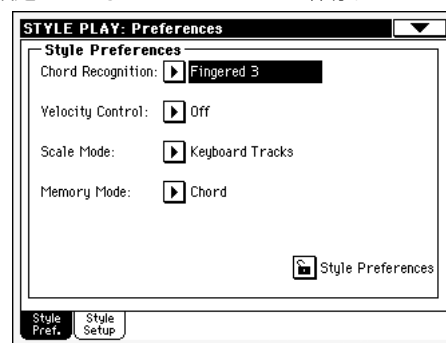
異なるパフォーマンスやスタイルを選んだとき、このアイコンをロックすることで設定したアサインابل・スイッチの設定を保持します。

なお、電源をオフにすると解除され、設定はリセットされます。この設定を保存するときは、196 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” でグローバル設定のライトを行ってください。

ロックされるパラメーターの詳細は、188 ページ “General Controls: Lock” をご覧ください。

Preferences: Style Preferences

スタイル・プレイ・モードの一般的なパラメーターを設定するページです。設定はパフォーマンスか STS に保存することができます。



Chord Recognition (コード認識)

▶PERF ▶STS

自動伴奏エンジンがコードを認識する方法を設定します。SPLIT キーの LED がオフ (消灯) の場合は、ここでの設定にかかわらず “Fingered 3” として動作する (パラメーターの表示は変わらず) ので、コードを認識させるには、必ず 3 音以上のノートを弾くことが必要です。

Note: メイン・ページのスプリット・パネルで、選択することでもできます (88 ページ “スプリット・パネル” 参照)。

Fingered 1

コードの認識には、1 音または複数のノートを弾きます。1 音を弾いただけでも、フル・メジャー・コードとして認識されます。

Fingered 2

コードとして認識させるには、2 音以上のノートを弾く必要があります。1 音だけ弾いた場合は、ユニゾンとして認識されます。ルート音と 5 度を弾いた場合は、それらの 2 音だけが認識されます。

Fingered 3

コードの認識には、3 音以上のノートを弾く必要があります。

One Finger

簡易的なコード演奏法です

1 音だけを弾くと、メジャー・コードが認識されます。

ルート音と、その左の白鍵を弾くと 7th のコードになります。(例: C3 + B2=C7)

ルート音と、その左の黒鍵を弾くとマイナー・コードになります。(例: C3 + B 2=C minor)

ルート音と、その左の白鍵と黒鍵を弾くとマイナー 7th のコードになります。(例: C3 + B2+B 2=C min7)

Expert Fingered 2 の拡張モードです。ジャズ、フュージョン、モダンポップやライトミュージックでしばしば用いられる分散コードの指定も可能です。

Velocity Control (ベロシティ・コントロール)

▶PERF ▶STS 🔒

左手で鍵盤を強く弾くことで、フィルやブレイクなどをオンにするパラメーターです。

101 ページ “Velocity Control Value” で設定された値より高いベロシティで弾くと、選択されているスタイル・エレメントがスタートします。

Note: この機能は SPLIT キーの LED がオン (点灯) のときのみ有効です。

Off 機能がオフになります。

Break, Fill In 1, Fill In 2

“Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、選択されたエレメントが自動的に始まります。

Start/Stop

“Velocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、スタイルを開始/停止することができます。

Memory elocity Control Value” よりも高いベロシティで、スプリット・ポイントよりも左側の鍵盤を弾くと、パネルの MEMORY キーのオン、オフを切り替えることができます。

Scale Mode (スケール・モード)

▶PERF ▶STS 🔒

選択したスケールを使用するトラックを指定します (92 ページ “Scale (スケール)” 参照)。

Keyboard tracks

すべてのリアルタイム・トラック (アッパー 1 ~ 3、ローワー) のみで、選択したスケールを使用します。

Upper tracks

アッパー 1 ~ 3 のリアルタイム・トラックのみで、選択したスケールを使用します。

All Tracks

全トラック (リアルタイム・トラック、スタイル、パッド) で、選択したスケールを使用します。

Memory Mode (メモリー・モード)

▶PERF ▶STS 🔒

パネルの MEMORY キーの機能を設定します。

Chord

キーの LED が点灯していると、コードを弾く指を鍵盤から離しても、次のコードを弾くまでコードが保持されます。LED が消灯していると、鍵盤から手を離れた時点でコードがリセットされます。

Chord + Lower

キーの LED が点灯していると、コードを弾く指を鍵盤から離しても、次のコードを弾くまでコードが保持されます。それに加え、次のノートまたはコードを弾くまで、LOWER トラックの音を持続します。LED が消灯していると、鍵盤から手を離れた時点でコードがリセットされ、ローワー・トラックの音を持続しません。

Fixed Arr. + Lower

キーの LED が点灯しているときの動作は、Chord + Lower と同じです。LED が消灯していると、鍵盤から手を離れた時点で、ローワー・トラックの音は止まりますが、コードは保持され続けます。

ロック・アイコン

▶GBL Gbl

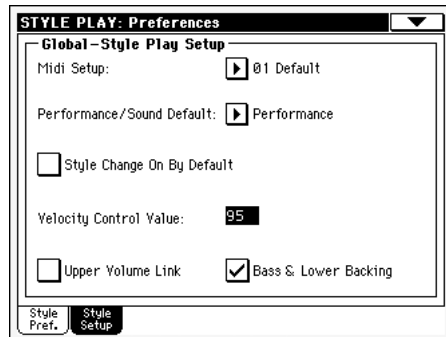
異なるパフォーマンスやスタイルを選んだとき、このアイコンをロックすることでパラメーターの設定を保持します。

なお、電源をオフにすると解除され、設定はリセットされます。この設定を保存するときは、196 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” で グローバル設定のライトを行ってください。

ロックされるパラメーターの詳細は、188 ページ “General Controls: Lock” をご覧ください。

Preferences: Style Play Setup

スタイル・プレイ・モードの全体に影響するパラメーターを設定するページです。



Note: これらの設定は、グローバル・ファイル (本書に▶GBL Sty 省略形の記載のある他のパラメーターと共に) のスタイル・プレイ・セットアップ領域に保管されます。

これらの設定を変えた後に、ページ・メニューから Write Global-Style Play Setup コマンドを選択して、設定を保存してください。

Midi Setup (MIDI セットアップ)

▶GBL Sty

このパラメーターで、スタイル・プレイ・モードのための MIDI 設定を自動的に構成することができます。詳細は 211 ページ “MIDI” をご覧ください。

Note: 設定変更後次回から、スタイル・プレイ・モードに入ったとき、自動的にその MIDI セットアップが設定されるようにするには、ページ・メニューから Write Global-Style Setup コマンドを選択してください。MIDI セットアップ設定の詳細については、249 ページ “MIDI セットアップ” をご覧ください。

Note: MIDI セットアップを選択した後に、グローバル・モードで、各種設定をそれぞれのチャンネルに適用することができます。また、グローバル・モードで MIDI セットアップへのこれらの変更を保存するときは、ページ・メニューから Write Global-MIDI Setup コマンドを選択してください。

すべての MIDI セットアップは、自由にカスタマイズすることができます。上書きすることができます。

Hint: MIDI セットアップを工場出荷時の状態に戻すには、プリセット・データ (www.korg.co.jp からダウンロード可能) をロードしてください。

Performance/Sound Default

▶GBL^{Sty}

パフォーマンス・バンクとサウンド・バンクは、パネルの上で同じボタンを共有します。
本機の電源をオンにしたとき、PERFORMANCE SELECT か SOUND SELECT のどちらをオン (LED を点灯) にするかを設定します。

Style Change On By Default

▶GBL^{Sty}

本機の電源をオンにしたとき、STYLE CHANGE をオン (LED 点灯) にするかオフ (LED 消灯) にするかを設定します。オンにするときは、チェックを付けます。

Velocity Control Value

▶GBL^{Sty}

ベロシティの値でスタイルの開始 / 停止や選択したスタイル・エレメントを自動的に制御するトリガー値を設定します。(前述 "Velocity Control" 参照)

Upper Volume Link

▶GBL^{Sty}

アッパー・トラックのうちの 1 本の音量を変更すると、他のアッパー・トラックもそれに比例して同様に音量を自動的に変更することができます。この機能を使用するときは、チェックを付けます。オフのときは、アッパー・トラックのうちの 1 本の音量を変更しても他のアッパー・トラックの音量は変化しません。

Bass & Lower Backing

▶GBL^{Sty}

左手の演奏で単純なアカンパニメント伴奏をすることができます。この機能が有効なのは、スタイルが動作しているスプリット・モードのときです。この機能は工場出荷時にはオン (チェック) になっています。

On スタイル演奏をしないで、左手でコード演奏をすると、ロワー・トラックのコードに割り当てられた音がコード音でベース・トラックに割り当てられた音がルート単音で演奏されます。これはロワー・トラックがミュートされていても有効です。スタイル演奏を始めると、通常の動作になります。

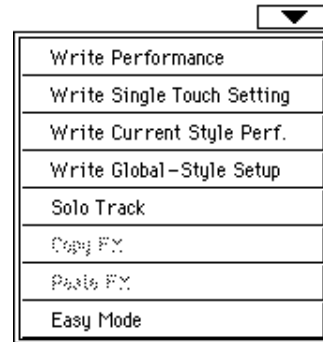
この機能が有効なときは、バックイング・アイコンがロワー・トラックの音名表示部に現れます。

BACKING

Off 上記の機能は動作しません。ロワー・トラックがプレイになっていれば、トラックに割り当てられる音を聞くことができます。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチすると、メニューが表示されます。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Write Performance (パフォーマンスの保存)

このコマンドを選択すると、Write Performance ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスにほとんどの設定を保存することができます。

詳細は 102 ページ "Write Performance ダイアログ・ボックス" をご覧ください。

Write Single Touch Setting (STS の保存)

このコマンドを選択すると、Write Single Touch Setting(STS) ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のリアルタイム・トラックの設定を、任意の Single Touch Setting(STS) の 1 つに保存することができます。

詳細は 102 ページ "Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス" をご覧ください。

Write Current Style Performance (パフォーマンスのスタイル保存)

このコマンドを選択すると、Write Style Performance ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、現在のスタイルのスタイル・パフォーマンスにスタイル・トラックの設定を保存することができます。

詳細は 103 ページ "Write Style Performance ダイアログ・ボックス" をご覧ください。

Write Global-Style Setup (グローバル・スタイルの保存)

このコマンドを選択すると、Write Global-Style Setup ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、スタイル・プレイ・モードに独特なグローバル設定を保存することができます。

保存される設定は、100 ページ "Preferences: Style Play Setup" で行います。

詳細は 103 ページ "Write Global-Style Play Setup ダイアログ・ボックス" をご覧ください。

Solo Track (ソロ機能)

ソロ機能を使うときは、ここをタッチしてチェックを付けます。

選んだトラックだけ聞くことができます。このとき画面の上部で 'Solo' が点滅します。

ソロ機能を止めるときは、このチェックを外します。

ソロ機能は選んだトラックによって多少働きが異なります：

- ・ **リアルタイム・トラック**：選んだリアルタイム・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのリアルタイム・トラックの音は消音されます。このとき、スタイル・トラックには影響ありません。
- ・ **スタイル・トラック**：選んだスタイル・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのスタイル・トラックの音は消音されます。このとき、リアルタイム・トラックには影響ありません。
- ・ **グループ化されたスタイル・トラック**：このトラックではソロ機能が使えません。

[SHIFT] ソロ機能が有効なときに、SHIFT キーを押しながら、ソロ・トラックをタッチすると、ソロ機能がオフになります。これは、ページ・メニューの Solo Track コマンドのチェックを外すのと同じ動きになります。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー / ペースト)

スタイル、パフォーマンス、STS とソングの間で、1 つまたは 4 つのエフェクトをコピーすることができます。

スタイル・プレイ、ソング・プレイ、シーケンサー・モードのページ・メニューで、Copy FX と Paste FX コマンドを選びます。

1 つのエフェクトをコピーする：

1. コピー元になるソング、パフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます

- ・ コピーをするエフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。
- ・ 4 つのエフェクトをコピーするときは FX select ページを表示します。異なるパフォーマンス、スタイルまたは STS に 4 つのエフェクトのうち 2 つか 3 つをコピーするときも、これは役に立ちます。

2. ページ・メニューから Copy FX コマンドを選択します。

3. コピー先のパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、コピー先の (ペーストする) エフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。

4. ページ・メニューから Paste FX コマンドを選択します。

4 つのエフェクトをコピーする：

1. コピー元になるソング、パフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、4 つのエフェクトをコピーするために、FX select ページを表示します。

2. ページ・メニューから Copy FX コマンドを選択します。

3. コピー先のパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、コピー先の (ペーストする) エフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。

4. ページ・メニューから Paste FX コマンドを選択します。

Easy Mode (イージー・モード)

イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザ・インタフェースでスタイル・プレイとソング・プレイ・モードを楽しむことができます。

このモードは初心者や、通常モードの余分なパラメーターを操作したくない演奏をメインとした使い方にも推薦されます。

スタイル・プレイとソング・プレイ・モードのときに、ページ・メニューの中の Easy Mode コマンドをオン (チェック)、オフすることでモードを切り替えます。

モードの詳細は 9 ページ “スタイル・プレイ・ページの表示内容” をご覧ください。

Write Performance ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Performance コマンドを選択すると、この画面が表示されます。

すべてのトラック設定、選ばれたスタイル番号といろいろなスタイル設定をパフォーマンスごとに保存することができます。

保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に ▶PERF シンボルが付けられています。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら PERFORMANCE/SOUND SELECT キーのどれか 1 つを押して、このウィンドウを表示させることもできます。

Name

保存されるパフォーマンスの名前。名前を変更するときは、**[T]** (テキスト編集) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

Perf Bank (パフォーマンス・バンク)

パフォーマンスを保存するバンク。各バンクは、SOUND/PERFORMANCE キーのうちの 1 つと一致します。TEMPO/VALUE ダイアルで選択します。

Performance (パフォーマンス位置)

パフォーマンスを保存する場所。TEMPO/VALUE ダイアルで選択します。

Select... ボタン

このボタンをタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを表示し選択することができます。

Write Single Touch Setting ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Single Touch Setting コマンドを選択すると、この画面が表示されます。

現在のリアルタイム・トラックの設定を 4 つの STS のうちの 1 つに保存することができます。

保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に、▶STS シンボル・マークが付けられています。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながら SINGLE TOUCH SETTING キーを押して、このウィンドウを表示させることもできます。

Name

保存されるパフォーマンスの名前。名前を変更するときは、**[T]** (テキスト編集) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

Current Style (現在のスタイル)

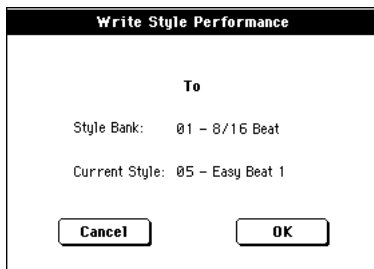
エディット不可。保存する 4 つの STS のうちの 1 つが含まれているスタイル名。このパラメーターは、親スタイルの名前を表示します。

STS

STS を保存する場所。TEMPO/VALUE ダイアルで選択します。

Write Style Performance ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Current Style Performance コマンドを選択すると、この画面が表示されます。現在のスタイルのスタイル・パフォーマンスにスタイル・トラックの設定を保存することができます。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に **▶PERF^{Sty}** シンボル・マークが付けられています。

[SHIFT] SHIFTキーを押しながら STYLE SELECT キーを押して、このウィンドウを表示させることもできます。

Style Bank (スタイル・バンク)

エディット不可。現在のスタイルが含まれているスタイル・バンク。各バンクは、STYLE SELECT キーのうちの 1 つと一致します。

Current Style (現在のスタイル)

エディット不可。現在のスタイルの名前です。

Write Global-Style Play Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Global-Style Play Setup コマンドを選択すると、このウィンドウが表示されます。

ここで各スタイルの優先設定をグローバル・ファイルに保存することができます。100 ページ "Preferences: Style Play Setup" 参照)



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に **▶GBL^{Sty}** シンボル・マークが付けられています。

スタイル・レコード・モード

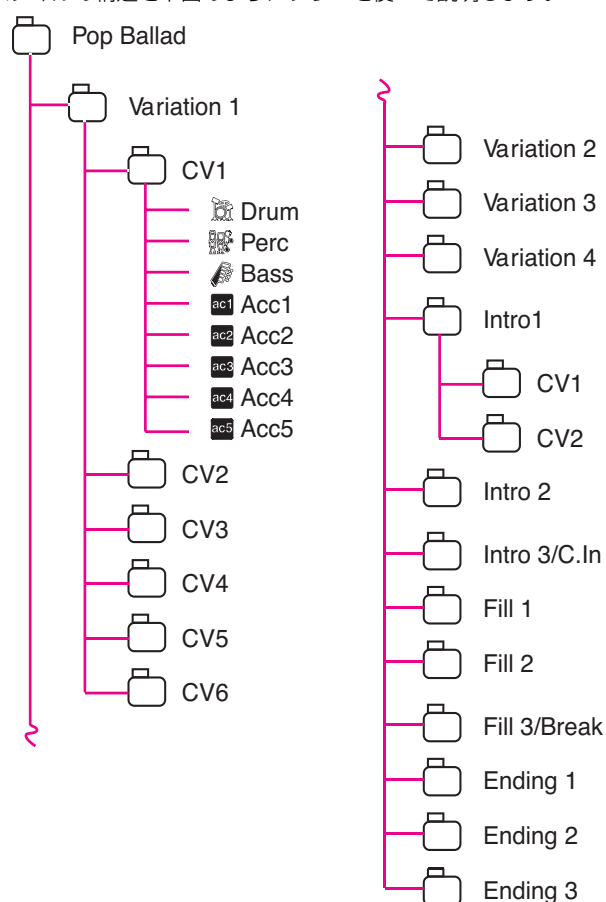
スタイル・レコード・モードでは、自分でオリジナルのスタイルを作成し録音したり、すでにあるスタイルをエディットしたりします。

各スタイル・エレメントにそれぞれ、コード・バリエーション表があります。

スタイルの構造

スタイルとは本機のアレンジャー機能で自動再生する、いわゆるバックিং・パターンを意味する小さなシーケンスの集合体です。スタイルは、スタイル・エレメント (Element) から構成されます。本機には 13 種類のスタイル・エレメント (バリエーション 1～4、イントロ 1～3、フィル 1～3、エンディング 1～3) があります。これらのスタイル・エレメントは演奏時に直接パネルのキーを使って選択できます。

スタイルの構造を下図のようにツリーを使って説明します。



各スタイル・エレメントは、さらに各コード・バリエーション (CV - Chord Variation) と呼ばれる単位から構成されていますが、それぞれのエレメントに同じ数の CV があるとは限りません。例えばバリエーション 1～4 には最大 6 つまでの CV がそれぞれ入っていますが、その他のスタイル・エレメントにはそれぞれ最大 2 つの CV しかありません。

コード認識領域で演奏するとき (この領域は、パネルの SPLIT キーの設定によって、ローがフルのいずれかになります)、アレンジャー機能は鍵盤上を検知して、どのコードが演奏されているかを判断します。そして選択されているスタイル・エレメントに応じてアレンジャー機能はどのコード・バリエーション (CV) を演奏すべきかを判断します。検知されたコードに、どのコード・バリエーションを対応させるかは、コード・バリエーション・テーブルで設定します。

コード	コード・バリエーション	
	バリエーション 1～4	イントロ 1～3、フィル 1～3、エンディング 1～3
Maj	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
Maj7		
Maj7 b 5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
min6		
min7		
min7 b 5		
minMaj7		
7		
7 b 5		
7sus4		
dim		
dimMaj7		
aug		
aug7		
augMaj7		
no3rd		
no3rd5th		
b 5		
dim7		

アレンジャー機能は再生すべき CV を決定した後、各トラックの適切な演奏をします。各シーケンスはそれぞれ特定のキー (調) で作られています (例: C メジャー、G メジャー、E マイナーなど)。このため、アレンジャー機能はスキャンされたコードに合わせてこれをトランスポートします。

スタイル構造の奥まで見てみると、コード・バリエーションは、トラック・シーケンスというもので構成されていることがわかります。本機は 8 つのトラックを用意しています。DRUM と PERC はドラムとパーカッションのシーケンスに使用し、BASS はベース、ACC1～5 は伴奏シーケンス (ストリングス、ギター、ピアノ、その他のメロディ楽器) のシーケンスに使用します。

以上をまとめると、コードをコード認識領域で演奏したとき、アレンジャー機能は、どのスタイル・エレメントが指定されているかを判断し、次に、演奏されたコードに対して使用するコード・バリエーションを判断します。そして、そのコード・バリエーションの各トラックのスタイル・シーケンスを、元のコードから認識したコードへトランスポートします。これを演奏者がコードが弾くたびに繰り返します。

通常のギター、ドラム・トラック

スタイル・トラックには異なったタイプのトラック (123 ページ "Track Type (トラック・タイプ)" 参照) があり、それぞれのトラックはアレンジャーによって異なった方法で扱われます。

・ **アカンパニメント (Acc) とベース・トラック**: コードが認識されると、トラックのシーケンスに打ち込まれたノートは、ノート・トランスポート・テーブル (NTT) に従ってそのコードにふさわ

しい音階にトランスポーズします。NTT を使用すると、コード・バリエーションをいくつか録音するだけで、すべてのノート正しい音程で再生させ、不協和音を避け、パターン・ノートを認識されたシーケンスのノートにトランスポーズさせることができます。

- ・ **ドラムとパーカッション (Perc) トラック:** コード変換の必要がないのでトランスポーズはありません。常にオリジナルのシーケンスで演奏します。
- ・ **ギター (Gtr) トラック:** コードを認識すると、アレンジャーは「バーチャル・ギター」のリード演奏、ストローク、およびアルペジオを奏でます。ギターで演奏される奏法の音域を保ちます。

スタイルの録音

スタイルの録音は、「スタイル・エレメントの中にある、各コード・バリエーションの中のトラックを個々に録音する」ということです。すべてのスタイル・エレメントのコード・バリエーションをエディットする必要はありません。各スタイル・エレメント用に 1 つのコード・バリエーションをエディットエディットするだけで十分です。例外はイントロ 1 とエンディング 1 で、メジャー系とマイナー系のコード・バリエーション両方をエディットすることをお勧めします。

シーケンス・データとトラック・データ

スタイルのシーケンス・データの作成やエディットはスタイル・レコード・モードで、多くのトラック・パラメーター (ボリューム、パン、トランスポーズ、エフェクト設定など) のエディットは、スタイル・プレイ・モードで行います (一部のトラック・パラメーターはスタイル・レコード・モードで設定)。

- ・ スタイル・レコード・モードで作成またはエディットしたシーケンス・データやパラメーターは、スタイル・レコード・モードのページ・メニューから、Write Style コマンドを選んで保存します (125 ページ “Write Style ダイアログ・ボックス” 参照)。
- ・ スタイル・プレイ・モードでエディットしたトラック・パラメーターは、スタイル・プレイ・モードのページ・メニューから、Write Style Performance コマンドを使って、選んでいるスタイル・パフォーマンスに保存します (103 ページ “Write Style Performance ダイアログ・ボックス” 参照)。

サウンド

スタイル・トラックにサウンドを割り当てる方法は 2 つあります。

- ・ スタイル・レコード・モードで各スタイル・エレメントに異なるサウンドを割り当てることができます (109 ページ “サウンド・エリア” 参照)。
- ・ スタイル・プレイ・モードでは 1 つのサウンドのみを割り当てることができます。各スタイル・エレメント共通のサウンドになります。

どちらのサウンドが、使われるかは、“Original Style Sounds” パラメーター (86 ページ) の状態に依存します。

Note: スタイル・プレイ・モードでサウンドを割り当てると、“Original Style Sounds” は自動的にオフになります。

スタイルのインポートとエクスポート

スタイルのデータはスタンダード MIDI ファイル (SMF) 形式でコンピュータと本機の間でスタイルのやりとりができます。123 ページ “Import: Import SMF”、および 124 ページ “Export SMF” をご覧ください。

スタイル・レコード・モードに入る

スタイル・プレイ・モードを操作しているときに、パネルのRECORD キーを押すと、以下のページが画面に表示されます。



- ・ Record/Edit Current Style” を選択して現在のスタイルをエディットします。工場出荷時のプリセット・スタイルをエディットした場合は、同じ位置にそのまま保存することはできません。(207 ページ “Factory Style and Pad Protect” 参照)。ユーザー・スタイルとして保存することになります。

既存のスタイルをエディットすると、オリジナルのスタイル・パフォーマンスが呼び出されますが、以下のパラメーターは初期設定値にリセットされます。

Drum Mapping (Off)、
Kick & Snare Designation (Off)

リセットされることにより、スタイル・プレイ・モードで再生しているときの出音と、エディット中の同じスタイルとに相違が生じます。例えば、“Drum Mapping” パラメーターがリセットされると、いくつかのドラム・インストゥルメントが一部変わる場合があります。

- ・ Record New Style” を選択すると、新しいスタイルを一から録音し作成することができます。その場合は、初期設定のスタイル・パフォーマンスが呼び出されます。録音が済んだら、新しいスタイルをユーザー・スタイルとして保存します。207 ページ “Factory Style and Pad Protect” パラメーターがオフに設定されているときは、元のファクトリー・スタイルの位置に上書きすることができます。

スタイルをエディットしたら、それを保存して、スタイル・レコード・モードを終了します (下記、“エディットの内容の保存と消去” 参照)。

そして、スタイル・プレイ・モードで演奏しながら、スタイル・パフォーマンスをエディットして、トラックの設定 (テンポ、ボリューム、パン、FX センドなど、89 ページ “Mixer/Tuning: Volume/Pan” 以降参照) を調節し、ページ・メニューから、Write Style Performance コマンドを使って保存します。(103 ページ “Write Style Performance ダイアログ・ボックス” 参照)

Note: 録音またはエディット後、スタイルは自動的に本体メモリーに書き込まれます。このため、START/STOP キーを押すと、実際にスタイルの再生が始まるまでに若干の遅延があります。特に、スタイルに入っている MIDI イベントが多いほど、この遅延が大きくなります。

Note: スタイル・レコード・モードでは、フット・スイッチはすべて無効になります。ただし、ボリューム / エクスプレッション・タイプのペダルは使用できます。

エディットの内容の保存と消去

エディットが終わると、本体メモリーにエディットしたスタイルを保存するか、またはエディットを中止してすべてを消去するかを選びます。

- ・ 変更を保存するときは、ページ・メニューから Write Style コマンドを選びます (125 ページ “Write Style ダイアログ・ボックス” 参照)。

- ・ エディットを中止してすべてを消去するときは、ページ・メニューから Exit from Record コマンドを選ぶか、スタイル・レコード・モードのメイン・ページに戻るために RECORD キーを押して、表示されるダイアログの Yes ボタンをタッチします。

Hint: 録音中はなるべく頻繁に保存するよう心掛け、せっかくエディットしたスタイルが誤って失われてしまわないようにしてください。

作成 / エディット中のスタイル試聴

スタイル・レコード・モードでは、表示されているページによっては、選択したコード・バリエーションやスタイル全体を試聴することができます。

コード・バリエーションを選択するには、スタイル・レコード・モードのメイン・ページを表示させます (107 ページ “Element (スタイル・エレメント)”, 107 ページ “CV Length (コード・バリエーションの長さ)” 参照)。

- ・ メイン、Event Edit、Quantize、Transpose、Velocity、Cut、Deleteのいずれかのページが表示されているときは、選択したコード・バリエーションのみを試聴できます。START/STOPキーを押して再生し、もう1度START/STOPキーを押して再生を止めます。

- ・ Sounds/Expression、Keyboard Range、Noise/ Guitar、Chord Table、Trigger/Tension、Delete All、Copy fm Style、Copy fm Pad、Import SMF、Export SMFのいずれかのページが表示されているときは、スタイル全体を試聴できます。START/STOPキーを押してコードを演奏してみましょう。スタイル・エレメントはパネルのキー (VARIATION1 ~ 4、INTRO1 ~ 3、FILL1 ~ 3、ENDING1 ~ 3) で選択します。もう1度START/STOPキーを押すと再生が止まります。

- ・ ギター・モードのページが表示されているときは、プログラミングしているパターンを試聴できます。選択したキーを押すと演奏します。

Note: 試聴するときは、“Chord Recognition” パラメーター (コード認識) が Fingered 3 の状態になります。

記録可能なイベント・リスト

スタイル・レコード・モードでは、誤動作によるスタイルで不要なイベントの誤入力防止のために、入力可能なイベントに制限を設けています。

以下は記録可能なイベントです。

コントロール機能	CC#
許可	
Note On (ノート・オン)	
RX Noise On (RX ノイズ・オン)	
Pitch Bend (ピッチ・バンド)	
Modulation (モジュレーション)	1
Breath (ブレス)	2
Pan (パン)	10
Expression (エクスプレッション)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (General Purpose #5)	80

コントロール機能	CC#
CC#81 (General Purpose #6)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

Note: コントロール・チェンジ・メッセージの一部には、本機のコントローラー類では直接録音できないものがあります。

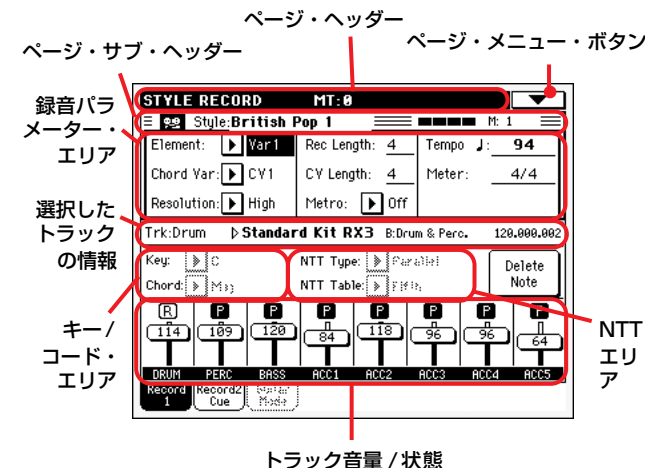
すべての許可されたコントローラーは、アサインابل・ペダル / スライダー / スイッチに割り当てることができます。

外部のコンピューターのソフトウェアを使って入力された MIDI Control Change message は、インポート機能を使って取り込むことができます。(123 ページ “Import: Import SMF” 参照)。

いくつかのコントローラーは、パターンの終わりにリセットされます。

メイン・ページ - Record 1

RECORD キーを押して、Record/Edit Current Style か Record New Style を選択すると、スタイル・レコード・モードのメイン・ページの Record 1 ページが表示されます。



ページ・ヘッダー

現在のモード名とマスター・トランスポーズ値が表示されます。



モード名

現在のモード名。

マスター・トランスポーズ

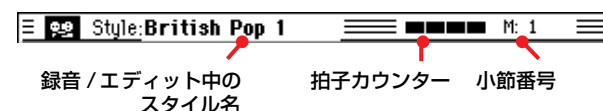
半音単位のマスター・トランスポーズ値。この値は、パネルの TRANPOSE キーを使って変更できます。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニューが表示されます。詳しくは 127 ページの “ページ・メニュー” をご覧ください。

ページ・サブ・ヘッダー

ここには、スタイルに関する機能している情報を表示します。



録音 / エディット中のスタイル名

現在録音またはエディット中のスタイル名

拍子カウンター

小節内の現在の拍位置を表示します。

小節番号

現在録音または録音している小節。

録音パラメーター・エリア

Element (スタイル・エレメント)

録音するにスタイル・エレメントを選びます。各スタイル・エレメントは、パネルの同じ名前のキーと対応しています。スタイル・エレメントを選んだ後で、コード・バリエーションを（下記参照）選んでください。

Var1...End3

選択するスタイル・エレメント

Chord Var(コード・バリエーション)

上記でスタイル・エレメントを選択した後、それに入っているコード・バリエーションのうち、作成するコード・バリエーションを選択します。

Note: 値が小文字 (cv1 ~ cv6) の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字 (例: CV1 ~ CV6) のときは、すでに録音されたコード・バリエーションであることを示します。

- ・スタイル・エレメントが Var1、Var2、Var3 または Var4 のときに、コード・バリエーションは最大 6 つまで作成することができます、6 つのうちの 1 つを選ぶことができます。
- ・スタイル・エレメントが Intro1、Intro2、Intro3、Fill1、Fill2、Fill3、Ending1、Ending2 または Ending3 のときに、コード・バリエーションは 2 つまで作成することができ、2 つのうちの 1 つを選ぶことができます。

Resolution (レゾリューション)

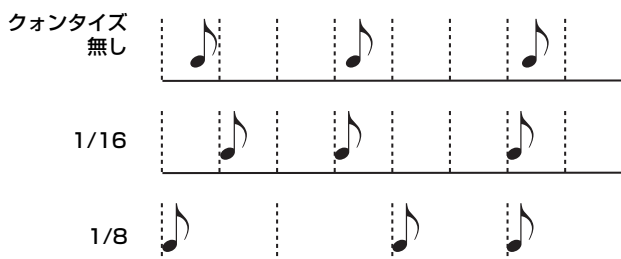
レコーディング中のクオンタイズ（分解能）を設定します。グリッド軸の間隔（分解能）を音符の長さで設定します。例えば、♪ (1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸に移動します。

Note: 録音した後でエディットによりクオンタイズを調整することもできます。（116 ページ “Style Edit: Quantize” 参照）。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32)...♪ (1/8)

♪ (1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸に移動します。♪ (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。“3” はトリプレット。



Rec Length(録音する長さ)

▶STYLE

選択トラックの録音の長さ（小節単位）を設定します。この値は常に、“CV Length”（コード・バリエーションの長さ）パラメーター（後述）と等しいか、その約数になります。

これは、コード・バリエーションの全長ではなく、現在のトラックの長さです。例えば、ドラムのパターンが 2 小節ずつ繰り返す、8 小節のコード・バリエーションを作るとします。その場合は、ド

ラムのトラックを録音する前に、“CV Length” パラメーターを 8 に設定し、“Rec Length” パラメーターを 2 に設定します。録音後、スタイルを保存する、あるいはエディットすると、2 小節のバターンが 8 小節のコード・バリエーションに引き伸ばされます。

Warning: “Rec Length” パラメーターの値より “CV Length” の値を小さく設定すると、画面上で “Rec Length” の値がすぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、“CV Length” の値を変更することができます（後述の “CV Length (Chord VariationLength)” 参照）。

しかし、START/STOP キーを押して録音を始めると、“Rec Length” の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。

例えば、“CV Length” を 4、“Rec Length” を 4 に設定したとします。次に、“CV Length” を 2 に変更して START/STOP キーを押して録音を始めると、“Rec Length” パラメーターの画面上での表示は 4 ですが、実際には 2 に変更され、録音内容が 2 小節分で繰り返すになります。もう 1 度 START/STOP キーを押して録音を止めると、“Rec Length” パラメーターの値表示は 2 に更新され、2 小節以降の小節がすべて削除されます。

CV Length(コード・バリエーションの長さ)

▶STYLE

選択したコード・バリエーションの全長（小節単位：最大 32）を設定します。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードが鍵盤上で認識されると、この長さで、伴奏パターンが繰り返されます。

Warning: “CV Length” パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、指定したその長さより後の小節は削除されます。録音後に “CV Length” の値を小さくする際は、十分気を付けてください。もしそうになったら、セーブしないでスタイル・レコード・モードを終了することを勧めます。（125 ページ “Exit from Record (レコードの終了)” 参照）

Note: 同じエレメントにある CV は、なるべく長さを統一したほうが、スタイル・プレイ・モードでの演奏がしやすくなります。

Metro(メトロノーム)

メトロノームの設定です。

- Off 録音中はメトロノームの音は聞こえません。録音開始前に 1 小節分のカウント・ダウンが再生されます。
- On1 メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 1 小節分のカウント・ダウンが聞こえます。
- On2 メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 2 小節分のカウント・ダウンが聞こえます。

Tempo (テンポ)

このパラメーターを選んだ（反転表示）あと、TEMPO/VALUE ダイアルを回して、テンポを設定します。

Hint: この画面のときに、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すと、現在選んでいるパラメーターに関係なくテンポの値を変えることができます。

Note: このパラメーターはスタイルに保存できません。スタイル演奏のときの実際のテンポは、スタイル・プレイ・モードで Preference ページにセーブしたときの値になります（85 ページ “現在のテンポ” 参照）。

Meter (拍子)

▶STYLE

スタイルの拍子記号を設定します。そのスタイル・エレメントのコード・バリエーションがすべて空のとき（録音を始める前に）のみ設定できます。

選択したトラックの情報

選択したトラックの割り当てられたサウンドの情報です。

Trk:Drum ▶Standard Kit RX3 B:Drum & Perc. 120.000.002

トラック名

サウンド・バンク

サウンド名

プログラム・チェンジ

トラック名

選んだトラックの名前

Drum...Acc5 スタイル・トラック

サウンド名

▶STYLE

選んだトラックに割り当てられているサウンドです。
この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選ぶことができます。

サウンド・バンク

選んだサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です (バンク・セレクト MSB. バンク・セレクト LSB. プログラム・チェンジ)。

キー / コード・エリア

Key/Chord (キー / コード)

▶STYLE

現在のコード・バリエーションで選択中のトラックにおいてオリジナルのシーケンス・データのキーとコードを定義するペアのパラメーターです。

スタイル・プレイ・モードでは、ここで設定されたキー / コードの通りに弾くと、NTT によるトランスポーズ処理無しで、スタイル・レコード・モードで作成した通りの伴奏が再生されます。

スタイル・エレメントで 1 つだけコード・バリエーションをレコーディングする場合は、オリジナル・キー / コードを maj7 にしておくことをおすすめします (NTT は i-Series に設定)。

ノート数が足りなかったり、別のコードを再生したときに NTT によるトランスポーズがうまくできなかったりするのを避けるために、十分気を付けてメジャー 7 (例: Cmaj7th のキー / コードでは B、つまり「シ」の音) を弾いてください。

トラックを選択すると、そのトラックに割り当てられたオリジナルのキー / コードが表示されます。録音されたトラックはすべて、そのキー / コードで再生されます。例えば、Acc1 トラックのオリジナル・キー / コードが A7 の場合、Acc1 トラックを選択すると、残りのトラックすべても A7 キー / コードで再生されます。

上記の例では、A7 コードに合ったノートを使って、A メジャーのキーで Acc1 トラックをレコーディングします。後で A7 コードを弾くと、このパターンがレコーディングされた時とまったく同じ内容で呼び出されます。

Note: ギター・モードは別のルールで動作します。上記のことは当てはまりません。詳細は 109 ページ “メイン・ページ - Guitar Mode” をご覧ください。

NTT エリア

NTT Type/Table (NTT タイプ / 表)

▶STYLE

NTT(Note Transposition Tables) はノート・トランスポーズ・テーブルといい、コード・バリエーションのオリジナル・コードに完全には一致していないコードを弾いたときに、アレンジャー機能がパターン・ノートにトランスポーズする規則を定めたものです。

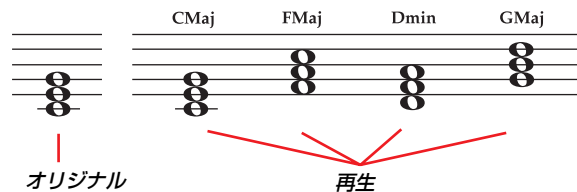
例えば、C メジャーのコードのコード・バリエーションだけをレコーディングした場合、鍵盤上で C メジャー 7 のコードが認識されると、アレンジャー機能は一部のノートをトランスポーズして足りないノート (この場合はメジャー 7) を再生しなくてはなりません。ここでは、そのためのテーブルを設定します。

Note: ドラム、パーカッション、ギター・トラックでは、これらのパラメーターがグレイ表示になり、設定をすることができません。

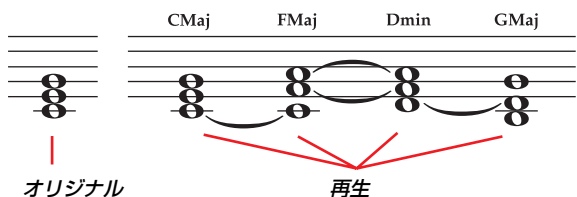
Note: NTT パラメーターはスタイル・エレメントのそれぞれのトラック別にプログラムされています。

NTT には 2 種類あります。

- “Paralle” を選ぶと、ノートは “Wrap Around” パラメーターの設定範囲でトランスポーズを行います。これらのテーブルは、メロディー・パートに最適です。



- “Fixed” を選ぶと、できるだけ少ない移動をします。また、音が切れないより自然な感じでコードチェンジをします。これは、和音を使ったトラック (ストリングス、ピアノなど) に最適です。



Parallel/Root

7 やメジャー 7、メジャー 6 の入ったコードを弾いたとき、ルート音 (C メジャーのときは C) は、足りないノートにトランスポーズされます。

Parallel/Fifth

7 やメジャー 7、メジャー 6 の入ったコードを弾いたとき、5th ノートが (C メジャーのときは G) 足りないノートにトランスポーズされます。

記録通り

NTT = Rootまたは5th
(キー/コード = C)Cm7を演奏時
NTT = RootCm7を演奏時
NTT = 5th

Parallel/i-Series

経過音などの非和音を使った伴奏に向いています。オリジナルのパターンすべてをメジャー 7 やマイナー 7 コードで作成すると良い結果が得られます。コルグの i-Series のスタイルをロードすると、この選択肢が自動的に選ばれます。

記録通り

NTT = i-Series
(キー/コード = Cmaj7)Cmajを演奏時
NTT = i-SeriesC7を演奏時
NTT = i-Series

Parallel/No Transpose

オリジナルのシーケンスのキーは、トランスポーズされますが、コードは変化しません。これは、コルグのオリジナルのスタイルでは、イントロ 1 とエンディング 1 の標準設定となっています。あらかじめオリジナルのシーケンスにコード進行が入っている場合、No Transpose に設定すると良いでしょう。

Fixed/No Transpose

Master Transposeによってのみトランスポーズします。コード・チェンジによってトランスポーズはしません。

Fixed/Chord

このテーブルはできるだけオリジナルからのノートの移動を少なくして、レガート奏法を実施したり、より自然なコード進行を実現します。和音を使用したトラック (ストリングス・ピアノなど) に最適です。“Paralle” の設定とは反対に、オリジナルの和音は 98 ページ “Wrap Around (伴奏トランスポーズ制限)” の設定には従わず、演奏したコードの構成音を探しながらオリジナルの近くに居続けます。

Delete Note ボタン

トラックから一つのノート、または一つの打楽器のリズムのみを削除するときに使用します。例えば、ドラム・トラックからスネアの音だけを削除するためには、鍵盤の D2 (スネア) を押しながらこのボタンをタッチします。

1. トラックを選びます。
 2. 画面の Delete Note ボタンをタッチしたままにします。
 3. パネルの START/STOP キーを押してスタイルを再生します。
 4. 削除するノートを含んでいるところで、そのノートの鍵盤を押さえます。削除される最後のノートまで、押し続けます。
 5. 削除が終わったら Delete Note ボタンと鍵盤のキーを離して、パネルの START/STOP キーを押してスタイルを再生を止めます。
- Note:** ノートがパターンの初めにあるときは、スタイルを再生する前に、ノートを押してください。

トラック音量 / 状態

仮想スライダー

値を変更するトラックをタッチして (反転表示) TEMPO/VALUE ダイアル (または画面上でドラッグ) で音量を設定します。

プレイ / ミュート / 録音アイコン

▶STYLE

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。



録音：鍵盤や MIDI からノートを録音します。

トラック名

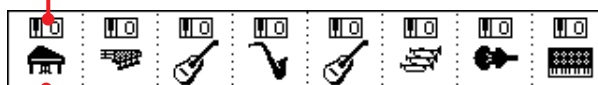
スライダーの下に、各トラックの略称が表示されます。

Drum...Acc5スタイル・トラック表示。

サウンド・エリア

ここは、8 つのスタイル・トラックごとのサウンドとトランスポーズを表示します。

オクターブ・トランスポーズ値



サウンド・バンク・アイコン

オクターブ・トランスポーズ値

各トラックのオクターブ単位のトランスポーズを表示します。各トラックは、このトランスポーズ値でエディットされます。この値を変えるときは、パネルの UPPER OCTAVE キーで設定します。

サウンド・バンク・アイコン

▶STYLE

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンクを示しています。選択するときは、まずトラックのこのアイコンをタッチしてください。(選択したトラックの仮想スライダーが反転表示になります)。もう一度このアイコンをタッチするとサウンド選択ウィンドウが表示されます。

Note: これらのサウンドはスタイル・プレイ・モードで変更することができます。詳しくは 86 ページ “Original Style Sound” をご覧ください。

キュー・エリア

Cue mode for [Var1...] (キュー・モードの選択)

▶STYLE

選択したスタイル・エレメントがどのタイミング入るのかについて決めます。この設定は、Fill 1、2、3 のスタイル・エレメントにのみ利用できます。

Immediate, first measure

スタイル・エレメントは、直ちに入って、最初の小節から開始します。

Immediate, current measure

スタイル・エレメントは、直ちに入って、現在の小節から開始します。

Next measure, first measure

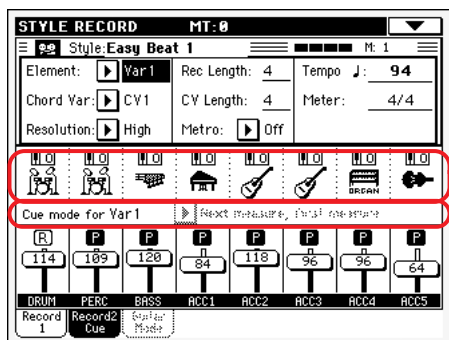
スタイル・エレメントは、次の小節の初めに入って、最初の小節から開始する。

メイン・ページ - Record 2/Cue

メイン・ページの “Record 2/Cue” タブをタッチしてこのページを表示します。

このページでの大部分のパラメーターは、“メイン・ページ - Record 1” と同じです。

それに加えて、ここでは、各スタイル・トラックのサウンドとスタイル・エレメントのキュー・モードを確認、変更することができます。

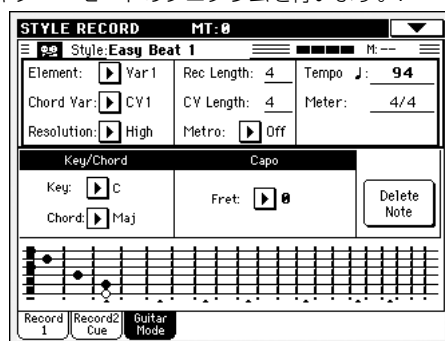


サウンド
エリア
キュー・
エリア

メイン・ページ - Guitar Mode

メイン・ページのときに、トラック・タイプがギタートラックを選択して “Guitar Mode” タブをタッチすると表示されます。

ここで、ギター・モードのプログラムを行います。



Note: このページにアクセスするためには、トラック・タイプが“Gtr”のトラックである必要があります(123 ページ “Track Type (トラック・タイプ)” 参照)。ギター・トラックが選ばれていないときは、このタブは、選択できません(グレイ表示)。

Note: スタイル・レコード・モードの Style Track Controls ページ、Type/Tension/ Trigger タブのページで対応するトラックのタイプに“Gtr”(123 ページ “Track Type (トラック・タイプ)” 参照)を選んでください。

ギター・モードは、MIDI プログラミングで陥りそうな、非現実な音楽的でないギターではなく、リアルなリズム・ギター・パートを容易に作成させるモードです。ほんの少しのノートを録音するだけで、あらゆるコードに対して、ギター本来のポジションに基づいた通常モードでは不可能な、リアルなリズム・ギターを得ることができます。

録音の概要

ギター・トラックを録音する方法はメロディー・ラインを演奏するような、他のトラックの場合と異なります。

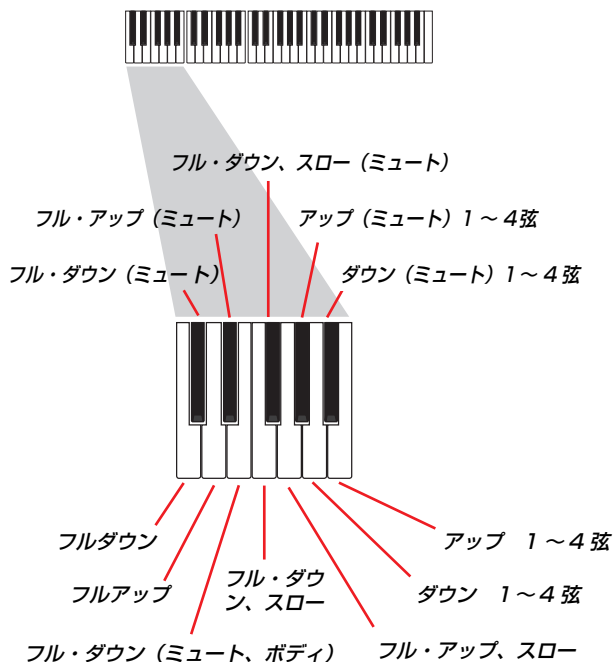
ギター・トラックには、ストロークや、ギターの 6 本の弦に相当する鍵盤があります。

以下は各鍵盤の説明です。

ストローク・タイプの録音

61 キーの鍵盤の最も低いオクターブを使って、ストローク・タイプを選びます。

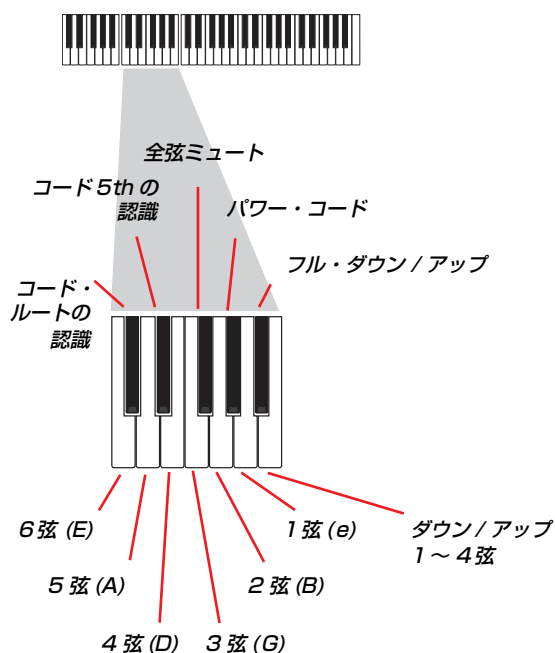
キーを押して、鳴らすサンプルを素早く選ぶことができます。:



単弦演奏の録音

61 キーの鍵盤の低い方から 2 つめのオクターブでは、アルペジオまたはパワー・コードを演奏するための一本、または複数の弦に相当します。C ~ A キーに割り当てられる 6 つのギター弦により自由にアルペジオ演奏をすることができます。G# キーでパワー・コードを、A# と B キーではストローク演奏をすることができます。

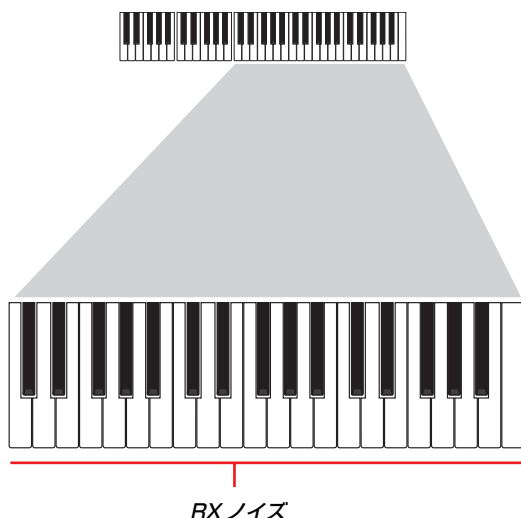
C# キーには常にコードのルート音が、D# キーには常に 5 度 (5th) のノート音が割り当てられています。これらによって、いつでもアルペジオの一番低い音を演奏することができます。また F# キーでは、全弦をミュートすることができます。



RX ノイズの録音

61 キー・キーボードの低い方から 3 つめのオクターブが、RX ノイズのトリガーに使われます。

RX ノイズとはボディを叩いた音や、弦を滑らす音などのストローク・タイプ、単弦の演奏以外のギターの発音になります。



RX ノイズ

カポ位置の設定

ストローク・タイプ、単弦の演奏と RX ノイズに加えて、カポ（カポタスト）の位置を設定することができます。

カポを設定すると、コードの構成によっては、単弦の演奏で鳴らない場合がありますので注意してください。どの弦が鳴っている、鳴っていないは画面のダイアグラム（後述）で確認することができます。

キー / コードの選択

パターンは、パラメーターのキー / コードのペアによって示されるキーで録音されます。しかし、プリセット・スタイルのイントロ 1 やエンディング 1 の CV1 や CV2 にみられるように、コード進行のある CV を録音する際、最も低い MIDI のオクターブのキーを使用してコード進行を入力します（このとき画面上のキー / コード・パラメーターは無視されます）。例えば、ノート =C-1 にベロシティ=1 と入力すると、C メジャーのコードに、ノート =G-1 にベロシティ=10 と入力すると Gm7 のコードになります。演奏で弾き分けるのは困難なので、あらかじめイベント・エディットで入力しておくといでしょう。

Vel.	コード・タイプ	Vel.	コード・タイプ
1	Maj (メジャー)	2	6 (メジャー・シックス)
3	Maj7 (メジャー・セブン)	4	Maj7 b 5 (メジャー・セブン・フラット・ファイブ)
5	sus4 (サスフォー)	6	sus2 (サスツー)
7	M7sus4 (メジャー・セブン・サスフォー)	8	min (マイナー)
9	min6 (マイナー・シックス)	10	min7 (マイナー・セブン)
11	min7 b 5 (マイナー・セブン・フラット・ファイブ)	12	minMaj7 (マイナー・メジャー・セブン)
13	7 (ドミナント・セブン)	14	7 b 5 (セブンス・フラット・ファイブ)
15	7sus4 (セブンス・サスフォー)	16	dim (ディミニッシュ)
17	dimMaj7 (ディミニッシュ・メジャー・セブン)	18	aug (オギュメント)
19	aug7 (オギュメント・セブン)	20	augMaj7 (オギュメント・メジャー・セブン)
21	no3rd (3度抜きメジャー)	22	no3rd5th (3度 5度抜きメジャー)
23	b 5 (フラット・ファイブ)	24	dim7 (ディミニッシュ・セブン)

パターンの再生

スタイル・プレイ・モードのとき、録音されたギター・パターンは鍵盤で認識されたコードによってトランスポートされます。

トランスポートはプログラム・パターン、選択したポジションやストローク・タイプなどに依存します。

ギター・モード・パラメーター

ここではギター・モード・ページのパラメーターの詳細を説明します。

Key/Chord (キー / コード)

▶STYLE

このパラメーターはギター・モードでは録音時の試聴用に使われます。入力されたノートを元に、スタイル・プレイ・モードでは演奏したコードに合わせた伴奏になります。

Note: C-1 ~ B-1 のノートでコード進行を入力した場合は、例外となります（前述の“キー / コードの選択”参照）。

Capo [0, I...X] (カポ)

▶STYLE

カポは、一様にすべての弦のピッチを上げるために、ギターの指板に付けられる移動できるバーです。

用途は、弦を短くすることによって、サウンドとコード・ポジションを変えるのに用いられます。ただしコード自体は変わりません。

0 オープンでカポを使用しない。

I...X 指板上のカポの位置（“I” は第 1 フレット、“II” は第 2 フレット、以下同様）

ダイアグラム

ダイアグラムは、コードがどのように構成されているか指板に表示します。

各シンボルの意味は、下記の通りです。

黒点 指で押さえた弦（演奏するノート）。

白点 5 度音、D#2 キー押すと演奏します。

X 演奏しない、またはミュート

細線 バレー（セーハ、移動するカポのように全弦を指で押さえる）

太線 カポ

スタイル録音手順

スタイルを作成するには、リアルタイムとステップの 2 つの異なる方法があります。

- リアルタイム録音は、実際の演奏のスタイル・パターンをそのまま録音することができます。
- ステップ録音は、トラックごとにノートやコードを 1 つずつ入力していくことで、新しいスタイルを作成します。楽譜通り忠実に演奏する場合や、細かい部分まで上手に再生する場合、また特に、ドラム、パーカッションのトラックの作成に適しています。

録音の準備

- 既存のスタイルをエディットするときは、そのスタイルを選んで下さい。
- RECORDキーを押して、スタイル・レコード・モードに入ります。現在のスタイルをエディット、または既存のものを土台にして新しいスタイルを作るときは、“Record/Edit Current Style” を選びます。空のスタイルで新しいスタイルを作るときは、“Record New Style” を選びます。
- どちらかを選び OK ボタンをタッチすると、スタイル・レコード・モードのメイン・ページが表示されます。

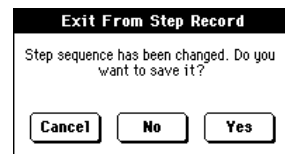
4. Element (スタイル・エレメント) と Chord Var (コード・バリエーション) を選んで、録音するコード・バリエーションを選びます。
Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーション、スタイル構成の詳細については、104 ページ “スタイルの構造” をご覧ください。
5. 録音するパターンの長さ(小節)を設定するために、Rec Length パラメーターを使います。
6. スタイル・エレメントの拍子をセットするために、“Meter” パラメーターを使用します。
Note: スタイル・レコード・モードに入るときに、“Record New Style” を選ぶか、空のスタイル・エレメントをエディットするときだけ、このパラメーターをエディットすることができます。
7. テンポ・パラメーターを設定します。
8. サウンド情報を見るために、“Record2 Cue” タブをタッチします。ここで、サウンドを各スタイル・トラックに割り当てることができます。(109 ページ “サウンド・エリア” 参照)。
9. 必要があれば、オクターブ・トランスポーズを各トラックに設定してください。
Note: オクターブ・トランスポーズは、鍵盤で入力時のみ有効です。すでに録音されたシーケンス・データには影響ありません。
10. これ以降、リアルタイム録音をするときは以下のリアルタイム録音方法をご覧ください。ステップ録音をするときは、112 ページ “ステップ録音方法” をご覧ください。

リアルタイム録音方法

1. 録音するトラックを選びます。状態アイコンを **[R]** (録音) にします。(109 ページ “トラック音量 / 状態” 参照)。
Note: 録音に入ると、一番最後に選択されたトラックが自動的に録音状態になります。録音に入った後に START/STOP キーを押すと、直ちに録音を始めることができます。
録音する前に自分のパートをリハーサルすることができます。
 - ・ 対象となるトラックの状態アイコンを **[M]** (ミュート) にします。
 - ・ 他のトラックがすでに録音されていれば、START/STOP キーを押して再生し、それに合わせて鍵盤上で練習します。
 - ・ 練習が済んだら、START/STOP キーを押してアレンジャー機能を停止し、状態アイコンを **[R]** (録音) に戻します。
2. START/STOP キーを押して、レコーディングを開始します。“Metro” パラメーターの設定によっては、実際に録音が始まる前に、1 ~ 2 小節のカウント・ダウンが入ります。録音が始まったら自由に演奏してください。“Rec Length” パラメーターの値によってはパターンが数小節続き、リピートします。
録音はオーバー・ダビングなので、任意のノートを追加することができます。ドラムやパーカッションのトラックで異なる楽器を録音するのに便利です。
Note: 録音中は、トラックのキーボード・レンジ (122 ページ) が無視され、トラックは鍵盤全域で再生できるようになります。Local パラメーター (192 ページ “Local Control On” 参照) も自動的にオンになり、鍵盤で演奏できるようになります。
3. 録音が済んだら、START/STOP キーを押してアレンジャー機能を停止します。別のトラックを選択して、各コード・バリエーションを録音します。
Note: アレンジャー機能が停止しているときにのみ、別のトラックを選択できます。
4. コード・バリエーションの録音が済んだら、別のコード・バリエーションやスタイル・エレメントを選択して、スタイル全体の録音をします。
5. 新しいスタイルの録音がすべて済んだら、ページ・メニューから Write Style コマンドを選び、Write Style ダイアログ・ボックス (125 ページ “Write Style ダイアログ・ボックス” 参照) を開いて保存します。

ステップ録音方法

1. スタイル・レコード・モードのメイン・ページで、ステップ録音に入るために、ページ・メニューから Overdub Step Recording コマンドを選びます。
2. “Pos” パラメーターは、現在の位置を示します。
 - ・ この位置にノートを挿入したくない場合は、手順 4 に従って休符を挿入してください。
 - ・ 現在の小節の残りの拍 (ビート) に休符を入れて、次の小節に進むには、画面の Next M. ボタンをタッチします。
3. ステップ値を変更するには、画面の左 “Step Time” の音符を使用します。
4. 現在の位置に、音符、休符、コードを挿入します。
 - ・ 1 つの音符を挿入するには、鍵盤上で該当のノートを弾きます。ステップ値が、挿入されるノートの長さとして使われず。ノートのベロシティと相対的な長さを変更するには、“Velocity”、“Duration” パラメーター (127 ページ) をエディットします。
 - ・ 休符を挿入するには、画面の Rest ボタンをタッチします。ステップ値が休符の長さになります。
 - ・ 1 つ前のノートとタイでつなぐには、画面の Tie ボタンをタッチします。ノートが挿入され、1 つ前の同じ音名のノートとタイでつながります。鍵盤上で同じノートを弾く必要はありません。
 - ・ コードまたはもう 1 つのボイスを挿入するには、113 ページ “ステップ録音でのコード、和音の挿入” を参照してください。
5. 新しいイベントを挿入してから、画面の Back ボタンをタッチして戻ると、前に挿入されていたイベントが削除され、そのステップをもう 1 度エディットできる状態になります。
6. パターンの終わりに到達すると、“End of Loop(ループの終了)” というイベントが表示され、M001.01.000 の位置からレコーディングが再開します。パターンの長さを越えて挿入されたノートは、パターンの全長に合うよう、削除されます。
この時点で、オーバーダブ・モードで新しいイベントを続けて挿入していきます (すでに挿入されているイベントは削除されません)。これは、ドラムやパーカッションのトラックを録音中に、最初の録音でベース・ドラムを、次の録音でスネア・ドラムを、その次の録音でハイハット、シンバルを次々と録音するときに便利です。
7. 録音が終わったら、終了するために画面の Done ボタンをタッチします。
変更のキャンセル、保存、破棄を尋ねるダイアログ・ボックスが表示されます。



- エディットをさらに続けるときは、Cancel ボタンをタッチして、エディット画面に戻ります。
エディット内容を保存しないときは、No ボタンをタッチします。エディット内容は保存されずにステップ録音画面が閉じます。
エディット内容を保存するときは、Yes ボタンをタッチします。エディット内容が保存されてステップ録音画面が閉じます。
8. スタイル・レコード・モードのメイン・ページに戻ったら、すべてのトラックの状態アイコンをブレイにして、START/STOP キーを押せば、スタイルを試聴できます。もう 1 度 START/STOP キーを押すと再生が止まります。
 9. スタイルの録音がすべて済んだら、ページ・メニューから Write Style コマンドを選び、Write Style ダイアログ・ボックス (125 ページ “Write Style ダイアログ・ボックス” 参照) を開いて保存します。

ステップ録音でのコード、和音の挿入

本機ではトラックにノートを1つ1つ挿入しなければいけない、ということはありません。コードや2音を挿入する方法はいくつかあります。

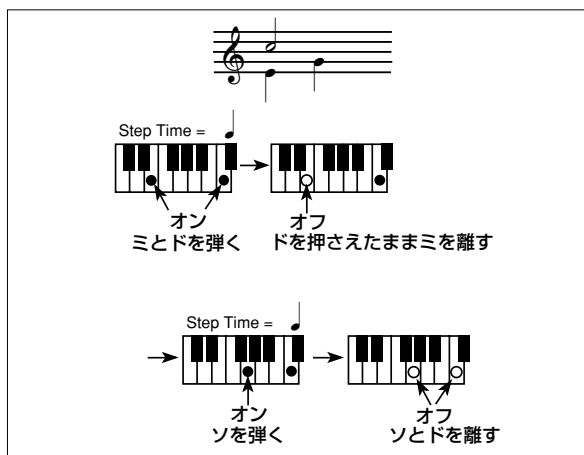
コードの挿入：1音のノートの代わりにコードを演奏します。イベント名として、弾いたコードの最初のノートが表示され、続いて“...”が表示されます。

ベロシティ値の異なるノートを使ったコードの挿入：

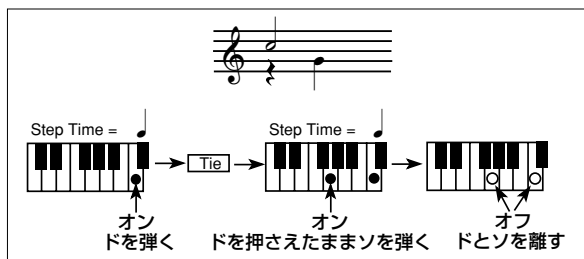
コードの上または下のノートの音量を、例えば他のノートよりも大きくして、コードの中でも一番ネックとなるノートを目立たせることができます。以下の手順で3音のコードを挿入します。

1. 最初のノートのベロシティ値をエディットします。
 2. そのノートの鍵盤を押したままにします。
 3. 次のノートのベロシティ値をエディットします。
 4. そのノートの鍵盤を押したままにします。
 5. 最後のノートのベロシティ値をエディットします。
 6. そのノートの鍵盤を押し、3つの鍵盤すべてから手を離します。
- 2つ目の音符の挿入：1つのノートを押さえたまま別のノートを続けて弾く、という一節を挿入できます。**

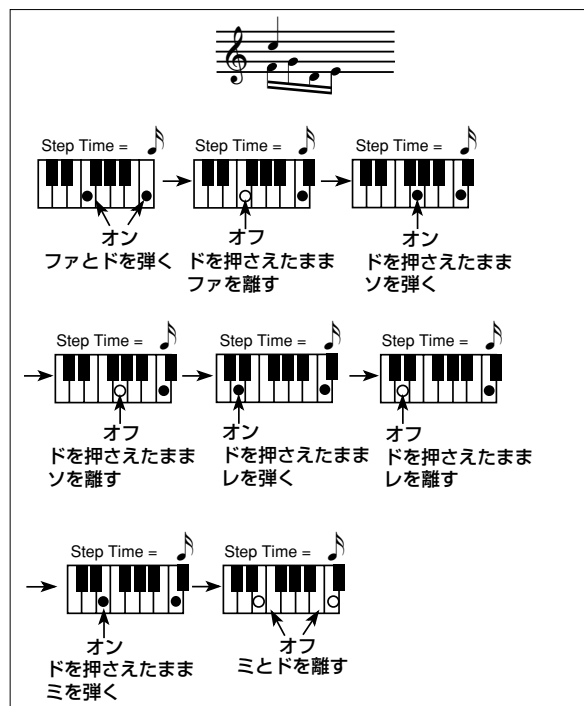
Ex. 1:



Ex. 2:



Ex. 3:

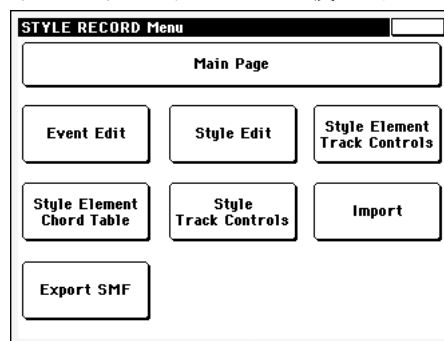


エディット・メニュー

スタイル・レコード・モードの任意のページで MENU キーを押すと、画面にスタイル・レコード・モードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチして、スタイル・レコード・モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻るときは、EXIT キーか STYLE PLAY キーを押します。または、エディット・メニュー画面の Main Page ボタンをタッチして、戻ることもできます。

各エディット・ページにいるときは、MENU キーを押すとメニュー画面に戻りますが、EXIT キーか STYLE PLAY キーを押すとスタイル・レコード・モードのメイン・ページに戻ります。

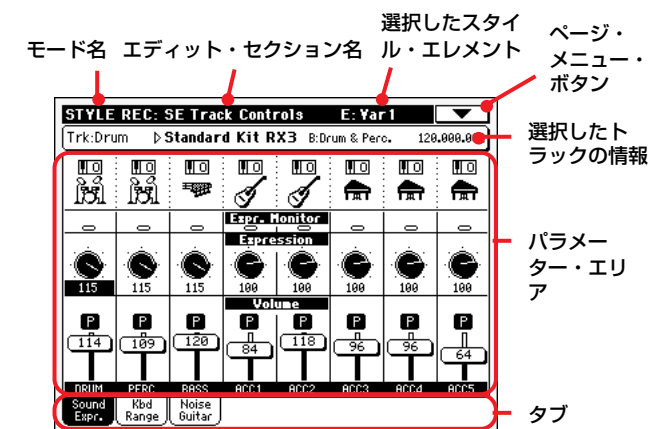


Note: スタイルの再生中は、メイン・ページ (106 ページ) から、エディット・セクション・ページにアクセスすることができません。再生を止めてから MENU キーを押してください。

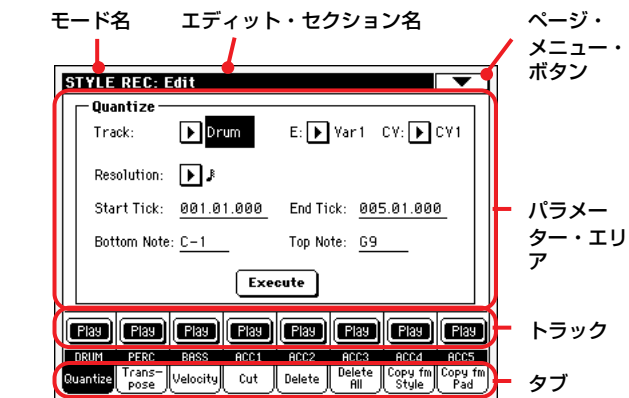
Note: スタイル再生中にエディット・セクションのページ (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) と、その他のページとの間で切り替えると、スタイルの再生が自動的に停止します。

エディット・ページの構造

多くのエディット・ページで、共通に表示されているパラメーターが存在します。



いくつかのページは、独自のパラメーターで構成されています。



モード名

現在スタイル・レコード・モードであることを示しています。

エディット・セクション名

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名は、メニューのボタンのうちのどれか 1 つと一致しています (113 ページ “エディット・メニュー” 参照)。

選択したスタイル・エレメント

スタイル・レコード・モードでは、エディット中は常に選択中のスタイル・エレメントを表示します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー (124 ページ “ページ・メニュー” 参照) が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターが表示されます。エディットするページは、タブで選びます。パラメーターの詳細については、114 ページからのセクションごとの説明をご覧ください。

トラック状態

エディットするトラックのミュート / プレイを切り替えます。

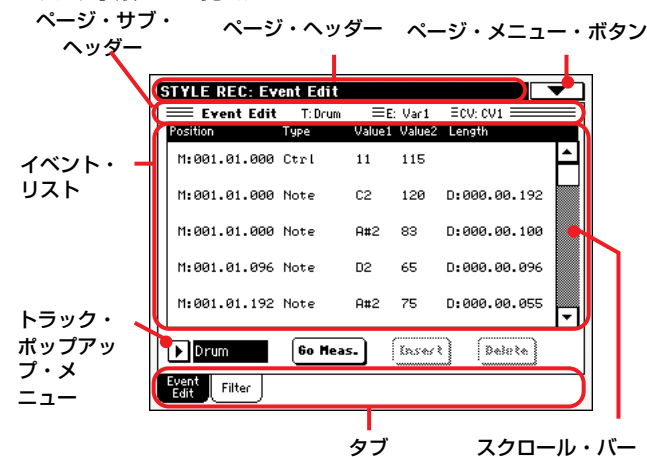
タブ

エディットするページのタブを選びます。

Event Edit: Event Edit

イベント・エディットでは、選択したコード・バリエーションの MIDI イベントを 1 個ごとエディットすることができるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さ (ベロシティ) など変更することができます。

イベント・エディットの手順については 115 ページ “イベントのエディット手順” をご覧ください。



ページ・ヘッダー

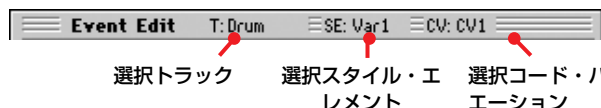
106 ページ “ページ・ヘッダー” をご覧ください。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチして、ページ・メニューを表示します。124 ページ “ページ・メニュー” をご覧ください。

ページ・サブ・ヘッダー

ここには、ソングに関して現在エディット対象となっているトラックの情報の一部が表示されます。



選択トラック

エディット中のトラックの名前です。トラック・ポップアップ・メニューを使ってスタイル・トラックのうちの 1 つを選びます。

SE/CV(スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーションです。ここではエディットできません。

スタイル・エレメントとコード・バリエーションを変更するときは、EXIT キーを押してスタイル・レコード・モードのメイン・ページに戻ってください。(106 ページ “メイン・ページ - Record 1” 参照)。

イベント・リスト

選ばれたスタイル・エレメント内の選ばれたトラックに含まれる、すべてのイベントを見るためのイベント・リストです。

表示しきれていないところを閲覧するには、スクロール・バーを使ってください。また、SHIFT キーを押しながら TEMPO/VALUE ダイヤルを使って移動することもできます。

選択するイベント表示をタッチすると表示が反転表示になり、そのパラメーターがエディット可能になります。

Position (イベントの位置)

画面に表示されているイベントの位置で、“aaa.bb.ccc” という形式で表します。

- ・ “aaa” は小節の位置です。
- ・ “bb” はビートの位置です。
- ・ “ccc” はチックの位置です (1/4 ビート = 384 チック)。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を変更します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選んだ (反転表示) あと TEMPO/VALUE ダイアルで値を変えます。
- パラメーターを選んだ (反転表示) あと、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値をドットで3つに区切り入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション 002.02.193 は “2.2.193” と入力します。また、002.04.000 は “2.4” と入力します。ただし、小節の先頭 002.01.000 に移動するときは、単に “2” と入力します。

Type, Value 1, Value 2 (タイプ、値 1、値 2)

イベントのタイプと値表示です。

選んだイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。パターンの始めの “CC#11” (エクスプレッション) パラメーターは、トラックの最後に到達すると、“End Of Loop” マークを表示します (この表示はエディットできません)。

Event type	Value 1	Value 2
Note	ノート名	ベロシティ
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ値
Bend	ベンド値	—

イベント・タイプを変えるときは、タイプ・パラメーターをタッチして (反転表示) から、TEMPO/VALUE ダイアルを使って変更します。

一組の初期値は、自動的にイベントに割り当てられます。

イベントの値を変えるときは、イベント・バリューをタッチして (反転表示) から、TEMPO/VALUE ダイアルを使って変更します。

Length (イベントの長さ)

選択されているノート・イベントの長さです。“Position” パラメーターと同じ形式で表します。

Note: 長さ 000.00.000 を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。このゼロの連なった値は比較的稀ですが、ドラムまたはパーカッションのトラックで見かけることがあります。

スクロール・バー

表示し切れてないリストのイベントを表示させるときに使います。スクロール・バーを指でなぞって表示する部分を移動します。また、SHIFT キーを押しながら TEMPO/VALUE ダイアルを使って表示させることもできます。

他のエレメント

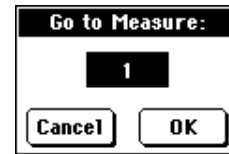
トラック・ポップアップ・メニュー

このポップアップ・メニューを使い、現在のコード・バリエーション内の、エディットするトラックを選びます。

Drum...Acc5 スタイル・トラック

Go Meas. (小節の移動)

シーケンサーが動いていないときに、このボタンをタッチすると、Go to Measure ダイアログ・ボックスが表示されます。



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選び、OK ボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選ばれます。

Insert (イベントの挿入)

このボタンをタッチすると、現在 “Position” パラメーターに表示されている位置に、新しいイベントが挿入されます。初期値は、Ev = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192 です。

Delete (イベントの削除)

このボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選ばれているイベントが削除されます。

イベントのエディット手順

以下はイベントの一般的なエディット手順です。

- エディットするスタイルを選択し、RECORD キーを押します。“Current Style” を選択して OK ボタンをタッチします。スタイル・レコード・モードのメイン・ページが表示されます。
- 画面の “Element” や “Chord Var” パラメーターを VOLUME/VALUE キーで選択します。
Note: スタイル・エレメントとコード・バリエーションの詳細、およびスタイルの一般的な構成については、104 ページ “スタイルの構造” をご覧ください。
- MENU キーを押して、メニュー・リストから Event Edit セクションを選択します (114 ページ “Event Edit: Event Edit” 参照)。
- START/STOP キーを押して、選択したコード・バリエーションを試聴します。START/STOP キーをもう一度押して再生を止めます。このとき、コード・スキャンは働いていません。オリジナルのキー、コードを聞くことになります。
- “Filter” タブをタッチしてフィルター・ページを表示させ、画面に表示させたいイベント・タイプのフィルターをオフ (チェックを外す) に設定します (116 ページ “Event Edit: Filter” 参照)。
- “Event Edit” タブをタッチしてイベント・エディット・ページに戻ります。
- トラック・ポップアップ・メニューを使ってエディットするトラックを選択します (115 ページ “トラック・ポップアップ・メニュー” 参照)。
- 選択したトラック (手順 2 で選択したスタイル・エレメントとコード・バリエーション内) に含まれているイベントのリストが表示されます。画面には、最初のステップが表示され、同様に最後のステップには “End Of Trk” と表示されます。これには、初期化イベントが含まれているのでエディットはできず、グレー表示になっています。
- スクロール・バーを使って、いろんなイベントを確認します。
- 画面をタッチしてエディットするイベントを選択します。通常はノートの項目をエディットします。

M:001.01.000 Note F#2 51 M:000.00.000

イベント・タイプや値の詳細については 114 ページ “Event Edit: Event Edit” をご覧ください。

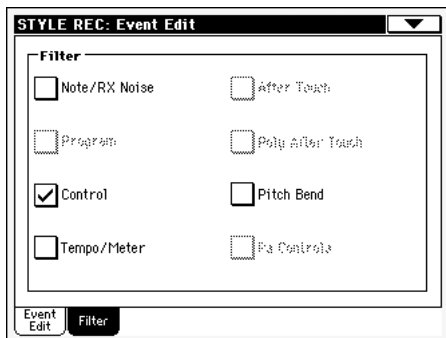
11. イベントをエディットします。

- ・ ポジションを変更します。
イベントの M:XXX.XX.XXX をタッチして (反転表示)、TEMPO/VALUE ダイアルを使ってポジションを変更します。

- ・タイプを変更します。
イベントのタイプ (Type) をタッチして (反転表示)、TEMPO/VALUE ダイアルを使ってタイプを変更します。同様にして Value 1、Value 2 も変更します
 - ・タイプにノート (Note) を選んだときは、該当のレンジ (Length) の D: XXX.XX.XXX をタッチして (反転表示)、TEMPO/VALUE ダイアルを使ってレンジを変更します。
- 異なる小節の先頭に移動するときは Go Meas. ボタンを使います (115 ページ “Go Meas. (小節の移動)” 参照)。
 - 手順4で説明したように、START/STOPキーを押してコードをいくつか弾いてみると、変更後のパターンが試聴できます。START/STOP キーをもう 1 度押すと、パターン再生が止まります。
 - INSERT ボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます (初期値に設定された Note イベントが挿入されます)。
DELETE ボタンをタッチすると、現在反転表示になっているパラメーターの位置のイベントが削除されます。
 - 現在選択しているトラックのエディットが終わったら、必要に応じて手順 7 へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。
 - 現在選択しているコード・バリエーションのエディットが終わったら、必要に応じて EXIT キーを押してスタイル・レコード・モードのメイン・ページに戻り手順 2 以降を行います
 - スタイル全体のエディットが終わったら、スタイル・レコード・モードのメイン・ページで “Write Style” を選択して Write Style dialog box を表示させ保存します (125 ページ “Write Style ダイアログ・ボックス” 参照)。
- ・ **T** (テキスト編集) ボタンをタッチして、テキスト編集ウィンドウを表示します。名前を入れ終わったら、OK ボタンをタッチします。
 - ・ 保存先を選択します。選択した位置にあるスタイルの名前が、スタイル・バンク・ナンバーの後に表示されます。
Warning: 既存のスタイルを選択して保存操作を確定すると、それまであったスタイルが削除され、新しいスタイルがその位置に入ります。既存のスタイルを削除したくない場合は、上書きしてしまう前に、必ずカードに保存してください。
- OK キーをタッチして、スタイルを本体内蔵メモリーに保存するか、CANCELキータッチして変更内容をすべてキャンセルして、スタイル・レコード・モードのメイン・ページに戻ります。OK キーをタッチすると、“Are you sure? (よろしいですか?)” というメッセージが表示されるので、OK キーをタッチして確定するか、No キーをタッチして Write Style ダイアログ・ボックスに戻ります。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



表示するイベント・タイプは、フィルターをオフ (チェックを外す) にしてください。

Note: イベントの中にはグレー表示になっていてエディットできないものがあります。これは、そのイベントがスタイル内ではエディットできないためです。

Note/RX Noise

ノートと RX ノイズ

Control コントロール・チェンジ・イベント。以下のコントロール・チェンジ・ナンバーのみ使用できます。

Control function	CC# (Control Change Number)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression ^(*)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

(*) エクスプレッション・イベントは、開始位置 (001.01.000) に挿入できません。
エクスプレッションの値は、すでにスタイル・エレメントの初期値のヘッダー・パラメーターの中にあります。

Tempo/Meter

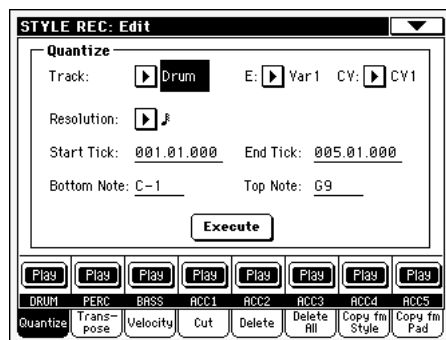
テンポと拍子 (マスター・トラックのみ)

Pitch Bend

ピッチ・ベンド・イベント

Style Edit: Quantize

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーブ感を加えるために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Drum...Acc5 1 つのトラックを選択します。

E / CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Resolution (レゾリューション)

レコーディング後の分解能を設定します。例えば、♪ (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。♪ (1/4) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸に移動します。



♪ (1/32)... ♪ (1/4)

グリッドの分解能を音符で指定します。値の後に "a" が付いていると、スウィング無しになります。"b ~ f" が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。"3" はトリプレットになります。

Start / End Tick (開始終了位置)

クオンタイズを行う範囲の開始位置と終了位置を設定します。コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom / Top Note (上限下限ノート)

クオンタイズを行うキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。

Note: このパラメーターは、ドラムまたはパーカッション・トラックを選択したときにのみ設定できます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称が表示されます。

パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All ドラムやパーカッションのトラック以外の、すべてのトラックが選択されます。選択したコード・バリエーション全体がトランスポーズされます。

Drum..Acc5

1 つのトラックを選択します。

E / CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (± 127 半音) を設定します。

Start / End Tick (開始終了位置)

トランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom / Top Note (上限下限ノート)

トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。ドラム・キットでは各楽器が異なるノートに割り当てられているので、パーカッション系の楽器をトランスポーズするということは、別の楽器をそのパートに割り当てる、ということになります。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

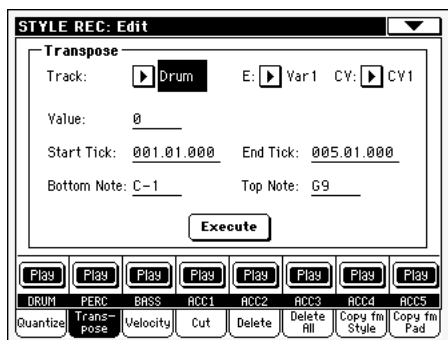
トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称が表示されます。

Style Edit: Transpose

選択したトラックのトランスポーズを設定します。

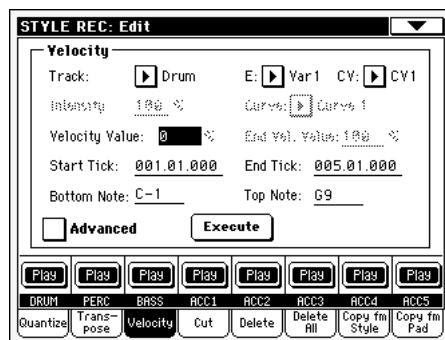
Note: トランスポーズ後、スタイル・レコード・モードのメイン・ページ (108 ページ) の "Key/ Chord" パラメーターを必ず再調整してください。



Style Edit: Velocity

選択したトラックのベロシティ (ダイナミクス) 値を設定するページです。

Advanced パラメーターにチェックを付けるとアドバンス・モードに入り、設定範囲で速さのカーブを選ぶこともできます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトをつくるのに役立ちます。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Note: RX ノイズがエディットしているトラックに割り当てられるとき、異なるバリュー値によってトリガーされるいくつかのレイ

ヤーでできている都合上、結果として生じる音は変わる場合があります。

より高いレベルのレイヤーに低いベロシティの値を選ぶと、ジャンプから 0 への急激なフェード・アウト・レベルなる場合があります。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックが選択されます。選択したコード・バリエーション全体のノートすべてのベロシティが変更されます。

Drum...Acc5 1 つのトラックを選択します。

E / CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Value (変化値)

ベロシティの変化値 (± 127) を設定します。

Start / End Tick (開始終了位置)

ベロシティの設定をする範囲の開始位置と終了位置を設定します。コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom / Top Note (上限下限ノート)

ベロシティの設定をするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックで 1 つの楽器を選択できます。このパラメーターはドラム、またはパーカッション・トラックを選択したときのみ設定できます。

Advanced (上級機能)

チェックを付けるとアドバンス・モードに入り、“Intensity”、“Curve”、“Start Vel. Value”と“End Vel. Value”パラメーターをエディットすることができます。

Intensity (強さ)

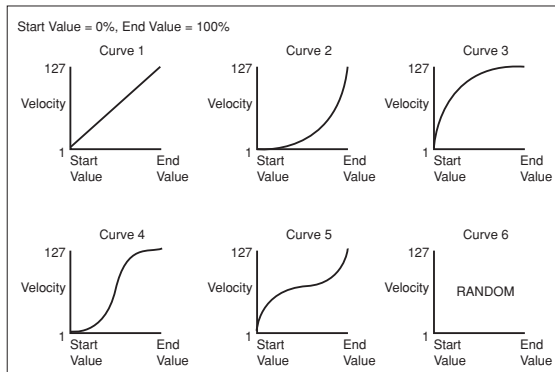
アドバンス・モード：“Curve”で選んだ指定するカーブへ向かって、速度データが調節される強さを設定します。

0...100 (%)

強さの値。0 のセッティングで、カーブの変化はありません。100 のセッティングで直ぐに“Curve”で選んだ指定するカーブになります。

Curve (カーブ)

アドバンス・モード：ベロシティ・カーブを選びます。速度が時間がたつにつれてどう変化するかを指定します。カーブは下図のように 6 種類あります。



Start / End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

アドバンス・モード：開始や終了時の、ベロシティ変化を、選択した範囲内で動くようにします。

0...100 割合における速度変化。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

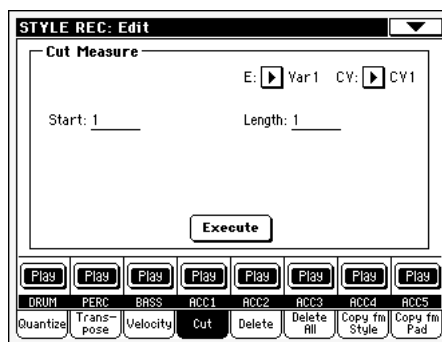
トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称が表示されます。

Style Edit: Cut

選択トラックのコード・バリエーションから選んだ小節（または一連の小節）速く削除することができます。

削除された以降の小節のイベントは前に移動します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

E / CV (スタイル・エレメント / コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Start (開始小節)

削除される最初的小節。

Length (小節の長さ)

削除される小節数。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ：トラックの音が出ます。



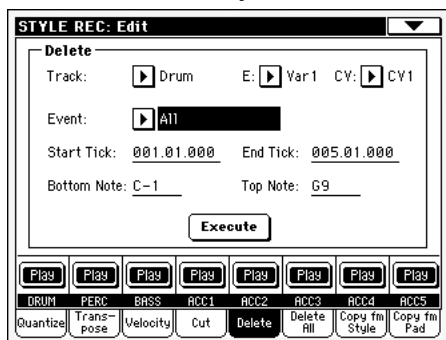
ミュート：トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称が表示されます。

Style Edit: Delete

スタイル・データから MIDI イベントを削除します。
この機能は、パターンから小節自体は削除しません。小節を丸ごと削除するときは、118 ページ “Style Edit: Cut” で行います。



パラメーターを設定した後 Execute ボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。削除の後、選ばれたコード・バリエーションは空になります。

Drum...Acc5 1 つのトラックを選択します。

E / CV(スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

Event (イベント・タイプ)

削除する MIDI のイベントのタイプを選びます。

All すべてのイベントを削除します。ただし、小節はコード・バリエーションから削除されません。

Note 選択した範囲のノートをすべて削除します。

Dup.Note だぶっているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に 2 つあると、ベロシティの低いノートの方が削除されます。

After Touch

アフタータッチ・イベントを削除します。

Note: このタイプのデータは録音中に自動削除されます。

Pitch Bend

ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

Prog.Change

プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、バンドルされているコントロール・チェンジ #00 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。

Note: このタイプのデータは録音中に自動削除されます。

Ctl.Change

すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。

CC00/32...CC127

1 つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。
2 つ 1 組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) は MSB/LSB バンドルです。

Note: CC データの一部はレコーディング中に自動削除されるものがあります。削除されないデータについては、106 ページの表を参照してください。

Start / End Tick (開始終了位置)

ノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。コード・バリエーションの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom / Top Note (上限下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。

Note: このパラメーターは、“All” または “Note” を選択したときにのみ設定できます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。



プレイ: トラックの音が出ます。



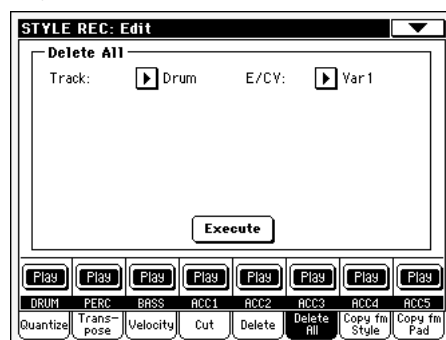
ミュート: トラックを消音します。

トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称が表示されます。

Style Edit: Delete All

選択したスタイル・エレメントまたはコード・バリエーション、あるいはスタイル全体をまとめて削除して、パラメーターを初期値にリセットします。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Track (トラック)

トラックを選択します。

All スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのすべてのトラックを選択します。

Drum...Acc5

スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックを選択します。

E / CV(スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

エディット対象にするスタイル・エレメントとコード・バリエーションを設定します。

All

すべてのスタイル・エレメント (スタイル全体) を選択します。この設定で、かつ “Track” パラメーターも “All” に設定されていると、スタイル全体が削除され、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。

Var1...CountIn

1 つのスタイル・エレメントを選択します。

V1-CV1...Cl-CV2

1 つのコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

Play プレイ：トラックの音が出ます。

Mute ミュート：トラックを消音します。

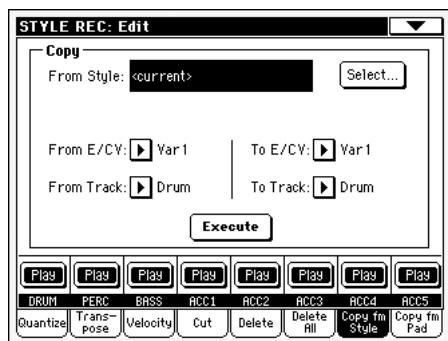
トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称が表示されます。

Style Edit: Copy from Style

同じスタイル内、または異なるスタイル間で、トラック、コード・バリエーション、またはスタイル・エレメントをコピーするページです。

Warning: コピーを実行すると、コピー先にすでにあったデータはすべて上書きされて削除されますのでご注意ください。



パラメーターを設定した後 Execute ボタンをタッチして実行します。

Note: たくさんのイベントを同一チェック上にコピーすると、“Too many events! (イベントが多すぎます!)” というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないの、そのコード・バリエーションに元々設定されていたプログラムは変更されません。

From Style (コピー元のスタイル)

トラック、コード・バリエーションまたはスタイル・エレメントをコピーする元のスタイルを選びます。Select... ボタンをタッチして、スタイル選択ウィンドウで選択します。

From... To E/CV

(コピー元 / コピー先のエレメント / コード・バリエーション)

コピー元とコピー先のスタイル・エレメント、またはコード・バリエーションを選択します。

Note: 任意のバリエーションと他のスタイル・エレメントとの間でコピーはできません。エレメントが違くと構造が異なるからです。

All スタイル・エレメントすべて (スタイル全体) をコピーします。これを選択すると、コピー先が “All” に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

Var1...End2 1 つのスタイル・エレメントをコピーします。

V1-CV1...E2-CV2 1 つのコード・バリエーションをコピーします。

From... To Track (コピー元 / コピー先のトラック)

コピー元とコピー先のトラックを選択します。

All 選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてがコピーされます。

Drum...Acc5

選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックがコピーされます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

トラック状態アイコン

トラックの状態。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

Play プレイ：トラックの音が出ます。

Mute ミュート：トラックを消音します。

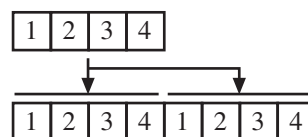
トラック名

トラック状態アイコンの下に、各トラックの略称が表示されます。

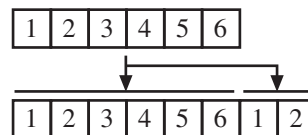
長さの違うコード・バリエーションへのコピー

任意のコード・バリエーションを、長さの違う別のコード・バリエーションへコピーすることができます。ただし以下の点にご注意ください。

- コピー元の長さがコピー先の長さの約数ならば、コピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされてコピー先の長さを埋めるかたちになります。例えばコピー元が 4 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元のコード・バリエーションが 2 回コピーされます。



- コピー元の長さがコピー先の長さの約数でない場合、コピー先の小節が埋まるまでコピー元のコード・バリエーションが複数回コピーされます。例えばコピー元が 6 小節、コピー先が 8 小節の場合、コピー元の 6 小節がまず 1 回コピーされ、残りの 2 小節には、コピー元の第 1、2 小節がコピーされます。

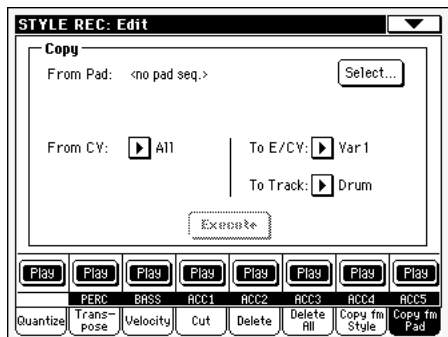


Note: 拍子記号の異なるコード・バリエーション (例えば 4/4 拍子のコード・バリエーションを 3/4 拍子のコード・バリエーション) へコピーしないでください。

Pad Edit: Copy from Pad

パッドから1つ、またはすべてのコード・バリエーションをコピーすることができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先にすでにあったデータはすべて上書きされて削除されますのでご注意ください。



パラメーターを設定した後 Execute ボタンをタッチして実行します。

Note: たくさんのイベントを同一チェック上にコピーすると、“Too many events! (イベントが多すぎます!)” というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないで、そのコード・バリエーションに元々設定されていたサウンドは変更されません。

From Pad (コピー元のパッド)

コード・バリエーションをコピーする元のパッドを選びます。Select... ボタンをタッチして、パッド選択ウィンドウで選択します。

From CV (コピー元のコード・バリエーション)

コピー元のコード・バリエーションを選びます。

All すべてのコード・バリエーション (全部のパッド) をコピーします。これを選択すると、コピー先が“All”に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

CV1...CV6

1つのコード・バリエーションをコピーします。

To CV (コピー先のコード・バリエーション)

コピー先のパッドが含まれるコード・バリエーションを選びます。

CV1...CV6

コピー先のコード・バリエーションを選びます。“From CV”が“All”のときは、自動的にここが“All”になります。

To Track (コピー先のトラック)

コピー先のトラックを選びます。

All 選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションのトラックすべてがコピーされます。

Drum...Acc5

選択スタイル、スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの1つのトラックがコピーされます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

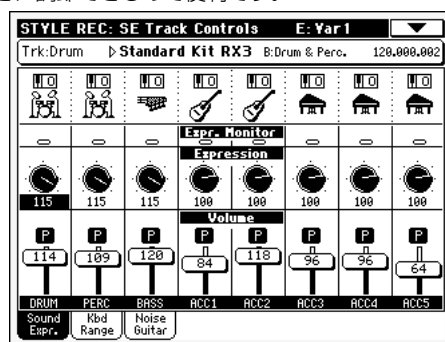
Style Element Track Controls: Sound/Expression

選択したスタイル・エレメントの各トラックに異なるサウンドを割り当てるページです。

各スタイル・エレメントには異なるサウンドを入れることができます。新しいスタイルを保存した後は、必ずスタイル・プレイ・モードの“Original Style Sounds”パラメーター (86 ページ) にチェックを付けて、そのスタイルがスタイル・パフォーマンスのサウンドではなく、この指定したサウンドを選択するようにしてください。

またこのページでは、各スタイル・トラックのエクспレッション (CC#11) の値を調節することができます。スタイルの全体的な音量は変更せずに、1つのスタイル・エレメントの中のトラックの相対的なレベルを小さくすることができます。

異なるスタイル・エレメント内の同じトラックに、異なるサウンドが割り当てられていて、そのサウンド自体の音量レベルがそれぞれ異なるときに調節できるので便利です。



このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1 ~ ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの Copy Sound と Copy Expression コマンド (126 ページ “Copy Sounds ダイアログ・ボックス”、“Copy Expression ダイアログ・ボックス” 参照) を使用します。

選択したトラックの情報

▶STYLE

121 ページ “選択したトラックの情報” をご覧ください。

サウンド・エリア

▶STYLE

109 ページ “サウンド・エリア” をご覧ください。

エクспレッション表示

Expr. Monitor (エクспレッション・モニター)

このインジケータで CC#11 (エクспレッション) メッセージがトラックに含まれているかどうかを、確認することができます。

トラックに含まれるエクспレッション・メッセージは、トラックの音量を変えることができます。

このメッセージは、イベント・エディット・ページのすべてのイベントを注意深く解析しない限り、見つけるのは非常に難しいので、メッセージを発見するのに役立ちます。このモニターで、メッセージを含んでいるトラックを確認してイベント・エディットでアクセスしてください。

パネルの START/STOP キーを押して再生を始めて、インジケータを確認してください。このときインジケータが点灯したトラックのイベント・エディットに入り、不必要なエクспレッション・メッセージを削除することができます。

Expression (エクспレッション)

▶STYLE

対応するトラックのエクспレッション (CC#11) に値を設定します。

この値は、イベント・エディット・リストの先頭に見ることができます（114 ページ “Event Edit: Event Edit” 参照）。

異なるエクスプレッション値は、各スタイル・エレメントのために定義されています。

このように、スタイルの先頭で設定される一般的な音量値と比較して、スタイル・エレメントごとに異なるエクスプレッション値を設定することができます。これによって、エレメントごとに違った音量を設定することができます。

音量エリア

各トラックの音量や状態（ミュート / プレイ）をここで設定します。詳細は 109 ページをご覧ください。

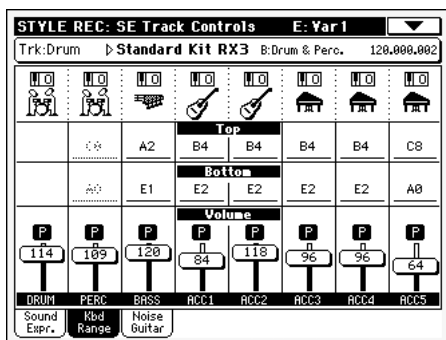
音量値は、スタイル全体で同じものを用います。

各スタイル・エレメントのトラック間のバランスを調節するためには、エクスプレッション・コントロールを使います。

Style Element Track Controls: Keyboard Range

アレンジャー機能でトランスポートしたときキーボード・レンジ機能により、オリジナルの生楽器と比べて演奏する音程が高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートは、自動的にトランスポートされます。これにより、伴奏楽器のサウンドがより自然に聞こえます。

例えば、実際のギターの音域の下限が E2 だとします。E2 近辺のノートがスタイルとして録音した場合、スタイル・プレイ・モードで弾いたコードによっては、トランスポートされたノートが E2 よりも低い音になり、不自然な音になる場合があります。そこで、キーボード・レンジの設定で、ギター・サウンドのトラックの下限を E2 にすれば、この問題は解決します。



Note: 録音中、キーボード・レンジの設定は無視されます。設定に関係なく鍵盤全域で演奏できます。

これらのパラメーターは各スタイル・エレメントに別々に設定することができます。

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー（VARIATION1 ~ ENDING3）を押せば、スタイル・エレメントを選択することができます。

このページの設定を別のスタイル・エレメントにコピーするには、ページ・メニューの Copy Keyboard Range コマンド（126 ページ “Copy Key Range ダイアログ・ボックス” 参照）を使用します。

Top/Bottom（上限下限ノート）

▶STYLE

該当トラックのキーボード・レンジの下限と上限を設定します。

音量エリア

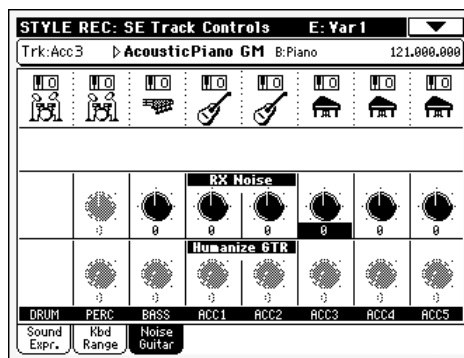
各トラックの音量や状態（ミュート / プレイ）をここで設定します。詳細は 109 ページをご覧ください。

Style Element Track Controls: Noise/Guitar

このページでは、RX ノイズの音量と、ギターのヒューマニズを設定します。

これらのパラメーターは各スタイル・エレメントに別々に設定することができます。

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー（VARIATION1 ~ ENDING3）を押せば、スタイル・エレメントを選択することができます。



RX Noise（RX ノイズ）

▶STYLE

RX ノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック（RX ノイズを含むサウンド）で調節することができます。

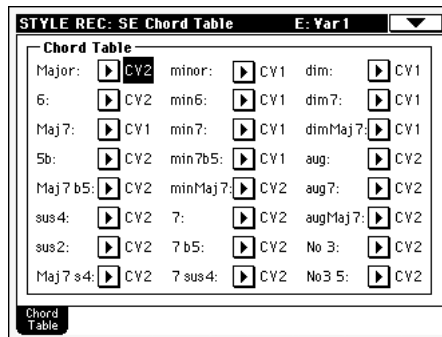
Humanize GTR（ヒューマニズ・ギター）

▶STYLE

ギター・トラックのノートの位置、ベロシティ、長さにランダムな値を適用して、より人間らしい演奏にします。（123 ページ “Track Type（トラック・タイプ）” 参照）この設定は、他の種類のトラックに影響を及ぼしません。

Style Element Chord Table: Chord Table

コード・バリエーションを認識されたコードに割り当てるページです。コードが認識されると、アレンジャー機能によって、このコード・テーブルで割り当てられたコード・バリエーションが伴奏として自動選択されます。



これらのパラメーターは各スタイル・エレメントに別々に設定することができます。

このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー（VARIATION1 ~ ENDING3）を押せば、スタイル・エレメントを選択することができます。

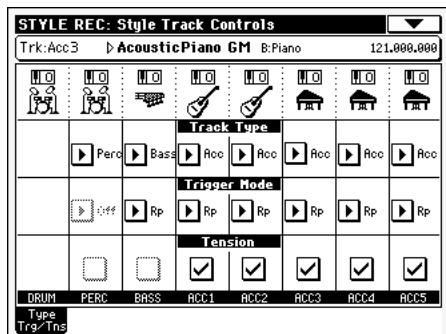
Chord Table（コード・テーブル）

▶STYLE

各キーのコード・バリエーションを左欄のコードに割り当てます。

Style Track Controls: Type/Trigger/Tension

スタイル・トラックを選んでリトリガー・モードに設定し、伴奏トラックのテンションを有効 / 無効にするページです。



このページが表示されているときに、パネル上の該当するキー (VARIATION1 ~ ENDING3) を押してスタイル・エレメントを選択します。

Track Type (トラック・タイプ)

▶STYLE

トラックのタイプを選択します。

- Drum** ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャーによってトランスポートしません。ドラム・サウンドでできているドラム・キットのときに使用します。スタイル・プレイ・モードのドラム・マッピングによって影響を受けます (98 ページ "Drum Mapping (ドラム・マッピング)" 参照)。
- Perc** パーカッション・トラック。このトラックは、アレンジャーによってトランスポートしません。パーカッションサウンドでできているドラム・キットのときに使用します。ドラム・マッピングによって影響を受けません。
- Bass** ベース・トラック。このトラックは、きほんてきには Acc と同じですが、転回系のコードが検出されたとき、常にそのルート (根音) を演奏します。
- Acc** アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーまたは和音の伴奏パターンのために、自由に使うことができます。
- Gtr** このトラックは、ギター・モードでギター演奏を作るために、この設定を使います (109 ページ "メイン・ページ - Guitar Mode" 参照)。このタイプが選ぶと、"Tension" パラメーターはエディットできなくなります。

Trigger Mode (トリガー・モード)

▶STYLE

Bass トラックや Acc トラックで、スタイルのノートが演奏されている最中に、新しいコードが検出された場合 (比較的に長いノートでこういったことが発生します) の動作をここで設定します。

- Off** 新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。
- Rt (リトリガー)** 現在のノートに代わって、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。
- Rp (リピッチ)** 現在演奏されているノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。出音が途切れることはありません。ギター、ベースのようなアタックのハッキリした音色に向いています。

Tension (テンション)

▶STYLE

このパラメーターは、認識されたコードに含まれているテンション・ノートを Acc トラックに追加するかどうかを設定します。このパラメーターがオンのときは、たとえ元のスタイル・データにテンショ

ン・ノート (9、11、13th) が入っていないくても、テンション・コードを検出した際に、テンション・ノートが加わった伴奏になります。

オン (チェック)

テンション・ノートを追加します。

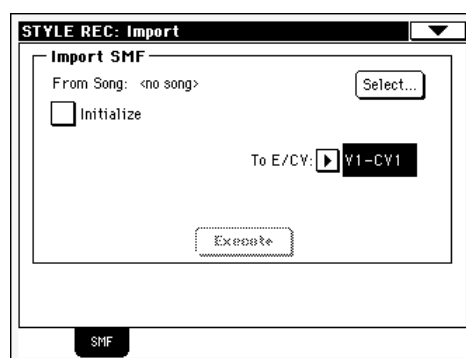
オフ

テンション・ノートは追加されません。

Import: Import SMF

インポート機能によって、好みの外部シーケンサーで作成、あるいはエディットしたスタンダード MIDI ファイル (SMF) を読み込んで、コード・バリエーションに変換することができます。

Note: スタンダード MIDI ファイルは、本機のコード・バリエーション用に作られたものでないと、うまく行かない場合があります (一度、本機で作成したコード・バリエーションを、後述のエクスポート SMF 機能を使って外部シーケンサーでエディットし、再度インポートすることをお勧めします)。



SMF をインポートするとき、コード・バリエーションの長さ (=SMF の長さ) や、拍子、テンポ、サウンドの設定やエクスプレッションといったパラメーターが認識されます。

Initialize パラメーターがチェックが付いているか、スタイルエレメントが空 (CV が一つも録音されていない状態) の場合に、これらのパラメーターはコード・バリエーションを含むスタイル・エレメントのパラメーターとしてインポートされます。

Hint: そのスタイル・エレメントで、最初にインポートするコード・バリエーションのときは Initialize にチェックを付けて、それ以降のコード・バリエーションではチェックを外した使い方がよいでしょう。

- ・それぞれのトラックにアサインされているサウンドは、SMF の最初の "Tick (位置 "M:001.01.000")" にあるプログラムチェーンやバンクセレクト MSB、LSB からインポート可能です。これらのデータは、スタイルエレメントのヘッダとしてロードされます。スタイル・パフォーマンスにアサインされるサウンドには適用されません。
- ・インポートした SMF の最初の "Tick" に上記のようなデータがない場合、サウンドは手動で各トラックに設定しなくてはなりません。スタイル・レコード・モードの "Record1"、"Reocord2" あるいは "Sound/Expression" のページで設定ができます。
Note: スタイル・プレイ・モード (Style Track ビュー) のページにある、Original Style Sounds がオンになっていると、ここでインポートしたスタイル・エレメントのヘッダーのサウンドではなく、スタイル・パフォーマンスで設定したサウンドが優先されてしまいますので、注意してください。
- ・キー / コード、コード・テーブルなどの、スタイル・パラメーターは、手動で、それぞれのページで設定してください。
- ・テンポや各トラックの音量 (Volume) は、別途、スタイル・プレイ・モード変更して、スタイル・パフォーマンスとして保存する必要がありますので、注意してください。
- ・拍子の変更はできません。また、インポート時にも認識されません。
- ・コード・バリエーションの長さ (Length) については、インポートした SMF の長さと同じになります。インポート後も、スタイ

ル・レコード・モードのメイン・ページにある、"CV Length" パラメーターで変更することができます。

Hint: もし、コード・バリエーションの最後の小節を超える長さのノートがあった場合、1小節分だけ、Length が長くなってしまいます (例えば、4小節の長さのパターンで、4小節目を超える長さのノートがあるSMFをインポートした場合、CV Length は自動的に5小節になってしまいます)。もしそうってしまった場合、CV Length を本来のコード・バリエーションの長さに変更してください。CV Length を超える小節まで長く伸びていたノートは自動的に短くなります。

外部シーケンサーでコード・バリエーションを作成しているときは、以下のテーブルに従って、各スタイル・トラックを正しいMIDIチャンネルに割り当ててください。

MIDIチャンネル	本機のトラック
9	Bass
10	Drum
11	Percussion
12-16	Accompaniment 1-5

Note : SMF は、フォーマット0のみインポート可能です。

From Song (ロード元ソング)

Select... ボタン

インポートするSMFのファイル名です。
Select.. ボタンをタッチするとファイル選択ウィンドウが開きますので、そこでSMFを選んでください。

Initialize (イニシャライズ)

SMFをインポートするときに、コピー先となるスタイル・エレメントのすべての設定 (キー/コード、コード・テーブル、サウンドなど) をリセットする場合は、このパラメーターにチェックを付けてください。

Hint: そのスタイルエレメントで、最初にインポートするコード・バリエーションのときは Initialize にチェックを付けて、それ以降のコード・バリエーションではチェックを外した使い方がよいでしょう。

To E/CV (ロード先のエレメント/コード・バリエーション)

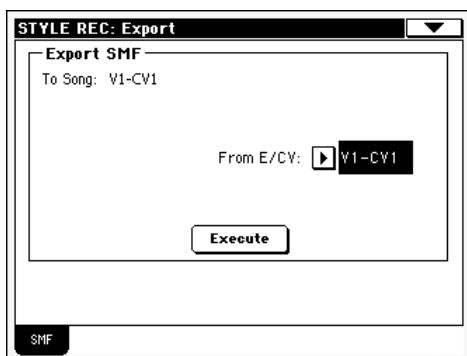
ここで、コピー先のコード・バリエーションを選択します

Execute ボタン

設定が終わったら、このボタンをタッチしてインポートを実行します。

Export SMF

エクスポートSMF機能は、コード・バリエーションをSMFで書き出し、外部シーケンサーでエディットすることができます。



To Song (エクスポートするソング名)

エクスポートするSMFの名前 (エディット不可) です。自動的に、つけられた名前は、エクスポートされるコード・バリエーションと同じものです。

From E/CV

(エクスポートするエレメント/コード・バリエーション)

ポップアップ・メニューから現在のスタイルからエクスポートするコード・バリエーションを選択します。

Execute ボタン

設定が終わったら、エクスポートを実行します。
ボタンをタッチすると、ファイル選択ウィンドウが表示されます。ターゲット・デバイスとディレクトリを選び、Save ボタンをタッチします。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチして、ページ・メニューを表示します。

各コマンドを選択します。コマンドを選ばないでメニューを閉じるときは、画面のページ・メニュー以外の部分をタッチします。

Write Style	Copy Chord Table
Undo	Delete Current Track
Copy Key/Chord	Overdub Stop Recording
Copy Sound	Solo Track
Copy Expression	Exit from Record
Copy Keyboard Range	

Write Style (スタイルの保存)

本体メモリにスタイルを保存するときに、このコマンドを選択してWrite Style ダイアログ・ボックスを開けます。
詳細は125ページ "Write Style ダイアログ・ボックス" をご覧ください。

Undo (アンドゥ)

メイン・ページやEvent Edit、Style Edit (一部を除く) ページで有効です。最新の録音、またはエディットしたデータをキャンセルして、前の状態に戻します。もう一度実行すると、再び最新の状態戻す ("Redo" 機能) ことができます。

Copy Key/Chord (キー/コードのコピー)

同じコード・バリエーション内、または全部のスタイルの他のすべてのトラックに、現在選ばれたトラックのキー/コード設定をコピーするときに、このコマンドを選択してCopy Key/Chord ダイアログ・ボックスを開けます。

詳細は125ページ "Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス" をご覧ください。

Copy Sound (サウンドのコピー)

いくつかのエディット・ページで有効です。スタイル・エレメント・トラックのトラック・エディット・セクションを選び、異なるスタイル・エレメントに現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられたサウンドをコピーするときに、このコマンドを選択してCopy Sound ダイアログ・ボックスを開けます。

詳細は126ページ "Copy Sounds ダイアログ・ボックス" をご覧ください。

Copy Expression (エクスプレッションのコピー)

いくつかのエディット・ページで有効です。スタイル・エレメント・トラックのトラック・エディット・セクションを選び、異なるスタイル・エレメントに現在のスタイル・エレメント・トラックに割り

当てられるすべてのエクスプレッションをコピーするときに、このコマンドを選択してを Copy Expression ダイアログ・ボックスを開けます。

詳細は 126 ページ “Copy Expression ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Copy Keyboard Range (キーボード・レンジのコピー)

いくつかのエディット・ページで有効です。スタイル・エレメント・トラックのトラック・エディット・セクションを選び、異なるスタイル・エレメントに現在のスタイル・エレメント・トラックのために、すべてのキーボード・レンジの値をコピーするときに、このコマンドを選択してを Copy Key Range ダイアログ・ボックスを開けます。

詳細は 126 ページ “Copy Key Range ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Copy Chord Table (コード・テーブルのコピー)

スタイル・エレメント・コード・テーブル・ページのみ有効になります。Copy Chord Table ダイアログ・ボックスを表示します。

詳細は 126 ページ “Copy Chord Table ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Delete Current Track (トラックの削除)

メイン・ページにのみ有効です。トラックのデータを削除するときに選択します。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

メイン・ページにのみ有効です。オーバーダブ・ステップ録音を開始するときに選択します。

詳細は 127 ページ “オーバーダブ・ステップ録音 ウィンドウ” をご覧ください。

Solo Track (ソロ・トラック機能)

ソロ演奏をするときに選択して、このコマンドにチェックを付けます。選んだ 1 つのトラックだけを聞くことができます。このときページ・ヘッダー部分に ‘Solo’ 表示が点滅します。

ソロ機能を止めるときは、このコマンドのチェックを外します。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、トラックを選ぶことでソロ機能をオンにすることができます。SHIFT キーを押しながら、ソロになっているトラックをもう一度選ぶと、ソロ機能がオフになります。

Exit from Record (レコードの終了)

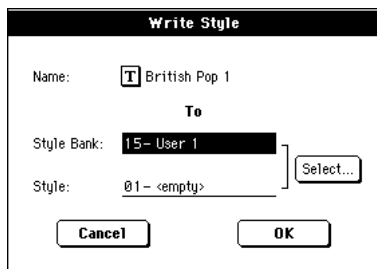
スタイル・レコード・モードを終了するときに選択します。

Note: パネルの RECORD キーを押して、スタイル・レコード・モードを終了することもできます。

Write Style ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Style を選べると、この画面が表示されます。

ここでは、スタイル・バンクに録音やエディットされたスタイルを保存することができます。



スタイルで保存されるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に **STYLE** シンボル・マークが付けられています。

Name

▶STYLE

保存されるスタイルの名前です。**T** (テキスト編集) ボタンをタッチして、テキスト編集ウィンドウを表示します。

Style Bank (保存先のスタイル・バンク)

保存先のスタイル・バンクを選択します。

各バンクは、パネルの STYLE SELECT キーのうちの 1 つと一致します。TEMPO/VALUE ダイアルでバンクを選びます。

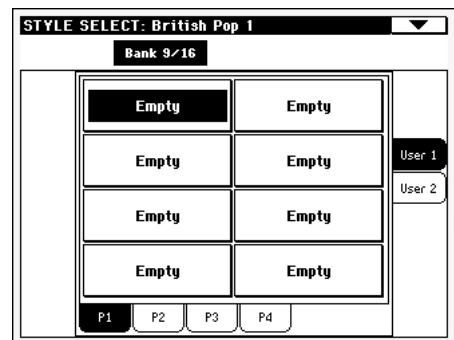
Style (保存先のスタイル)

保存先のスタイルを選択します。TEMPO/VALUE ダイアルでスタイルを選びます。

Note: スタイルを保存するときは通常ユーザー・スタイルに書き込みます。ただし、207 ページ “Factory Style and Pad Protect” パラメーターのチェックを外すと工場出荷時のスタイルに上書きすることもできるようになります。

Select... ボタン

保存先のバンクやスタイルをスタイル選択ウィンドウで選びます。

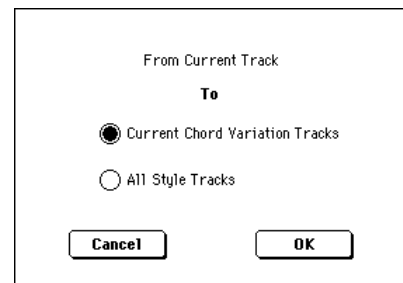


Copy Key/Chord ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Copy Key/Chord コマンドを選べると、この画面が表示されます。

同じコード・バリエーション、または全部のスタイルの他の全トラックに、現在選ばれたトラックのキー / コード設定をコピーすることができます。

この機能はパターン作成を迅速に行うのに効果的です。また、同じコード・バリエーションに異なるキーの中に異なるトラックが含まれることを選べることができます。



Current Chord Variation Tracks

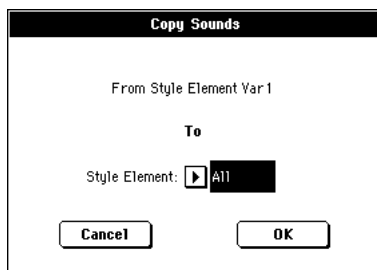
現在のトラックのキー / コードは、現在のコード・バリエーションのすべてのトラックへコピーされます。

All Style Tracks

現在のトラックのキー / コードは、スタイル (すべてのコード・バリエーション) のすべてのトラックへコピーされます。

Copy Sounds ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Copy Sounds コマンドを選ぶと、この画面が表示されます。
異なるスタイル・エレメントに現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられるすべてのサウンドをコピーします。



From Style Element

エディット不可。現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

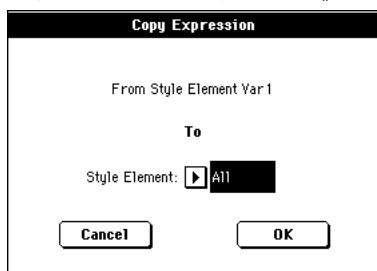
コピー先のスタイル・エレメント。

All サウンドはエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn サウンドをコピーするスタイル・エレメントを選択します。

Copy Expression ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Copy Expression コマンドを選ぶと、この画面が表示されます。
異なるスタイル・エレメントに現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられるすべてのエクスプレッションの値をコピーします。



From Style Element

エディット不可。現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

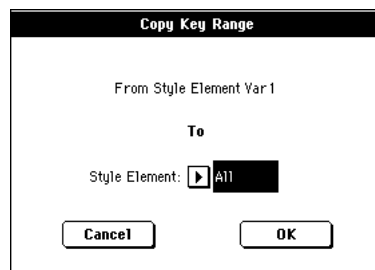
コピー先のスタイル・エレメント。

All エクスプレッションの値は、エディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn エクスプレッションの値をコピーするスタイル・エレメントを選択します。

Copy Key Range ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Copy Key Range コマンドを選ぶと、この画面が表示されます。
異なるスタイル・エレメントに現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられるすべてのキーボード・レンジの値をコピーします。



From Style Element

エディット不可。現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

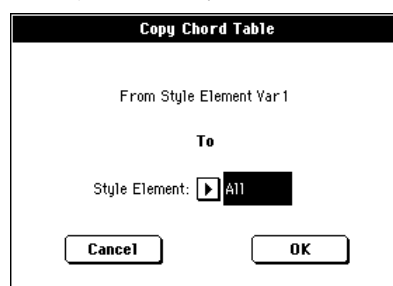
コピー先のスタイル・エレメント。

All キーボード・レンジの値はエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn キーボード・レンジの値をコピーするスタイル・エレメントを選択します。

Copy Chord Table ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Copy Chord Table コマンドを選ぶと、この画面が表示されます。
異なるスタイル・エレメントに現在のスタイル・エレメント・トラックに割り当てられるすべてのコード・テーブルをコピーします。



From Style Element

エディット不可。現在選択しているスタイル・エレメント。

To Style Element

コピー先のスタイル・エレメント。

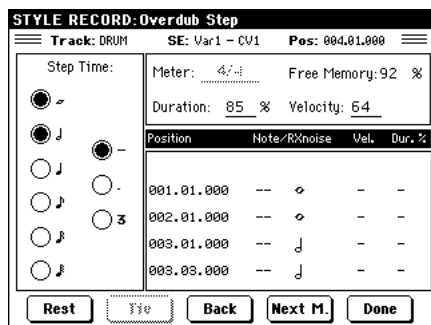
All コード・テーブルはエディットするスタイルのすべてのスタイル・エレメントにコピーされます。

Var1...CountIn コード・テーブルをコピーするスタイル・エレメントを選択します。

オーバーダブ・ステップ録音 ウィンドウ

ステップ録音は、鍵盤でリアルタイムに演奏しなくても、各トラックに必要なノートや和音をつつ入力して、新しいスタイルを作成する方法です。
楽譜通り忠実に演奏する場合や、細かい部分まで上手に再生する場合に便利です。特にドラム、パーカッションのトラックの作成に適しています。

ページ・メニューから Overdub Step Recording コマンドを選ぶと、このウィンドウが表示されます。



Track (トラック)

録音するトラック名

DRUM...ACC5 スタイル・トラック

SE (スタイル・エレメント)

107 ページ "Element (スタイル・エレメント)" 参照

Pos (ポジション: 位置)

挿入するイベント (ノート、休符またはコード) の位置。

イベント・リスト

録音済みのイベント。Back ボタンをタッチすることによって、イベントを削除でき新たにエディットすることができます。

Step Time (イベントの長さ)

挿入されるイベントの長さです。

。...♪ ノートの値

標準 (ー) 選ばれたノートの標準の値。

ドット (.) 選ばれたノートの半分の長さを増やします。

トリプレット (3)
選ばれたノートを三連符にします。

Meter (拍子)

現在の拍子です。ここではエディットできません。

録音を始める (詳細は 111 ページの手順 6 をご覧ください) 前に、拍子をスタイル・レコード・モードのメイン・ページで設定することができます。

Free Memory (空きメモリー)

録音可能な残りのメモリー領域。

Duration (持続時間)

挿入されたノートの相対的な持続時間。
パーセンテージは、常にステップ値に依存します。

25% スタッカッティシモ

50% スタッカート。

85% 普通の発音。

100% レガート。

Velocity (ベロシティ)

ノートまたは和音を入力する前に設定します。挿入されるイベントの演奏の強さ (ベロシティ値) です。

Kbd ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、これを選ぶことができます。鍵盤を弾いたときのベロシティ値になります。

1...127 鍵盤を弾いたときのベロシティ値は無視され、設定したベロシティ値になります。

Rest ボタン

休符を挿入します。

Tie ボタン

ノートとノートの間にタイが挿入されます。

Back ボタン

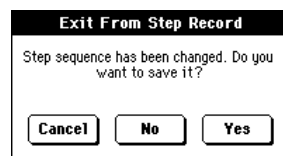
挿入されたイベントを消して、前のステップに戻ります。

Next M. ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

Done ボタン

ステップ録音を終了します。いくつかのノートを挿入したら、このボタンをタッチします。この変更を保存するか、しないか、キャンセル (エディット画面に戻る) をたずねるダイアログ・ボックスが表示されます。



Cancel ボタンをタッチすると、ステップ録音を終了するのをキャンセルしてエディットを続けることができます。

No ボタンをタッチすると、エディット内容は保存しないで、ステップ録音ウィンドウを閉じます。

Yes ボタンをタッチすると、エディット内容を保存して、ステップ録音ウィンドウを閉じます。

パッド・レコード・モード

パッド・レコード・モードでは、新たにフレーズや効果音をパッドの割り当てたり、すでにパッドに設定されている内容をエディットします。

パッドの構造

パッドは、基本的に単一トラックのスタイルです。パッド・レコード・モードはスタイル・レコード・モードとほぼ同様の仕様になっています。

パッドには異なる2つの種類があります。

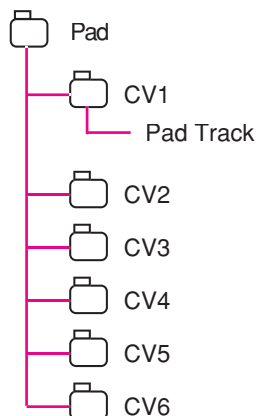
- ・ **ヒット・パッド**はノートやコードがトランスポーズしても、このパッドのほとんどはトランスポーズしないで使用されます。基本的に、1つのノートか1つのコード・シーケンス（下記参照）になります。
- ・ **シーケンス・パッド**は、異なるコードを鍵盤で演奏することによって、スタイル・トラック同様正確にトランスポーズされます。つまり、スタイル・トラックの一部として、エレメントごとの各コード・バリエーションに対応します。

スタイルと同様に、コード認識領域でコードを弾くと、対応するコード・バリエーションが呼び出されます。

認識したコードは、コード・バリエーション・テーブルによってコード・バリエーションに関連付けられます。

各パッドは、コード・バリエーション・テーブルを含みます。

スタイルと同様に、ノート・トランスポーズ・テーブル（NTT）ノートは、パッドにも適応されます。



録音内容

パッドの録音は、パッドが持つ、「各コード・バリエーションの中のトラックを録音する」ということです。

すべてのコード・バリエーションを録音する必要はありません。最低1つのコード・バリエーションを録音するだけで十分です。

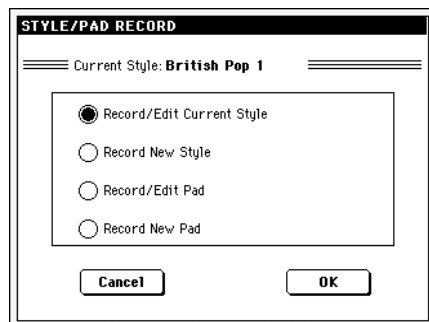
パターン・データとトラック・データ

パッドの作成やエディットはパッド・レコード・モードで、トラック・パラメーター（ボリューム、パン、トランスポーズ、エフェクト設定など）のエディットは、スタイル・プレイ・モードで行います。

- ・ パッド・レコード・モードで作成またはエディットしたパッドの設定情報は、パッド・レコード・モードのページ・メニューから、Write Pad コマンドを選んで保存します（136 ページ “Write Pad ダイアログ・ボックス” 参照）。
- ・ スタイル・プレイ・モードでエディットしたパッド・トラック・パラメーターは、スタイル・プレイ・モードのページ・メニューから、Write Performance か Write Style Performance コマンドを使って、選んでいるパフォーマンスか、スタイル・パフォーマンスに保存します。（102 ページ “Write Performance ダイアログ・ボックス”、103 ページ “Write Style Performance ダイアログ・ボックス” 参照）

パッド・レコード・モードに入る

スタイル・プレイ・モードを操作しているときに、RECORD キーを押すと以下のページが画面に表示されます。



- ・ “Record/Edit Pad” を選択してパッドをエディットします。工場出荷時のプリセット・パッドをエディットした場合は、同じ位置にそのまま保存することはできません（207 ページ “Factory Style and Pad Protect” 参照）。ユーザー・パッドとして保存することになります。
- ・ “Record New Pad” を選択すると、新しいパッドを一から作成することができます。録音が済んだら、新しいパッドをユーザー・パッドとして保存します。207 ページ “Factory Style and Pad Protect” がオフに設定されているときは、元のファクトリー・スタイルの位置に上書きすることができます。

ヒットまたはシーケンス・パッドをエディットしたら、これを保存してください（下記、“エディットの内容の保存と消去” 参照）。

次に、スタイル・プレイ、またはソング・プレイ・モードのパッド・ページでヒットやシーケンスを各パッドに割り当てたり、パッドの設定（ボリューム、パンと A/B FX Send など：99 ページ “Pad/Switch: Pad” 参照）を調節し、ページ・メニューから、Write Current Performance コマンドを使って、保存します。

Note: 録音では、フット・スイッチはすべて無効になります。ただし、ボリューム / エクスプレッション・タイプのペダルは使用できます。

エディット内容の保存と消去

エディットが終わると、本体のメモリにエディットしたパッドを保存するか、またはエディットを中止してすべてを消去するかを選びます。

- ・ 変更を保存するときは、ページ・メニューから Write Pad コマンドを選びます（136 ページ “Write Pad ダイアログ・ボックス” 参照）。
- ・ すべて変更を中止してすべてを消去するときは、ページ・メニューから Exit from Record コマンドを選ぶか、パッド・レコード・モードのメイン・ページに戻るために RECORD キーを押し、表示されるダイアログの Yes ボタンをタッチします。

Hint: 録音中はなるべく頻繁に保存するよう心掛け、せっかくエディットしたパッドが誤って失われてしまわないようにしてください。

録音 / エディット中のパッドの試聴

パッドの録音 / エディット中に、表示されているページによっては、選択したコード・バリエーションへ割り当てている作用中のパターンを試聴できます。

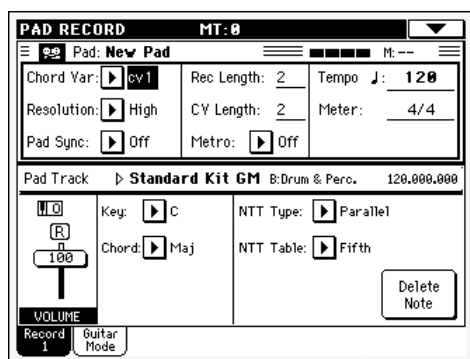
- ・メイン、Event Edit、Quantize、Transpose、Velocity、Delete、のいずれかのページが表示されているときは、選択したコード・バリエーションを試聴できます。START/STOP キーを押して再生し、もう 1 度 START/STOP キーを押して再生を止めます。
- ・Sounds/Expression、Keyboard Range、Chord Table、Trigger/Tension、Delete All、Copy、Style Element Controls、Style Control のいずれかのページが表示されているときは、パッドを試聴できます。START/STOP キーを押してコードを演奏してみます。

Note: このモードでは、“Pad Type” パラメーターが“One Shot”(134 ページ) に設定されていても、パターンは常にループで再生されます。

Note: パッド・レコード・モードでは、“Chord Recognition” パラメーター (コード認識) が自動的に“Fingered 3”になります。

メイン・ページ (Record 1)

パッド・レコード・モードのメイン・ページは、単一トラックが録音されます。スタイル・エレメントのない、スタイル・レコード・モードのメイン・ページの単一トラック・バージョンのように見えます。ただし“Pad Sync”パラメーターが追加されています。



パラメーターで詳細は一般的な情報と、スタイル・レコード・モードとの違いだけを説明します。

録音するパラメーター表示

Chord Var (コード・バリエーション)

6 つのコード・バリエーション (CV1 ~ CV6) のうち、エディットするコード・バリエーションを選択します。

Note: 値が小文字 (cv1 ~ cv6) の場合、コード・バリエーションには何も入っていません。大文字 (例: CV1 ~ CV6) のときは、すでに録音されたコード・バリエーションであることを示します。

Resolution (レゾリューション)

レコーディング中のクォンタイズ (分解能) を設定します。

Pad Sync (パッド・シンク)

▶PAD

パッド・パターンの同期モードを設定します。

- Off 同期しません。PAD キーを押すとすぐに、パターンの演奏が始まります。
- Contin'd アレンジャーまたはシーケンサーのテンポと同期して、パターンの演奏はすぐに始まります。拍子カウンターの現在の位置に依存します。

例えば、アレンジャーまたはシーケンサーの拍子が 3 拍目のチック 91 のところで、パッドを押したときは、パッドのパターンの演奏は、3 拍目のチック 91 から始まり、小節の終わりとパッドのパターンの終わりが一致します。

拍子カウンター



これは Fill と同等の動作になります。

- Beat アレンジャーまたはシーケンサーのテンポと同期して、拍子の先頭 (チック 1、または小節 1) からパターンの演奏が始まります。

Rec Length (録音する長さ)

▶PAD

シーケンスの長さ (小節単位) を設定します。この値は常に、“CV Length” (コード・バリエーションの長さ) パラメーター (後述) と等しいか、その約数になります。

Warning: “Rec Length” パラメーターの値より “Rec Length” の値を小さく設定すると、画面上で “Rec Length” の値がすぐに更新されません。このため、その値を越えた部分の小節が削除される前に、“CV Length” の値を変更することができます。(後述の “CV Length (コード・バリエーションの長さ)” 参照)。しかし、START/STOP キーを押してレコーディングを始めると、“Rec Length” の値が画面上ではそれまでの値を表示していたとしても、実際には新しい値に更新されてしまいます。

CV Length (コード・バリエーションの長さ)

▶PAD

選択したコード・バリエーションの全長 (小節単位: 最大 32) を設定します。スタイル再生時、そのコード・バリエーションに対応するコードが鍵盤上で認識されると、この長さで、伴奏パターンが繰り返されます。

Warning: “CV Length” パラメーターでコード・バリエーションの長さを短くすると、指定したその長さより後の小節は削除されます。録音後に “CV Length” の値を小さくする際は、十分気を付けてください。もしそうになったら、録音を保存しないことを勧めます (136 ページ “Exit from Record (録音を終了する)” 参照)。

Metro (メトロノーム)

メトロノームの設定です。

- Off 録音中はメトロノームの音は聞こえません。録音開始前に 1 小節分のカウント・ダウンが再生されます。
- On1 メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 1 小節分のカウント・ダウンが聞こえます。
- On2 メトロノームがオンになり、録音を開始する前に 2 小節分のカウント・ダウンが聞こえます。

Tempo (テンポ)

このパラメーターを選んだ (反転表示) あと、TEMPO/VALUE ダイヤルを回して、テンポを設定します。

Hint: この画面のときに、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイヤルを回すと、現在選んでいるパラメーターに関係なくテンポの値を変えることができます。

Note: この値は録音されません。エディットが録音する間、いろいろな速度でパターンをテストするために使うものです。

Meter (拍子)

▶PAD

スタイルの拍子記号を設定します。スタイルが空のとき (録音を始める前に) のみ設定できます。

パッド・トラックの情報

選択したトラックに割り当てられたサウンドの情報です。



サウンド名

▶PAD

選んだパッド・トラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、パッド選択ウィンドウが表示され、異なるパッドを選ぶことができます。

サウンド・バンク

▶PAD

選んだサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

▶PAD

プログラム・チェンジの数列です (バンク・セレクト MSB, バンク・セレクト LSB, プログラム・チェンジ)。

トラック音量 / 状態

オクターブ・トランスポーズ

この表示は、現在のオクターブ・トランスポーズ表示です。この値を変えときは、パネルの UPPER OCTAVE キー

を使用します。この値がパッドで記憶されてないときは、トランスポーズの値が録音に使われます。例えば、キーが C4 で、+ 1 のオクターブ・トランスポーズを行うと、C5 で録音されます。

仮想スライダー

トラック表示部をタッチして (反転表示) TEMPO/VALUE ダイアル (または画面上でドラッグ) で音量を設定します。

この値は録音されません。エディットや録音する間、いろいろな音量をテストするために使うものです。

プレイ / ミュート / 録音アイコン

トラックの状態を表示します。アイコンをタッチして、状態を切り替えます。

P プレイ：トラックの音が出ます

M ミュート：トラックを消音します。

R 録音：鍵盤や MIDI からのノートを録音します。

キー / コード表示

Key/Chord (キー / コード)

▶PAD

トラックのオリジナルのキーとコードを設定するペアのパラメーターです。

パターンを再生するとこのコードがレコーディングされた通りに再生され、この場合では NTT (ノート・トランスポーズ表) に従ったトランスポーズは行われません (108 ページ "NTT エリア" 参照)。

Delete Note ボタン

トラックから一つのノートまたは一つの打楽器を削除するときに使用します。例えば、スネアを削除するためには、鍵盤の D2 (スネア) を押しながらこのボタンをタッチします。

1. Delete Note ボタンを押したままにします。

2. パネル START/STOP を押してパッド演奏を始めます。

3. 削除するノートを含んでいるところで、そのノートの鍵盤を押さえます。削除する最後のノートまで、押し続けます。

4. 削除が終わったら Delete Note ボタンと鍵盤のキーを離して、パネルの START/STOP キーを押してスタイルを再生を止めます。

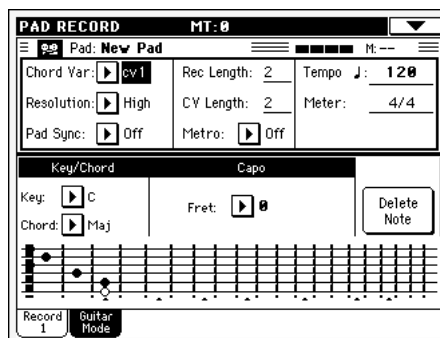
Note: ノートがパターンの初めにあるときは、鍵盤のノートを押してパッド演奏を始めてください。

メイン・ページ - Guitar Mode

メイン・ページのときに、ギター・トラックを選択中に "Guitar Mode" タブをタッチすると表示されます。

ここで、ギター・モードのプログラムを行います。

このモードの詳細やパラメーターは、スタイル・レコード・モードの 109 ページ "メイン・ページ - Guitar Mode" と同等です。



パッド録音手順

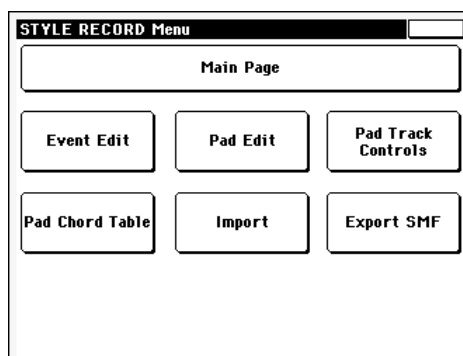
パッドのエディット手順はスタイル録音手順とほぼ同等です。111 ページ "スタイル録音手順" をご覧ください。

エディット・メニュー

パッド・レコード・モードの任意のページで MENU キーを押すと、画面にパッド・レコード・モードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチして、パッド・レコード・モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻るときは、EXIT キーか STYLE PLAY キーを押します。または、エディット・メニュー画面の Main Page ボタンをタッチして、戻ることもできます。

各エディット・ページにいたるときは、MENU キーを押すとメニュー画面に戻りますが、EXIT キーか STYLE PLAY キーを押すとパッド・レコード・モードのメイン・ページに戻ります。



Note: 各パッド・レコード・モード・ページに表示されているパラメーターは、スタイル・レコード・モードのエディット・ページに似ています。いろいろなパラメーターに関する情報については 113

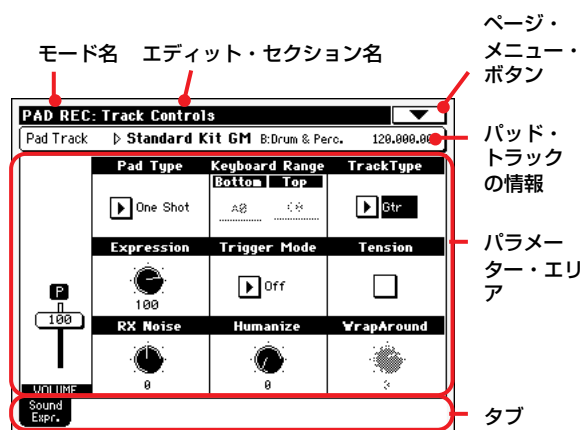
ページから始まるスタイル・レコード・モードのエディット・セクションの説明を参照してください。

Note: パッドの再生中は、メイン・ページ (129 ページ参照) から、エディット・セクション・ページにアクセスすることができません。再生を止めてから、MENU キーを押してください。

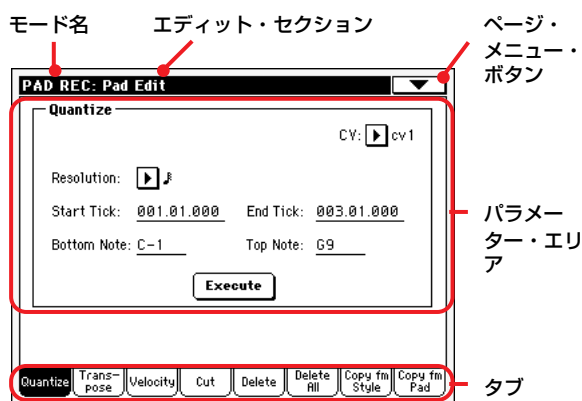
Note: パッド再生中にエディット・セクションのページ (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) と、その他のページとの間で切り替えると、パッド再生が自動的に停止します。

エディット・ページの構造

多くのエディット・ページで、共通に表示されているパラメーターが存在します。



いくつかのページは、独自のパラメーターで構成されています。



モード名

現在パッド・レコード・モードであることを示しています。

エディット・セクション

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はメニューのボタンのうちの 1 つと一致しています (137 ページ “エディット・メニュー” 参照)。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー (143 ページ “ページ・メニュー” 参照) が表示されます。

パラメーター・エリア

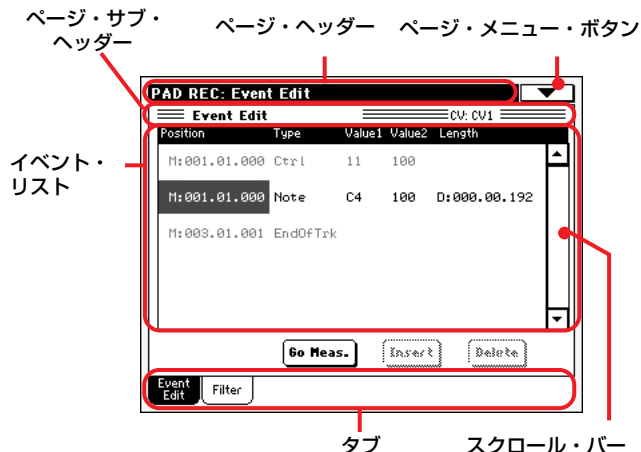
ページごとに、いろいろなパラメーターが表示されます。エディットするページは、タブで選びます。パラメーターの詳細については、131 ページからのセクションごとの説明をご覧ください。

タブ

エディットするページのタブを選びます。

Event Edit: Event Edit

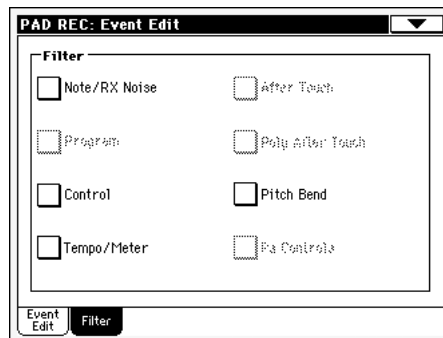
イベント・エディットは、選択したコード・バリエーションの MIDI イベントを 1 個ごとエディットすることができるページです。例えば、ノートを取り替えたり、そのノートの強さ (ベロシティ) など変更することができます。



画面やパラメーターはスタイル・レコード・モードの Event Edit ページと同等です。手順やエディットするイベントの情報は 114 ページ “Event Edit: Event Edit” をご覧ください。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。



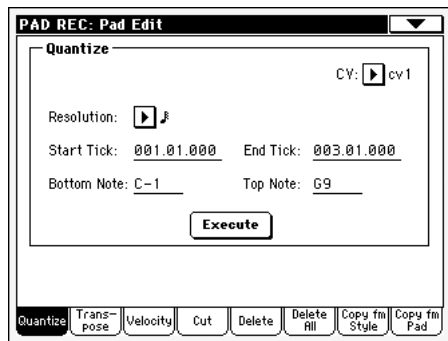
表示するイベント・タイプは、フィルターをオフ (チェックを外す) にしてください。

Note: イベントの中にはグレー表示になっていてエディットできないものがあります。これは、そのイベントがパッド内ではエディットできないためです。

画面やパラメーターはスタイル・レコード・モードのイベント・エディット、Filter ページと同等です。パラメーターの詳細は 116 ページ “Event Edit: Filter” をご覧ください。

Pad Edit: Quantize

レコーディング後に、タイミングが正確でない部分を直したり、グルーブ感を加えるために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

CV(コード・バリエーション)

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Resolution (レゾリューション)

レコーディング後の分解能を設定します (117 ページ “Resolution (レゾリューション)” 参照)。

Start / End Tick (開始終了位置)

クオンタイズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

Bottom / Top Note (上限下限ノート)

クオンタイズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

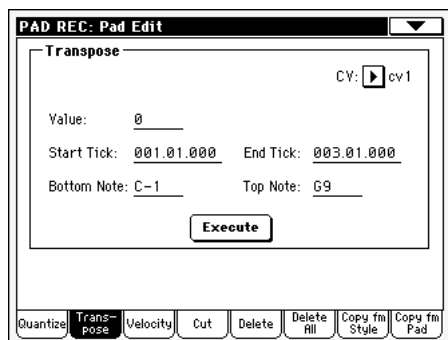
Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

Pad Edit: Transpose

選択トラックのトランスポーズをします。

Note: トランスポーズ後、パッド・レコード・モードのメイン・ページ (130 ページ参照) の “Key/ Chord” パラメーターを必ず再調整してください。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

CV(コード・バリエーション)

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Value (トランスポーズ値)

トランスポーズ値 (± 127 半音) を設定します。

Start / End Tick (開始終了位置)

トランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。

Bottom / Top Note (上限下限ノート)

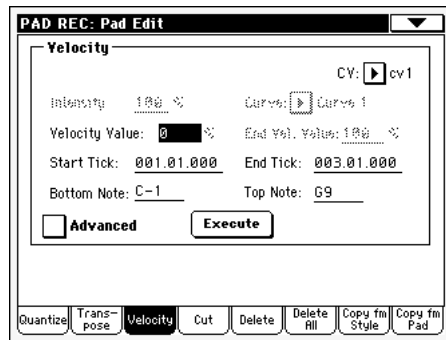
トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

Pad Edit: Velocity

選択トラックのベロシティ (ダイナミクス) 値を設定するページです。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

CV(コード・バリエーション)

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Value (変化値)

ベロシティの変化値 (± 127) を設定します。

Intensity (強さ)

アドバンス・モード: “Curve” で選んだ指定するカーブへ向かって、速度データが調節される強さを設定します。

Curve (カーブ)

アドバンス・モード: ベロシティ・カーブを 6 種類の中から選びます。速度が時間がたつにつれてどう変化するかを指定します。

Start / End Vel. Value (開始終了ベロシティ)

アドバンス・モード: 開始やエンディング時の、ベロシティ変化を、選ばれた範囲内で動くようにします。

Start / End Tick (開始終了位置)

変化の対象となる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

Bottom / Top Note (上限下限ノート)

変化の対象となるキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

Advanced (上級機能)

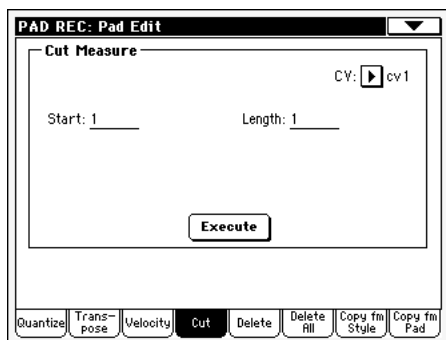
チェックを付けるとアドバンス・モードに入り、“Intensity”、“Curve”、“Start Vel. Value” と “End Vel. Value” パラメーターをエディットすることができます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

Pad Edit: Cut

選択トラックのコード・バリエーションから選んだ小節（または一連の小節）を速く削除することができます。
削除された以降の小節のイベントは前に移動します。



パラメーターを設定した後 Execute ボタンをタッチして実行します。

CV(コード・バリエーション)

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Start (開始小節)

削除される最初的小節。

Length (小節の長さ)

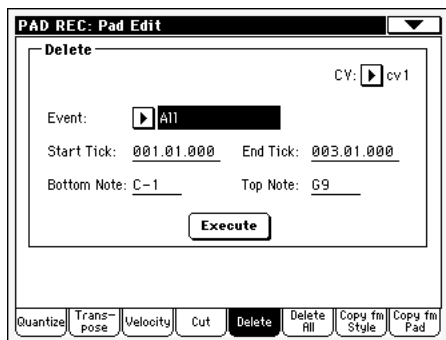
削除される小節数。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

Pad Edit: Delete

パッドから MIDI イベントを削除します。
この機能は、パターンから小節は削除しません。小節を丸ごと削除するときは、133 ページ “Pad Edit: Cut” で行います。



パラメーターを設定した後 Execute ボタンをタッチして実行します。

CV(コード・バリエーション)

エディット対象にするコード・バリエーションを設定します。

Event (イベント・タイプ)

削除する MIDI のイベント・タイプを選びます。

タイプの詳細は 119 ページ “Event (イベント・タイプ)” をご覧ください。

Start / End Tick (開始終了位置)

ノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。

Bottom / Top Note (上限下限ノート)

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。

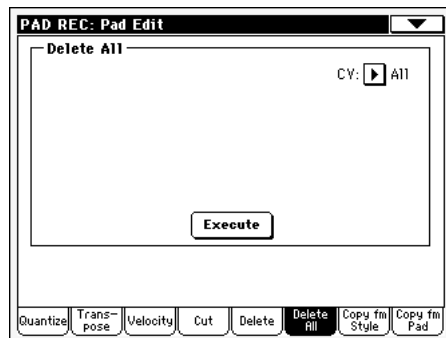
Note: このパラメーターは、“All” または “Note” を選択したときにのみ設定できます。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

Pad Edit: Delete All

選択したコード・バリエーション、またはパッド全体をまとめて削除します。



パラメーターを設定した後 Execute ボタンをタッチして実行します。

CV(コード・バリエーション)

削除するコード・バリエーションを選択します。

All すべてのコード・バリエーションを選択します。パッド全体が削除され、すべてのパラメーターが初期値にリセットされます。

CV1..CV6 1 つのコード・バリエーションを選択します。

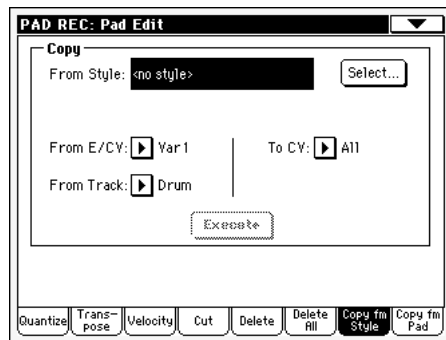
Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

Pad Edit: Copy from Style

トラックをスタイルからコピーすることができて、それをパッド・パターンに変更することができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先にすでにあったデータはすべて上書きされて削除されますのでご注意ください。



パラメーターを設定した後 Execute ボタンをタッチして実行します。

Note: たくさんのイベントを同一チック上にコピーすると、“Too many events! (イベントが多すぎます!)” というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないで、そのコード・バリエーションに元々設定されていたプログラムは変更されません。

From Style (コピー元のスタイル)

トラックをコピーする元のスタイルを選びます。Select... ボタンをタッチして、スタイル選択ウィンドウで選択します。

From E/CV

(スタイル・エレメント/コード・バリエーション)

コピー元のスタイル・エレメントとコード・バリエーションを選択します。

Var1...End2

1 つのスタイル・エレメント (すべてのコード・バリエーション) をコピーします。

V1-CV1...E2-CV2

1 つのコード・バリエーションをコピーします。

From Track (コピー元のトラック)

コピー元のトラックを選択します。

Drum-Acc5

スタイル・エレメント、またはコード・バリエーションの 1 つのトラックがコピーされます。

To CV(コピー先のコード・バリエーション)

コピー先のパッド内のコード・バリエーションを選択します。

CV1...CV6

コピー先のコード・バリエーションを選びます。

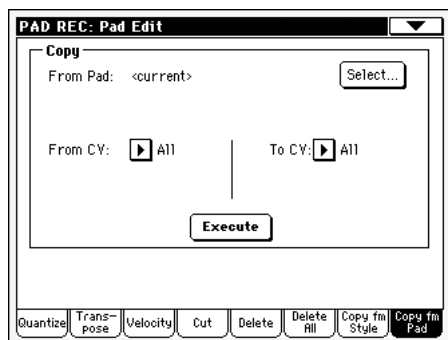
Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

Pad Edit: Copy from Pad

コード・バリエーションを異なるパッドからコピーすることができます。また全部のパッドをコピーすることができます。

Warning: コピーを実行すると、コピー先にすでにあったデータはすべて上書きされて削除されますのでご注意ください。



パラメーターを設定した後 Execute ボタンをタッチして実行します。

Note: たくさんのイベントを同一チェック上にコピーすると、“Too many events! (イベントが多すぎます!)” というメッセージが表示されて、自動的に機能が中止されます。

Note: 既存のコード・バリエーションの上にコピーしても、プログラム・チェンジ・データはコピーされないで、そのコード・バリエーションに元々設定されていたプログラムは変更されません。

From Pad (コピー元のパッド)

コード・バリエーションをコピーする元のパッドを選びます。Select... ボタンをタッチして、パッド選択ウィンドウで選択します。

From CV (コピー元のコード・バリエーション)

コピー元のコード・バリエーションを選びます。

All

すべてのコード・バリエーション (全部のパッド) をコピーします。これを選択すると、コピー先が All に自動設定されるので、コピー先を変更することはできません。

CV1...CV6 1 つのコード・バリエーションをコピーします。

To CV(コピー先のコード・バリエーション)

コピー先のパッドが含まれるコード・バリエーションを選びます。

CV1...CV6

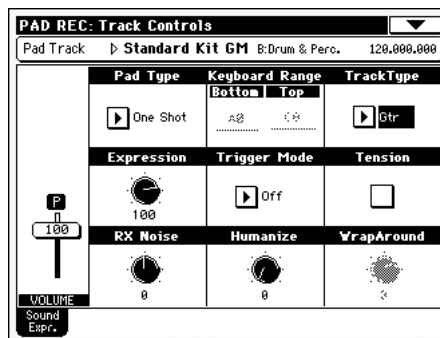
コピー先のコード・バリエーションを選びます。“From CV” が“All” のときは、自動的にここが“All”になります。

Execute ボタン

設定した操作を実行するときに、このボタンをタッチします。

Pad Track Controls: Sound/Expression

このページでは、パッドにサウンドを割り当てたり、音量 (CC#07) やエクスプレッション (CC#11) の値を調節したり、その他のパラメーター (Keyboard Range、Track Type、Trigger Mode、Tension and Wrap Around) を設定します。



サウンドとバンク

▶PAD

パッド・トラックに割り当てられるサウンドを選択します。

Pad Type (パッド・タイプ)

▶PAD

パッドの音がワンプレイ・タイプかループ・タイプにするかを選択します。

Note: パッド・レコード・モードで、このパラメーターが“One Shot”に設定されるとしても、パターンは常にループして再生されます。

One Shot PAD キーのうちの 1 つを押すと、対応するパッドは一度だけ演奏されます。一度演奏するだけのヒットまたはシーケンス用です。

Loop PAD キーのうちの 1 つを押すと、対応するパッドは始めから終わりまで繰り返し演奏します。演奏を止めるときは、パッド・セクションの STOP キーを押します。サイクル・シーケンス用です。

Expression (エクスプレッション)

▶PAD

パッド・トラックのエクスプレッション (CC#11) 値を設定します。この値は、イベント・エディット・リストの初めに表示されます。エクスプレッションは、パッド間のバランスを取るように調整します。例えば、録音しているパッドを他のパッド・サウンドより、やや控えめにするときは、少しこの値を下げます。

Volume (音量)

パッド・トラックのボリューム (CC#07) 値を設定します。設定値はエディットするか、録音するときに使われるだけで、この値はパッドに保存されません。

Keyboard Range (キーボード・レンジ)

▶PAD

アレンジャー機能でトランスポートしたときに、オリジナルの生楽器と比べて演奏する音程が高すぎる（または低すぎる）パターン・ノートは自動的にトランスポートされます。パッド楽器のサウンドがより自然に聴えます。

Note: 録音中、キーボード・レンジの設定は無視されます。パッド・トラックは鍵盤全域で演奏できます。

Trigger Mode (トリガー・モード)

▶PAD

トラック・タイプ = ドラムのときのみ: コードが変わったときに、Bass トラックまたは Acc1 ~ 5 トラックのノートを新しいコードに合わせます。

Off 新しいコードを弾くたびに、現在のノートが停止します。パターン内で新しいノートが再生されるまで、そのトラックは無音になります。

Rt (リトリガー)

サウンドが停止し、認識されたコードに合った新しいノートが再生されます。

Rp (リピッチ)

すでに演奏されているノートのピッチを変更することで、認識されたコードに合ったノートが再生されます。サウンドが途切れることはありません。ギター、ベースのトラックに便利です。

Track Type (トラック・タイプ)

▶PAD

トラックのタイプを選択します。

Drum ドラム・トラック。このトラックは、アレンジャー機能によってトランスポートすることはありません。ドラム・サウンドでできているドラム・キットのときに使用します。

Bass ベース・トラック。このトラックは、コードが変わるたび、常にルート（根音）を演奏します。

Acc アカンパニメント・トラック。このトラックは、メロディーまたは和音の伴奏パターンのために、自由に使うことができます。

Gtr ギター・トラック。このトラックは、ギター・モードでギター演奏を作ります（130 ページ “メイン・ページ・Guitar Mode” 参照）。このタイプを選ぶと、“Tension” パラメーターはエディットできなくなります。

Tension (テンション)

▶PAD

テンションは、スタイルのパターンに録音されていないノートでも、実際に演奏されているテンション・ノート（9th、11th、13th）を伴奏に追加します。このパラメーターは、認識されたコードに含まれているテンション・ノートを Acc トラックに追加するかどうかを設定します。

オン（チェック） テンション・ノートを追加します。

オフ テンション・ノートは追加されません。

RX Noise (RX ノイズ)

▶PAD

RX ノイズの音量を調節します。すべてのタイプのトラック（RX ノイズを含むサウンド）で調節することができます。

Humanize GTR (ヒューマナイズ・ギター)

▶PAD

ギター・トラックのノートの位置、ベロシティ、長さランダムな値を適用します。（135 ページ “Track Type (トラック・タイプ)” 参照）この制御は、他の種類のトラックに影響を及ぼしません。

Wrap Around (トランスポート制限)

▶PAD

パッド・トラック用の最高音域制限です。

パッド・パターンは、認識したコードによってトランスポートします。コードがあまりに高くなると、パッド・トラックもそれに従って高くなり、不自然な音域で演奏されてしまいます。

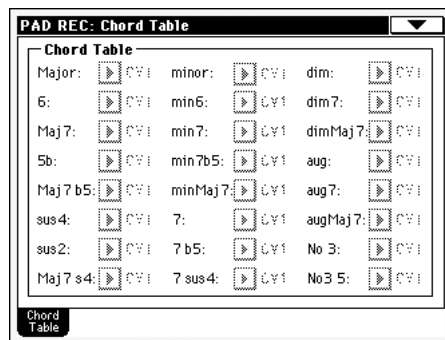
値を設定すると、それに達した時点で自動的に、音域を下げます。

パッド・レコード・モード（130 ページ “Key/Chord (キー/コード)” 参照）のメイン・ページでセットされるコード根と比較して、半音単位で最高 12 の半音まで設定することができます。

1...12 パッドのオリジナル・キーに対する最大のトランスポート値（半音単位）。

Pad Chord Table

コード・バリエーションを認識されたコードに割り当てるページです。コードが認識されると、アレンジャー機能によって、割り当てられたコード・バリエーションがパッド演奏として自動選択されます。



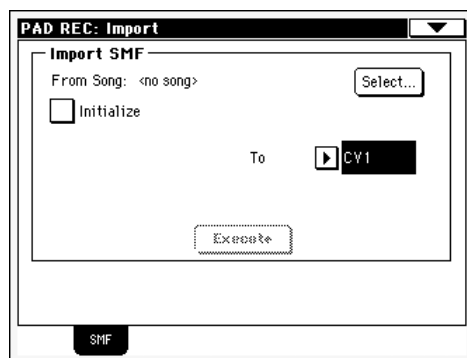
Chord Table (コード・テーブル)

▶PAD

各キーのコード・バリエーションを左欄のコードに割り当てます。

Import: Import SMF

インポート SMF 機能は、外部シーケンサーで作成した SMF から読み込んだインポート MIDI データをコード・バリエーション上で作り変えることができます。



外部シーケンサーでコード・バリエーションを作成するとき、パッド・トラックを MIDI チャンネル #10 に割り当ててください。

Note: ロードできるのはフォーマット 0 の SMF だけです。

From Song (ロード元ソング)

ロードされる SMF の名前です。

Select ボタンをタッチして、ファイル選択ウィンドウを表示し、“*.SMF” ファイルを選びます。

Select... ボタン

ファイル選択ウィンドウを表示し、SMF をロードします。

Initialize (イニシャライズ)

SMF をロードするとき、ロード先のパッド・セッティング（キー/コード、コード・テーブル、サウンド…）のすべての設定をリセットするときは、チェックを付けます。

Hint: パッドの最初のコード・バリエーションをインポートするとき、“Initialize” パラメーターをチェックを付けたり、以下のコー

ド・バリエーションをインポートするときチェックを外すのは、有効な手段です。

To CV (ロード先のコード・バリエーション)

ロード先のコード・バリエーションを選びます。

Execute ボタン

設定が終わったら、このボタンをタッチしてインポートを実行します。

Export SMF

エクスポート SMF 機能は、コード・バリエーションを SMF で書き出し、外部シーケンサーでエディットすることができます。



To Song (エクスポートするソング名)

エクスポートする SMF の名前 (編集不可) です。自動的に、割り当てられた名前は、エクスポートされるコード・バリエーションと同じものです。

From CV (エクスポートするコード・バリエーション)

このポップアップ・メニューから現在のパッドからエクスポートするコード・バリエーションを選択します。

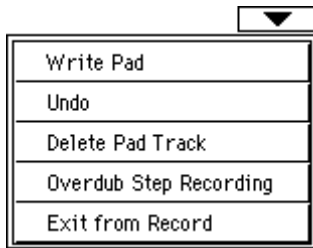
Execute ボタン

すべての設定が終わったら、エクスポートを実行します。ボタンをタッチすると、ファイルの選択ウィンドウが表示されます。ターゲット・デバイスとディレクトリを選び、Save ボタンをタッチします。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチして、ページ・メニューを表示します。

各コマンドを選択します。コマンドを選ばないでメニューを閉じるときは、画面のページ・メニュー以外の部分をタッチします。



Write Pad (パッドの保存)

本体メモリにパッドを保存するときに、このコマンドを選択して Write Pad ダイアログ・ボックスを開けます。詳細は 136 ページ “Write Pad ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Undo (アンドゥー)

メイン・ページといくつかのパッド・レコード・モードのページで有効です。

録音のときに、最新の録音されたデータをキャンセルして、前の状況を回復します。もう一度選ぶと、再び録音されたデータを元に戻す (“Redo” 機能) ことができます。

Delete Pad Track (パッド・トラックの削除)

メイン・ページにのみ有効です。パッド・トラックを削除するときを選択します。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

メイン・ページにのみ有効です。オーバーダブ・ステップ録音を開始するときを選択します。

詳細はスタイル・レコード・モードの 127 ページ “オーバーダブ・ステップ録音 ウィンドウ” をご覧ください。

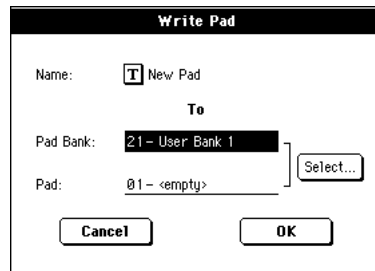
Exit from Record (録音を終了する)

パッドの録音を保存しないで、録音を終了するとき選択します。

Write Pad ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Pad を選ぶと、このウィンドウが表示されます。

ここでは、パッド・バンクに録音やエディットされたスタイルを保存することができます



パッドで保存されるパラメーターは、本書内の ▶PAD シンボルで記載されています。

Name

▶PAD

保存されるパッドの名前です。T (テキスト編集) ボタンをタッチして、テキスト編集ウィンドウを表示します。

Pad Bank (保存先のパッド・バンク)

保存先のパッド・バンクを選択します。

Pad (保存先のパッド)

保存先のパッドを選択します。TEMPO/VALUE ダイアルでパッドを選びます。

Note: パッドを保存するときは通常ユーザー・パッドに書き込みます。ただし、207 ページ “Factory Style and Pad Protect” のチェックを外すと工場出荷時のパッドに上書きすることもできるようになります。

Select... ボタン

保存先のバンクやパッドをパッド選択ウィンドウで選びます。

ソング・プレイ・モード

ソング・プレイ・モードで、ソング・データを聞くことができます。本機には 2 つのシーケンサーが搭載されているので、2 曲同時再生が可能です。また、ライブ演奏時に 2 曲間でミックスするときに便利です。

ソングは、スタンダード MIDI ファイル、または Karaoke フォーマットでできています。

さらに、最大 4 パートで構成されるリアルタイム・トラック (UPPER 1 ~ 3、LOWER) でソングに合わせて演奏することができます。

また、パフォーマンスと STS を選ぶと、リアルタイム・トラックに異なるサウンドやエフェクトを選ぶこともできます。

ソング・プレイ・モードでは、必要な音楽ジャンルのために自動的にソングを選択するソングブック機能を使用することができます。ソングブックのそれぞれのソング・エントリーに対しても、最高 4 つまでの STS を登録できます。

ソング・プレイ・モードは、イージー・モード (8 ページ) でも使用することができます。

トラック・コントロール

本機の 2 つのシーケンサーそれぞれに、別個のトラック・コントロールが使えます。

SEQUENCER1 セクションのキーでシーケンサー 1 を、SEQUENCER2 セクションのキーでシーケンサー 2 をそれぞれコントロールします。詳細は、15 ページ“SEQUENCER 1 トラック・コントロール”を参照してください。

MIDI クロック

ソング・プレイ・モードでは MIDI クロックが MIDI または USB (192 ページ“Clock Source”参照) に設定されていても、常に内蔵シーケンサーから生成されます。

本機がこのモードのときは、MIDI IN からは MIDI クロック・メッセージを受信することができません。また本機は、シーケンサー 1 で生成された MIDI クロック・メッセージのみを送信します。

MIDI クロック・メッセージを送信するときは、“Clock Send”パラメーターを有効にしてください (192 ページ“Clock Send”参照)。

テンポ・ロックとリンク・モード

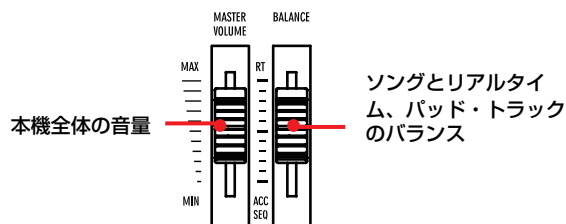
新しいソングを選ぶとき、テンポを変更したくないときは、テンポ・ロック機能をオンにします。

TEMPO LOCK キーの LED が点灯しているときは、TEMPO/VALUE ダイヤルで変更することができます。

テンポ・ロック機能が有効なとき、リンク・モードも有効になります (152 ページ“Link Mode (テンポ・リンク・モード)”参照)。この機能は、両方のシーケンサーを同じテンポで動かします。

マスター・ボリューム、シーケンサー・ボリューム、バランス

MASTER VOLUME スライダーは本機全体の音量をコントロールしますが、BALANCE スライダー (MASTER VOLUME スライダーの横) は、ソングとリアルタイム、パッド・トラックの音量バランスを調整します。



シーケンサーの BALANCE スライダーは、シーケンサー 1 とシーケンサー 2 の音量ミックス・バランスをとります。両シーケンサーとも最大音量にするには、スライダーを中央の位置に設定してください。



トラック・パラメーター

ソング・プレイ・モードで作られるリアルタイム・トラック設定は、パフォーマンスに保存されます。パフォーマンスを選択するだけで、異なった設定を瞬時に呼び出すことができます。

パン、ボリューム、および FX センドのようなソング・トラックの設定は MIDI ファイルに依存します。

ソング・プレイ・モードで作られたソング・トラックの変化は、リアルタイムでコントロールすることを目的にしている、MIDI ファイルには保存できません。

いろいろなソング・パラメーターの変更を保存するときは、シーケンサー・モードで MIDI ファイルをエディットしてください。

スタンダード MIDI ファイルとサウンド

本機の元々のソング・ファイル形式はスタンダード MIDI ファイル (SMF) です。これはすべてのメーカーによって設定された業界規格です。このファイルはどの楽器やコンピューターでも読むことができます。ただし、多少の違いがあり、1 つは、各トラックが再生するサウンドです。

本機のソング・モードで General MIDI サウンドだけを使ってソングを録音した場合、そのソングはどの楽器やコンピューターでも再生できますが、コルグ独自のサウンドで録音した場合は、他社の楽器で全く同じサウンドで再現することはできません。

ソング・プレイ・モードで SMF を読み込む場合、General MIDI サウンドのみで作られたソング・ファイルは問題なく読み込めます。

別の楽器で作成したソングを再生する場合、サウンドが異なって聞こえることがあります。本機は他の規格外のフォーマットとも幅広い互換性がありますが、相違が生じることはあり得ます。

その場合はシーケンサー・モードで SMF をロードしてから、一致しないサウンドの代わりに、本機の似たようなサウンドを再割り当て

をします。これを SMF としてもう 1 度保存すれば、ソング・プレイ・モードで本機のプログラムを使って再生できます。

NRPN サウンド・パラメーター

GM に対応したスタンダード MIDI ファイルは、NRPN (#99, 98) コントロール・チェンジ・メッセージを含みます。これらのメッセージが、ソング再生を始める前に若干のパラメーターを修正するために使われます。

本機が認識する NRPN メッセージ以下の通りです

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Delay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a).64 = オリジナル・パラメーターの値の変化はありません。

(b).dd = ドラム楽器 No. 0...127 (CO...C8)

Note: ソングを止めるか、新しいソングを選ばると、これらのコントロールはリセットされます。

リアルタイム、パッドとシーケンサー・トラック

本機には 2 つのシーケンサーが搭載されています。

各ソングは最大 16 トラック、全部で 32 のシーケンサー・トラックが再生できます。これに加えて鍵盤で、最大 4 パートのリアルタイム・トラック (UPPER 1 ~ 3, LOWER) を演奏できます。これらのトラックの音量、ミュート設定、サウンドの選択は、ソング・プレイ・モードのメイン・ページで行います。(下図参照)

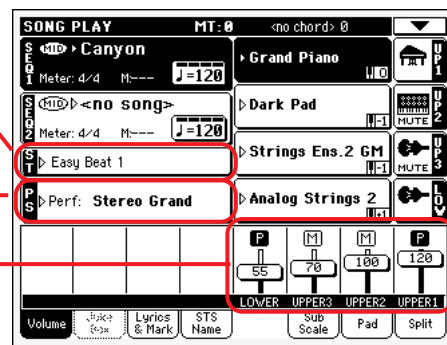
ソング・プレイ・モードでは、このモードに移る直前に使用されていたスタイルの STS かパフォーマンスを選ぶことができます。

異なる STS のセットを選ぶためには、最初に今とは異なるスタイルを選ぶ必要があります。

ここをタッチしてスタイルを選択

ここをタッチしてパフォーマンスを選択

キーボード・トラックの音量と状態 (プレイ / ミュート)



リアルタイム・トラックに加えて、異なるスタイルまたはソングブックを選ぶ場合に、パッドに割り当てられるサウンドが変わるときがあります。

スタイル・プレイ・モードからソング・プレイ・モードに切り替えても、リアルタイム・トラックはスタイル・プレイ・モード時のまま変わりません。

メイン・ページ

別のモードのときに、SONG PLAY キーを押すと、ソング・プレイ・モードのメイン・ページが表示されます。

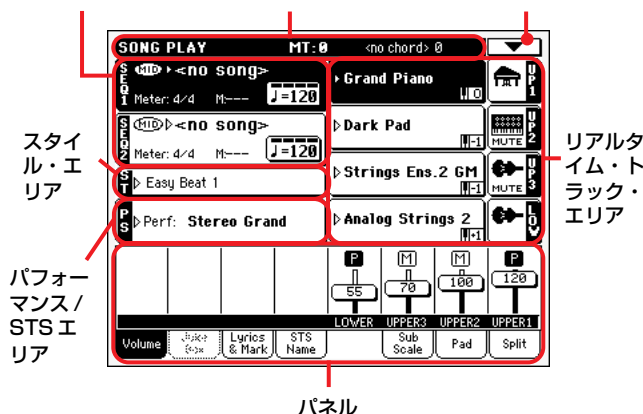
Note: スタイル・プレイ・モードからソング・プレイ・モードに切り替えると、ソング・セットアップが自動選択されます。また、各種トラック・パラメーターも変更されることがあります。

メニュー・ページ、またはソング・プレイ・モードのエディット・ページからこのページを表示させるには、EXIT キーか、SONG PLAY キーを押します。

TRACK SELECT キーを押すたびに、リアルタイム・トラック表示とソング・トラック表示を切り替えます。TRACK SELECT キーを 1 度押すとトラック 1 ~ 8 が表示され、もう 1 度押すとトラック 9 ~ 16 が表示されます。さらにもう 1 度押すとリアルタイム・トラック表示に戻ります。

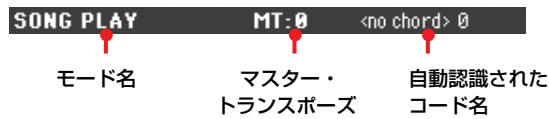
141 ページからの“ソング・トラック 1-8、9-16、ページ” and “音量パネル”を参照してください。

ソング・エリア ページ・ヘッダー ページ・メニュー・ボタン



ページ・ヘッダー

現在のモードとトランスポーズ、および認識したコードを表示します。



モード名

現在のモード名です。

マスター・トランスポーズ

▶PERF ▶STS^{SB} 🔒

マスター・トランスポーズの値が半音単位で表示されます。この値は、パネルの TRANSPOSE キーを使って設定できます。

Note: 異なるパフォーマンスを選ぶと、トランスポーズが自動的に変わる場合があります。コルグ Pa シリーズで作成したスタンダード MIDI ファイルをロードすると、変わる場合もあります。

トランスポーズをしたくないときは、グローバル設定のマスター・トランスポーズ・パラメーターの設定を“lock” (188 ページ “General Controls: Lock” 参照) にしてから、グローバル設定を保存してください (196 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” 参照)。

自動認識されたコード名

鍵盤でコードを弾いたとき、認識したコード名が表示されます。パネルの ACCOMP. キーの LED が消灯になっているときは、コードが表示されません。 (13 ページ参照)。

ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンをタッチしてページ・メニューを表示します。詳細は 153 ページ “ページ・メニュー” をご覧ください。



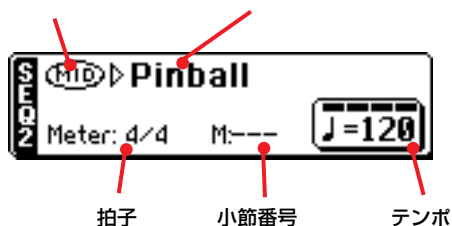
ソング・エリア

ここにはソングの選択したタイプに関わるパラメーターと共にソング名が表示されます。



これは、スタンダード MIDI ファイル、またはカラオケ・ファイルが選ばれたときの表示例です。

ソング・タイプ・アイコン ソング・ネーム



シーケンサー 1、2

異なるソングは、2 台の搭載されたシーケンサー (SEQ1 と SEQ2) の各々に割り当てられます。各シーケンサーは、それぞれ独自のパラメーターを持ちます。

ソング・タイプ・アイコン

異なるタイプのソングを、シーケンサーに割り当てることが出来ます。

このアイコンは、ソングのファイル・タイプを示します。



スタンダード MIDI ファイルは、たびたび SMF と省略 (ファイル拡張子: *.MID, *.KAR) されます。SMF (*.MID) は業界標準のソング・フォーマットです。本機で、新しいソングを録音するとき、基本となるフォーマットです。MIDI のカラオケ・ファイル (*.KAR) は、SMF フォーマットの拡張版です。



シーケンサー 1 のみ割り当てることができます。ジュークボックス・ファイル (ファイル拡張子: *.JBX) はシーケンサー 1 に割り当てます。しかし、その名前はこのエリアに表示できません。JBX アイコンはジュークボックス・リストの現在選ばれたソングの名前と共に表示されます。

Note: ジュークボックス・ファイルを作成、エディットは、ジュークボックス・エディット・ページ (150 ページ参照) で行います。

ソング名

対応するシーケンサーに割り当てられたソングの名前を表示します。

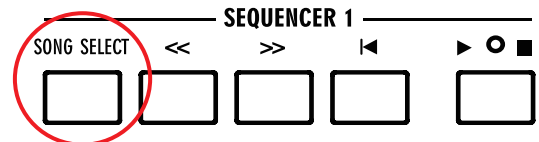
- ・すでに選ばれたシーケンサー (反転表示) の場合は、ソング名をタッチしてソング選択ウィンドウを表示します。
- ・まだ選んでないシーケンサーの場合は、選択した (反転表示) 後、ソング名をタッチしてソング選択ウィンドウを表示します。

ソング選択ウィンドウを表示されているときに、ソング、またはジュークボックス・ファイル (80 ページ “ソング選択ウィンドウ” 参照) を選ぶことができます。

シーケンサーの再生中に別のソングを選ぶと、ソングの再生が停止して、新たに選んだソングが再生待ちの状態になります。

ソングを選ぶもう 1 つの方法は、パネルのシーケンサー・トランスポートの SONG SELECT キーを押します。

SONG SELECT キーを続けて 2 度押すと、ソングの ID 番号を選ぶことができます。 (81 ページ “ID ナンバーでソングを選ぶ” 参照)。



拍子

スタンダード MIDI ファイル、またはカラオケ・ファイルが選ばれたとき、このパラメーターが表示されます。

現在のソングの拍子表示になります

小節番号

スタンダード MIDI ファイル、またはカラオケ・ファイルが選ばれたとき、このパラメーターが表示されます。

現在の小節番号表示になります。

テンポ

スタンダード MIDI ファイル、またはカラオケ・ファイルが選ばれたとき、このパラメーターが表示されます。

メトロノームのテンポになります。このパラメーターを選んで (反転表示) から、TEMPO/VALUE ダイアルで値を変更します。別の方法として、このパラメーターを選択しなくても、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すことで、現在選択中のシーケンサーに割り当てられたソングのテンポを変えることができます。

Hint: メイン・ページでどちらかのシーケンサーが選ばれているときに、選択されてないシーケンサーのテンポ表示部分をタッチする (反転表示) ことで交互にテンポのみを変更することができます。例えば、シーケンサー 1 を選んでいるときに、シーケンサー 2 のテンポ表示部分をタッチし (反転表示) ます。そのまま TEMPO/VALUE ダイアルを回すとシーケンサー 2 のテンポが、SHIFT キーを押した

がら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すとシーケンサー 1 のテンポを変更することができます。

スタイル・エリア

現在選ばれているスタイル名です。
スタイル・プレイ・モードに切り替えたとき、再生するソングのスタイルを選ぶことができます。これにより、パッドと STS 設定(パッドと STS がスタイルによって呼び出される) も変更されます。
スタイル名をタッチして、スタイル選択ウィンドウを表示します。
もう一つの方法として、パネルの STYLE SELECT キーを押してスタイル・バンクを選ぶことで、スタイル選択ウィンドウを表示することもできます。



選択したスタイル

パフォーマンス / STS エリア

パフォーマンス、または STS 名が表示されます。



選択したパフォーマンス、
または STS

パフォーマンス、または STS の選択

現在選ばれているパフォーマンス (PERF) またはシングル・タッチ・セッティング (STS) の表示です。
パフォーマンス名をタッチして、パフォーマンス選択ウィンドウを表示します。
もう一つの方法として、パネルの PERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押してバンクを選ぶことで、パフォーマンス選択ウィンドウを表示することもできます。
現在選ばれているスタイルと異なる STS を選択するときは、画面下のパネルの SINGLE TOUCH SETTING キーの 1 つを選びます。

リアルタイム・トラック・エリア

リアルタイム・トラックの表示です。



トラックのオクターブ・トランスポーズ

サウンド名

各リアルタイム・トラックに割り当てられたサウンドの名前です。

- すでに選ばれたトラック (反転表示) の場合は、サウンド名をタッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。
- まだ選んでないトラックの場合は、選択した (反転表示) 後、サウンド名をタッチしてサウンド選択ウィンドウを表示します。

サウンド選択ウィンドウの詳細については、78 ページ “サウンド選択ウィンドウ” をご覧ください。

トラックのオクターブ・トランスポーズ

▶PERF ▶STS

エディット不可：各トラックの個々のオクターブ・トランスポーズ値です。ソング・プレイ・モードの “Mixer/Tuning: Tuning” でエディットを行います。(92 ページ “Mixer/Tuning: Tuning” 参照)。
すべてのアッパー・トラックのトランスポーズは、パネルの UPPER OCTAVE キーを使ってトランスポーズすることもできます。

リアルタイム・トラック名

エディット不可：各トラックの名前です。

省略形	トラック	鍵盤の ...
UP1	アッパー 1	右手側
UP2	アッパー 2	
UP3	アッパー 3	
LOW	ロワー	左手側

サウンド・バンク・アイコン

▶PERF ▶STS

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンク名を图示したものです。

トラックの状態

▶PERF ▶STS

現在のトラックのプレイ / ミュートを表示します。
プレイ / ミュートを切り替えるには、サウンド・バンク・アイコンをタッチします。

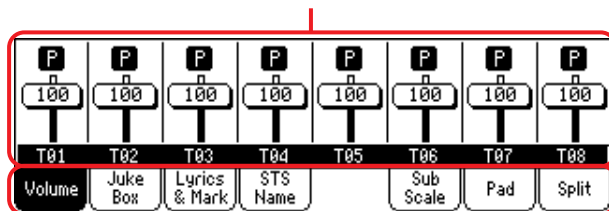
無し プレイ：トラックの音が出ます。

MUTE ミュート：トラックを消音します。

パネル

メイン・ページの下半分には、いろいろなパネルを表示します。タブをタッチして選択することで、パネル表示切り替えます。
詳しくは、141 ページ以降の、関連するセクションの情報をご覧ください。

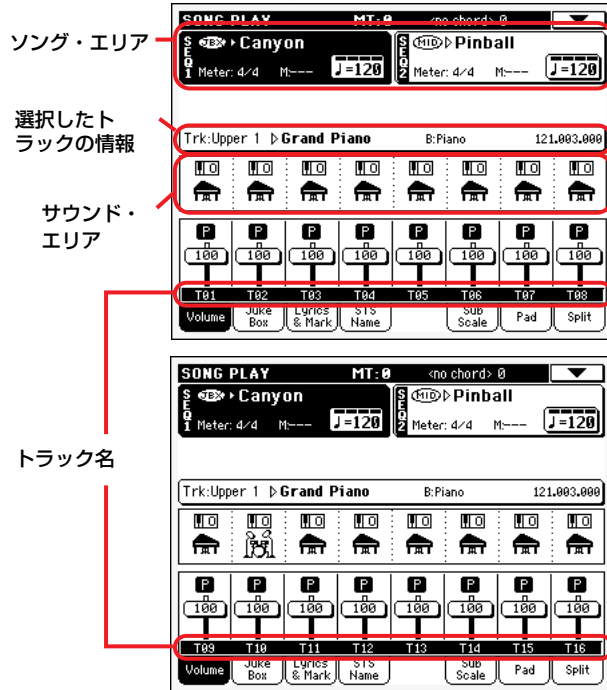
音量パネル I



タブ

ソング・トラック 1-8、9-16

TRACK SELECT キーを繰り返し押すことで、通常画面（リアルタイム・トラック）、ソング・トラック 1-8 画面、ソング・トラック 9-16 画面と切り替わります。なお、ソング・トラック表示のときは、ソング・トラックのパラメーターを示すために、メイン・ページの表示が通常画面となります。



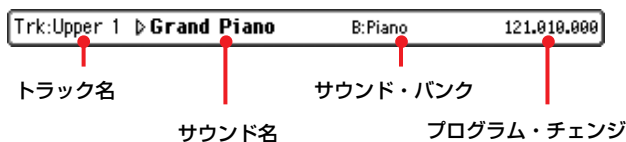
再び TRACK SELECT キーを押すことで、通常画面（リアルタイム・トラック）に戻ります（138 ページ「メイン・ページ」参照）。

ソング・エリア

レイアウトが異なりますが、通常画面（リアルタイム・トラック）と同じ内容です。

選択したトラック情報

選んでいるトラックのサウンド情報を表示します。ほとんどのエディット・ページに表示されますが、いくつかのエディット・ページには表示されません。



トラック名

選んだトラックの名前

サウンド名

選んでいるトラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選ぶことができます。

サウンド・バンク

選んだサウンドが属しているバンクです。

プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です（バンク・セレクト MSB、バンク・セレクト LSB、プログラム・チェンジ）。

サウンド・エリア

8 つのトラックのサウンド・バンクとトランスポーズを表示します。

ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ



サウンド・バンク・アイコン

オクターブ・トランスポーズ

エディット不可：ここではエディットできません。このアイコンは各トラックのオクターブ単位のトランスポーズを表示します。この値を変えるときは、スタイル・プレイ・モードの 92 ページ「Mixer/Tuning: Tuning」で設定します。

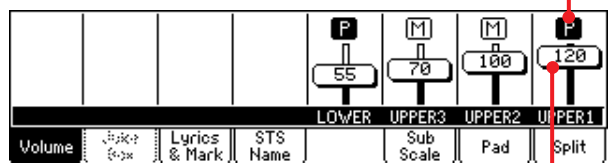
サウンド・バンク・アイコン

このアイコンは、現在のサウンドが属しているバンクを示しています。選択するときは、最初に対応するトラックのこのアイコンをタッチしてください。（詳細な情報が、選択したトラック情報に表示されます）。もう一度このアイコンをタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

音量パネル

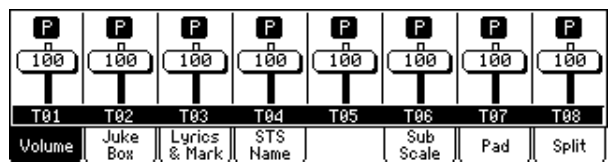
“Volume” タブをタッチして、このページを表示します。ここで各トラックの状態（プレイ / ミュート）と音量を調整します。TRACK SELECT キーを押すたびに、通常画面（リアルタイム・トラック）とトラック 1-8 画面、トラック 9-16 画面に切り替わります。通常画面（リアルタイム・トラック）

トラックの状態アイコン

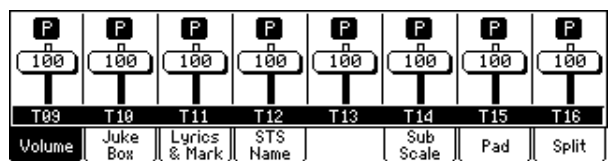


仮想スライダー

トラック 1-8 画面（独立ソング・トラック 1-8）



トラック 9-16 画面（独立ソング・トラック 9-16）



仮想スライダー（トラック音量）

仮想スライダーは、トラックの音量をグラフィック表示したものです。音量を変えるトラックをタッチして（スライダー部分反転表示）、TEMPO/VALUE ダイアルを回して値を変えます。また、画面上でスライダーをタッチしたまま上下に移動（ドラッグ）して値を変えることもできます。

リアルタイム・トラックの音量の設定はパフォーマンスに保存できますが、ソング・トラックの音量は保存できません。

トラック状態アイコン

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

トラックの状態（プレイ / ミュート）がアイコンで表示します。トラックを選んだあと、もう一度そのトラック・エリアをタッチすると状態が切り替わります。

リアルタイム・トラックの状態は、パフォーマンス、または STS に保存することができます。詳細は 140 ページ“トラックの状態”をご覧ください。

P プレイ：トラックの音がでます。

M ミュート：トラックを消音します。

Note: ページ・メニューから *Write Global-Song Play Setup* コマンドを選び、*Global-Song Play Setup* を保存することで、異なるスタンダード MIDI ファイルを選んでも、トラックの状態を保持することができます。

例えば、低音のトラックをミュートして、ステージで、ベースだけをライブな状態で演奏することができます。しかし、Pa シリーズで作成したスタンダード MIDI ファイルを読み込んだときは、状況が異なります。これは、各トラックの状態を無視する特別なコマンドを含んでいるためです。

トラック名

スライダーの下に各トラック略名が表示されます。TRACK SELECT キーを使ってトラック画面を切り替えます。

UPPER1...3 アッパー・トラック

LOWER ロワー・トラック

TO1...T16 ソング・トラック*

*: 各トラックの音量は記憶できません。

ジュークボックス・パネル

シーケンサー 1 では、ソングの代わりにジュークボックス・ファイル（拡張子“.JBX”の付いたファイル）を選択でき、このジュークボックス・パネルでリスト表示にして閲覧することができます。

表示されたソングを選んで再生することができます。また、複数のソングをわざわざ選択しなくても、ジュークボックスのように、続けてソングを再生したり、並び替えて再生することもできます。

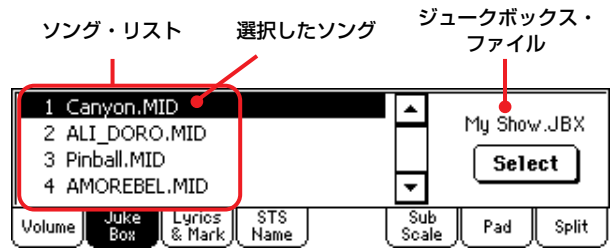
Note: ジュークボックス・ファイルはシーケンサー 1 にのみ割り当てることができます。

Note: ジュークボックス・パネルは、ジュークボックス・ファイルをロードした後に利用できます。

Hint: ジュークボックス・ファイルは、ジュークボックス・エディット・ページで作成、およびエディットをします（150 ページ参照）。ジュークボックス・リストをつくる速い方法は、ソング選択ウィンドウ（80 ページ参照）を開いて *Play All* ボタンをタッチすることです。

Warning: 現在再生中のジュークボックス・リストに入っているソングの 1 つを削除してしまうと、シーケンサーが停止し、“No Song (ソングがありません)” というメッセージが表示されます。この場合は、ジュークボックス・タブをタッチしてジュークボックス・パネルを開いて異なるソングを選んでください。

もう一つの方法として、SHIFT キーを押しながら *SEQUENCER 1* セクションの >> キーを押して次のソングに進み、▶/■（開始 / 停止）キーを押して再生を再開することもできます。



ソング・リスト

このリストでジュークボックス・リスト内のソング名を閲覧することができます。リストをスクロールするとき、スクロール・バーを使います。

選択したソング

現在再生中のソングの名前です。画面の *Select* ボタンをタッチして、異なるソングを選びます。

Select ボタン

リストの選ばれたソング（反転表示）を、シーケンサー 1 に割り当てるために、このボタンをタッチします。ソングが再生中の場合は、ボタンをタッチした時点で再生が止まり、新たに選んだソングの再生が始まります。

ジュークボックス・ファイル

選ばれたジュークボックス・ファイルの名前。

このファイルのエディット方法は、150 ページ“Jukebox Editor”をご覧ください。

ジュークボックスのトランスポート・コントロール

ジュークボックス・ファイルを選択すると、シーケンサー 1 のトランスポート・コントロールがソングとは多少異なる動きをします。

<<, >> 早戻し、早送りをします。

(SHIFT) SHIFT キーを押しながらこのキーを押すと、ジュークボックス・リストで前のソングまたは次のソングに移動します。

◀(ホーム) 現在のソングの先頭に戻ります。

▶/■(開始 / 停止)

ソングの再生の開始と停止をします。

ソングの再生中にこのキーを押すと、現在の位置で停止します。ソングの小節 1 の先頭に戻るときはホーム・キーを押します。

ジュークボックスのファイルが表示されている場合は、画面上の一行目にあるソングから再生を始めます（上記ジュークボックス・パネル参照）。

歌詞とマーカー・パネル

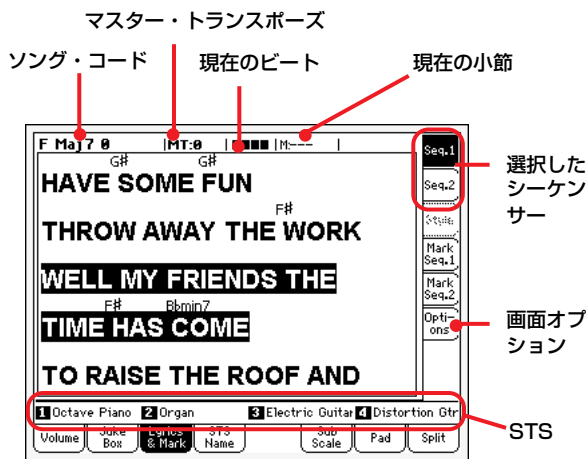
歌詞のサイド・タブ

パネルは、ソングに含まれる、または、ソングで“.TXT”ファイルと保有している歌詞と、コードの省略形を表示します。以下のタイプの歌詞を見ることができます

- ・スタンダード MIDI ファイルに含まれる歌詞
- ・Karaoke ファイルに含まれる歌詞
- ・スタンダード MIDI または Karaoke ファイルと共に読み込まれた“.TXT”ファイル (“Text files loaded with Standard MIDI Files” 参照)。

本機が認識できる標準のフォーマットと互換性を持つ場合だけ、歌詞は表示されます。

Note: 本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込みますが、英語のみの対応になります。画面は、日本語の歌詞データを表示することができませんので、ご了承ください。



ソングが演奏されている間、テキストは画面の中にスクロールしながら表示されます。音楽に合わせて、歌詞の上にコードの省略形が表示されます (オプション・サイド・タブ内の、“Show Chords” パラメーター設定に依ります)。現在の位置の歌詞は、反転表示になります。

ソング・コード

MIDI ファイルに含まれるコードです。この表示は、歌詞の範囲内で示されるコードより簡単に現在のコードが認識できます。

マスター・トランスポーズ

半音単位のマスター・トランスポーズの値です。この値は、パネル上の TRANSPOSE キーで変更することができます。

現在のビート

現在再生中の拍子位置を表示します。

現在の小節

現在の小節番号を表示します。

選択しているシーケンサー (Seq. 1/Seq. 2)

サイド・タブをタッチして、表示するシーケンサー選びます。

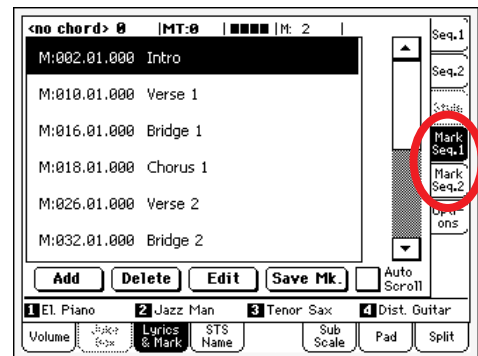
STS

現在選択されている 4 つのシングル・タッチ・セッティング (STS) の名前です。タッチして選ぶことができます。

マーカー・サイド・タブ

MIDI ファイルに含まれる標準ソング・マーカーを使って、ソング内の特定の位置へ素早く移動することができます。また、必要に応じて、簡単にマーカー・ポイントを追加することもできます。

マーカー・パネルを表示するために、2 台のシーケンサーのうちの 1 台と一致しているサイド・タブのうちの 1 つをタッチします。



Note: “Groove Quantize” が有効なときは、マーカーは使えません。

マーカーを追加する方法:

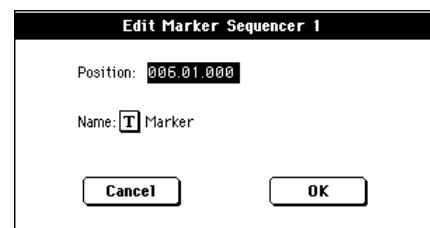
1. ソング・プレイ・モードで Lyrics & Mark タブをタッチし、Mark Seq. 1 (または Mark Seq. 2) ページを表示します。
2. シーケンサー 1 (または 2) の開始/停止キーを押して、ソングの再生を始めます。シーケンサーが動かない状態でも、マーカーを追加することができます。
3. マーカーを追加する位置になったときに、画面の Add ボタンをタッチします。
 - ・小節の最初の拍子内で Add ボタンをタッチすると、現在小節の開始位置がマーカーとして保存されます。
 - ・小節の最後の拍子内で Add ボタンをタッチすると、現在小節の次の小節の開始位置がマーカーとして保存されます。
4. 同様にして必要なマーカーを追加します。
5. シーケンサー 1 (または 2) の開始/停止キーを押して、ソングの再生を止めます。

マーカーへ移動する方法

1. ソング・プレイ・モードで Lyrics & Mark タブをタッチし、Mark Seq. 1 (または Mark Seq. 2) ページを表示します。
2. シーケンサー 1 (または 2) の開始/停止キーを押して、ソングの再生を始めます。
3. 画面に表示されているマーカーから、移動するマーカーを選択 (タッチ) します。ソングは、マーカーの次の小節の初めに位置へ移動します。

マーカーをエディットする方法

1. 画面のエディットされるマーカーを選択 (タッチ) します。
2. 編集するマーカーをセットするために、画面の Edit ボタンをタッチします。エディット・マーカー・ウィンドウが表示されます。



3. エディット・マーカー・ウィンドウ内で、マーカーの位置やマーカー名をエディットします。

マーカーを削除する方法

1. 画面の削除するマーカーを選択（タッチし）ます。
2. 画面の Delete ボタンをタッチします。選択したマーカーを削除します。

マーカーを保存する方法：

エディットしたマーカーを保存するときは、画面の Save Mk ボタンをタッチします。

Lyrics & Mark タブのページが表示されていないときは、ページ・メニューから "Save Song Marker Seq.1"、または "Save Song Marker Seq.2"（マーカーを作成したシーケンサーに依存）を選択します。

マーカーは、MIDI ファイルに保存されます。

Auto Scroll（自動スクロール）

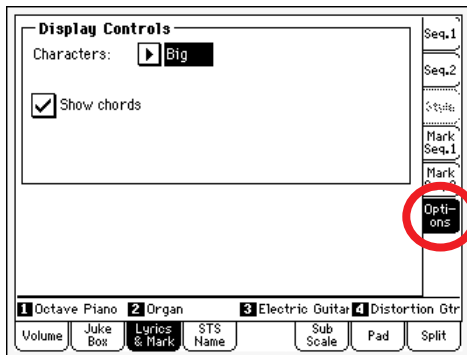
再生中に常にその場所にあったマーカーを順次表示（自動スクロール）させたいときは、このパラメーターにチェックを付けます。スクロール・バーで表示域を変更（自動スクロールをしない）ときは、このパラメーターのチェックを外します。

STS

現在選択されている 4 つのシングル・タッチ・セッティング（STS）の名前です。タッチして選ぶことができます。

オプション・サイド・タブ

オプション・パネル・ページで表示内容を設定します。



画面コントロール

画面に歌詞が表示される形態を設定します。

Characters（フォント・サイズ）

▶GBLSm

フォントのサイズを選びます。小さい (Small)、または大きい (Big) を選びます。

Show chords（コードの表示）

▶GBLSm

MIDI ファイルにコード情報が含まれるときは、このパラメーターをチェックを付けると、画面の歌詞の上に対応するコードが表示されます。

スタンダード MIDI ファイルに含まれるテキスト・ファイル

“.TXT” ファイルが標準の MIDI ファイルと同じディレクトリの中に存在して、正確に同じ名前を共有するとき、“.MID” ファイルと一緒にロードされ、Lyrics ページで表示することができます。例えば、ファイル “MYSONG.TXT” が “MYSONG.MID” ファイルと同じディレクトリの中に存在すれば、それは “.MID” ファイルと共にロードされます。

しかし、普通の歌詞とは異なり、歌が再生する間、テキストは自動的にスクロールしません。手動でそれをスクロールする必要があります。ただ、フット・スイッチにページ・アップやページ・ダウンを割り当ててページ単位でスクロールさせることもできます。

Note: 歌詞を含んでいるファイルと “.TXT” ファイルが同時にあるときは、.TXT ファイルが優先されます。

STS 名パネル

4 つの利用できる STS の名前を確認、選択することができます。詳細は 88 ページ “STS 名パネル” をご覧ください。

サブ・スケール・パネル

リアルタイム・トラックのためにサブ・スケールを確認、選択することができます。詳細は 92 ページ “Mixer/Tuning: Sub Scale” をご覧ください。

パッド・パネル

4 つのパッドに割り当てられヒットやシーケンスを確認、選択することができます。詳細は 88 ページ “パッド・パネル” をご覧ください。

スプリット・パネル

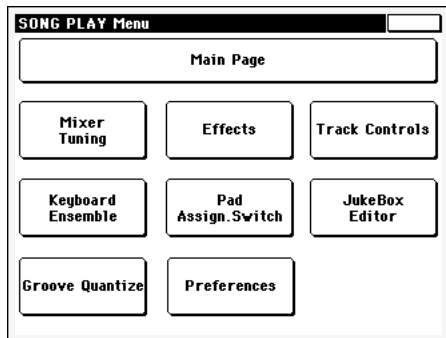
リアルタイム・トラックのスプリット・ポイント点を確認、設定することができます。詳細は 88 ページ “スプリット・パネル” をご覧ください。

エディット・メニュー

ソング・プレイ・モードの任意のページで MENU キーを押すと、画面にソング・プレイ・モードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチして、ソング・プレイ・モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻るときは、EXIT キーか SONG PLAY キーを押します。または、エディット・メニュー画面の Main Page ボタンをタッチして、戻ることもできます。

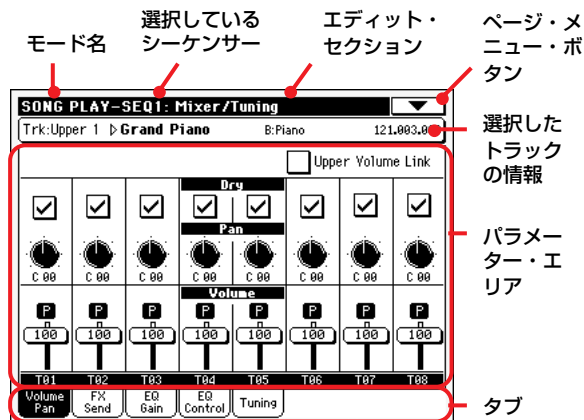
各エディット・ページにいたるときは、MENU キーを押すとメニュー画面に戻りますが、EXIT キーか SONG PLAY キーを押すとスタイル・プレイ・モードのメイン・ページに戻ります。



Note: いくつかのエディット・パラメーターは表示のみになります。一般に、ソング・トラック・パラメーターはグローバルのソング・プレイ・セットアップに保存されていますが、リアルタイム・トラック・パラメーターは、パフォーマンスまたはソングブック STS に保存されます。

エディット・ページの構成

すべての編集ページがいくつかの基本設定を共有します。



モード名

現在のモードがソング・プレイであることを示します。

選択しているシーケンサー

エディット・ページに入る前に、メイン・ページのソング・エリアで 2 台のシーケンサーのうちの 1 台を選びます。次項“エディット中のシーケンサーの切り替え”をご覧ください。

エディット・セクション

これは現在のエディット・セクション名です。これはエディット・メニュー (145 ページ“エディット・メニュー”参照) のボタンのうちの 1 つと一致します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチしてページ・メニューを表示します (153 ページ“ページ・メニュー”参照)。

パラメーター・エリア

各ページによって、いろいろなパラメーターを表示します。タブをタッチして各ページを表示します。パラメーターのタイプの詳細については、151 ページ以降の各タブ・ページをご覧ください。

タブ

エディットするページのタブを選びます。

エディット中のシーケンサーの切り替え

エディット・セクションに入る前に選択されていたシーケンサーのパラメーターがエディットできます。

現在の選ばれているシーケンサーは、常にページ・ヘッダに表示されます。



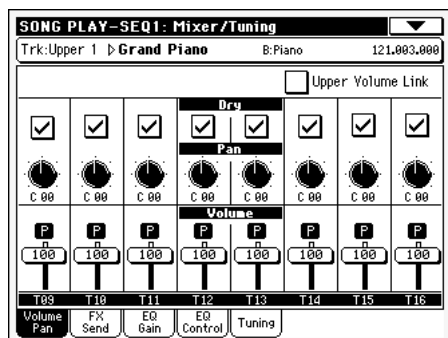
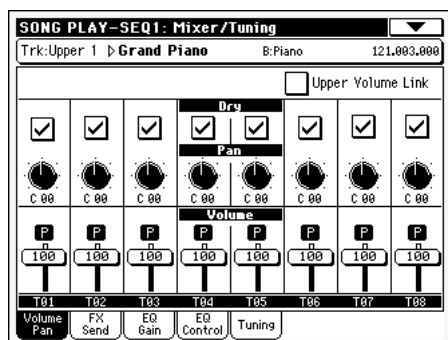
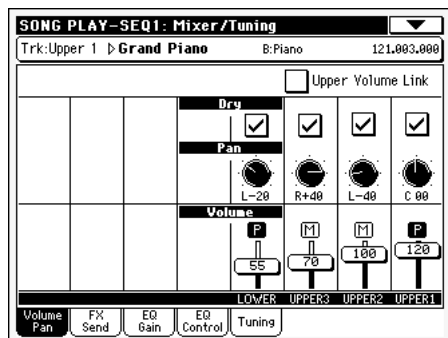
Mixer/Tuning: Volume/Pan

このページは、リアルタイム・トラック、またはソング・トラックごとの音量とパンの設定をします。

Note: パフォーマンスまたは STS を保存するとき、ソング・パラメーターは保存できません。

Note: 異なるソングを選ぶとき、ミュートしたトラックはリセットされます。

TRACK SELECT キーを押すたびに、リアルタイム・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Upper Volume Link (アッパー・トラック音量リンク)

▶GBL^{Sng}

アッパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、残りのアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更することができます。

チェックを付けると設定が有効になります。アッパー・トラックのうちの1つの音量を変更すると、残りのアッパー・トラックの音量もそれに比例して一緒に変更されます。

このパラメーターの状態の保存は、スタイル・プレイ・モードのページ・メニュー、Write Global-Style Play Setupで行います(103ページ“Write Global-Style Play Setup ダイアログ・ボックス”参照)。

Note: このパラメーターは、100ページ“Preferences: Style Play Setup”内のパラメーターと同じ物です。

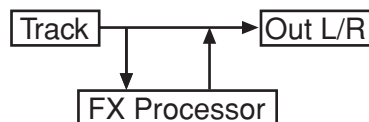
Dry (ドライ)

▶PERF ▶STS

このチェック・ボックスで直接(ドライ)音とエフェクト音の信号の経路をオン、オフで設定します。

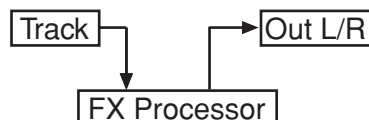
オン

チェックを付けると、直接音と、エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。



オフ

チェックを外すと、直接音はすべてエフェクトを通り、エフェクト通過音だけの信号が出力に送られます。信号は、エフェクトがステレオ・タイプ有的时候にパンの設定が有効になります。



Pan (パン)

▶PERF ▶STS

ステレオ定位を設定します。

L-64...L-1 左ステレオ・チャンネル

C0 センター

R+1...R+63 右ステレオ・チャンネル

Volume (音量)

▶PERF ▶STS

各トラックの音量を設定します。

0...127 各トラック音量のMIDI値

プレイ/ミュート・アイコン

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

トラックの状態を表示します。詳細は146ページ“プレイ/ミュート・アイコン”をご覧ください。



プレイ：トラックの音がでます。



ミュート：トラック音を消音します。

Mixer/Tuning: FX Send

内蔵エフェクト・プロセッサーに入るトラックのダイレクト信号(エフェクトのかかっていない信号)のレベルを設定するページです。

Note: パフォーマンスまたは STS を保存するとき、ソング・パラメーターは保存できません。

本機のエフェクト・プロセッサーは並列に接続されているので、エフェクトをかけるダイレクト信号の量をパーセントで指定できます。

すべてのトラックの信号をエフェクトに送ると(ロータリー、ディストーション、EQ等の“insert”エフェクトを使うとき)ちょうど“Dry”パラメーターをオフにしたときと同じようになります。

ソング・プレイ・モードでは4つの内蔵エフェクト・プロセッサーが使用できます。通常、以下のように使われます。

FX A シーケンサー1と2のためのリバーブ系エフェクト

FX B シーケンサー1と2のためのモジュレーション系エフェクト

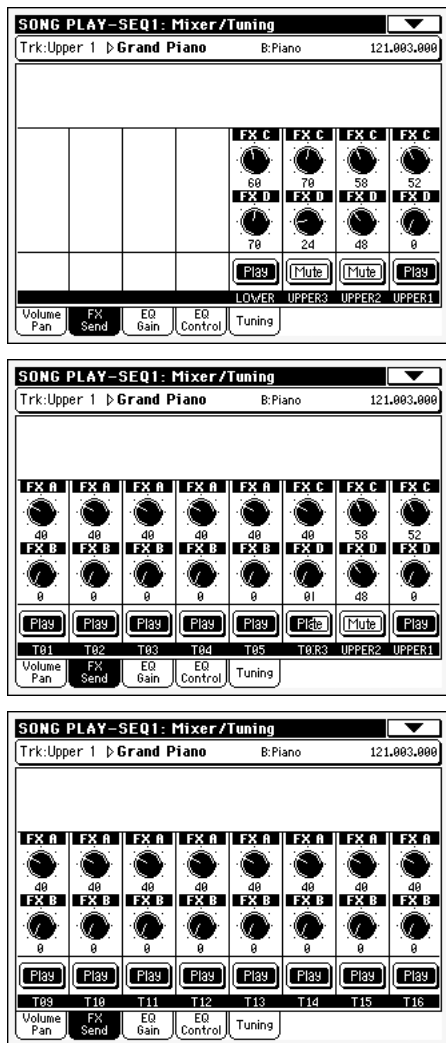
FX C リアルタイム・トラックのための系エフェクト

FX D リアルタイム・トラックのためのモジュレーション系エフェクト

“Seq.2 FX Mode”パラメーターの状態に従い、シーケンサー2はC/Dエフェクト・ペア(152ページ参照)を使います。

さらに、シーケンサー・モードで4つのエフェクトを自由に使い分けてソングをつくることができます(175ページ“Effects: FX Select”参照)。

TRACK SELECT キーを押すたびに、リアルタイム・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Note: ソングの再生を止めるか、次に、再びソングを再生するか、または異なったソングを選択するとき、初期値のソング・トラックの設定に戻ります。

センド・レベル (A...D)

▶PERF ▶STS

0...127 エフェクトへ送るダイレクト信号のレベル

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

トラックの状態を表示します。詳細は 142 ページ「トラック状態アイコン」参照をご覧ください。



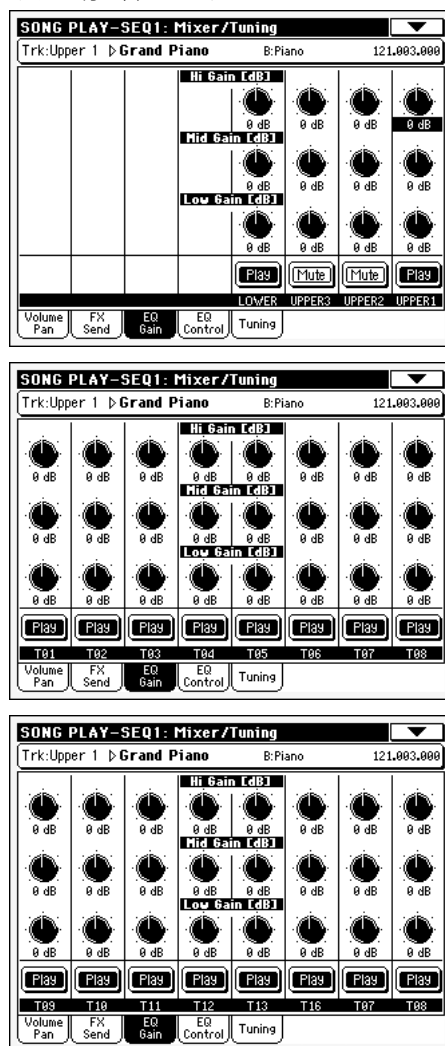
プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの 3 バンド・イコライザー (EQ) の値を設定します。TRACK SELECT キーを押すたびに、リアルタイム・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Note: EQ は、シーケンサー 1 とシーケンサー 2 で別々の設定になります。

Hint: トラック EQ は、ソング・プレイ・モードの一般的な設定 (グローバル・モードのグローバル・セットアップ) として保存されます。

Hi Gain (ハイ・ゲイン)

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

Mid Gain (ミドル・ゲイン)

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

Low Gain (ロー・ゲイン)

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル (dB) 表示です。

プレイ / ミュート・アイコン

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

トラックの状態を表示します。詳細は 142 ページ「トラック状態アイコン」参照をご覧ください。



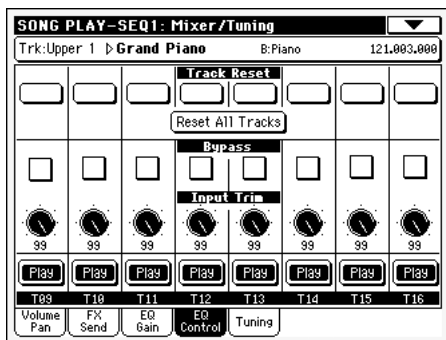
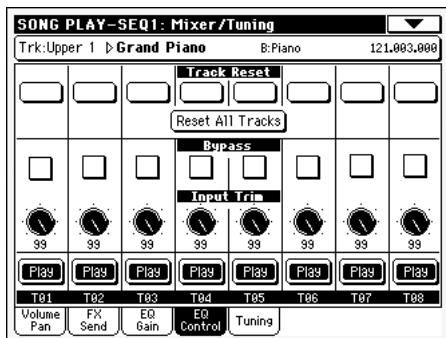
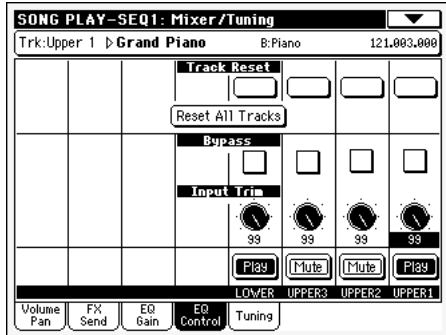
プレイ：トラックの音が出ます。



ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Control

EQ Gain ページで設定した各トラックのイコライザー (EQ) をバイパスしたりリセット (フラットに: 0dB) することができます。TRACK SELECT キーを押すたびに、リアルタイム・トラックとソング・トラックが切り替わります。



Track Reset (トラック・リセット)

このボタンをタッチすると、対応するトラックの EQ 設定をリセット (フラットに: 0dB) することができます。

Reset All Tracks (トラック・オール・リセット)

このボタンをタッチすると、すべてのトラックの EQ 設定をリセット (フラットに: 0dB) することができます。

Bypass (バイパス) ▶PERF ▶STS

チェックを付けたトラックの EQ をバイパス (無効に) します。チェックを付けても EQ の設定は保持され、チェックを外すとその設定で EQ が有効になります。

Input Trim (入カトリム) ▶PERF ▶STS

イコライザーに入力する信号のレベルを制限することができます。極端な EQ 設定をすると、信号に歪むことがあります。このような場合は、インプット・トリムで信号のレベルを押さえてください。

プレイ/ミュート・アイコン ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

トラックの状態を表示します。詳細は 142 ページ “トラック状態アイコン” 参照をご覧ください。



ミュート: トラックを消音します。

Mixer/Tuning: Tuning

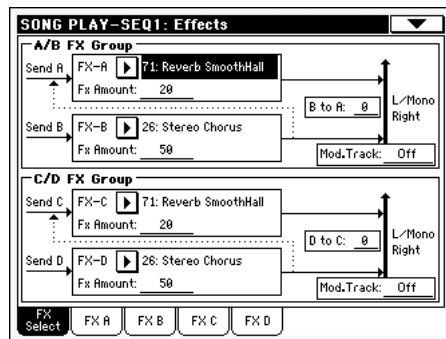
このページのパラメーターは、いろいろなチューニングを設定します。詳細は 92 ページ “Mixer/Tuning: Tuning” をご覧ください。

パラメーター ▶PERF ▶STS

Note: このページでエディットされるソング・トラックのチューニング値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Effects: FX Select

このページは、4 つの内蔵 FX プロセッサ (A から D) に割り当てるエフェクトを選びます。



Note: ソングの再生を止めるか、異なるソングを選べると、エフェクトは初期値に戻ります。これにより、ソングの再生を止めて、エフェクトを変えてから、再び新しいエフェクトでソングの再生を始めることができます。

変更したエフェクトを保存するときは、シーケンサー・モードでソングをエディットします。

Note: ページ・メニューの Write Global-Song Play Setup コマンド (154 ページ参照) を選べると、エフェクトの設定をグローバルのソング・プレイ・セットアップに保存することができます。

FX A...D ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

対応するエフェクト・プロセッサに割り当てられるエフェクトです。通常、B と D がモジュレーション・エフェクト (コーラス、フランジャー、ディレイなど) を、A と C はリバーブを使用します。利用できるエフェクトのリストは、アクセサリ CD の “Advanced Edit” をご覧ください。

FX Amount ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

ドライ (エフェクトの加わっていない) 信号に加えられるエフェクトの量。

B to A, D to C ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

A エフェクトの入力へ送られる B エフェクト信号の量を設定します。また、C エフェクトの入力へ送られる D エフェクト信号の量を設定します。

Mod.Track (モジュレーション・トラック) ▶PERF ▶GBL^{Sng}

変化を与える MIDI メッセージの元となるトラックです。実際にコントローラーを操作して MIDI メッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。



プレイ: トラックの音が出ます。

ソング・プレイ・モードのエフェクト

本機は、4つのエフェクト・プロセッサまたはDSP（デジタル・シグナル・プロセッサ）（MIDIトラックを処理するために）を備えています。

ソング・プレイ・モードでは、同時に、2つか4つのエフェクトを使用することができます。それは現在取り込んでいるMIDIファイルに依存します。

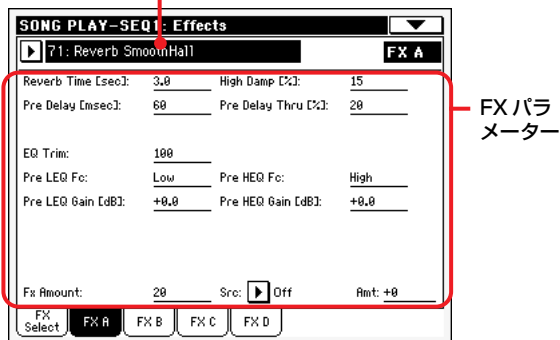
通常はエフェクトAとBはシーケンサー専用、エフェクトCとDはリアルタイム・トラックのとパッド・トラック専用になります。
“Seq.2 FX Mode”パラメーターの状態に従い、異なるシーケンサーは（152ページ参照）各エフェクトをペアで使うことができます。また、シーケンサー・モードで4つのエフェクトをフルに利用したソングを作ることができます。

- ・ 本機のシーケンサー・モードでつくられるソングは、最大4つのエフェクト（通常、2つのリバーブと2つのモジュレーション・エフェクト）を使用することができます。各トラックは、A/BまたはC/Dペアを使います。
- ・ スタンダードMIDIファイルまたはKaraokeファイルは、2つのエフェクト（通常、1つのリバーブと1つのモジュレーション・エフェクト）を使用します。このため、残った2つのエフェクトをリアルタイム・トラックに使用することができます。
- ・ 2つのシーケンサーを同時に使用する場合に“Seq.2 FX Mode”で“AB”モード（152ページ参照）に設定しているときは、シーケンサーにはA/Bペアのエフェクトのみが使用され、C/Dペアのエフェクトがリアルタイム・トラック用として使用できます。
- ・ 2つのシーケンサーを同時に使用する場合に“Seq.2 FX Mode”で“CD”モード（152ページ参照）に設定しているときは、シーケンサー1にはA/Bペアのエフェクトが使用され、シーケンサー2はリアルタイム・トラックとC/Dペアのエフェクトを共用します。

Effects: FX A...D

4つのエフェクト・プロセッサのパラメーターをエディットします。ここでは、例として“Reverb SmoothHall”を割り当てたFX Aページで説明します

選択したエフェクト



選択したエフェクト

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

このポップアップ・メニューをタッチして、FX Type画面でエフェクトを選びます。これは、Effects: FX Select ページのFX A...Dと同様の物です（上記参照）。

エフェクト・パラメーター

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

パラメーターは選んだエフェクトごとに異なります。エフェクトごとのパラメーターのリストは、アクセサリーCDの“Advanced Edit”をご覧ください。

FX Amount

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

ドライ音（エフェクトのかかっていない）に加えられるエフェクト量を調整します。

Src (ソース)

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

モジュレーション・ソース。上記“Mod.Track”で使用するメッセージを選択します。Effects: FX Select ページ（上記参照）。モジュレーション・ソースのリストは、アクセサリーCDの“Advanced Edit”をご覧ください。

Track Controls: Mode

ソング・トラックごとの内部 / 外部ステータスとポリ / モノを設定するページです。

94ページ“Track Controls: Mode”をご覧ください。

パラメーター

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Note: パラメーターはページ・メニューのWrite Global-Song Play Setup コマンド（154ページ参照）を選ぶと、グローバルのソング・プレイ・セットアップに保存することができます。

Track Controls: Drum Volume

ドラム / パーカッションの各構成楽器の音量を調節します。詳しくは95ページ“Track Controls: Drum Volume”をご覧ください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Note: このページで編集されるソング・トラックの音量の値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Track Controls: Easy Edit

各トラックに割り当てられているプログラムの主なパラメーターをエディットするページです。詳しくは95ページ“Track Controls: Easy Edit”をご覧ください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Note: このページで編集されるソング・トラックのパラメーターの値は、リアルタイム使用を目的とするもので、保存できません。

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

各リアルタイム・トラックでダンパー・ペダルやジョイスティックなどの有効 / 無効を設定するページです。詳しくは96ページ“Keyboard/Ensemble: Keyboard Control”をご覧ください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

各リアルタイム・トラックのキーの範囲とベロシティ・レンジをプログラムするページです。詳しくは96ページ“Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range”をご覧ください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Keyboard/Ensemble: Ensemble

97 ページ “Keyboard/Ensemble: Ensemble” をご覧ください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Pad/Switch: Pad

99 ページ “Pad/Switch: Pad” をご覧ください。

パラメーター

▶PERF ▶STS

Pad/Switch: Assignable Switch

99 ページ “Pad/Switch: Assignable Switch” をご覧ください。

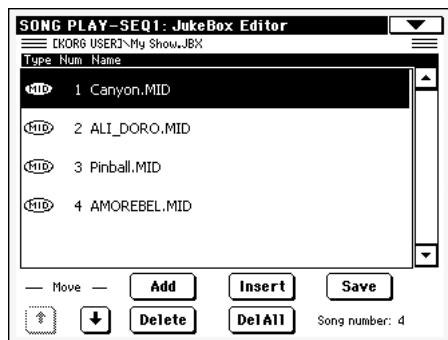
パラメーター

▶PERF ▶STS

Jukebox Editor

ジュークボックス機能を使うと、ワンタッチで最大 127 のソングのリストに従って再生することができます。

ソング選択ページでジュークボックス・ファイルをシーケンサー 1 に割り当てることによって、それが普通のソングであるかのように使うことができます (150 ページ “Jukebox Editor” 参照)。



このページでは、ジュークボックス・ファイルを作成、編集、および保存することができます。スタンダード MIDI ファイルと Karaoke ファイルをジュークボックス・リストに含めることができます。

ジュークボックス・ファイルがすでにシーケンサーに割り当てられている場合は、このページが表示するとすぐにファイルをエディットできます。それ以外の場合は、中身が空のファイルのページが表示されます。

新しいジュークボックス・ファイルを作成するときは、Del All ボタンをタッチして現在のリストからすべてのソングを削除します。

新しいソングを加えます。次に、Save ボタンをタッチしてください。そして、確認の前に異なった名前を入れてください。新しいジュークボックス・ファイルは、カードに保存されます。

Move Up/Down

リストの中に選ばれたソングを上下に動かして順番を変えます。

Add

現在のリストの終わりにソングを加えます。リストには最大 127 のソングを加えることができます。

Note: ジュークボックス・リストは、同じフォルダに含まれるソングだけを含むことができます。

Hint: 1 つのソングの代わりに、ジュークボックス・ファイルを選ぶことができます。その場合、全部のそのファイルのソング全部を現在のジュークボックス・リストに加えることができます。

Insert

現在のソングの位置（選ばれたソングと前のソングの間）に、ソングを挿入します。挿入したソング以降のソングは後方へずれます。リストには最大 127 のソングを加えることができます。

Note: ジュークボックス・リストは、同じフォルダに含まれるソングだけを含むことができます。

Hint: 1 つのソングの代わりに、ジュークボックス・ファイルを選ぶことができます。その場合、全部のそのファイルのソング全部を現在のジュークボックス・リストに加えることができます。

Delete

選んだソングをリストから削除します。

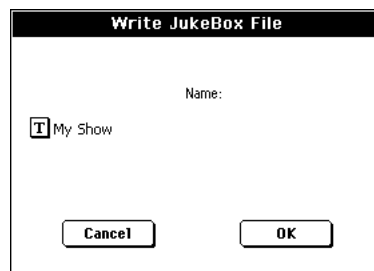
Del All

ジュークボックス・リスト内のソングをすべて一度に削除します。

Save

カードにジュークボックス・ファイルを保存します。

Save Jukebox File ダイアログ・ボックスが表示されます。名前を編集して、カードにジュークボックス・ファイルを保存します。



名前をエディットするときは、**T** (テキスト編集) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

既存のリストをエディットして、その名前を変えない場合は、古いファイルは上書き保存されます。

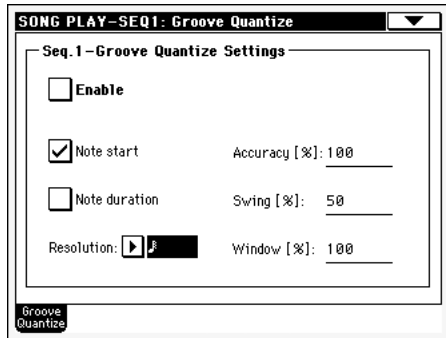
名前を変えた場合は、新しいファイルとしてカードに新規保存されます。新しいリストを作成して保存するときは、“NEWNAME.JBX” のファイル名が自動的に割り当てられますが、それはエディットすることができます。

Note: リストに含まれるファイルと同じフォルダに “.JBX” ファイルを保存しておくことができます。

Groove Quantize

リアルタイムのグルーブ・クオンタイズをシーケンサー 1 に適用します。グルーブ・クオンタイズとは、再生中に音楽的なグルーブ感（ノリ）を変化させる方法で、ノートのリズム上問題のない一番近いグリッド軸に移動します。この機能は曲作りにとって重要な事なので、いろいろと試してみましょう。

グルーブ・クオンタイズを有効にするには、このページで設定するか、ページ・メニューの Seq. 1-Groove Quantize Enable コマンドをチェックを付けます。



Note: このページで編集されるグルーブ・クオンタイズのパラメーターの値は、リアルタイム使用を目的とするもので保存できません。

Enable (有効)

クオンタイズをオンまたはオフにします。本機の電源を入れたり、別のソングを選択すると、自動的にオフになります。

Hint: ページ・メニューから “Seq. 1-Groove Quantize Enable” を選ぶことでグルーブ・クオンタイズをオンにすることもできます。

Note Start (開始イベント)

ノート・オン・イベント（ノート再生の開始）のクオンタイズをオン/オフします。

Note Duration (持続時間)

ノート・オフ・イベント（ノートの長さ）のクオンタイズをオン/オフします。

Resolution (レゾリューション)

大まかなクオンタイズの各軸（グリッド）の分解能を設定します。クオンタイズの基本となる値で、“Accuracy”、“Swing”、“Window” の値で変わります。

♪ (1/32)...♪ (1/4)

グリッドの分解能を音符で表したものです（値の後に “3” が付くものは三連符です）。例えば、♪ (1/8) に設定すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。



Accuracy[%] (精度度)

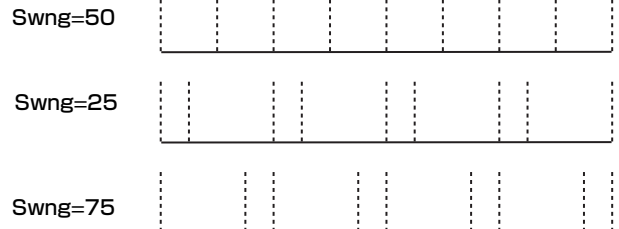
クオンタイズの精度度を設定します。例えば 50% に設定して、ノートが大まかなグリッドから 20 チック離れていると、グリッドから 10 チックのところまで移動します。

- 0 精度度を設定しません。クオンタイズは実行されません。
- 100 精度度が最大になります。ノートはグリッド軸に移動します。

Swing[%] (ゆらぎ)

非対称的なクオンタイズです。グリッドの軸がその軸に一番近いグリッド軸に移動します。

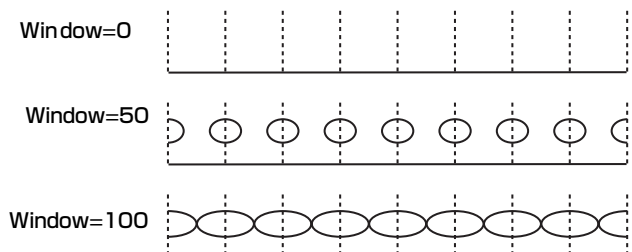
- 0 偶数番の軸が手前の奇数番の軸に移動します。
- 50 軸間が全く等しくなります。
- 100 偶数番の軸が次の奇数番の軸に移動します。



Window[%] (対象領域)

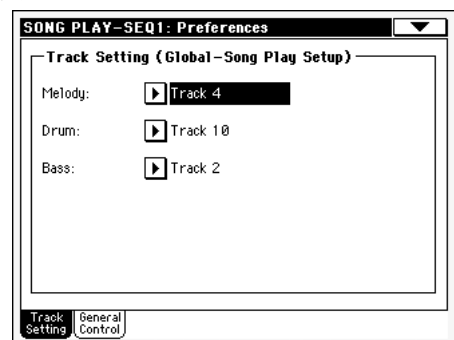
クオンタイズする領域をグリッドの軸を基本に設定します。

- 0 クオンタイズ領域（ウィンドウ）が軸と一致します。つまりクオンタイズは行われません。
- 100 クオンタイズ領域が一番近い領域まで拡大します。つまりすべてのイベントがクオンタイズされます。



Preferences: Track Setting

ソング・トラックに依存する、いろいろな一般的なパラメーターを設定します。



Note: 設定は、グローバル・ファイルのソング・プレイ・セットアップ内に（本書において GBL^{Sn} シンボルがついているすべてののパラメーターと共に）保存されます。設定を変更したら、ページ・メニューの Write Global-Song Play Setup コマンドを選択してグローバルに保存します。

Melody (メロディ・トラック)

▶ GBL^{Sn}

ソングのメロディー・トラックを選びます。このトラックは、“Melody Mute” 機能を割り当てたアサインابل・スイッチまたはフット・スイッチを使用してミュートすることができます。

Drum (ドラム・トラック)

▶ GBL^{Sn}

ソングのドラム・トラックを選びます。このトラックは、“Drum&Bass” 機能を割り当てたアサインابل・スイッチまたは

フット・スイッチで鍵盤の左側でベース・トラックと共に演奏することができます。

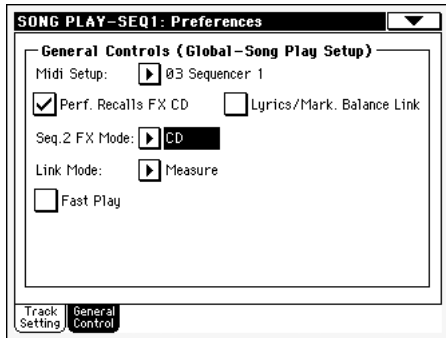
Bass (ベース・トラック)

▶GBL^{Sng}

ソングのベース・トラックを選びます。このトラックは、“Drum&Bass” 機能を割り当てたアサインابل・スイッチまたはフット・スイッチで鍵盤の左側でドラム・トラックと共に演奏することができます。

Preferences: General Controls

コントロールに関する、いろいろな一般的なパラメーターを設定します。



Note: 設定は、グローバル・ファイルのソング・プレイ・セットアップ内に（本書において▶GBL^{Sng} シンボルがついているすべての他のパラメーターと共に）保存されます。設定を変更したら、ページ・メニューの *Write Global-Song Play Setup* コマンドを選択してグローバルに保存します。

Midi Setup (MIDI セットアップ)

▶GBL^{Sng}

MIDI セットアップの 1 つを選択すると、MIDI チャンネルが自動で設定できます。各セットアップでは各種 MIDI パラメーターに最適な値が設定されており、MIDI コントローラーとの接続がスムーズに行えます。詳細は 211 ページ “MIDI” をご覧ください。

Note: ソング・プレイ・モードに入ったときに自動的に MIDI セットアップをおこなうときは、ページ・メニューから *Write Global-Song Play Setup* 選びます。

詳細は 249 ページ “MIDI セットアップ” をご覧ください。

Note: MIDI セットアップを選んだ後に、グローバル・モードで、各チャンネル設定を任意に変更できます。MIDI セットアップの保存はグローバル・モードのページ・メニューから *Write Global-MIDI Setup* コマンドで行います。すべての MIDI セットアップは、自由に変更することができ、上書きすることができます。

Hint: MIDI セットアップを元（オリジナル）に戻すときは、工場出荷時データ（www.korg.co.jp からダウンロード可能）をロードしてください。

Perf. Recalls FX CD

(パフォーマンスのエフェクト・モード)

▶GBL^{Sng}

パフォーマンスのエフェクト・モードを選択します。

オフ パフォーマンスを選択する時、エフェクトは何も選択されません。

オン (チェック)

C と D のエフェクトの組み合わせがパフォーマンスで使用されます。

Note: このパラメーターと、“Seq.2 FX Mode” パラメーターを CD に設定すると、シーケンサー 2 はリアルタイム・トラックと同じエフェクトを使用するので、これらのエフェクトを変更するには、シーケンサー 2 のソングを選択するか、任意のパフォーマンスを選択してください。

Lyrics/Mark. Balance Link

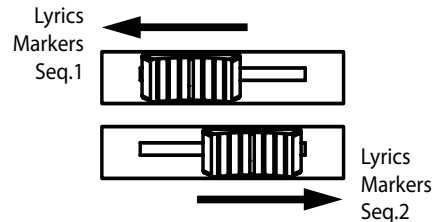
(歌詞 / マーカー・バランス・スライダー・リンク) ▶GBL^{Sng}

歌詞またはマーカーを画面に表示するシーケンサーを選択するのに、SEQUENCER BALANCE スライダーを使用します。

オフ SEQUENCER BALANCE スライダーはクロスフェーダーで選んだソングの音量バランスを調整します。表示された歌詞またはマーカーは、変わりません。

オン (チェック)

SEQUENCER BALANCE スライダーを中心より左に動かすと、シーケンサー 1 の歌詞またはマーカーが画面に表示されシーケンサー 2 がフェード・インします。中心より右に動かすと、シーケンサー 2 の歌詞またはマーカーが画面に表示されシーケンサー 1 がフェード・インします。



Seq.2 FX Mode

(シーケンサー 2・エフェクト・モード)

▶GBL^{Sng}

シーケンサー 2 のエフェクト・モードを選択します。4 つのエフェクトを使用したソングをロードすると、このパラメーターの設定とは関係なく 4 つのエフェクトすべてが使用されます。

AB A と B のエフェクトの組み合わせが使用されます。シーケンサー 2 はシーケンサー 1 と同じエフェクトを使用します。

CD C と D のエフェクトの組み合わせが使用されます。

Note: このパラメーターを CD に設定すると、シーケンサー 2 はリアルタイム・トラックと同じエフェクトを使用するので、これらのエフェクトを変更するには、シーケンサー 2 のソングを選択するか、任意のパフォーマンスを選択してください（ただし “Perf. recalls FX CD” パラメーターがオフのとき：上記参照）。

Link Mode (テンポ・リンク・モード)

▶GBL^{Sng}

2 つの内蔵シーケンサーは、それぞれ異なるテンポ (Off)、あるいは同じテンポ (Link Measure, Beat) で再生できます。

TEMPO LOCK キーを押して、LED を点灯させると、リンク・モードをオンにします（最初は初期値で Beat が選ばれます）これで、テンポ・ロック機能がオンになります。

Hint: SHIFT キーを押しながらシーケンサー 1、2 の▶/■ (開始 / 停止) キーのうちのどちらかを押すと、常に同時に両方のシーケンサーを始動することができます。

Off シーケンサーのテンポがリンクされません。各シーケンサーが独自のテンポを使用します。

Beat 2 つのシーケンサーのテンポがリンクされます。ソングに書き込まれたテンポ・データは無視されます。テンポは、TEMPO/VALUE ダイアルで調節します。

片方のシーケンサーを、その▶/■ (開始 / 停止) キーを押してスタートさせ、次にもう 1 つのシーケンサーの▶/■ キーを押してもう 2 番目のシーケンサーをスタートさせます。この場合、2 番目のシーケンサーは次の拍子（ソングの拍子記号に従って、次の 4 分音符、または 8 分音符のビート）からスタートします。

Measure 2 基のシーケンサーのテンポがリンクされます。ソングに書き込まれたテンポ・データは無視されます。テンポは、TEMPO/VALUE ダイアルで調節します。

片方のシーケンサーを、その▶/■ (開始 / 停止) キーを押してスタートさせ、次にもう 1 つのシーケンサーの

▶/■ (開始 / 停止) キーを押して 2 番目のシーケンサーをスタートさせます。この場合、2 番目のシーケンサーは次の小節からスタートします。

Fast Play (ファスト・プレイ)

▶GBLSng

ソングの先頭に 1 つまたは複数の空白の拍子 (ビート) があるときに、ファスト・プレイにチェックを付けておくと、この空白部分が無視され、ソングが直ぐに演奏されます。

これは、本機で作成したデータや外部で作成されたデータでも有効です。

Note: 本機が外部の楽器を動かしているとき、MIDI または USB ポートを使った MIDI データの転送によっては、ソングのスタートに遅れを引き起こす場合があります。

本機を他の機器と接続しているときは、この機能をオフにすることをすすめます。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチしてページ・メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。

コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Write Performance (パフォーマンスの保存)

このコマンドを選択すると、Write Performance ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、パフォーマンスに現在のほとんどの設定を保存することができます。

詳細は 102 ページ “Write Performance ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Write Global-Song Play Setup (グローバル・ソングの保存)

このコマンドを選択すると、Write Global-Song Play Setup ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、ソング・プレイ・モード独特のグローバル設定を保存することができます。

詳細は 154 ページ “Write Global-Song Play Setup ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Save Song Marker Seq.1/2 (ソング・マーカーのセーブ)

マーカーを作成、保存するシーケンサーに対応したコマンドを選択します。詳細は 143 ページ “マーカー・サイド・タブ” をご覧ください。

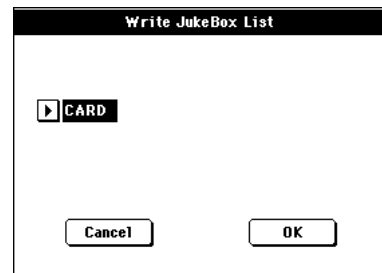
Export Jukebox List

(ジュークボックス・リストの書き出し)

このコマンドを選択すると、カードに現在のジュークボックス・リストをテキスト・ファイルとして保存することができます。

1. ジュークボックス・ファイルがシーケンサーに割り当てられるときに、ページ・メニューから Export Jukebox List コマンドを選びます。

2. ダイアログ・ボックスが表示されます。



3. 確認後 OK ボタンをタッチします。

Note: このテキスト・ファイルを保存するときは、選択したジュークボックス・ファイルの名前がそのまま使われます。例えば、“Dummy.jbx” という名前のジュークボックス・ファイルがあれば、“Dummy.txt” というファイルが生成されます。新規の、名前の付いていないジュークボックス・ファイルは、“New_name.txt” というファイルを生成します。同じ名前のファイルが保存先上にすでに存在している場合は、確認メッセージを出さずに上書きしてしまいます。

リストにはソングが番号順に入っています。また、ファイル名、リスト内のファイル合計数も入っています。

パソコンでこのリストを正しく表示、印刷するには、テキスト・エディターで固定サイズ (等幅) のフォントを使用してください。

Seq.1-Groove Quantize Enable (クオンタイズの有効)

クオンタイズのオン、オフを設定します (151 ページ “Groove Quantize” 参照)。

本機の電源をオンにしたり、異なるソングを選ぶと自動的にチェックが外れ (オフ) ます。

Note: グループ・クオンタイズは、シーケンサー 1 でのみ設定できます。

Solo Track (ソロ・トラック機能)

ソロ機能を使うときは、ここをタッチしてチェックを付けます。選んだトラックだけ聞くことができます。このとき画面の上部で ‘Solo’ が点滅します。

ソロ機能を止めるときは、このチェックを外します。ソロ機能は選んだトラックによって多少動きが異なります。

- ・ **リアルタイム・トラック:** 選んだリアルタイム・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのリアルタイム・トラックの音は消音されます。このとき、シーケンサー・トラックは影響ありません。

- ・ **スタイル・トラック:** 選んだスタイル・トラックの音だけの演奏になり、他のすべてのスタイル・トラックの音は消音されます。このとき、リアルタイム・トラックは影響ありません。

[SHIFT] ソロ機能が有効なときに、SHIFT キーを押しながら、ソロ・トラックをタッチすると、ソロ機能がオフになります。これは、ページ・メニューの Solo Track コマンドのチェックを外すのと同じ動きになります。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー)

スタイル、パフォーマンス、STS とソングの間で、1 つまたは 4 つのエフェクトをコピーすることができます。

スタイル・プレイ、ソング・プレイ、シーケンサー・モードのページ・メニュー・コマンドで、“Copy FX” と “Paste FX” を選びます。

1 つのエフェクトをコピーする：

1. コピー元になるソング、パフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。
 - ・ コピーをするエフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。
 - ・ 4 つのエフェクトをコピーするときは FX select ページを表示します。異なるパフォーマンス、スタイルまたは STS に 4 つのエフェクトのうち 2 つか 3 つをコピーするときも、これは役に立ちます。
2. ページ・メニューから Copy FX コマンドを選択します。
3. コピー先のパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、コピー先の (ペーストする) エフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。
4. ページ・メニューから Paste FX コマンドを選択します。

4 つのエフェクトをコピーする：

1. コピー元になるソング、パフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。
2. ページ・メニューから Copy FX コマンドを選択します。
3. コピー先のパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、コピー先の (ペーストする) エフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。
4. ページ・メニューから Paste FX コマンドを選択します。

Easy Mode(イージー・モード)

イージー・モードは、画面に表示されるパラメーターの数を減らし、より使いやすいユーザ・インタフェースでスタイル・プレイとソング・プレイ・モードを楽しむことができます。

このモードは初心者や、通常モードの余分なパラメーターを操作したくない演奏をメインとした使い方にも推薦されます。

スタイル・プレイとソング・プレイ・モードのときに、ページ・メニューの中の Easy Mode コマンドをオン (チェック)、オフすることでモードを切り替えます。

モードの詳細は 9 ページ “スタイル・プレイ・ページの表示内容” をご覧ください。

Write Global-Song Play Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Global-Song Play Setup を選択すると、この画面が表示されます。

ここで、各ソングの優先設定をグローバル・ファイルに保存することができます (151 ページ “Preferences: Track Setting” 参照)。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に ▶GBL^{Sng} シンボル・マークが付けられています。

ソングブック

ソングブックでは、ミュージカル・データベースを使って、スタイルやソング・ファイル (SMF フォーマット、KAR フォーマット) の管理、検索、呼び出しが容易に行えます。

ソングブック・モードは、スタイル・プレイ・モードとソング・プレイ・モードで一緒に操作をします。

データベースのエントリーを選択すると、エントリーに関連しているファイルのタイプによってスタイル・プレイ・モードか、ソング・プレイ・モードが自動的に選択されます。

ソングブックは、スタンダード MIDI ファイルに最大 4 つのパッドと STS を設定することもできます。これにより、スタンダード MIDI ファイルをリアルタイムで再生しながら、鍵盤を使ったリアルタイム演奏では、リアルタイム・トラック、エフェクト、あるいはパッドの各設定を呼び出すことができます。

ソングブックの使用方法の詳細については、クイック・ガイドの 62 ページ以降をご覧ください。

Note: 保存されたスタイル、またはスタンダード MIDI ファイルの情報だけで、ソングブックのエントリーには、実際のデータを含んでいません。ソングブック・ファイルをコピーしても、元になっているファイル (スタイルやスタンダード MIDI ファイル等) はコピーされません。

Warning: カードから、ソングブック・リスト (".SBD" ファイル) をロードすると、本体内のソングブック・リストは上書きされます。新しいものをロードする前に、現在のソングブック・リストを保存してください。

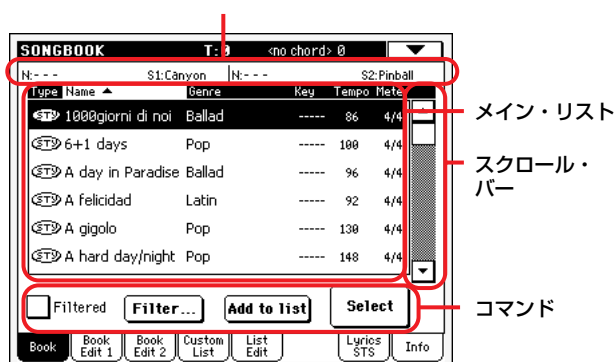
Book (ブック)

Book ページは、データベース内のソング・エントリーのすべてを表示します (".SBD" ファイル)。

このページで、エントリーをタッチして選び、画面の Select ボタンをタッチして、開始 / 停止、または START/STOP キーを押してソングやスタイルの再生を始めることができます。

ページ・メニューの Enable List Edit コマンドを選ぶと画面の Add to list ボタン使える状態になり、このページのメイン・リストからエントリーを選択、追加してカスタム・リストを作ることができます。

リスト・ヘッダー



このデータ・ベースの各エントリーは、ソングの作者名、名前、ジャンル、オリジナル・キー、テンポと拍子を含みます。

エントリーのうちの 1 つを選べると、適したスタイルまたはスタンダード MIDI ファイルが自動的に呼び出されます。

リスト・ヘッダー

選択されたエントリーに関連しているデータのタイプに従ってリスト・ヘッダの表示が変わります。

- エントリーがスタイルのとき、現在選ばれたエントリー名は左 ("N:") に表示され、含まれるスタイルは右 ("Style:") に表示されます。

N:---	Style:Funky Ballad
-------	--------------------

- エントリーがスタンダード MIDI ファイルのとき、リスト・ヘッダーはシーケンサー 1 対応する左半分とシーケンサー 2 に対応する右半分に分離表示されます。

表示内容は現在選ばれたエントリー名 ("N:") と各シーケンサーに割り当てられたスタンダード MIDI ファイル ("S1:" または "S2:") になります。:

N:---	S1:CANYON	N:---	S2:PINBALL
-------	-----------	-------	------------

Note: 異なるスタイル、またはスタンダード MIDI ファイルを選択したときは、エントリーが変更されたことを反映しての名前欄 ("N:") は空白 (—) の状態に戻ります。

メイン・リスト

ソングブック・データベースの全リストを表示します。

リストを閲覧するときは、スクロール・バー (もしくは TEMPO/VALUE ダイアル) を使います。

エントリーを表示する順番を変えたいときはリストの上の見出しラベル部分をタッチします。

例えば、"Name" ラベルをタッチすると、リストはファイル名によってアルファベット順にソートされます。選ばれたラベルは反転表示になり、現在選ばれた配列を示します。

N:---	S1:Lanyon	N:---	
Type	Name ▲	Genre	Key
STV	1000giorni di noi	Ballad	----
STV	6+1 days	Pop	----

ページ・メニューの中の対応するコマンドに、現在の配列のものにマーク●が付き、自動的に更新されます (162 ページ "Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter (並び替え項目の選択)" 参照)。

再びラベルをタッチすることで、ファイルの順番は昇順、降順と切り替わります。

スクロール・バー

リストを閲覧するときは、スクロール・バー (もしくは TEMPO/VALUE ダイアル) を使います。

コマンド

Filtered

チェックを付けると、選択したフィルター基準に一致しているエントリーを検索して、メイン・リストに表示します。

OK ボタンをタッチして、フィルター・ダイアログ・ボックス (下記参照) から出ると、自動的にチェックが付きます。

Filter... ボタン

このボタンをタッチしてフィルタ・ダイアログ・ボックスを表示し、1 つ以上のフィルタ基準を選びます。OK ボタンをタッチすると、検索を開始してフィルタ基準を満たしたリストを表示します。

T (テキスト編集) ボタンをタッチして、検索するテキスト (名前、ジャンルまたはアーティスト) を入力します。拍子やテンポで検索基準を設定することもできます。

Clear ボタンをタッチすると、各項目の名前、拍子、テンポを削除、または前の状態に戻すことができます。

Clear All ボタンをタッチすると、テンポ以外のすべての検索基準をリセットします。

Add to list ボタン

エントリーを選んだ後、このボタンをタッチして現在のカスタマイズのリスト (159 ページ “Custom List (カスタム・リスト)” 参照) にエントリーを加えます。

Select ボタン

このボタンをタッチしてメイン・リストの反転表示されたエントリーの選択を確定します。選択確定したエントリーの名前は、画面 (“N :”) の左上に表示されます。

ソングブック・リストのどれかエントリーをタッチする (選ぶ) と、その名前は反転表示になります。

この状態はまだ確定ではなく、Select ボタンをタッチした時点で確定になります。

エントリー・ナンバーの選択

ソングブック・モードで、固有番号によってソングブックのエントリーを選ぶことができます。

各エントリーの番号は、Book Edit 2 ページ (158 ページ) で加えることができます。

メイン・リストでエントリーの番号を見るときは、ページ・メニューから Show Song Numbers(now Key) コマンドを選びます。:

Show Artist (now Genre)	Sort by Number
Show Song Number (now Key)	Sort by Key
Ascending/Descending	Sort by Tempo
Sort by Type	Sort by Meter
Sort by Name	Enable List Edit
Sort by Genre	Export as text file
Sort by Artist	

このコマンドを選ぶと “Num” 欄が表示されます。

元のキー表示に戻すときは、ページ・メニューから Show Key(now Song Numbers) コマンドを選びます。

ソングブック・モードのどのページにいても、もう一度 SONGBOOK キーを押すと、ソングブックのエントリーを選ぶための数字入力パッドが表示されます。ここに選択するエントリーの番号を入力することで選ぶことができます。

MIDI を使ったエントリーの選択

専用のコントロール・チェンジ・メッセージ #99 (MSB、値2) と #98 (LSB、値64) のNRPNを使うことによって、ソングブックのエントリーは MIDI (特別なコントロール・チャンネル経由) で選択することもできます。次のページの “MIDI でソングブックのエントリーを選ぶ” をご覧ください。

特別なコントロール MIDI チャンネルを決める

最初に、グローバル・モードの MIDI ページの Setup/General Control タブ・ページで MIDI セットアップをします。そして、グローバル・モードの MIDI ページの Midi In Channel タブ・ページで特別なコントロール・チャンネルに割り当てるための、MIDI のチャンネルを割り当てます。

コントロール・オプションを 16 本の利用できる MIDI チャンネル (通常最も番号の多い) のうちの 1 つ (通常最も番号の高いもの) に割り当てます。

その後、ページ・メニューから Write Global-Midi Setup コマンドを選ぶと、現在の MIDI セットアップを保存します。

スタイル・プレイとソング・プレイ・モードで異なった MIDI チャンネルを使用する予定のときは、上記を繰り返して、もう 1 つの MIDI セットアップを作成してください。

MIDI セットアップをスタイル・プレイとソング・プレイ・モードに割り当てる

ソングブックのエントリーが、ダイナミックにスタイル・プレイか、ソング・プレイ・モードを呼び出すので、同じ MIDI セットアップ、またはコントロール・チャンネルが同じ MIDI チャンネルに設定されている 2 つの異なった MIDI セットアップをそれらに割り当てるようにしてください。

このように、同じ MIDI のチャンネルが、スタイル・プレイかソング・プレイ・モードでソングブックのエントリーを選ぶために使われます。

モードのうちの 1 つが呼び出されたときに、スタイル・プレイ・セットアップまたはソング・プレイ・セットアップの記憶された MIDI セットアップが自動的に選ばれ、MIDI チャンネルが自動的に設定されます。

MIDI セットアップを 2 つのモードの各々に割り当てる :

- ・スタイル・プレイ・モードは、スタイル・プレイ・モードの Preferences ページの General Control タブ・ページの MIDI Setup で設定します。そのあとページ・メニューから Write Global-Style Setup コマンドを選択します。
- ・ソング・プレイ・モードは、ソング・プレイ・モードの Preferences ページの Style Setup タブ・ページの MIDI Setup で設定します。そのあとページ・メニューから Write Global-Song Play Setup コマンドを選択します。

MIDI でソングブックのエントリーを選ぶ

ソングブックのエントリーを MIDI で選択する準備ができています。スタイル・プレイ・モードに切り替わります。この時点で、本機は特別なチャンネルの NRPN コントロール・チェンジ・メッセージ（#99(MSB、値 2) と #98(LSB、値 64)）を受信できます。

異なるソングブックのエントリーを選ぶ前に、別の NRPN コントロールが、同じ MIDI のチャンネルで送られない限り、この文字列は一度だけ送れば十分です。

初期化文字列が送られたあと、選択文字列を送ります。

これは、2 つのコントロール・チェンジ・メッセージでできています：数千と何百単位のための CC#06（データ入力 MSB）と十と単位のための CC#38（データ入力 LSB）。

データ入力範囲は、0 ~ 99 です（標準的な 0 ~ 127 の代わりにあります）。

例

・ソングブックのにエントリー #77 を選ぶためには以下の文字列を送ります。:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99、98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	何千何百の単位 (00xx)
DataEnt LSB	77	何十何の単位 (xx77)

・ソングブックのにエントリー #100 を選ぶためには以下の文字列を送ります。

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99、98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	何千何百の単位 (01xx)
DataEnt LSB	0	何十何の単位 (xx00)

・ソングブックのにエントリー #8563 を選ぶためには以下の文字列を送ります

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	初期化文字列 (CC#99、98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	85	何千何百の単位 (85xx)
DataEnt LSB	63	何十何の単位 (xx63)

Book Edit 1

ソングブックのエントリーの修正や追加を行います。

Hint: エディットするエントリーを簡単に見つけるために Book ページのフィルターが役に立ちます。

スタイルに基づくエントリーの Book Edit 1 ページ:

ソングに基づくエントリーの Book Edit 1 ページ:

ヘッダー

Name

▶SB

選ばれたエントリーの名前。Write ボタンをタッチして、ソングブック・リストにエントリーを保存した後に、名前は割り当てられます。

Resource (リソース)

▶SB

保存しているエントリーに関連しているスタイル、またはスタンダード MIDI ファイルです。

Warning: リソースを異なったものに取り替えた場合、同じメディアのルート上の名前 (スタンダード MIDI ファイルの場合) が記憶域番号 (スタイルの場合) を選びます。この時点でソングブックのエントリーは、正しいデータではなくなります。

データベース・エリア

Genre (ジャンル)

▶SB

エントリーに対応する音楽ジャンルです。

Artist (演奏者)

▶SB

エントリーに対応するソングのアーティスト名です。

Key Info (キー情報)

▶SB

エントリーのオリジナル・キー。最初の欄は、キー名で次の欄がモード (メジャー、またはマイナー) です。

Tempo (テンポ)

▶SB

スタイルのテンポまたはスタンダード MIDI ファイルの開始時のテンポを表示します。テンポ変化のイベントが含まれるリソースの場合、ここは変化します。

Note: 値を変更することはできませんが、スタンダード MIDI ファイルの場合は開始時のテンポに戻ります

Meter Info (拍子情報)

▶SB

スタイルの拍子またはスタンダード MIDI ファイルの開始時の拍子を表示します。拍子の変化のイベントが含まれるリソースの場合、ここは変化します。

M.Transp.(マスター・トランスポーズ)

▶SB

自動的に楽器全体のマスター・トランスポーズを変えます（マスター・トランスポーズがロックされない場合のみ）。

Note: マスター・トランスポーズ値はソング・エントリーに対応するソングに保存されたマスター・トランスポーズ設定を無視します。

リソース・エリア**Write Current Resource (リソースの保存設定)**

チェックを付けると、Write ボタンをタッチしたときに、選ばれたリソースの設定は、エントリーのリソース・エリアに保存されます。

- ・最後に選択したスタイル。関連するパッドと STS も保存します。
- ・SMF または KAR ファイルに関連するシーケンサー 1 に割り当てられた、右手側のパラメーター。最後にの選択したスタイルに関連するパッドと STS も保存します。

Note: シーケンサー 1 に割り当てられた SMF または KAR ファイルだけは、ソングブックのエントリーに保存されます。しかし、エントリーを呼び出すとき、ソングは現在未選択か、演奏中でないどころかのシーケンサーに割り当てられます。

チェックを外しているときは、新たなリソースの設定はエントリーに保存されません。Write ボタンをタッチしたときに、元々のリソースが保存されます。

画面の New Song ボタンをタッチして、新たな空のエントリーを作るときは、このパラメーターは自動的にチェックが付いて、このチェックを外すことはできません。関連するリソースの設定は、新しいエントリーに保存されます。

リソース名

▶SB

現在選ばれたスタイル、またはスタンダード MIDI ファイルの名前です。ページの最上部に表示されているものは、エントリーをエディットして保存したリソースの名前と異なるかもしれません。(上の "Resource" 参照)。

パネルのスタイル選択セクション、またはシーケンサー 1 の SONG SELECT キーを使うことによって、異なるスタイル、またはスタンダード MIDI ファイルを選んで、異なるリソースを選ぶことができます。

もう一つの方法として、スタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードに戻って、そこからリソースを選ぶこともできます。それから、パネルの SONGBOOK キーを押して Book Edit ページに戻ります。

Write ボタンをタッチしたとき、選ばれたリソースはエントリーに関連して保存されます。(保存時に "Write Current Resource" にチェックが付く)。保存されたエントリーを選ぶとリソースも呼び出されます。

Write STS (STS 保存設定)

▶SB

ソングブックのエントリーを保存するとき、チェックが付いていると、1 つの STS またはすべての 4 つのスタイル STS を保存することができます。

STS 名 1 つの STS は、選ばれたソングブック STS に保存されます。

ソースはそれらがパフォーマンス、スタイル STS、ソングブック STS を選ぶことによって構成されるか、マニュアル・エディットの後のリアルタイム・トラックです。Write ボタンをタッチしたとき、Rename/Overwrite オプションを選ぶと、他の STS はそのまま、新しい STS が 1 つだけ上書きされます。

All Current Style STS

現在のスタイル・プレイ・モードで選択されているスタイルに含まれている STS (1 ~ 4) すべてを、現在のソングブック・エントリーにある STS (1 ~ 4) に保存します。

Write ボタンをタッチしたとき、Rename/Overwrite オプションを選ぶと、すべての STS は上書きされます。

STS 名

▶SB

現在の STS の名前。**T** (テキスト編集) ボタンをタッチし、テキスト編集ウィンドウを表示して、名前を修正します。

To STS1...4

リアルタイム・トラックのために現在の設定を保存しておくことができる、各エントリーに利用できる 4 つの STS のポジションうちの 1 つを選択します。

各種ボタン**New Song**

新しいエントリーをつくるときに、このボタンをタッチします。設定は、現在選ばれたスタイル、またはシーケンサー 1 に割り当てられたスタンダード MIDI ファイルからコピーされます。選ばれたリソースは、リソース名 (上記参照) に表示されます。

Del Song

現在のエントリーを削除するとき、このボタンをタッチします。

Write

このボタンをタッチして、Write Song ダイアログ・ボックスを表示して、ソングブックのメイン・リスト (155 ページ) へ、現在のエントリーを保存します。

Note: ソングブック・ファイルの中のエントリーの最大数は 3000 です。



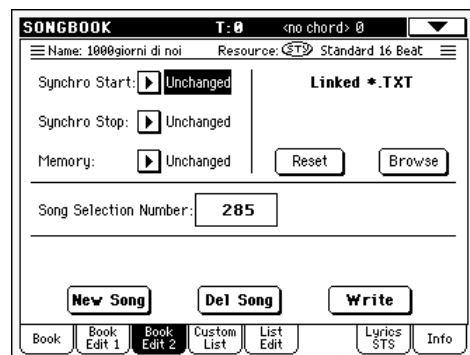
異なる名前をエントリーに割り当てるときは、**T** (テキスト編集) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

新しいエントリーをソングブックに加えるオプションを選びます。

- ・名前を変えて、既存のエントリーに上書きするときは "Rename/Overwrite" を選びます。
Warning: 古いエントリーは、削除されます。
- ・ソングブック・データベースに新しいエントリーを保存するときは "New Song" を選びます。

Book Edit 2

スタイル・オプションの設定、".TXT" ファイルのリンクや現在のエントリーに固有番号を割り当てます。



Synchro Start / Synchro Stop / Memory

(同期開始 / 同期停止 / メモリー)

▶SB

これらの機能の設定は、ソングブックのエントリーで記憶されます。

Note: ソングに基づくエントリーの場合、*Synchro Start* と *Synchro Stop* はグレー表示になり、ソングで効果がないためエディットできません。

Unchanged

ソングブックのこのエントリーを選んでも、対応する機能の状態は、変更されません。

Off

ソングブックのこのエントリーを選ぶと、対応する機能の状態はオフになります。

On

ソングブックのこのエントリーを選ぶと、対応する機能の状態はオンになります。

Linked .TXT (リンク・テキスト)

▶SB

スタイルや現在のソングブック・エントリー内のソングとリンクしたテキスト (.TXT) ファイルを選ぶことができます。このエントリーを選ぶと、テキスト・ファイルを自動的に読み込みます。読み込んだテキスト・ファイルは、画面で見ることができます。

テキスト・ファイルの歌詞とリンクしているソングとは、自動同期がとれません。手動でテキストをスクロールしてください。

これは、2 つのどちらの方法でも、スクロールさせることができます。

- ・ .TXT ファイルが選ばれたとき、ソングブック・モードの Lyrics/STS ページに専用の縦方向のスクロール・バーが表示されます。スクロール・バーを指でドラッグして表示するテキスト部分を移動します (160 ページ “Lyrics/STS” 参照)。

- ・ フット・スイッチやアサインブル・スイッチなどに Text Page Down/Up コマンドを割り当てることで、テキスト・ページ単位のスクロールが可能になります。

このセクションは、2 つのボタンがあります

Reset このボタンをタッチすると、エントリーからテキスト・ファイルのリンクが外れます。

Browse このボタンをタッチすると、標準のファイル・セレクターが表示され、現在のソングブック・エントリーにリンクする “.TXT” ファイルを選びます。

Song Selection Number (ソング選択番号)

▶SB

ここでは、現在のソングブック・エントリーにリンクされる固有番号 (最高 9999) を選ぶことができます。

ここを選択 (反転表示) しているときに、TEMPO/VALUE ダイアルを回すか、再びパネルの SONGBOOK キーを押して、番号を入力することによって、素早くエントリーを呼び出すことができます。 (156 ページ “エントリー・ナンバーの選択” 参照)。

番号を割り当てることは、必ずしも必要なわけではありませんが、エントリーを構成するうえで有効な手段になります。例えば、ジャンルが年代でエントリーを分類するときに、100 番台で分けることで、探し出すのが容易になります。

各番号は単一のエントリーだけに対応します。同じ番号を 2 つ以上の異なるエントリーに割り当てることはできません。したがって、最初に異なったソング選択番号を選択しないで、エディットしたエントリーを保存して、Write Song ダイアログ・ボックスの中で、New Song オプションを選択しようとする、以下のエラーメッセージが表示されます。

“This entry's Song Selection Number has already been assigned. Please assign a different number”

(このエントリーのソング・セレクト番号は、すでに割り当てられています。異なる番号を割り当ててください。)

この表示が出た後、Book Edit2 ページが自動的に表示されます。

そこで、異なる番号を割り当てて、再度エントリーを保存してください。ダイアルを回して、まだ割り振られてない番号を選択します。

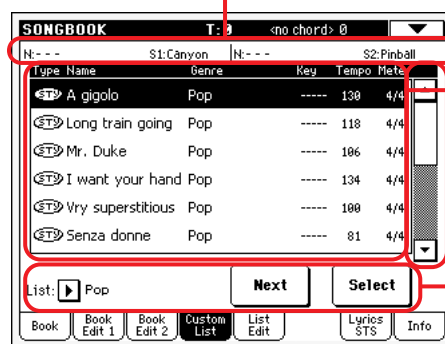
Custom List (カスタム・リスト)

利用できるカスタム・リスト (“SBD” ソングブック・ファイルと同じフォルダに保存される “LISTDB.SBL” ファイルに含まれる) のうちの 1 つを選び、使用するページです。

カスタム・リストは、Book ページで表示されるソングブックのメイン・リストから選別されたエントリーでできているリストです。

より小さい、カスタマイズされたソングブックのリスト (1 つのギグまたは、好みの音楽ジャンルなど) として利用できます。

リスト・ヘッダー



Hint: SHIFT キーを押しながら、SONGBOOK キーを押すことで、このページへジャンプすることもできます。

リスト・ヘッダ

155 ページ “リスト・ヘッダー” をご覧ください。

カスタム・リスト

選ばれたカスタム・リストに含まれるファイルのリストです。表示されていない部分のリストを閲覧するときは、スクロール・バーを使います。

スクロール・バー

表示しきれないエントリーを閲覧するために、スクロール・バー (またはテンポ・バリュー・ダイアル) を使います。

コマンド

List ポップアップ・メニュー

ポップアップ・メニューを使って、利用できるリストのうちの 1 つを選びます。

Next ボタン

このボタンをタッチして、リスト内の次のエントリーを選びます。

Hint: このボタンの機能をアサインブル・スイッチ、またはアサインブル・フット・スイッチに割り当てることができます。

Select ボタン

このボタンをタッチして、リスト内の反転表示になっているエントリーの選択を確定します。選択確定したエントリーの名前は、画面 (“N:”) の左上の角に表示されます。

List Edit

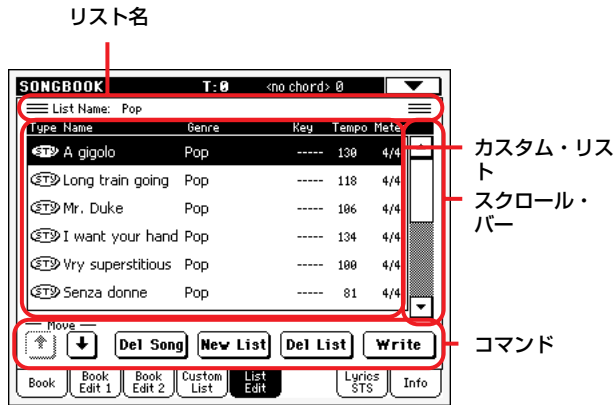
このページを利用するときは、ページ・メニューの Enable List Edit コマンドにチェックを付けます (162 ページ参照)。

このページでカスタム・リストをエディットします。

カスタム・リストにエントリーを加えるためには、まず最初に、リストを作成するか、または選択して、このページでエディットしてください。

それから、Book ページへ行き、加えるエントリーを選びます。そして、Add to list ボタンをタッチします。

エントリーの追加が終わったら、このページに戻ってカスタム・リストをエディットします。



リスト名

選ばれたリストの名前です。Custom List タブ・ページのリスト・ポップアップ・メニューでカスタム・リストを選びます。

カスタム・リスト

選ばれたカスタム・リストに含まれるソングのリストです。表示されていない部分のリストを閲覧するときは、スクロール・バーを使います。

スクロール・バー

表示しきれないエントリーを閲覧するために、スクロール・バー（または TEMPO/VALUE ダイアル）を使います。

コマンド

Move ボタン

このボタンをタッチして、リストの内のエントリーを上下に移動します。

Del Song ボタン

このボタンをタッチして、リストから選んだエントリーを削除します。

New List ボタン

このボタンをタッチして、新しい空のカスタム・リストを作ります。

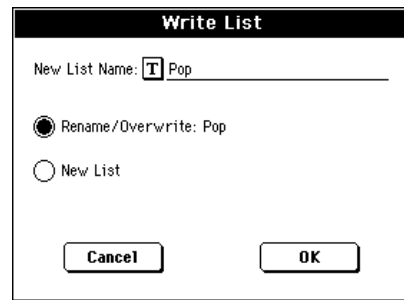
Note: ソングブック・ファイル内には最大 256 個のカスタム・リストが作成できます。

Del List ボタン

このボタンをタッチして、現在のカスタム・リストを削除します。

Write ボタン

このボタンをタッチして、エディットしたカスタム・リストを保存します。



T (テキスト編集) ボタンをタッチして、異なる名前を選ばれたリストに割り当てるためのテキスト編集ウィンドウを表示します。

カスタム・リストを保存するオプションを選びます。

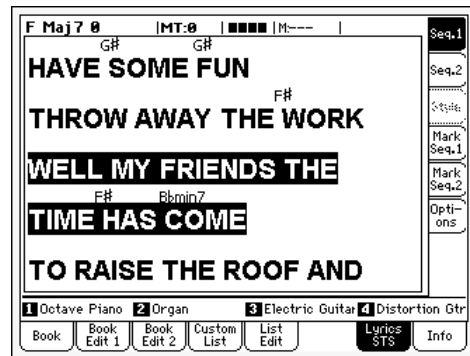
・ 名前を変えて、既存のリストに上書きするときは“Rename/Overwrite”を選びます。

Warning: 古いリストは、削除されます。

・ 新しいカスタム・リストを保存するときは、New List を選びます。このリストは、Custom List タブ・ページにおいて利用できます。

Lyrics/STS

Lyrics/STS ページは、歌詞を見たり、STS を選ぶことができます。



“.TXT” ファイルが現在のソングにリンクされているときに、専用の縦方向のスクロール・バーが表示されます。スクロール・バーを指でドラッグして表示するテキスト部分を移動します。

Note: 一度にテキストのすべてを閲覧することはできません。スクロール・バーまたはスクロール・アローのうちの 1 つをタッチすると、テキストの全部のページを移動することができます。



ソングブックのエントリーに関連している歌詞のテキスト・ファイル

歌詞は、“.TXT” ファイルとして各ソングブック・エントリー（スタイルかソング）に付帯することができます。詳細は 159 ページ“Linked .TXT (リンク・テキスト)”をご覧ください。

本機には歌詞を見る方法が 5 つあります。

・ ソング・プレイ・モードで、歌詞イベントが含まれるスタンダード MIDI ファイルで、歌詞を見ることができます。歌詞を見ると

きは、ソング・プレイ・モードの Lyrics & Maker タブをタッチします。

- ・ ソング・プレイ・モードで、ソングと同じフォルダに含まれるソング・ファイルの、同じ名前の“.TXT” ファイルに含まれる歌詞を見ることができます。歌詞を見るときは、ソング・プレイ・モードの“Lyrics & Maker” タブをタッチします。
- ・ ソングブック・モードで、歌詞イベントが含まれるスタンダード MIDI ファイルで、歌詞を見ることができます。歌詞を見るときは、ソングブック・モードの“Lyrics/STS” タブをタッチします。
- ・ ソングブック・モードで、ソングと同じフォルダに含まれる、ソング・ファイルの同じ名前の“.TXT” ファイルに含まれる歌詞を見ることができます。歌詞を見るときは、ソングブック・モードの“Lyrics/STS” タブをタッチします。
- ・ ソングブック・モードで、ソングに基づくエントリーとリンクした“.TXT” ファイルに含まれる歌詞を見ることができます。歌詞を見るときは、ソングブック・モードの“Lyrics/STS” タブをタッチします。

ソングに基づくエントリーの場合、これは画面において示される歌詞データの優先順位です

- エントリーと関連づけた TXT ファイル
- スタンダード MIDI ファイルと同じフォルダに含まれる TXT ファイル
- スタンダード MIDI ファイルで含まれる歌詞イベント。

関連するリソース

選ばれたエントリーと結びついているスタイル、またはスタンダード MIDI ファイル名です。

Songs(総エントリー数)

ソングブックのメイン・リストのに含まれるエントリーの数です。

Songs After Filtering (フィルタリング・エントリー数)

フィルタリングされたエントリーの数です。

選ばれたフィルターを適用した後に、ブック・リストにおいて示されるエントリーの数です。フィルターを設定していないときは、ソングブック・リストの合計エントリーの数（前パラメーター）を同じになります。

Custom Lists (カスタム・リスト数)

利用できるカスタム・リストの数です。

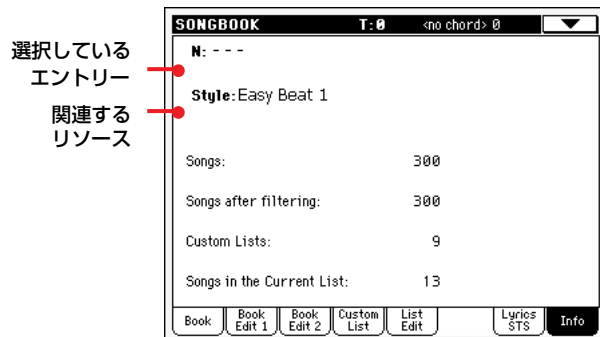
Songs in the Current List (カスタム・リストのエントリー数)

現在のカスタム・リストに含まれるエントリー数です。

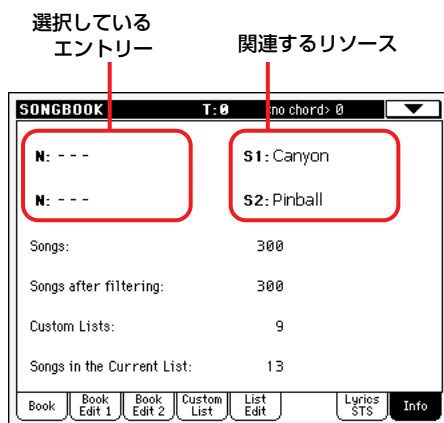
Info

このページでは、現在のリストにおいて選ばれたエントリーの名前、関連するリソース、ソングブックのメイン・リストに含まれるエントリーの総数、フィルタリングされたエントリーの数、利用できるカスタム・リストの数とエントリー数を確認することができます。

- ・ スタイルに基づくエントリーの場合



- ・ スタンダード MIDI ファイルに基づくエントリーの場合



選択しているエントリー

このパラメーターは、現在選ばれたエントリーを示します。空白(—)ならば、最新の選ばれたエントリーはエディットされた、あるいは、まだ選ばれない状態です。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチしてページ・メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。

コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。

Show Artist (now Genre)	Sort by Number
Show Song Number (now Key)	Sort by Key
Ascending/Descending	Sort by Tempo
Sort by Type	Sort by Meter
● Sort by Name	✓ Enable List Edit
Sort by Genre	Export as text file
Sort by Artist	

Artist/Genre（アーティストとジャンル切り替え）

ソングブック・リストとカスタム・リスト・ページで表示されます。コマンドを選ぶたびにリストの欄がアーティストとジャンルで、切り替わります。

Number/Key（ソング選択番号とソング・キーの切り替え）

ソングブック・リストとカスタム・リスト・ページで表示されます。コマンドを選ぶたびにリストの欄が固有番号とキーで、切り替わります。

Ascending/Descending（昇順と降順切り替え）

ソングブック・リストの表示順番を変えます。コマンドを選ぶたびに現在選んでいる欄（反転表示）の項目の並び方が昇順、降順で切り替わります。ソートの項目は、以下の命令のうちの1つで選びます。

Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter（並び替え項目の選択）

ソートの項目を選びます。選ばれた項目は、エントリー・リストより上欄に反転表示で示されます。

Enable List Edit（リスト・エディットの有効）

リスト・エディット・ページを有効にするときは、このコマンドにチェックを付けます。

Export as text file（リスト・テキストの書き出し）

ソングブック・リストまたはカスタム・リストをテキスト・ファイルとして保存するときに、このコマンドを選び、エクスポート・ダイアログ・ボックスを表示します。

フィルタにチェックが付いているときは、エクスポートされたリストはフィルタリング後のものになります。

このコマンドを選んだページによってダイアログ・ボックスは少し異なります。

- ・ Book タブ・ページから選ぶ

Export as text file

Exporting current SongBook view

☐ CARD

File name:

Cancel OK

- ・ Custom List タブ・ページから選ぶ

Export as text file

Exporting current List

☐ CARD

File name:

Cancel OK

カードに保存するために **T** (テキスト編集) ボタンをタッチして、テキスト編集ウィンドウを表示し、名前を付けます。

- ・ 確認して OK ボタンをタッチします。

シーケンサー・モード

このモードはフル機能の内蔵シーケンサーで、ゼロからソングを作ったり、エディットすることができます。また、本機や外部機器で作られたスタンダードMIDIファイルを取り込んでパラメーターを本機でエディットすることができます。

スタンダードMIDIファイル(SMF: ".MID" 拡張ファイル)のソングを新たに作ったり、エディットすることができ、それをソング・プレイやシーケンサー・モードで再生することができます。

トランスポート・コントロール

ソングを再生するために、シーケンサー 1 のトランスポート・コントロール(シーケンサー・エリアの左上)を使います。シーケンサー・モードで使用できるのは、シーケンサー 1 のみです。シーケンサー 2 のトランスポート・コントロールは無効になります。詳細は 15 ページ“SEQUENCER 1 トランスポート・コントロール”をご覧ください。

ソングとスタンダード MIDI ファイル・フォーマット

本機のソング・フォーマットは基本的にスタンダードMIDIファイルです。

ソングをSMFとして保存するとき、ソングの開始前に中身の無い小節が自動的に挿入されます。この小節は、いろいろなソング初期化のパラメーターを含んでいます。SMFがロードされるとき、この中身の無い小節は自動的に削除されます。

メイン・ページ

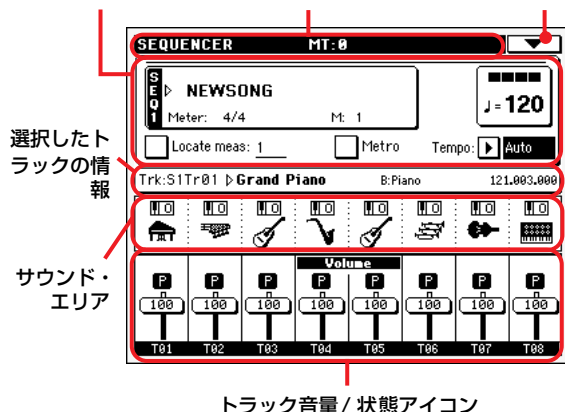
他のモードにいるときに、SEQUENCER キーを押してシーケンサー・モードに入ると、このページが表示されます。このページで、ソングを選択してから、シーケンサー 1 (前述“トランスポート・コントロール”参照)のトランスポート・コントロールを使って、を再生することができます。

Note: スタイル・プレイ・モードからシーケンサー・モードに切り替えると、シーケンサー・セットアップが自動的に選ばれます。そのため、各トラック・パラメーターが変わるものがあります。

シーケンサー・エディット・ページから、メイン・ページに戻るときは、EXIT または SEQUENCER キーを押します。

表示するソング・トラック 1-8 と 9-16 の切り替えには、TRACK SELECT キーを使います。

ソング・エリア ページ・ヘッダー ページ・メニュー・ボタン



ページ・ヘッダー

ここには、現在の操作のモード、マスター・トランスポーズと認識されたコードが表示されます。



モード名

現在のモードの名前が表示されます。

マスター・トランスポーズ

マスター・トランスポーズの値が半音単位で表示されます。この値は、パネルのTRANSPPOSE キーを使って設定できます。

Note: トランスポーズをしたくないときは、グローバルのマスター・トランスポーズ・パラメーターの設定を“lock”(188 ページ“General Controls: Lock”参照)にします。

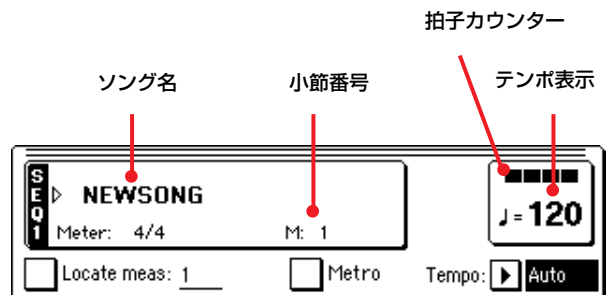
ページ・メニュー・ボタン

ページ・メニュー・ボタンをタッチしてページ・メニューを表示します。詳細は 182 ページ“ページ・メニュー”をご覧ください。



ソング・エリア

ソング名と共に、テンポ、拍子のパラメーターと現在の小節が表示されます。

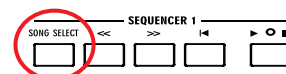


ソング名

選ばれたソングの名前を表示します。

“NEWSONG”が表示されているときは、新しい(空白の)ソングが選ばれていて、新たな録音をすることができます。別のソングを選ぶときは、ソング名をタッチするか、シーケンサー 1 のトランスポート・コントロールのSONG SELECT キーを押して、ソング選択ウィンドウを表示し、選択します(80 ページ“ソング選択ウィンドウ”参照)。

ソング・選択ウィンドウが表示されているときに、SONG SELECT キーをもう一度押すと、そのID番号でソングを選択することができます(81 ページ“IDナンバーでソングを選ぶ”参照)。



拍子

現在の拍子の表示です。

小節番号

現在の小節番号です

テンポ表示

メトロノーム・テンポ（30 から 250）です。この部分をタッチしたあと、TEMPO/VALUE ダイヤルでテンポの値を変えます。この部分を押さずに、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイヤルを回すことで値を変えることもできます。

Locate measure

チェックを付けると、このパラメーターによって示される小節の先頭を、ソングの一時的なスタート地点（小節 1 以外）にすることができます。◀(ホーム) キーを押すか、始めに戻るために << (早戻し) キーを使うと、ソングはこの地点に戻ります。

Metro

再生の間、メトロノームの音を出すときはチェックを付けます。

Tempo (テンポ・モード)

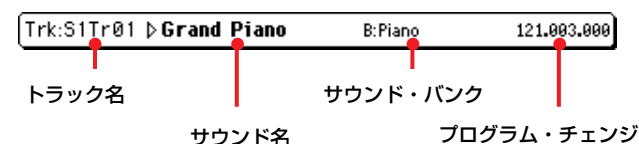
テンポ・チェンジ・モードを選びます。

Manual TEMPO/VALUE ダイヤルを使ってテンポを変えることができます。ソングは、TEMPO/VALUE ダイヤルで選ばれたテンポを使って再生されます。

Auto ソングに記録されているテンポで再生されます。

選択したトラックの情報

トラックに割り当てられたサウンドを表示します。表示されるのはメイン・ページではありませんが、すべてのエディット・ページで表示されているわけではありません。



トラック名

選んだトラックの名前

サウンド名

選んだトラックに割り当てられているサウンドです。この部分をタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示され、異なるサウンドを選ぶことができます。

サウンド・バンク

選んだサウンドが属しているバンクです。

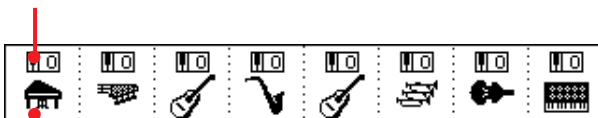
プログラム・チェンジ

プログラム・チェンジの数値です（バンク・セレクト MSB、バンク・セレクト LSB、プログラム・チェンジ）。

サウンド・エリア

8 つのトラックのサウンド・バンクとトランスポーズを表示します。

ソング・トラックのオクターブ・トランスポーズ



サウンド・バンク・アイコン

オクターブ・トランスポーズ

エディット不可：各トラックのトランスポーズ値。値を変えるときは UPPER OCTAVE キーを使用します。また“Mixer/Tuning: Tuning”エディット・ページでも行うことができます（92 ページ参照）。

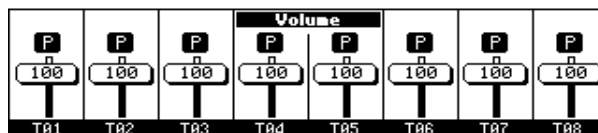
サウンド・バンク・アイコン

現在のサウンドが属しているバンクが図示されます。それぞれのトラックのこのアイコンをタッチすると、トラックの情報が表示されます。もう一度このアイコンをタッチすると、サウンド選択ウィンドウが表示されます。

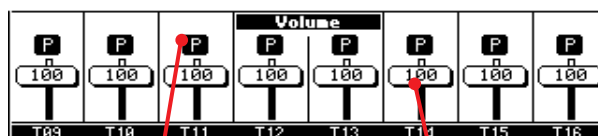
トラック音量 / 状態アイコン

各ソング・トラックの音量と状態（プレイ / ミュート）を設定します。ソング・トラック 1-8 と 9-16 の表示切り替えには TRACK SELECT キーを使います。

ソング・トラック 1-8 表示



ソング・トラック 9-16 表示



トラック状態アイコン

仮想スライダー

仮想スライダー（トラック音量）

仮想スライダーは、トラックの音量をグラフィック表示したものです。音量を変えるトラックをタッチして（スライダー部分反転表示）、TEMPO/VALUE ダイヤルを回して値を変えます。また、画面上でスライダーをタッチしたまま上下に移動（ドラッグ）して値を変えることもできます。

トラック状態アイコン

▶SONG ▶GBLSeq

トラックの状態（プレイ / ミュート）がアイコンで表示します。トラックを選んだあと、もう一度そのトラック・エリアをタッチすると、状態が切り替わります。



プレイ：トラックの音がでます。



ミュート：トラックを消音します。

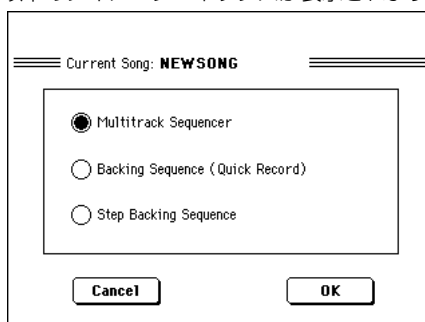
トラック名

スライダーの下に、各トラック略名が表示されます。TRACK SELECT キーを使ってトラック 1-8 と 9-16 を切り替えます。

T01...T16 ソング・トラック

録音に入る

シーケンサー・モードにのときに RECORD キーを押して、録音に入ります。以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



3つの方法から録音するオプションを選んでから、OK ボタンをタッチします。
録音を中止するときは Cancel ボタンをタッチします。

Multitrack Sequencer

フル機能のシーケンサーです。標準的な 16 トラックのマルチトラック録音をします (165 ページ “録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ” 参照)。

Backing Sequence (Quick Record)

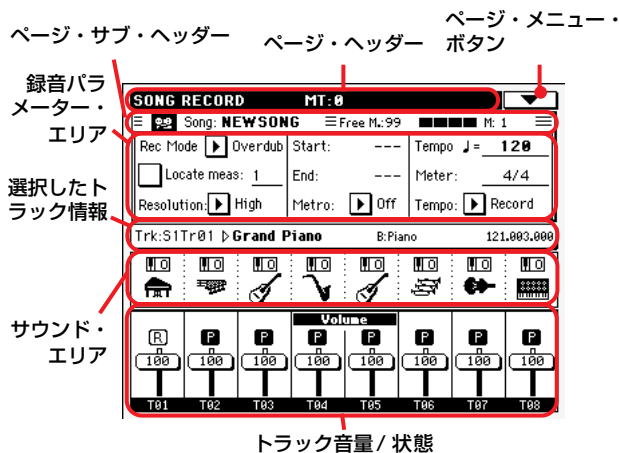
簡易的な録音方法です。スタイルを再生しながら、リアルタイム演奏と一緒に録音をします。

Step Backing Sequence

ステップ録音です。スタイルのコードとコントローラをエディットします。鍵盤演奏をしないでデータを作っていくのに非常に役に立つ録音方法です。

録音モード: マルチトラック・シーケンサー・ページ

シーケンサー・モードで、RECORD キーを押します。“Multitrack Sequencer” オプションを選んだあと OK ボタンをタッチして、マルチトラックのシーケンサー・ページを表示します。



録音手順の詳細は 166 ページ “マルチトラック録音手順” をご覧ください。

ページ・ヘッダー

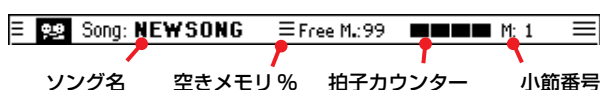
163 ページ “ページ・ヘッダー” 参照。

ページ・メニュー・ボタン

163 ページ “ページ・メニュー・ボタン” 参照

ページ・サブ・ヘッダー

ここには、録音するソングに関する若干の情報を表示します。



ソング名

録音するソングの名前です。

空きメモリ %

録音に使える残っている空きメモリーのパーセンテージ表示です。

拍子カウンター

このインジケーターは、現在の小節内のビート位置を表示します。

小節番号

記録している現在の小節番号です。

録音パラメーター・エリア

Rec mode (録音モード)

録音を始める前に、録音するモードを選びます

Overdub 録音済みのイベントに、新しく録音されたイベントが重ねられる多重録音。

Overwrite 録音済みのイベントの代わりに、新しく録音されたイベントに書き変わってしまう上書き録音。

Auto Punch

録音は、自動的に “Start” 位置から始まって、“End” 位置で止まる録音。

Note: オート・パンチは、空のソングでは使用できません。少なくとも 1 つのトラックは、録音済みの必要があります。

PedalPunch

“Punch In/Out” にセットされたペダルを踏むことで録音を開始し、もう一度踏むことで録音を止める録音。

Note: ペダル・パンチは、空のソングでは使用できません。少なくとも 1 つのトラックは、録音済みの必要があります。

Locate measure

チェックを付けると、このパラメーターによって示される小節の先頭をソングの一時的なスタート地点 (小節 1 以外) にすることができます。◀ (ホーム) キーを押すか、始めに戻るために << (早戻し) キーを使うと、ソングはこの地点に戻ります。

Resolution (レゾリューション)

録音時のクオンタイズの分解能を設定します。クオンタイズを利用すると、タイミングのエラーが修正できます。弾くタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム上の「グリッド」の一番近い軸に移動するので、演奏がタイミングよく聴こえます。

High クオンタイズは行いません。

♪ (1/32)...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符で表したものです。例えば、♪ (1/16) に設定すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸に移動します。



Start/End

録音の開始位置と終了位置。録音に “Auto Punch” が選択されているときに設定ができるパラメーターです。オート・パンチ録音の開始位置と終了位置を設定します。

Metro (メトロノーム)

録音時のメトロノームの状態を設定します。

Off カウント・ダウン時にのみ、メトロノームが聴こえます。

- On1 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 1 小節の
カウント・ダウン後に始まります。－ 1 小節の後にレ
コーディングを始めてください。
- On2 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 2 小節の
カウント・ダウン後に始まります。－ 2 小節の後にレ
コーディングを始めてください。

Tempo

この部分をタッチしたあと、TEMPO/VALUE ダイアルでテンポの
値を変えます。

Note: この部分を押さずに、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/
VALUE ダイアルを回すことで値を変えることもできます。

Meter

これは、ソングの基本的な拍子（または拍子記号）です。

録音を始める前にもみ設定できます。ソングの途中に 1 つの拍子の
変化を挿入するときは、“Insert Measure”（172 ページ）を使用
します。

Tempo(テンポ・モード)

このパラメーターは、テンポ・イベントを読むか、記録される方法
を選択します。

- Manual 最新のテンポ設定（TEMPO/VALUE ダイアルで設定）
を、テンポ値にします。テンポ変化イベントは、記録さ
れません。実際のテンポより非常にゆっくり歌を録音す
るために非常に役に立ちます。
- Auto シーケンサーは、すべての記録されたテンポ・イベント
を再生します。テンポ変化イベントは、記録されません。
- Record すべてのテンポ変化がマスター・トラックに記録される
ます。
- Note:** テンポは、常に上書きモード（古いデータは、新
しいデータと取り替えられる）で記録されます。

選択したトラックの情報

選んだトラックに割り当てられたサウンドを表示します。

詳細は 164 ページ“選択したトラックの情報”をご覧ください。

サウンド・エリア

8 つのトラックのサウンドとトランスポーズを表示します。

詳細は 164 ページ“サウンド・エリア”をご覧ください。

トラック音量 / 状態アイコン

各ソング・トラックの音量と状態を設定します。

詳細は 164 ページ“トラック音量 / 状態アイコン”をご覧ください。

トラック状態アイコン

プレイ / ミュート / 録音のトラックの状態がアイコンで表示します。



プレイ：トラックの音がでます。



ミュート：トラックを消音します。



録音：トラックに録音をします。▶/■（開始 / 停止）キー
を押したあと、鍵盤や MIDI IN または USB 端子からの
ノートを受けると録音を開始します。

マルチトラック録音手順

マルチトラック録音のための一般的な手順は下記の通りです。

1. SEQUENCER キーを押してシーケンサー・モードに入ります。
2. RECORD キーを押して、“Multitrack Sequencer” オプショ
ンを選び、OK ボタンをタッチしてマルチトラック録音に入りま
す。ここで、録音に関するパラメーターを設定します。詳細は

165 ページ“録音モード：マルチトラック・シーケンサー・ペー
ジ”をご覧ください。

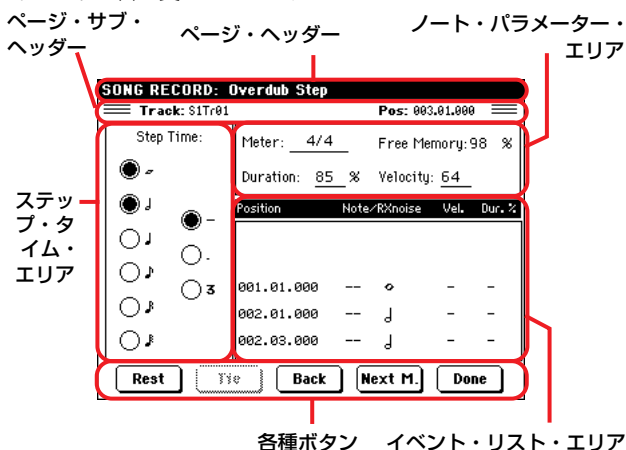
3. オプションに OverdubかOverwriteが選択されるのを確認して
ください。（165 ページ“Rec mode（録音モード）”参照）
4. テンポを設定します。テンポを設定するには 2 つの方法がありま
す。
・ SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルで変
更する。
・ “Tempo” を選択（反転表示）して、TEMPO/VALUE ダイ
アルで変更する。
5. TRACK SELECTキーを押してソング・トラック 1-8と 9-16を
切り替えながら、各トラックにサウンドを割り当てます（164
ページ“サウンド・バンク・アイコン”参照）。
6. 録音するトラックの状態アイコンを録音にします。（166 ページ
“トラック状態アイコン”参照）。
7. 録音を開始する小節を任意に設定するときは、“Locate
measure” パラメーターを使います。
8. ▶/■（開始 / 停止）キーを押して録音を始めます。
メトロノームの設定によっては、録音が実際に開始する前に、1-
または 2 小節のプリカウントが再生されます。プリカウントの
後、自由に演奏してください。
・ モードにオート・パンチを選んでいるときは、開始位置にした
ときに、録音は開始されます。
・ モードにペダル・パンチを選んでいるときは、録音を開始する
とき、ペダルを踏んで録音を開始します。録音を終了するとき
は、もう一度ペダルを踏みます。
Note: オート・パンチは、空のソングでは使用できません。少
なくとも 1 つのトラックは、録音済みの必要があります。
9. 録音を終了するときは、▶/■キーを押してシーケンサーを止め
ます。異なるトラックを選んで、全部のソングを録音し続けます。
10. 新しいソングの録音を終わるときは、RECORD キーを押すか
ページ・メニューから Exit from Record コマンドを選びます。
（182 ページ参照）。
Warning: 本機の電源をオフにする録音したソングは消えてし
まうので、カードにソングを保存することをお勧めします。
Note: 録音を終了すると、オクターブ・トランスポーズは自動
的に“0”へリセットされます。
11. 新しく録音したソングのをエディットするときは、MENU キー
を押して、ソングのエディット・ページで行います。

録音モード: ステップ録音ページ

ステップ録音は、各トラックに音符 1 つずつ、あるいは和音を入力して新しいソングを作成します。楽譜通りにレコーディングしたり、細部まで正確に再生するとき、特にドラム、パーカッションのトラック作成に便利です。

ページ・メニューから Overdub Step Recording または Overwrite Step Recording コマンドを選び、このページに入ります。

Overdub Step Recording モードでは録音済みのイベントに、新しく録音されたイベントを重ねて録音していきます。Overwrite Step Recording では、録音済みのイベントの代わりに、新しく録音されたイベントに書き変えていきます。



録音手順の詳細は“ステップ録音手順”をご覧ください。

ページ・ヘッダー

現在のモードを表示します。

ページ・サブ・ヘッダー

Track

選択した録音中のトラックの名前。

S1Tr01...Tr16

シーケンサー 1 トラック。シーケンサー・モードで使われるのは、シーケンサー 1 のトラックだけです。

Pos(ポジション)

挿入されるイベント（ノート、休符またはコード）の位置です。

ステップ・タイム・エリア

Step Time

挿入されるイベントの長さ。

。...♪ ノートの値

Standard (ー)

選ばれたノートの標準の値。

Dot (.)

選ばれたノートの半分の長さを増やします。

Triplet (3) 選ばれたノートを三連符にします。

ノート・パラメーター・エリア

Meter

現在の拍子。このパラメーターは、エディットできません。エディット・メニューの挿入機能で、異なる拍子の連続した小節を挿入することによって拍子の変化を設定することができます（180 ページ“Song Edit: Cut/Insert Measures”参照）。

Free Memory

録音することができる残っている記憶領域のパーセンテージ表示です。

Duration

挿入されたノートの相対的な持続時間です。

パーセンテージは、常にステップ値に依存します。

50% スタッカート。

85% 普通の発音。

100% レガート

Velocity

ノートまたは和音を入力する前に設定します。挿入されるイベントの演奏の強さ（ベロシティ値）です。

Kbd ダイヤルを反時計方向にいっぱいまで回すと、これを選ぶことができます。鍵盤を弾いたときのベロシティ値になります。

1...127 鍵盤を弾いたときのベロシティ値は無視され、設定したベロシティ値になります。

イベント・リスト・エリア

挿入されたイベントのリスト

以前に挿入されたイベントです。画面の Back ボタンをタッチすることによって、終端のイベントを削除して、用意した新しいイベントに作り替えます。

Position イベントが挿入された位置。値は、“measure.beat.tick”形式で示されます。

Note/RX Noise

挿入されたノート、または RX ノイズの名前です。コードに入るときは、ルート・ノートの名前の後に連続したドットが表示されます。

Vel. 挿入されたイベントの演奏の強さです。

Dur.% 挿入されたノートの相対的な持続時間

各種ボタン

Rest ボタン

休符を挿入します。

Tie ボタン

ノートとノートの間にタイが挿入されます。

Back ボタン

挿入されたイベントを消して、前のステップに戻ります。

Next M.(Next Measure) ボタン

次の小節へ進み、残っているスペースを休符で埋めます。

Done ボタン

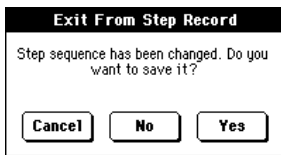
ステップ録音を終了し、元の画面に戻ります。

ステップ録音手順

ステップ録音のための一般的な手順は下記の通りです。

1. SEQUENCER キーを押してシーケンサー・モードに入ります。
2. RECORD キーを押して、“Multitrack Sequencer” オプションを選び、OK ボタンをタッチしてマルチトラック録音に入ります。
3. ページ・メニューから、Overdub Step Recording、または Overwrite Step Recording コマンドを選ぶと、ステップ録音ウィンドウが、画面に表示されます。

- 次のイベントは、画面の右上角の、Pos に表示された位置に入ります。
 - この位置のノートを挿入したくない場合は、手順 6 のように、その代わりに休符を挿入します。
 - 次の小節へ移動するために、Next M. ボタンをタッチしたときは、現在の小節の残っているスペース（タイミング）は休符で埋められます。
- ステップの値を変えるときは、ステップ・タイム・パラメーターを使います。
- 現在の位置にノート、休符またはコードを挿入します。
 - 鍵盤を弾いて 1 つのノートを挿入します。挿入されたノートの長さは、ステップ長と同じになります。“Velocity” と “Duration” パラメーターをエディットすることによって、ノートの強さと持続時間を変更することができます。167 ページ “Velocity” と “Duration” をご覧ください。
 - 画面の Rest ボタンをタッチして休符を挿入します。その長さは、ステップ値と同じになります。
 - 前後のノートと同じピッチでつなぐときは、画面の Tie ボタンをタッチします。ノートが挿入されるので、鍵盤を使って入力する必要はありません。
 - コードまたは複数音を挿入するためには、“Style Record mode” の 113 ページ “ステップ録音でのコード、和音の挿入” をご覧ください。
- 新しいイベントを挿入した後に、画面の Back ボタンをタッチすると戻ることができます。これは、以前に挿入されたイベントを削除して、再びステップをエディットすることができます。
- 録音が終わったら、画面の Done ボタンをタッチします。ダイアログ・ボックスでキャンセル、エディット内容の破棄、または保存を選びます。



Cancel ボタンをタッチしたときは、再びエディットを続けることができます。
No ボタンをタッチしたときは、エディット内容が破棄され、ステップ録音ウィンドウが閉じます。
Yes ボタンをタッチしたときは、エディット内容が保存された後、ステップ録音ウィンドウが閉じます。

- マルチトラック録音のメイン・ページのページ・メニューから Exit from Record コマンドを選ぶか、RECORD キーを押すと録音を終了します。
- シーケンサー・モードのメイン・ページで、シーケンサー 1 の ▶/■(開始 / 停止) キーを押してソングを聴いたり、ページ・メニューから Save Song コマンドを選び、ソングをカードに保存することができます (183 ページ “セーブ・ソング・ウィンドウ” 参照)。

複数音の挿入

本機では「トラックにノートを 1 つ 1 つ挿入しなければいけない」ということはありません。和音（複数音）を挿入する方法はいくつかあります。

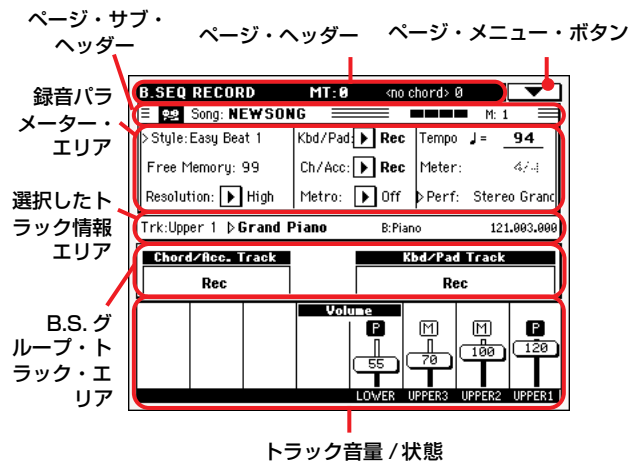
詳細は “スタイル・レコード・モード” の 113 ページ “ステップ録音でのコード、和音の挿入” をご覧ください。

録音モード：バックキング・シーケンス（クイック録音）・ページ

スタイル・プレイ・モードにおけるリアルプレイ演奏をそのまま録音することができます。これをバックキング・シーケンスと呼びます。録音する Kbd/Pad（キーボード / パッド）トラックは鍵盤とパッドを録音、Ch/Acc（コード / アカパンニメント）トラックはスタイル・コマンド（スタイル・エレメントの切り替えなど）と鍵盤によるコードの切り替えを録音します。

シーケンサー・モードで、RECORD キーを押します。

“Backing Sequence(Quick Record)” オプションを選んだあと OK ボタンをタッチして、バックキング・シーケンス（クイック録音）・ページを表示します。



トラック音量 / 状態

録音手順の詳細は 170 ページ “バックキング・シーケンス録音（クイック録音）の手順” をご覧ください。

ページ・ヘッダー

163 ページ “ページ・ヘッダー” 参照。

ページ・メニュー・ボタン

163 ページ “ページ・メニュー・ボタン” 参照。

ページ・サブ・ヘッダー

165 ページ “ページ・サブ・ヘッダー” 参照。

録音パラメーター・エリア

Style

このパラメーターは、選択したスタイルを表示します。ここをタッチするか、パネルの STYLE SELECT キーのどれか 1 つを押して、スタイル選択ウィンドウを表示して異なるスタイルを選びます (79 ページ “スタイル選択ウィンドウ” 参照)。

Free memory

録音することができる、残っている保存容量のパーセンテージ表示です。

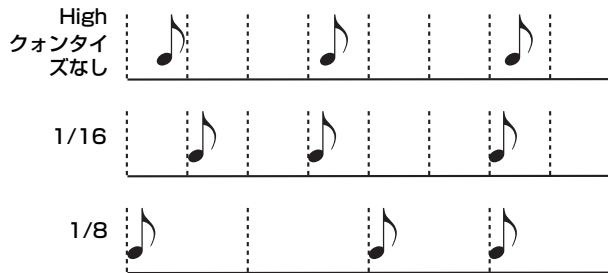
Resolution

録音時のクオンタイズの分解能を設定します。クオンタイズを利用すると、タイミングのエラーが修正できます。弾くタイミングが早すぎたり遅すぎたりしたノートは、このパラメーターで設定したリズム上の「グリッド」の一番近い軸に移動するので、演奏がタイミングよく聴こえます。

High クオンタイズを使用しません。

♪ (1/32)...♪ (1/8)

グリッドの分解能を音符値で設定します。例えば、♪ (1/16) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/16 のグリッド軸へ移動します。♪ (1/8) を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸へ移動します。



Chord/Acc、Kbd/Pad

これらのパラメーターは、録音時のグループ化されたトラックの状態 (プレイ / ミュート / 録音) を設定します。この状態は、画面のトラック・スライダーの上に大きく表示されます。

- Play** バッキング・シーケンス・トラックは再生状態です。録音データが入っている場合は、他のバッキング・シーケンス・トラックを録音中でも、このトラックのサウンドが聴こえます。
- Mute** バッキング・シーケンス・トラックは消音状態です。このトラックがすでに録音されていても、他のバッキング・シーケンス・トラックを録音中は、このトラックのサウンドは聴こえません。
- Rec** バッキング・シーケンス・トラックは録音状態です。このトラックにすでにあった録音データはすべて削除されます。▶/■ (再生 / 停止) キーを押したあと、鍵盤や MIDI のノートを受けると録音が始まります。

Ch/Acc: このバッキング・シーケンス・トラックには認識されたコード、スタイル・コントロール、スタイル・セクションが含まれています。録音終了後、ソング・トラック 9~16 として保存されます。

Chord/Acc トラック	ソング・トラック / チャンネル
ベース	9
ドラム	10
パーカッション	11
アカンパニメント 1	12
アカンパニメント 2	13
アカンパニメント 3	14
アカンパニメント 4	15
アカンパニメント 5	16

Kbd/Pad: このバッキング・シーケンス・トラックには 4 パートのリアルタイム・トラックと、4 つのパッド・トラックが含まれています。録音終了後、ソング・トラック 1~8 として保存されます。

Kbd/Pad トラック	ソング・トラック / チャンネル
アッパー 1	1
アッパー 2	2
アッパー 3	3
ロワー	4
パッド 1	5
パッド 2	6
パッド 3	7
パッド 4	8

Metro (メトロノーム)

録音時のメトロノームの状態を設定します。

- Off** カウント・ダウン時にのみ、メトロノームが聴こえます。- 1 小節のカウント・ダウン後にレコーディングを始めてください。
- On1** 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 1 小節のカウント・ダウン後に始まります。- 1 小節の後に録音を始めてください。
- On2** 録音中、メトロノームが再生されます。録音は 2 小節のカウント・ダウン後に始まります。- 2 小節の後に録音を始めてください。

Tempo

メトロノーム・テンポです。この部分をタッチしたあと、TEMPO/VALUE ダイアルでテンポの値を変えます。他のパラメーターを選んでいたり、他のページを表示しているときでも、SHIFT キーを押しながら、TEMPO/VALUE ダイアルを回すことでテンポの値を変えることもできます。

Meter

エディット不可: 参考のために選ばれたスタイルの拍子を表示します。

PERF または STS

このパラメーターは、選択されているパフォーマンスまたは STS (最後に選択した項目によります) を表示します。パフォーマンスを選択するときは、この部分をタッチするか、パネルの PERFORMANCE/ SOUND キーの内 1 つを押して (PERFORMANCE/ SOUND キーの LED 点灯) パフォーマンス選択ウィンドウを表示して異なるパフォーマンスを選択します (78 ページ “パフォーマンス選択ウィンドウ” 参照)。

STS を選ぶときは、画面の下のパネルの 4 つの SINGLE TOUCH SETTING キーを使用します。

グループ化したバッキング・シーケンス・トラック

Kbd/Pad と Ch/Acc トラック状態表示

大きな表示 (Play/Mute/Rec) は、グループ化したバッキング・シーケンス・トラックの状態 (プレイ / ミュート / 録音) です。これは、Kbd/Pad と Ch/Acc パラメーターの状態を反映しています。

選択したトラックの情報

選ばれたトラックに割り当てられたサウンド名です。詳細は 164 ページ “選択したトラックの情報” をご覧ください。

トラック音量 / 状態

各リアルタイム・トラックの音量とプレイ / ミュートを設定します。

仮想スライダー (トラック音量)

仮想スライダーは、トラックの音量をグラフィック表示したものです。164 ページ “トラック音量 / 状態アイコン” をご覧ください。

各トラック状態アイコン

プレイ / ミュートのトラックの状態がアイコンで表示します。トラックを選んだあと、もう一度そのトラック・エリアをタッチすると状態が切り替わります。



プレイ: トラックの音がでます。



ミュート: トラックを消音します。

トラック名

スライダーの下に、各トラックの名称が表示されます。

UPPER1...3 アッパー・トラック

LOWER ロワー・トラック

バックイング・シーケンス録音 (クイック録音) の手順

バックイング・シーケンス録音 (クイック録音) の一般的な手順は下記の通りです。

1. SEQUENCER キーを押してシーケンス・モードに入ります。
2. RECORD キーを押して、“Backing Sequence (Quick Record)” オプションを選び、OK ボタンをタッチしてバックイング・シーケンス (クイック録音)・モードに入ります。これで録音する設定を準備することができます。(詳細は、168 ページ “録音モード：バックイング・シーケンス (クイック録音)・ページ” をご覧ください。)
3. このモードに入る前に選んでいたスタイルが、現在選ばれています。スタイルを変更するときは、録音を始める前に選択して下さい (79 ページ “スタイル選択ウィンドウ” 参照)。
4. このモードに入る前に選んでいたパフォーマンス、または STS が現在選ばれています。パフォーマンス、または STS を変更するときは、録音を始める前に選択して下さい (78 ページ “パフォーマンス選択ウィンドウ”、80 ページ “STS の選択” 参照)。
5. Kbd/Pad と Ch/Accトラックの状態を選びます。(Kbd/Pad は、鍵盤とパッドです。Ch/Acc は、コードとアカンパニメント (スタイル・トラック) です)。トラックの状態を録音にして、鍵盤の演奏を自動伴奏と共にすべてを録音します (164 ページ “トラック音量 / 状態アイコン” 参照)

Warning: 録音を始めるとき、録音にセットされたトラックは自動的に上書きされます。

上書きをしないトラックは再生またはミュートに設定します。例えば、既存のスタイル・トラックで鍵盤パートを録音済みの場合は、Ch/Acc を Rec (録音)、Kbd/Pad を Play (再生) に設定します。

6. シーケンサー 1 の▶/■(再生 / 停止) キー、またはパネルの START/STOP キーを押すと録音を開始します。

・シーケンサー 1 の▶/■キー、またはパネルの START/STOP キーを押すと、スタイル演奏が無くては鍵盤演奏のイントロを録音することができます。

プリカウントの後に録音を開始することもできます (164 ページ “Metro” 参照)。単独のイントロを演奏します。そして、パネルの START/STOP キーを押すことによって、自動伴奏を始めます。

・パネルの START/STOP キーを押すことによって、ソングの初めにスタイルを正しく始めることができます。

どんなスタイル・コントロールも使用することができるので、普通の組み合わせから始めることができます。(INTRO、ENDING、FILL など詳細は 46 ページ “スタイルを選択して再生する” をご覧ください。)

Note: バックイング・シーケンス・モードでは、SYNCHRO、TAP TEMPO/RESET、MANUAL BASS、ACCOMPANIMENT VOLUME 設定を記録することはできません。

7. 演奏を始めます。録音中にスタイルを変更したり、START/STOP キーや、ENDING キーを押してスタイルを止めることができます。もう一度 START/STOP キーを押した時点で、スタイルが再開します。
8. 演奏の録音が終わるときは、シーケンサー 1 の▶/■(開始/停止) キーを押します。シーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります (163 ページ “メイン・ページ” 参照)。

この時点で、シーケンサー 1 の▶/■キーを押すと、録音した新しいソングを聴くことができます。

また、メニュー・キーをタッチして、ソングのエディットをすることもできます (172 ページ “エディット・メニュー” 参照)。

9. ソングをカードに保存します (183 ページ “セーブ・ソング・ウィンドウ” 参照)。

Warning: 録音されたソングは、本体メモリー (RAM) 内にあり、本機をオフにしたり、スタイル・プレイ、またはソング・プレイ・モードに切り替えたり、再び録音に入ると消去されて

しまいます。録音やエディットしたソングを消去したくない場合は、カードに保存します。

録音モード：ステップ・バックイング・シーケンス・ページ

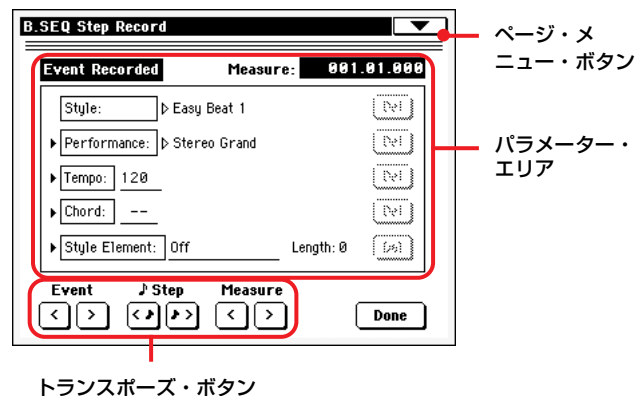
ステップ・バックイング・シーケンス・モードでは、ソングのスタイル (Chord/Acc) のパートを作成、エディットします。

鍵盤演奏をしなくても簡単にコードを入力したり、バックイング・シーケンス録音 (クイック録音) で間違えたコード演奏や、スタイル・コントロールの選択を直したりすることができます。

このモードは、バックイング・シーケンス録音 (クイック録音) をしたソングのみ、エディットすることができます。

バックイング・シーケンス録音 (クイック録音) モードで作成したソングを保存したときには、すべてのコード / 伴奏データが保存され、後でロードしてステップ・バックイング・シーケンス・モードでエディットすることができます。

SEQUENCER キーを押してシーケンス・モードに入り、RECORD キーをタッチして、“Step Backing Sequence” オプションを選び、OK ボタンをタッチしてバックイング・シーケンス・ウィンドウを表示します。



トランスポーズ・ボタン

詳細は 172 ページ “ステップ・バックイング・シーケンスの手順” をご覧ください。

ページ・メニュー・ボタン

メニューを開けるために、ページ・メニュー・ボタンをタッチしてページ・メニューを表示します。

詳細は 172 ページ “ステップ・バックイング・シーケンス・ページ・メニュー” をご覧ください。

パラメーター・エリア

横三角 (▶)

パラメーターの左隣の小さい横三角は、その値が現在の位置で有効なことを意味します。

例えば、“003.01.000” 位置にいたとき、横三角がコード・パラメーターの左隣に表示されていれば、コードの変化が “003.01.000” 位置で起こることを意味します。

Measure

このパラメーターは、ステップ・エディタの現在の位置を表示します。

ソングの範囲内で、異なる位置に移動するときには以下の方法を使います。

- ・このパラメーターを選択 (反転表示) したあと、TEMPO/VALUE ダイアルを回して移動します。

- 画面の Measure ボタンを使って小節を移動します。画面の Step ボタンを使って 1/8 (192 チック) 単位で移動します。イベント単位で移動するときは、画面の Event ボタンを使います。

位置 (ロケート) 値は、"measure.beat.tick" 形式で表示されます。

Measure 小節または小節番号。

Beat 拍子記号を比率で分割したもの (例えば 3/4 の時の 0.25)

Tick 最も少ない位置の値。2 つの内蔵シーケンサーは、1/4 ビート (384 チック) の分解能をもっています。

Style

これは、録音を開始する直前に選ばれていたスタイルです。

現在の位置でスタイル・チェンジを挿入するには、この部分をタッチしてスタイル選択ウィンドウを表示して選択します。またはパネルの STYLE SELECT キーのどれか 1 つを押すことで同様にできます。

Note: 各小節の開始後 (Mxxx.01.000 以外の位置) に挿入されたスタイル・チェンジは、次の小節から有効になります。例えば、スタイル・チェンジ・イベントが M004.03.000 で挿入されたならば、選ばれたスタイルは M005.01.000 で有効になります。(これはちょうどスタイル・プレイ・モードのように動作します)。

Note: スタイル・チェンジを挿入したとき、同じ位置でテンポ・チェンジを挿入する必要があります。スタイル・チェンジは、自動的にスタイルのテンポを挿入しません。

Performance

これは、録音を開始する直前に選ばれていたパフォーマンスです。パフォーマンスを選ぶと、リンクしたスタイルも呼び出されます。

現在の位置でパフォーマンス・チェンジを挿入するには、この部分をタッチしてパフォーマンス選択ウィンドウを表示して選択します。またはパネルの PERFORMANCE/SOUND SELECT キーのどれか 1 つを押すことで同様にできます。

Note: Chord/Acc ステップ・モードに入るとき、STYLE CHANGE キーの LED は自動的にオン (点灯) します。これは、パフォーマンスを選ぶと、自動的にパフォーマンスに記憶されたスタイルが選択されるからです。

SINGLE TOUCH と STS キーは自動的に使用できなくなります。、Chord/Acc ステップ・モードでは、リアルタイム・トラックを変えることができないからです。

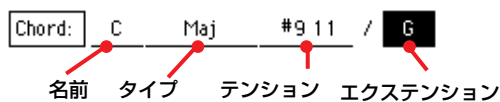
Tempo

これは、テンポ・チェンジ・パラメーターです。

現在の位置でテンポ・チェンジ・イベントを挿入するには、このパラメーターを選んで、TEMPO/VALUE ダイアルで値を変更します。

Chord

コード・パラメーターは、4 つの別々のパートに分けられます



パートのうちの 1 つをタッチして選び (反転表示) ます。TEMPO/VALUE ダイアルを使って値を変更します。

別の方法として、鍵盤でコードを弾くことで自動的に認識させることもできます。

コードが表示されない (ー) のは、伴奏が現在の位置 (ドラムとパーカッション・トラックのために別々の) で、無いことを意味します。

Note: コードを異なるものと取り替えると、ローワー・トラック (録音済) が自動的に変わらないので、伴奏に対して不調和を引き起こす場合があります。

Style Element

これは、スタイル・エレメント (Variation, Fill, Intro, Ending) です。選ばれたスタイル・エレメントの長さは、常に "Length" パラメーター (下記参照) によって表示されます。

"Off" が表示されているときは、選んだ位置に伴奏が無い (リアルタイム・トラックとパッド・トラックだけの演奏) ことを示しています。

Hint: ソングの終わりなどで、自動的に伴奏を止めるときは、正確にスタイル・エレメントの "Off" イベントを挿入します。

Length

スタイル・エレメントの変更を点をどこに置くかの目安表示です。

例えば、イントロ・イベントが 4 小節分ある場合は、Length 表示は 4 と表示され、このイントロ・イベントの 4 小節目の後端に次のバリエーション・イベントを挿入すればいいことがわかります。

Del (削除) ボタン

パラメーターの左隣の小さい横三角 (▶) は、そのイベントが現在の位置で有効なことを意味します。このボタンをタッチすることで、現在の位置のイベントを削除します。

Hint: 現在の位置から以降のイベントを一度に削除するとき、ページ・メニューから Delete All from Selected コマンドを選択します (後述)。

トランスポート・ボタン

Event

前後イベント・ボタン

このボタンで録音した前後のイベントへ移動します。

Step

前後ステップ・ボタン

このボタンで録音した前後のステップへ移動します。(1/8 ビート = 192 チック) イベントがステップの前後のときはそのイベントのロケートは止まります。

例えば、M001.01.000 にいて、イベントが M001.01.192 の前に存在しないならば、Next ボタンをタッチすると M001.01.192 へ移動します。

イベントが M001.01.010 に存在する場合は、Next ボタンをタッチすると M001.01.010 へ移動します。

小節パラメーターが選ばれてなくても、これらのボタンは有効です。

Measure

前後小節ボタン

このボタンで録音した前後の小節へ移動します。

小節パラメーターが選ばれてなくても、これらのボタンは有効です。

Done ボタン

Done

このボタンをタッチしてステップ・バックキング・シーケンス・モードを終了し、元の画面に戻ります。

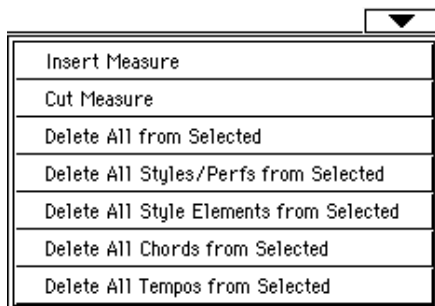
エディット内容は、一時的に本体メモリーに記憶されます。

Hint: 本機をオフにすると、一時的に記憶したエディット内容は消えてしまいます。ページ・メニューの Save Song コマンドでソングをカードに保存してください。

ステップ・バックング・シーケンス・ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチしてページ・メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。

コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Insert Measure

現在の小節位置に空の小節を挿入します。現在の小節に含まれるすべての Chord/Acc イベントは、挿入された小節分後にずれます。Mxxx.xx.000 位置に、拍子変更やスタイル・チェンジなどは、小節の初めにあるでのイベントは、移動しません。

Cut Measure

現在の小節を削除します。現在の小節に含まれるすべての Chord/Acc イベントは、削除された小節分前にずれます。

Delete All from Selected

現在の位置以降の、すべてのタイプのイベントを削除します。

Note: 最初のチック (MOO1.01.000) のイベント (パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど) は削除されません。

Delete All Styles/Perfs from Selected

Delete All Style Elements from Selected

Delete All Chords from Selected

Delete All Tempos from Selected

現在の位置以降の、各タイプ別にイベントを削除します。各タイプのイベントをソングからすべて削除するときは、MOO1.01.000 位置で対応したコマンドを1つ選択します。

Note: 最初のチック (MOO1.01.000) のイベント (パフォーマンス、スタイル、テンポ、コード、選択したスタイル・エレメントなど) は削除されません。

ステップ・バックング・シーケンスの手順

ステップ・バックング・シーケンスの一般的な手順は下記の通りです。

Hint: 録音済みのソングをエディットするために、ステップ・バックング・シーケンス・モードに入る前に、ページ・メニューから Save Song コマンドを選び、カードにソングを保存してください。こうすることで、エディットの結果が好ましくない場合に備えて、ソングのコピーを持つことができます。

1. SEQUENCER キーを押してシーケンス・モードに入ります。
2. RECORD キーを押して、“Step Backing Sequence” オプションを選び、OK ボタンをタッチしてステップ・バックング・シーケンス・モードに入ります。
3. 小節パラメーターを選び、TEMPO/VALUE ダイアルで、ソングの中にエディットを行う位置に移動します。
画面のトランスポート・ボタンを使って移動することもできます。171 ページ “トランスポート・ボタン” をご覧ください。
4. 移動した位置で挿入、エディット、削除するパラメーター・タイプ (スタイル、パフォーマンス、テンポなど) を選びます。
横三角 (▶) がパラメーターの左に表示されているときは、イベントが現在の位置で挿入されたこと示します。

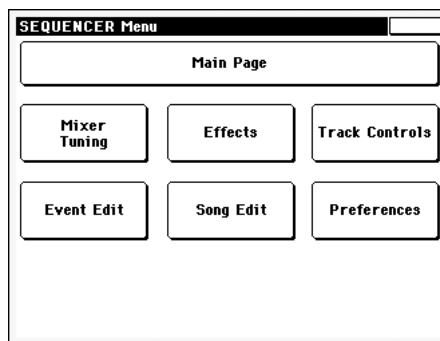
5. TEMPO/VALUE ダイアルで、選ばれたイベントを修正します。
イベントの次に Del ボタンをタッチすると、次のイベントを削除できます。
横三角 (▶) が左に表示されてないパラメーターをエディットしたときは、現在位置に新しいイベントが挿入されます。
6. 画面の Done ボタンをタッチすると、ステップ・バックング・シーケンス・モードを終了し、元の画面に戻ります。
7. シーケンサー 1 の ▶/■ (再生 / 停止) キーを押してエディットしたソングを確認することができます。納得できるソングができればカードに保存します。

エディット・メニュー

シーケンサー・モードの任意のページで MENU キーを押すと、画面にシーケンサー・モードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチして、シーケンサー・モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

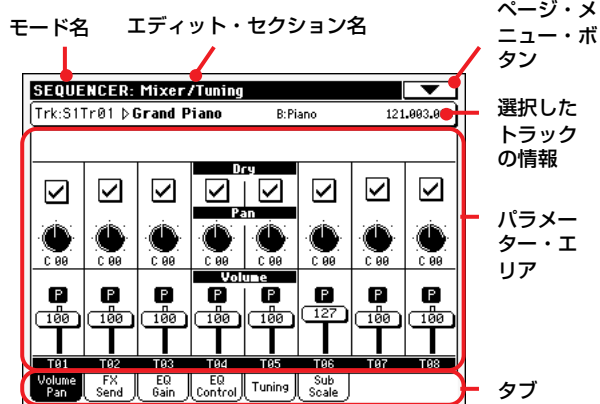
エディット・メニュー画面から、メイン・ページに戻るときは、EXIT キーか SEQUENCER キーを押します。または、エディット・メニュー画面の Main Page ボタンをタッチして、戻ることもできます。

各エディット・ページにいるときは、MENU キーを押すとメニュー画面に戻りますが、EXIT キーか SEQUENCER キーを押すとシーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります。



エディット・ページの構成

すべてのエディットページがいくつかの基本設定を共有します。



モード名

現在のモードがシーケンサーであることを示します。

エディット・セクション名

これは現在のエディット・セクション名です。これはエディット・メニュー (172 ページ “エディット・メニュー” 参照) のボタンのうちの1つと一致します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチしてページ・メニューを表示します（182 ページ “ページ・メニュー” 参照）。

パラメーター・エリア

各ページによって、いろいろなパラメーターを表示します。タブをタッチして各ページを表示します。

パラメーターのタイプの詳細については、以降の各タブ・ページをご覧ください。

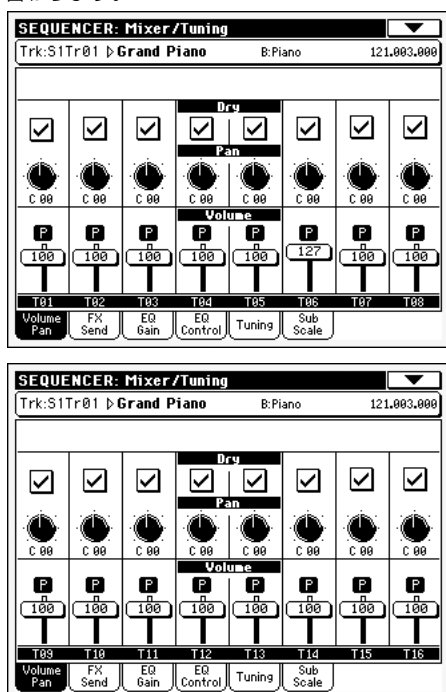
タブ

エディットするページのタブを選びます。

Mixer/Tuning: Volume/Pan

このページは、リアルタイム・トラックまたはソング・トラックごとの音量とパンの設定です。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。

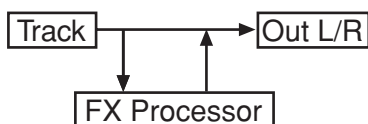


Dry

▶SONG

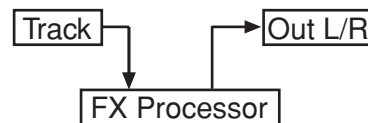
このチェック・ボックスで直接（ドライ）音とエフェクト音の信号の経路をオン、オフで設定します。

オン チェックを付けると、直接音と、エフェクト通過音を混ぜた信号が出力に送られます。



オフ

チェックを外すと、直接音はすべてエフェクトを通り、エフェクト通過音だけの信号が出力に送られます。信号は、エフェクトがステレオ・タイプのときにパンの設定が有効になります。



Pan

▶SONG

ステレオ定位を設定します。

L-64...L-1 左ステレオ・チャンネル。

C0 センター。

R+1...R+63 右ステレオ・チャンネル。

Volume

▶SONG

各トラックの音量。

0...127 各トラック音量の MIDI 値。

プレイ / ミュート・アイコン

▶SONG

トラックの状態を表示します。



プレイ：トラックの音がでます。



ミュート：トラック音を消音します。

Mixer/Tuning: FX Send

内蔵エフェクト・プロセッサに入るトラックのダイレクト信号（エフェクトのかかっていない信号）のレベルを設定するページです。本機のエフェクト・プロセッサは並列に接続されているので、エフェクトをかけるダイレクト信号の量をパーセントで指定できます。

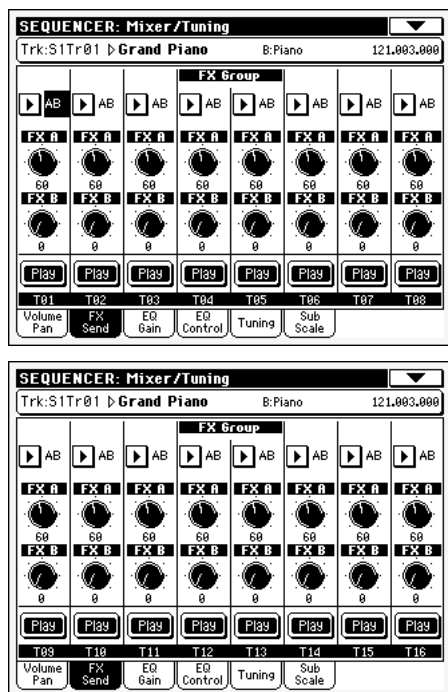
すべてのトラックの信号をエフェクトに送ると（ロータリー、ディストーション、EQ 等の“insert”エフェクトを使うとき）ちょうど“Dry”パラメーターをオフにしたときと同じようになります。

シーケンサー・モードでは2つのペア（AB と CD）の4つの内蔵エフェクト・プロセッサが使用できます。

2つのペアのエフェクトを使ってソングを録音することができますが、通常、は1つのペア（AB が望ましい）だけでソングを録音することを奨めます。

通常 A と C はリバープ系エフェクトを、B と D はモジュレーション系エフェクトを使います。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。



FX Groups

▶SONG

ポップアップ・メニュー・ボタンで、2つのエフェクト・グループ（AB または CD）を選択します。

Send level


▶SONG


0...127 エフェクトへ送るダイレクト信号のレベル

プレイ / ミュート・アイコン

▶SONG

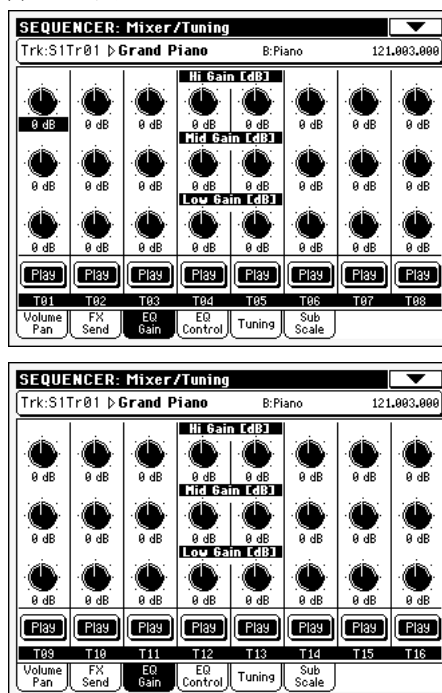
トラックの状態を表示します。

 プレイ：トラックの音が出ます。

 ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Gain

各トラックの3バンド・イコライザー（EQ）の値を設定します。TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。



Hi Gain

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

高域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル（dB）表示です。

Mid Gain

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

中域のゲインを調整します。ピーキング・タイプの EQ になります。値は、デシベル（dB）表示です。

Low Gain


▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS


低域のゲインを調整します。シェルビング・タイプの EQ になります。値は、デシベル（dB）表示です。

プレイ / ミュート・アイコン

▶SONG

トラックの状態を表示します。

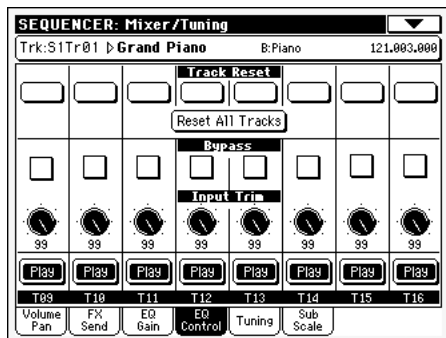
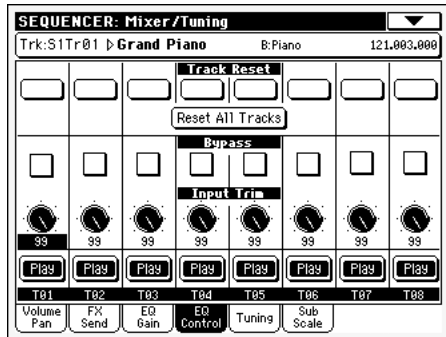
 プレイ：トラックの音が出ます。

 ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: EQ Control

EQ Gain ページで設定した各トラックのイコライザー (EQ) をバイパスしたりリセット (フラットに: 0dB) することができます。

TRACK SELECT キーを押すたびに、ソング・トラック 1-8 と 9-16 が切り替わります。



Track Reset

このボタンをタッチすると、対応するトラックの EQ 設定をリセット (フラットに: 0dB) することができます。

Reset All Tracks

このボタンをタッチすると、すべてのトラックの EQ 設定をリセット (フラットに: 0dB) することができます。

Bypass (バイパス)

チェックを付けたトラックの EQ をバイパス (無効に) します。チェックを付けても EQ の設定は保持され、チェックを外すとその設定で EQ が有効になります。

Input Trim (インプット・トリム)

イコライザーに入力する信号のレベルを制限することができます。極端な EQ 設定をすると、信号に歪むことがあります。このような場合は、インプット・トリムで信号のレベルを押さえてください。

プレイ / ミュート・アイコン

トラックの状態を表示します。

- プレイ：トラックの音が出ます。
- ミュート：トラックを消音します。

Mixer/Tuning: Tuning

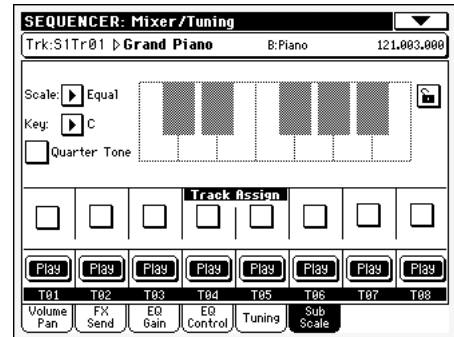
パラメーター

92 ページ “Mixer/Tuning: Tuning” をご覧ください。

Mixer/Tuning: Sub Scale

“Track Assign” パラメーターで選んだトラックに、代替のスケールをプログラムすることができます。

選んでないトラック (複数) は、グローバル・モード (187 ページ “Main Scale”) で設定される基本的スケールを使います。



Note: クォーター・トーンやソングの各トラックの有効なサブスケールの設定は、MIDI (外部のシーケンサーまたはコントローラ) によって受けることができます。逆に、クォーター・トーンやソングの各トラックの有効なサブスケールの設定は、システム・エクスクルーシブ・データとして外部の MIDI のレコーダー送ることができます。

パラメーター

▶SONG

92 ページ “Mixer/Tuning: Sub Scale” をご覧ください。

Track Assign

▶SONG

サブ・スケールを使用するトラックにチェックを付けます。

プレイ / ミュート・アイコン

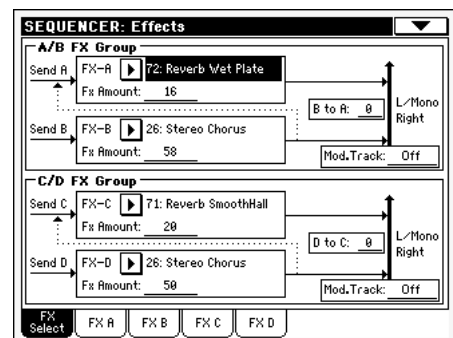
▶SONG

トラックの状態を表示します。

- プレイ：トラックの音が出ます。
- ミュート：トラックを消音します。

Effects: FX Select

このページは、4 つの内蔵 FX プロセッサ (A から D) に割り当てるエフェクトを選びます。



Note: ソングの再生を止めるか、異なるソングを選ぶと、エフェクトは初期値に戻ります。これにより、ソングの再生を止めて、エフェクトを変えてから、再び新しいエフェクトでソングの再生を始めることができます。

ソングを保存することで、エフェクトが保存できます。

FX A...D

▶SONG

対応するエフェクト・プロセッサに割り当てられるエフェクトです。通常、B と D がモジュレーション・エフェクト (コーラス、フランジャー、ディレイなど) を、A と C はリバーブを使用します。

利用できるエフェクトのリストは、アクセサリCD の“Advanced Edit” をご覧ください。

FX Amount

▶SONG

ドライ（エフェクトの加わっていない）信号に加えられるエフェクトの量。

B to A, D to C

▶SONG

Aエフェクトの入力へ送られるBエフェクト信号の量を設定します。また、Cエフェクトの入力へ送られるDエフェクト信号の量を設定します。

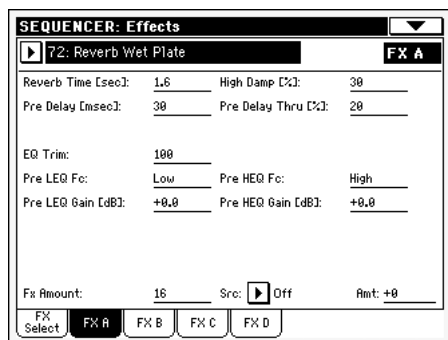
Mod.Track

▶SONG

変化を与える MIDI メッセージの元となるトラックです。実際にコントローラーを操作して MIDI メッセージを送信することで、エフェクト・パラメーターを変化させることができます。

Effects: FX A...D

4つのエフェクト・プロセッサのパラメーターをエディットします。ここでは、例として“Reverb Smooth Hall”を割り当てたFX A ページで説明します。



エフェクトの選択

▶SONG

ポップアップ・メニューをタッチして、FX Type 画面でエフェクトを選びます。これは、Effects: FX Select ページのFX A...Dと同様の物です。

パラメーター

▶SONG

パラメーターは選んだエフェクトごとに異なります。エフェクトごとのパラメーターのリストは、アクセサリCD の“Advanced Edit” をご覧ください。

Track Controls: Mode

パラメーター

▶SONG

94 ページ“Track Controls: Mode” をご覧ください。

Track Controls: Drum Volume

パラメーター

▶SONG

95 ページ“Track Controls: Drum Volume” をご覧ください。

Track Controls: Easy Edit

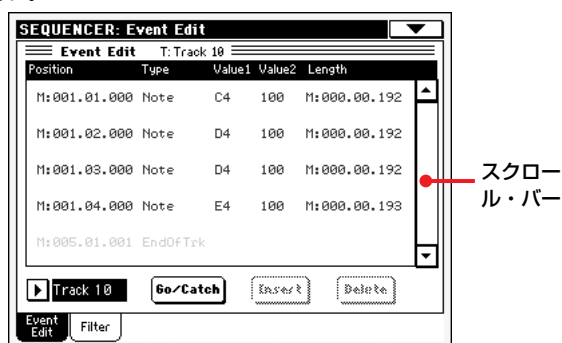
パラメーター

▶SONG

95 ページ“Track Controls: Easy Edit” をご覧ください。

Event Edit: Event Edit

このページでは、選択した1つのトラック内の MIDI イベントをエディットします。例えば、ノートキーを変更したり、ベロシティの値などを変えることができます。なお、イベントをエディットする手順は、177 ページ“イベントのエディット手順”を参照してください。



Position

画面に表示されているイベントの位置で、“aaa.bb.ccc”という形式で表します。

- ・“aaa”は小節の位置です。
- ・“bb”はビートの位置です。
- ・“ccc”はチックの位置です（1/4 ビート = 384 チック）。

このパラメーターをエディットして、イベントの位置を移動します。以下のどちらの方法でも位置を変更することができます。

- パラメーターを選んだ（反転表示）あと、TEMPO/VALUE ダイアルで値を変えます。
- パラメーターを選んだ（反転表示）あと、もう一度タッチします。数字入力パッドが表示されます。ポジションの値をドットで3つに区切り入力します。値の先頭のゼロは、省略することができます。例えば、ポジション 002.02.193 は“2.2.193”と入力します。また、002.04.000 は“2.4”と入力します。ただし、小節の先頭 002.01.000 に移動するときは、単に“2”と入力します。

Type

イベントのタイプです。イベント・タイプを変えるときは、タイプ・パラメーターをタッチして（反転表示）から、TEMPO/VALUE ダイアルを使って変更します。

Value 1, Value 2

イベントの値。選んだイベント・タイプによって、値の表示内容は変わります。イベントの値を変えるときは、イベントの値をタッチして（反転表示）から、TEMPO/VALUE ダイアルを使って変更します。トラックの最後に到達すると、“End Of Loop”マークを表示します（この表示はエディットできません）。

通常のトラック（1-16）に含まれるイベントは、下表の通りです。

Type	Value 1	Value 2
Note	ノート名	ベロシティ
RX Noise	ノート名	ベロシティ
Prog	プログラム・チェンジ・ナンバー	—

Type	Value1	Value2
Ctrl	コントロール・チェンジ・ナンバー	コントロール・チェンジ
Bend	ベンド	—
Aftt	モノ (チャンネル)・アフタータッチ	—
PAft	アフタータッチが適用されているノート	ポリ・アフタータッチ

マスター・トラックに含まれるイベントは、下表の通りです。

Type	Value1	Value2
Tempo	テンポ・チェンジ	—
Volume	マスター・ボリューム	—
Meter	メーター・チェンジ ^(a)	—
Scale	利用可能なプリセット・スケール	選択したスケールのルート・ノート
UScale (User Scale)	変更したノート	ノート変更 ^(b)
QT (Quarter Tone)	変更したノート	ノート変更 (0, 50) ^(b)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	全クォーター・トーン・チェンジのリセット	—
FXType	4台の利用可能なFX プロセッサの1つ	エフェクト番号 ^(c)
FXSend	フィードバック (B>A or D>C)	フィードバック・センド・レベル

- (a).メーター・チェンジ (拍子記号の変化) はエディットや挿入ができません。拍子記号を変えるには、エディット・セクションのインサート機能を使用して、別の拍子記号の入った小節を挿入してください。その後で、既存のデータを、この挿入された小節にコピーしたり入力できます。
- (b).クォーター・トーン (1/4 音) をエディットするには、1 番目の値を選択し、変更するスケールの音程を選択します。次に、2 番目の値に移り選択ノートのチューニングを変えます。
- (c).エディット中に別のエフェクト・ナンバーを選択すると、初期設定がこのイベントに割り当てられます。

Type、Value 1、Value 2 をエディットするにはそれぞれをタッチして (反転表示) から、TEMPO/VALUE ダイアルを使って変更します。Value 1、Value 2 は、もう 1 つの方法として、現在選んでいるパラメーター (反転表示) をもう一度タッチして数字入力パッドを表示して入力することができます。

Length

選択されているノート・イベントの長さです。“Position” パラメーターと同じ形式で表します。エディット方法も “Position” パラメーターと同じです。

Note: 長さ 000.00.000 を別の値に変更すると、元の値に戻すことはできません。このゼロの連なった値は比較的稀ですが、ドラムまたはパーカッションのトラックで見かけることがあります。

トラックの選択

ポップアップ・メニュー・ボタンをタッチして、エディットするトラックを選びます。

Track 1...16

ソングの通常のトラックの 1 つを選択します。通常のトラックとは、音符やコントローラなどの音楽データが入ったトラックです。

Master テンポや拍子記号の変化、スケールやトランスポーズのデータ、エフェクト・パラメーターの入った特殊なトラックです。

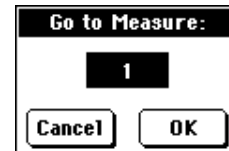
スクロール・バー

表示し切れてないリストのイベントを表示させるときに使用します。スクロール・バーを指でなぞって表示する部分を移動します。また、SHIFTキーを押しながらTEMPO/VALUEダイアルを使って移動することもできます。

Go/Catch

これは、2つの機能があります。

- シーケンサーの停止時は、Go to Measure (小節移動) として働きます。このボタンをタッチすると、Go to Measure ダイアログ・ボックスが表示されます



このダイアログ・ボックスでエディットする小節を選び、OK ボタンをタッチします。エディットする小節の最初のイベントが選ばれます。

- シーケンサーが動作中は、キャッチ・ロケーター・コマンドになります。これをタッチすると、現在再生中のイベントを表示します。

Insert

このボタンをタッチすると、現在 “Position” パラメーターに表示されている位置に、新しいイベントが挿入されます。初期値は、Ev = Note、Pitch = C4、Velocity=100、Length = 192 です。

Note: まだ録音されていない空のソングでは、挿入することはできません。なにも録音していないソングの最初に空の小節を入れたいときは、Insert Measure機能を使用してください(180 ページ “Song Edit: Cut/Insert Measures” 参照)。

Delete

このボタンをタッチすると、イベント・リストの中で現在選ばれているイベントが削除されます。

Note: “End of Track” のイベントは、削除できません。

イベントのエディット手順

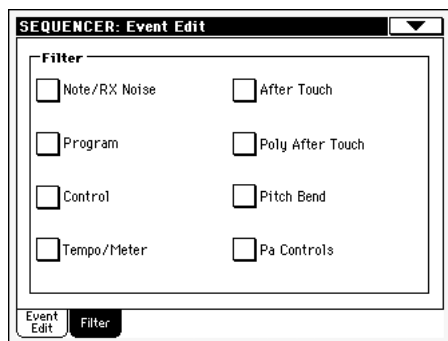
以下はイベントの一般的なエディット手順です。

- イベント・エディット・ページのとときに、シーケンサー 1 の
 - ▶/■ (開始 / 停止) キーを押してソングを聴くことができます。もう一度▶/■キーを押してソングの再生を止めます。
- “Filter” タブをタッチしてフィルター・ページを表示させ、画面に表示させたいイベント・タイプのフィルターをオフ (チェックを外す) に設定します (178 ページ “Event Edit: Filter” 参照)。
- “Event Edit” タブをタッチしてイベント・エディット・ページに戻ります。
- トラック・ポップアップ・メニューを使ってエディットするトラックを選択します。
 - 選択したトラックに含まれているイベントのリストが表示されます。イベント・タイプと値の詳細については、上記をご覧ください。
- “Position” パラメーターを選びます。
 - TEMPO/VALUE ダイアルを使って、イベントの位置を変更します。
 - もう 1 つの方法として、パラメーター (反転表示) をもう一度タッチしてテンキー・パッドを表示し、入力して変更することもできます。
- “Type” パラメーターを選んで、TEMPO/VALUE ダイアルを使ってイベント・タイプを変更します。
 - “Value 1” または “Value 2” パラメーターを選んで、TEMPO/VALUE ダイアルを使って値を変更します。
 - パラメーター (反転表示) をもう一度タッチしてテンキー・パッドを表示し、入力して変更することもできます。

7. ノート・イベントの長さを変えるときは“Length”パラメーターを選んで、TEMPO/VALUE ダイアルを使って長さを変更します。パラメーター（反転表示）をもう一度タッチしてテンキー・パッドを表示し、入力して変更することもできます。
 - ・シーケンサーが停止しているときは、画面の Go/Catch ボタンをタッチして、異なる小節（“Go/Catch” 参照）へ移動することができます。
 - ・シーケンサーが動作中は、画面の Go/Catch ボタンをタッチして、現在再生中のイベントを表示（“Go/Catch” 参照）することができます。
 - ・再生するソングのコントロールは、パネルのシーケンサー 1 のトランスポート・キーを使用します。
8. INSERT ボタンで、現在反転表示になっているパラメーターの位置にイベントを挿入できます（初期値に設定されたノート・イベントが挿入されます）。DELETE ボタンをタッチすると、現在反転表示になっているパラメーターの位置のイベントが削除されます。
9. 現在選択しているトラックのエディットが終わったら、必要に応じて手順 4 へ戻り、別のトラックのエディットを行ってください。
10. ソング全体のエディットが終わったら、ページ・メニューの Save Song コマンドを使ってソングをカードに保存します。詳細は 183 ページ “セーブ・ソング・ウィンドウ” をご覧ください。

Event Edit: Filter

イベント・エディット・ページに表示されるイベントのタイプを選択するページです。イベント・エディット・ページで“Filter”タブをタッチすると、このページが表示されます。

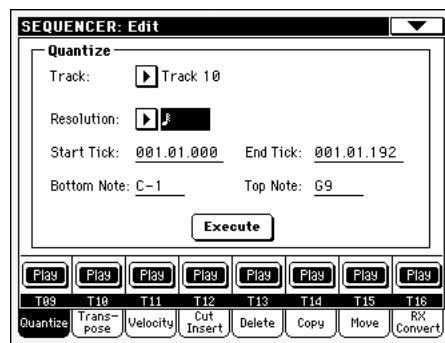


表示するイベント・タイプは、フィルターをオフ（チェックを外す）にしてください。

- Note/RX Noise
ノートと RX ノイズ
- Program
プログラム・チェンジ・イベント。
- Control
コントロール・チェンジ・イベント。
- Tempo/Meter
テンポと小節（マスター・トラックのみ）
- After Touch
モノフォニックの（チャンネル）アフタータッチ・イベント。
- Poly After Touch
ポリフォニックの（チャンネル）アフタータッチ・イベント。
- Pitch Bend
ピッチ・ベンド・イベント。
- Pa Controls
エフェクトやスケール設定などの、本機専用のコントロールです。マスター・トラックに録音されて、システム・エクスクリューシブ・データとして保存されます。

Song Edit: Quantize

レコーディング後に、リズムが正確でない部分を直したり、グルーヴ感を加えるために、クオンタイズ機能を使用します。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Track

このパラメーターでトラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Track 1...16
1 つのトラックを選択します。

Resolution（レゾリューション）

レコーディング後の分解能を設定します。例えば、♪（1/8）を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/8 のグリッド軸に移動します。♪（1/4）を選択すると、すべてのノートが一番近い 1/4 のグリッド軸に移動します。

クオンタイズ

無し



♪ (1/32)...♪ (1/4)

グリッドの分解能を音符で指定します。値の後に“a”が付いていると、スウィング無しになります。“b～f”が付いていると、スウィングのクオンタイズになります。“3”は、トリプレットになります。

Start / End Tick

クオンタイズを行う範囲の開始位置と終了位置を設定します。ソングの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

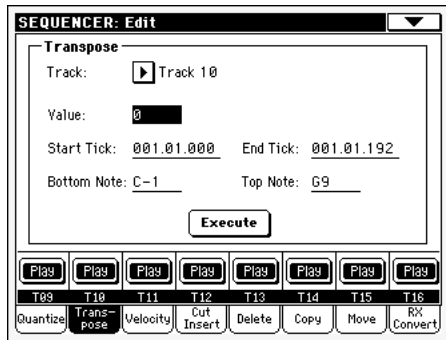
Bottom / Top Note

クオンタイズを行うキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。

Note: このパラメーターは、ドラムまたはパーカッション・トラックを選択したときにのみ設定できます。

Song Edit: Transpose

選択したトラックのトランスポーズの設定をします。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Track

このパラメーターでトラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Track 1...16
1 つのトラックを選択します。

Value

トランスポーズ値（± 127 半音）を設定します。

Start / End Tick

トランスポーズする範囲の開始位置と終了位置を設定します。ソングの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom / Top Note

トランスポーズするキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。

Value

ベロシティの変化値（± 127）を設定します。

Start / End Tick

ベロシティの設定を行う範囲の開始位置と終了位置を設定します。ソングの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

Bottom / Top Note

ベロシティの設定を行うキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。

Advanced

チェックを付けるとアドバンス・モードに入り、“Intensity”、“Curve”、“Start Vel. Value” と “End Vel. Value” パラメーターをエディットすることができます。

Intensity

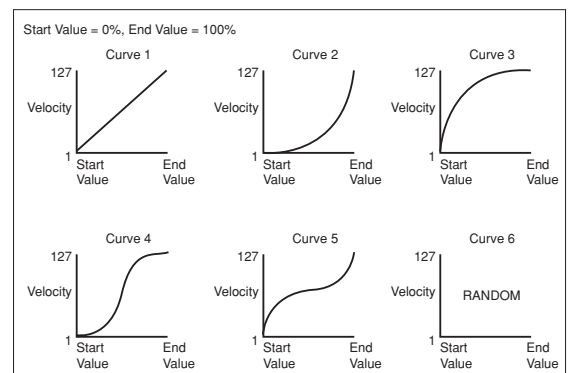
アドバンス・モード：“Curve” で選んだ指定するカーブへ向かって、速度データが調節される強さを設定します。

0...100 (%)

強さの値。0 のセッティングで、カーブの変化はありません。100 のセッティングで直ぐに “Curve” で選んだ指定するカーブになります。

Curve

アドバンス・モード：ベロシティ・カーブを選びます。速度が時間がたつにつれてどう変化するかを指定します。カーブは下図のように 6 種類あります。



Start / End Vel. Value

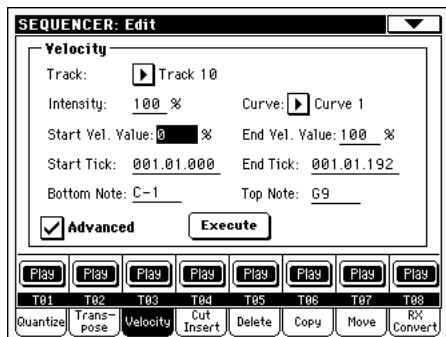
アドバンス・モード：開始やエンディング時の、ベロシティ変化を、選ばれた範囲内で動くようにします。

0...100 割合における速度変化。

Song Edit: Velocity

選択したトラックのベロシティ（ダイナミクス）値を設定するページです。

Advanced パラメーターにチェックを付けるとアドバンス・モードに入り、設定範囲で速さカーブを選ぶこともできます。これは、フェード・インまたはフェード・アウトをつくるのに役立ちます。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Track

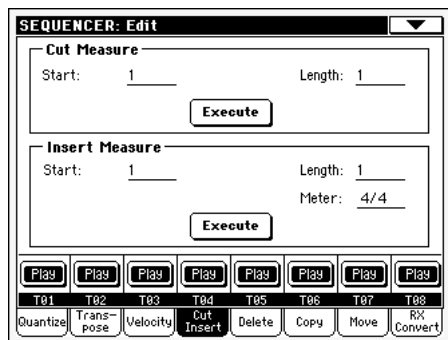
このパラメーターでトラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Track 1...16
1 つのトラックを選択します。

Song Edit: Cut/Insert Measures

ソングから小節単位で削除、または挿入することができます。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。
削除された以降の小節のイベントは前に移動します。
挿入した以降の小節は後方へ移動します。

Start

削除 / 挿入される最初の小節。

Length

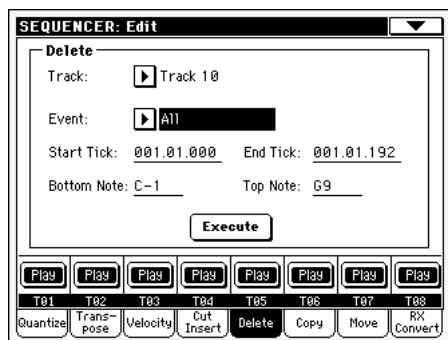
削除 / 挿入される小節の数。

Meter

挿入される小節の拍子。

Song Edit: Delete

このページでは、ソングから MIDI イベントを削除します。
この機能は、パターンから小節自体は削除しません。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Track

このパラメーターでトラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。

Track 1...16

1 つのトラックを選択します。

Master マスター・トラックを選択します。マスター・トラックにはテンポ、スケール、エフェクトのイベントを録音しています。

Event

削除する MIDI のイベントのタイプを選びます。

All すべてのイベントを削除します。ただし、小節はソングから削除されません。

Note 選択した範囲のノートを手べて削除します。

Dup.Note

だぶっているノートをすべて削除します。同一ピッチのノートが同じチック上に 2 つあると、ベロシティの低いノートの方が削除されます。

After Touch

アフタータッチ・イベントを削除します。

Pitch Bend

ピッチ・ベンド・イベントを削除します。

Prog.Change

プログラム・チェンジ・イベントを削除します。ただし、バンドルされているコントロール・チェンジ #00 (バンク・セレクト MSB) と #32 (バンク・セレクト LSB) は削除されません。

Ctl.Change

すべてのコントロール・チェンジ・イベントが削除されます (例: バンク・セレクト、モジュレーション、ダンパー・ペダル等)。

CC00/32...CC127

1 つのコントロール・チェンジ・イベントを削除します。
2 つ 1 組になったコントロール・チェンジ・ナンバー (00/32 など) は MSB/LSB バンドルです。

Start / End Tick

ノートを削除する範囲の開始位置と終了位置を設定します。ソングの長さが 4 小節で、これをすべて選択する場合は、開始が 1.01.000、終了が 5.01.000 になります。

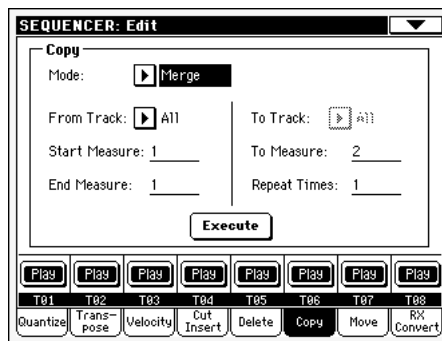
Bottom / Top Note

ノートを削除するキーボード・レンジの上限と下限を設定します。両方同じ値に設定すると、ドラムまたはパーカッション・トラックの 1 つの楽器を選択できます。

Note: このパラメーターは、“All” または “Note” を選択したときにのみ設定できます。

Song Edit: Copy

このページでは、トラックまたはフレーズをコピーすることができます。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Note: たくさんのイベントを同一チック上にコピーすると、“Too many events! (イベントが多すぎます!)” というメッセージが表示されて、自動的にコピーが中止されます。

Mode

コピー・モードを選びます。

Merge コピー・データはコピー先のデータに統合 (重ね書き) されます。

Overwrite コピー先のデータはコピー・データに書き変わり (上書き) されます。

Warning: コピーすることで削除されたデータは、回復することはできません。

From Track...To Track

コピー元とコピー先のトラックを選択します。

All すべてのトラックを選択します。コピー先のトラックに選ぶことはできません。

Track 1...16 1つのトラックを選択します。

Start Measure...End Measure

コピー元のコピーを開始、および終了する小節を設定します。例えば、From Measure=1、End Measure=4 にすると最初の4小節がコピーされます。

To Measure

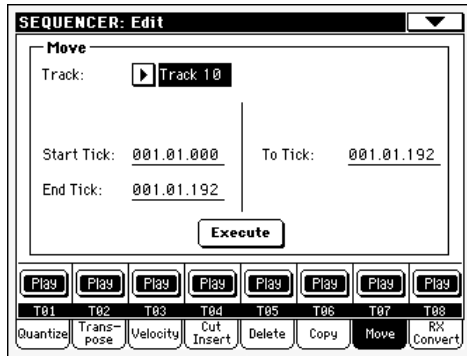
コピー先の開始小節を設定します。

Repeat Times

コピーをする回数を設定します。コピーは、連続的に行われます。

Song Edit: Move

このページでは、トラックを前後にチック単位や小節単位で移動させることができます。



パラメーターを設定し、Execute ボタンをタッチして実行します。

Track

移動させるトラックを選択します。

Track 1...16 1つのトラックを選択します。

Start / End Tick

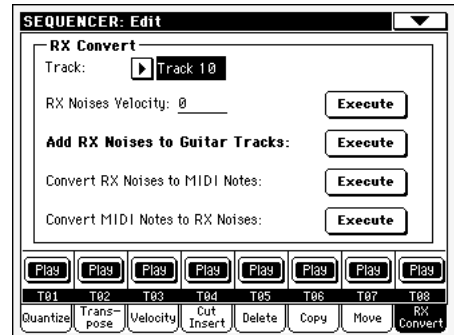
移動させる範囲の開始位置と終了位置を設定します。

To Tick

移動先の開始位置を設定します。

Song Edit: RX Convert

このページでは、MIDI ファイルのノートがRX ノイズに変換したり、その逆にRX ノイズを MIDI ファイルのノートに変換することができます。これは、外部のシーケンサーでソングを録音するを手助けになります。



パラメーターを設定した後 Execute ボタンをタッチして実行します。

Track

変換するためのノートがRX ノイズを含んだトラックを選択します。

RX Note Velocity

選択されたトラックのRX ノイズの音量レベルを調整します。

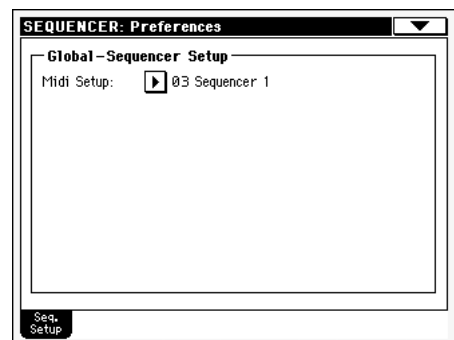
Add RX Noises to Guitar track

自動的にスタンダード MIDI ファイルを分析して、RX ノイズをギター・トラックに加えます。

このコマンド・パラメーターは、1つのトラック、またはスタンダード MIDI ファイル全部を調べます。そして、ナイロン、スチールまたはエレキ・ギター構成されたストローク演奏を探します。スキャンの後、適切なギター音が自動的に割り振られ、関連するトラックにRX ノイズが自動的に割り当てられます。これは、どんな単調な SMF でも本当のギター・プレーヤーが弾いているような超現実的なソングにワンタッチで変換することを意味します。

Preferences: Sequencer Setup

シーケンサー・モードのための MIDI セットアップの設定をするページです。



Note: これらの設定は、グローバル・ファイル（本書において ▶GBL^{Seq} シンボルがついている他のパラメーターと共に）のシーケンサー・セットアップ領域に保管されます。設定を変えた後に、ページ・メニューから Write Global-Sequencer Setup コマンドを選択して、設定を保存してください。

Midi Setup (MIDI セットアップ)

▶GBL^{Seq}

このパラメーターで、シーケンサー・モードのための MIDI チャンネルを自動的に構成することができます。詳細は 211 ページ “MIDI” をご覧ください。

Note: スタイル・プレイ・モードに入ったとき、自動的に MIDI セットアップを選択するには、ページ・メニューから Write Global-Sequencer Setup コマンドを選択してください。MIDI のセットアップ・セッティングの詳細については、249 ページ「MIDI セットアップ」をご覧ください。

Note: MIDI セットアップを選択した後に Global モードで、各種設定をそれぞれのチャンネルに適用することができます。また、Global モードで MIDI セットアップへのこれらの変更を保存するときは、ページ・メニューから Write Global-MIDI Setup コマンドを選択してください。

すべての MIDI セットアップは、自由にカスタマイズすることができます。上書きすることができます。

Hint: MIDI セットアップを工場出荷時の状態に戻すには、プリセット・データ (www.korg.co.jp からダウンロード可能) をロードしてください。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・ボタンをタッチすると、メニューが表示されます。選択するコマンド表示部分をタッチします。コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。

Write Global-Seq. Setup	Delete Song
Load Song	Delete Current Track
Save Song	Solo Track
Undo	Copy FX
Overdub Step Recording	Paste FX
Overwrite Step Recording	Exit from Record

Write Global-Seq. Setup

このコマンドを選択すると、Write Global-Seq. Setup ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで、シーケンサー・モードに独特なグローバル設定を保存することができます。

詳細は 183 ページ「Write Global-Sequencer Setup ダイアログ・ボックス」をご覧ください。

Load Song

このコマンドを選択すると、ソング選択ウィンドウが表示され、ここで、シーケンサーにソングをロードします (183 ページ「ソング選択ウィンドウ」参照)。

Save Song

このコマンドを選択すると、新規、またはエディットしたソングをスタンダード MIDI ファイルとしてカードに保存します。ファイルには、自動的に「.MID」拡張子が付けられます。コマンド選択後に、セーブ・ソング・ウィンドウが表示されます (183 ページ「セーブ・ソング・ウィンドウ」参照)。

Warning: 本機の電源をオフにすると、保存していないソングは消去されます。作成したソングが必要な場合は必ず、カードに保存してください。

Warning: カードに保存しないで、シーケンサー・モードからスタイル・プレイまたはソング・プレイ・モードに切り替えると、作成したソングを消去されます。

Undo

このコマンドを選ぶと最新の操作はキャンセルされ、データは前の状況を回復します。

Overdub Step Recording (オーバーダブ・ステップ録音)

録音時に使用できます。

このコマンドを選択すると、Overdub Step 録音に入ります。この録音は 1 つずつイベントを追加したり、すでにあるイベントの

エディットを行います (167 ページ「録音モード: ステップ録音ページ」参照)。

Overwrite Step Recording (オーバーライト・ステップ録音)

録音時に使用できます。

このコマンドを選択すると、Overwrite Step 録音に入ります。この録音はすでにあるイベントを削除した上で、1 つずつイベントを追加します (167 ページ「録音モード: ステップ録音ページ」参照)。

Delete Song

このコマンドを選択すると、新しい空のソングを録音するために、現在のソングを削除します。

Delete Current Track

このコマンドを選択すると、現在選ばれているトラックを削除します (164 ページ「トラック音量 / 状態アイコン」参照)。

Solo Track

ソロ演奏をするときに選択して、このコマンドにチェックを付けます。選んだ 1 つのトラックだけを聞くことができます。このときページ・ヘッダー部分に「Solo」表示が点滅します。

ソロ機能を止めるときは、このコマンドのチェックを外します。

[SHIFT] SHIFT キーを押しながら、トラックを選ぶことでソロ機能をオンにすることができます。SHIFT キーを押しながら、ソロになっているトラックをもう一度選べば、ソロ機能がオフになります。

Copy/Paste FX (エフェクトのコピー / ペースト)

スタイル、パフォーマンス、STS とソングの間で、1 つまたは 4 つのエフェクトをコピーすることができます。

スタイル・プレイ、ソング・プレイ、シーケンサー・モードのページ・メニュー・コマンドで、「Copy FX」と「Paste FX」を選びます。

1 つのエフェクトをコピーする:

1. コピー元になるソング、パフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。
 - ・ コピーをするエフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。
 - ・ 4 つのエフェクトをコピーするときは FX select ページを表示します。異なるパフォーマンス、スタイルまたは STS に 4 つのエフェクトのうち 2 つか 3 つをコピーするときも、これは役に立ちます。
2. ページ・メニューから Copy FX コマンドを選択します。
3. コピー先のパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、コピー先の (ペーストする) エフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。
4. ページ・メニューから Paste FX コマンドを選択します。

4 つのエフェクトをコピーする:

1. コピー元になるソング、パフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。
2. ページ・メニューから Copy FX コマンドを選択します。
3. コピー先のパフォーマンス、スタイルまたは STS を選びます。その後、コピー先の (ペーストする) エフェクト・ページ (FX A、FX B、FX C または FX D) を表示します。
4. ページ・メニューから Paste FX コマンドを選択します。

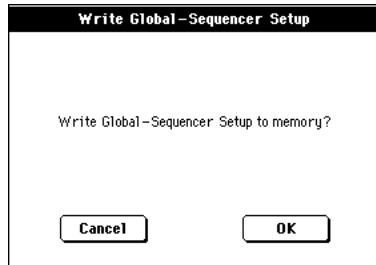
Exit from Record (録音の終了)

録音時に使用できます。

このコマンドを選択すると、録音を終了して、シーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります (163 ページ「メイン・ページ」参照)。

Write Global-Sequencer Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Global-Seq. Setup コマンドを選択すると、この画面が表示されます。ここで MIDI の設定をグローバル・ファイルに保存することができます。(181 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)” 参照)



保存できるパラメータは、本書の各パラメータの説明箇所に
▶GBL^{Seq}シンボル・マークが付けられています。

ソング選択ウィンドウ

この画面は、ページ・メニューから Load Song コマンドを選択するか、パネルのシーケンサー 1 の SONG SELECT キーを押すと表示されます。

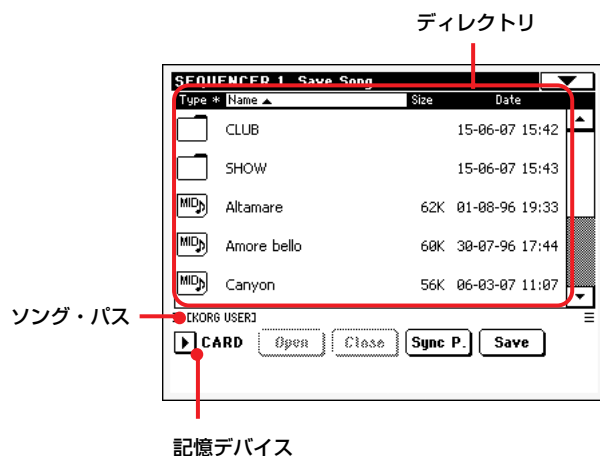
詳細は 80 ページ “ソング選択ウィンドウ” をご覧ください。

セーブ・ソング・ウィンドウ

録音されたソングは一時的に本体メモリーに保存されているだけなので、本機の電源をオフにすると消去されます。また、上書き録音をするときや、スタイル・プレイやソング・プレイ・モードに切り替えたとき、警告メッセージがでて OK ボタンをタッチしたときはソングは消去されます。作成したソングが必要な場合は必ずカードに保存してください。

ページ・メニューから Save Song コマンドを選択すると、この画面が表示されます。

EXIT キーを押すと、ソングを保存しないで、シーケンサー・モードのメイン・ページに戻ることができます。

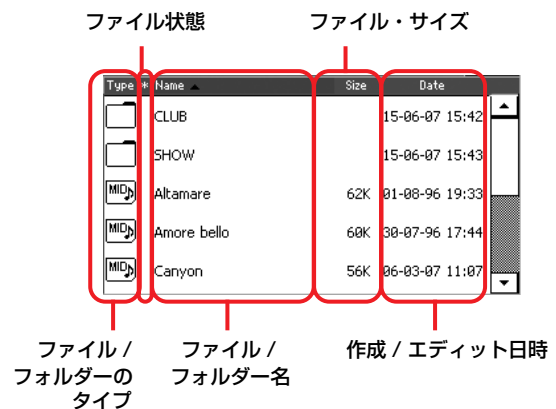


ソング・パス

ソングを保存している場所のルート表示です。

ディレクトリ

これは、選択したデバイスの内容リストです。



表示しきれないリストを見るときは、スクロール・バーを使用します。

また、リストの内容のうちの 1 つを選んだ (反転表示) 後、TEMPO / VALUE ダイアルを使ってスクロールすることもできます。

記憶デバイス

ポップアップ・メニューを使って、CARD を再選択して、反転表示にします。

デバイス	タイプ
CARD	SD カード、MMC カード

角括弧 ([]) 内はデバイスの名称 (ラベル) です。

Open ボタン

選択したフォルダを開けます (アイコンがこのように見えるもの:)。

Close ボタン

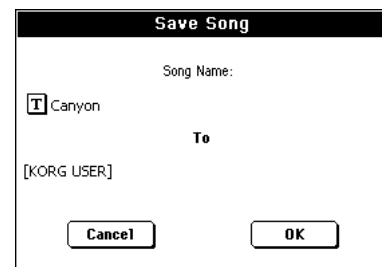
現在のフォルダを閉じて、上位フォルダに戻ります。

Sync P. (シンクロナイズド・パス) ボタン

ボタンをタッチしてシーケンサーにソングを割り当てます。階層の深いレベルにあるソングを探した後に、元のフォルダにすばやく戻るために役に立ちます。

Save ボタン

このボタンをタッチすると、セーブ・ソング・ダイアログ・ボックスが表示され、現在のディレクトリにソングを保存することができます。



- ・ ボタンをタッチする前にファイルが未選択のときは、“NewSong” という名前のソングが自動的に割り当てられます。
Note: この段階でファイルを選ぶときは、カード名を選択し直してください。

- ・ セーブをする前にファイルが選択済みのときは、選択したファイルの名前が自動的にソングに割り当てられます。

ソング名を編集するときは、**T** (テキスト編集) ボタンをタッチしてください。

Warning: 同じ名前のファイルが、すでに現在のディレクトリにあるときは、警告メッセージが表示されます。OK ボタンをタッチしたときは、その既存のファイルは上書きされます。上書き保存をする場合だけ、Save ボタンをタッチする前にファイルを選択してください。

スタンダードMIDIファイルの初めの空の小節

ソングを SMF として保存する際、空の小節がソングの先頭に自動的に挿入されます。この小節には、ソングの様々な初期パラメーターが入っています。

ソングに保存されているプレイ / ミュート

ソングを保存すると、一緒にプレイ / ミュートの設定も保存されます。このソングをソング・プレイ・モードで再生すると、保存されているプレイ / ミュートの設定がそのまま使用されます。

ソングに保存されているマスター・トランスポーズ設定

ソングを保存すると、一緒にマスター・トランスポーズの値も保存されます。この値はシステム・エクスクルーシブ・データとして保存されるため、このソングをソング・プレイ・モードで再生すると、その設定がそのまま使用されます。

Hint: マスター・トランスポーズはグローバル・パラメーターなので、標準とは違ったトランスポーズ設定のソングをロードすると、今度は独自のトランスポーズ・データが設定されていない別のソングをロードしたときに、予期せぬトランスポーズが生じることがあります。ソングをトランスポーズするには、エディット・トランスポーズ機能を使用してください（179 ページ “Song Edit: Transpose” 参照）。

また、各トラックのマスター・トランスポーズをロックして、不要なトランスポーズを避けることができます（188 ページ “General Controls: Lock” 参照）。

A 一般的な規則として、ソングと一緒にリアルタイム・トラックもトランスポーズさせる必要があるときにのみ、マスター・トランスポーズ（パネルの TRANSPOSE キー）を使用してください。ソングだけをトランスポーズさせたいときは、エディット・トランスポーズ機能（179 ページ “Song Edit: Transpose”）を使用してください

Note: マスター・トランスポーズの値は、常に画面上部中央に表示されます。

SEQUENCER

MT:0

ソングの保存の手順

1. 現在録音の場合は、シーケンサーを止めて EXIT キーを押して、シーケンサー・モードのメイン・ページに戻ります（163 ページ “メイン・ページ” 参照）。
2. ページ・メニューから Save Song コマンドを選び、セーブ・ソング・ウィンドウを表示します。
3. 保存するフォルダを選びます。Open や Close ボタン、スクロール・バーを使って移動します。
4. ソングを保存するディレクトリが表示されているときに Save ボタンをタッチします。
 - ・ 既存のソング・ファイルに上書きするときは、Save ボタンをタッチする前にソングを選びます。
 - ・ 新しいソング・ファイルを作成するときは、何のファイルも選ばないで、Save ボタンをタッチします。自動的にソング・ファイルに “NewSong”（カード上では “NEWSONG.MID”）という名前が割り当てられます。
5. Save ボタンをタッチすると、セーブ・ソング・ダイアログ・ボックスが表示されます。
6. ソング名を編集するときは、**[I]**（テキスト編集）ボタンをタッチします。
7. OK ボタンをタッチして保存を実行します。保存しないで止めるときは Cancel ボタンをタッチします。

グローバル・モード

グローバル・モードでは本機の全般的な機能（各スタイル、STS やスタイルの設定より優先される）を設定します。

このモードは、現在の操作モード（スタイル・プレイ・モード、ソング・プレイ・モード、シーケンサー・モード、サウンド・モード）と並行して選択できます。

グローバルの構造

グローバル・パラメーターは本体内のメモリに保存することができ、ファイルです（その後カードに保存することもできます）。

グローバル・パラメーターには本機全体に関わるパラメーターと各モード独自のパラメーターがあります。

グローバル・パラメーターは、ページ・メニューからいろいろな（Write Global...）コマンドを選択してグローバル・ファイル内の各専用領域に保存します。

設定はメディア・モードの操作によってカードに保存することができます。

Note: “.SET” フォルダを保存するか、読み込むと、グローバル・ファイルも保存または、読み込まれます。このときパラメーターの変更をしたくないときは、そのパラメーターをロックしてください。188 ページ “General Controls: Lock”、グローバル・モードのパラメーター・グループのロック・ページをご覧ください。

すべてのグローバル・パラメーターを一度に保存する必要が無いときは、グローバル・ファイル内の各専用領域にパラメーターを個別に保存することができます。

- ・ グローバル・セットアップ。各オペレーション・モードに依存しない、グローバル・パラメーターの制御。
- ・ スタイル・プレイ・セットアップ。各パフォーマンス、STS やスタイルに依存しない、スタイル・プレイ・モードのグローバル・パラメーターの制御。
- ・ ソング・プレイ・セットアップ。各ソングに依存しない、ソング・プレイ・モードのグローバル・パラメーターの制御。
- ・ シーケンサー・セットアップ。各ソングに依存しない、シーケンサー・モードのグローバル・パラメーターの制御。
- ・ メディア初期設定。メディア・モードの初期設定の制御。
- ・ MIDI セットアップ。利用制御するための MIDI の準備。MIDI 通信のための設定。

メイン・ページ

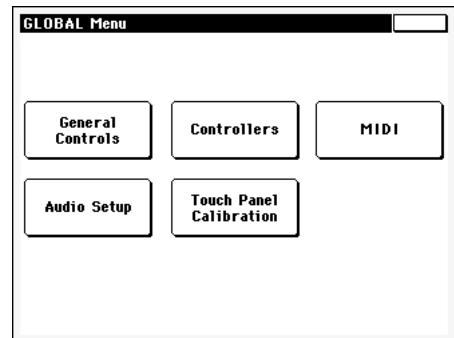
グローバル・モードにはメイン・ページがありません。

EXIT キーを押すと、グローバル・モードに入る前の各モードに戻ります。グローバル・モードは、各モードの裏面ような動きになります。

エディット・メニュー

パネルの GLOBAL キーを押すか、グローバル・モードの任意のページで MENU キーを押すと、このグローバル・モードのエディット・メニューが表示されます。メニューをタッチして、スタイル・プレイ・モードのさまざまなエディット・セクションに入ります。

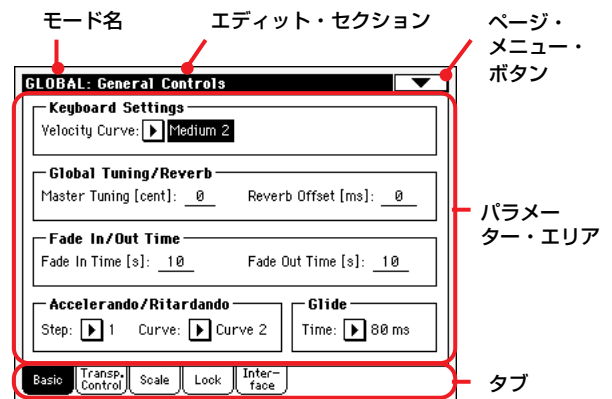
パネルの EXIT キーを押すか、操作モード（STYLE PLAY、SONG PLAY、SEQUENCER、SOUND）のキーを押して元のモードにもどります。



Note: 録音（スタイル・レコード・モード、パッド・レコード・モード、ソング・レコード）時は、グローバル・モードは利用できません。

エディット・ページの構造

すべてのエディット・ページは、基本的ないくつかのパラメーターを共有します。



モード名

現在のモードがグローバル・モードであることを示しています。

エディット・セクション

現在のエディット・セクション名を表示します。このセクション名はエディット・メニュー（上記“エディット・メニュー”参照）のボタンの内の 1 つと一致します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチすると、ページ・メニュー（195 ページ “ページ・メニュー” 参照）が表示されます。

パラメーター・エリア

ページごとに、いろいろなパラメーターを表示します。タブを使ってページの各タブ・ページに移動してエディットするパラメーター

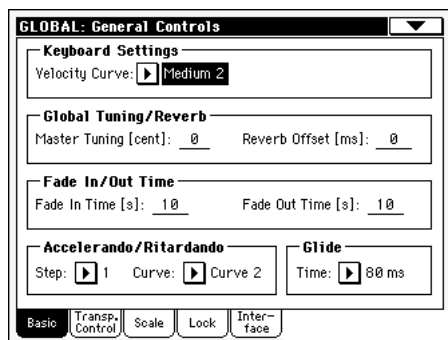
を選びます。パラメーターのいろいろなタイプの詳細については、次項からの各セクションの説明をご覧ください。

タブ

現在のエディット・ページ内にある複数のタブ・ページの中から表示するページを1つ選びます。

General Controls: Basic

このページは、各種の鍵盤の設定、グローバル・チューニングやフェード・イン / アウト設定などの各種の基本的なパラメーターの編集をします。



Keyboard Settings（鍵盤の設定）

Velocity Curve（ベロシティ・カーブ）

▶GBL Gbl

鍵盤を弾くとき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。初期設定は“Medium2”です。

Fix ダイナミック・コントロールはできません。クラシック・オルガンと同じで、値は固定されています。

Soft 1... Hard 3

最弱打鍵時のカーブから最強打鍵時のカーブまで選択できます。

Global Tuning/Reverb

Master Tuning（マスター・チューニング）

▶GBL Gbl

本機の基本となる音の高さを設定します。生ピアノなど、アコースティック楽器の音の高さに合わせるときに使用します。

− 50 最低の音の高さ

0 標準（A4=440Hz）

+ 50 最高の音の高さ

Reverb Offset（リバーブ・オフセット）

▶GBL Gbl

これは、すべてのリバーブのためのマスター・オフセットを設定します。演奏する部屋に合わせて残響感を調整します。反響音が非常に多い部屋のときは、−の値に、反響が少なくて効果を加えたいときは+の値を設定します

このグローバル設定を行うことで、各パフォーマンス、STS、スタイル・パフォーマンスやソングで残響時間を変える手間が省けます。

− 50 短い残響

0 標準

+ 50 長い残響

Fade In/Out Time

フェード・イン / アウト機能を使ったときの値の推移時間を設定します。

Fade In Time（フェード・イン時間）

▶GBL Gbl

FADE IN/OUT キーを押したあと、値が0から最大になるまでの時間を設定します。

5...20 フェード時間（秒）

Fade Out Time（フェード・アウト時間）

▶GBL Gbl

FADE IN/OUT キーを押したあと、値が最大から0になるまでの時間を設定します。

5...20 フェード時間（秒）

Accelerando/Ritardando

アツチェレランド（だんだん速く） / リタルダント（だんだん遅く）機能を使ったときの速度を調節します。

Step

テンポ・チェンジの速度（1 から 6）。

高い値で、ステップ変化はより大きく、速度はより速く変わります。低い値で、ステップ変化はより小さく、速度はよりゆっくり変わります。

Curve

アツチェレランド / リタルダントのカーブ(1 から 3)を設定します。カーブを試して好みに合わせてください。

Glide

グリッドは、フット・スイッチに割り当てることができる機能です。アップパー・トラックにピッチ・ベンドが設定されている場合、ペダルを踏んだときに設定されたトラックの音がベンド・ダウンします。ペダルを離したときに、“Time” パラメーターによって設定された時間で、元の音の高さに戻ります。

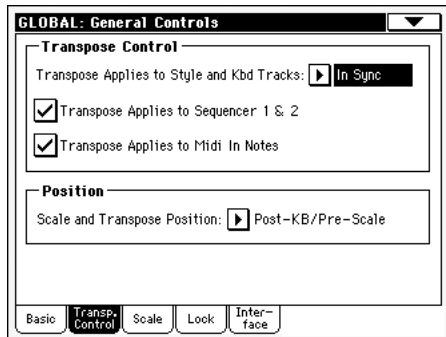
各アップパー・トラックのピッチ・ベンドの値の変更については、スタイル・プレイ・モードの 92 ページ “PB Sensitivity（ピッチ・ベンド感度）” をご覧ください。

Time

ピッチ・ダウンした音が、元の音の高さに戻るまでの時間です。

General Controls: Transpose Control

このページではマスター・トランスポーズを適応するトラックを選択し、関連したいいくつかのパラメーターを設定することができます。



Hint: ソングを再生しながら、鍵盤を弾くときに、画面で元のコードを見ている間、C で鍵盤を使いたい場合は、Transpose applies to Style and Kbd tracks... はチェックを外し、Transpose applies to Sequencer 1/2 のチェックを付けてください。

Transpose Control

Transpose applies to Style and Kbd tracks.. ▶GBL Gbl

スタイル・トラックとリアルタイム・トラックにトランスポーズを適用します。

このパラメーターでマスター・トランスポーズのオフと、オンのときのスタイル・トラックとリアルタイム・トラックへの適用方法を設定します。

Off スタイル、リアルタイム・トラックにはマスター・トランスポーズは適用されません。

In Sync TRANSPOSE キーのどちらかを押すと、直ぐに反映されずに、次の小節の最初の拍から新しいトランスポーズ設定が適用されます。

In Realtime リアルタイム・モードになります。TRANSPOSE キーのどちらかを押すと、スタイル・トラックとリアルタイム・トラックの両方で、それぞれ再生される次のノートからトランスポーズされます。次の鍵盤またはコードを弾くと、新しいトランスポーズ設定で発音します。

新しいコードを弾く前にリアルタイム・トラックを再生しているとき、リアルタイム・トラックはトランスポーズされた新しいキーで再生され、スタイルは、新しいコードを弾くまではそれまで通りのキーで再生を続けます。

Transpose applies to Sequencer 1/2 ▶GBL Gbl

2 つの内蔵シーケンサーのトラックでマスター・トランスポーズをオン、オフします。

Transpose applies to Midi In notes ▶GBL Gbl

受信した MIDI メッセージでマスター・トランスポーズをオン、オフします。

Position

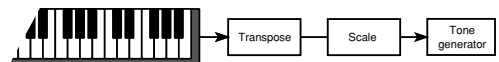
Scale and Transpose position

スケール・トランスポーズ・ポジションはスケール（音階）とマスター・トランスポーズの関係を設定します。

Post-KB/Pre-Scale

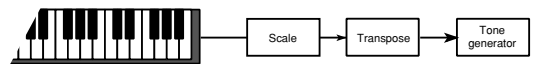
この設定にすると、ノートが鍵盤部分を離れるとすぐにトランスポーズされます。指定スケールはトランスポーズされたノートにかかります。例えば、E を変更し

“Master Transpose” を + 1 にしたとき、鍵盤上で E を弾くと F で発音し、変更後のキーが E b（E で発音）になります。



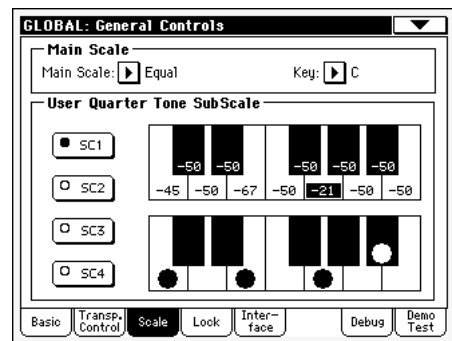
Post-KB & Scale

この設定にすると、内蔵音源にノートが入る前に、すべてのノートがトランスポーズされます。従って、トランスポーズする前にスケールが適用されます。例えば、E を変更し “Master Transpose” を + 1 にしても、変更後キーは依然として E のまま（F で発音）になります。



General Controls: Scale

このページでは、本機のメイン（または基本）・スケールを選びます。



Main Scale ▶GBL Gbl

このパラメーターは、異なったサブ・スケールがパフォーマンスか STS によって選択されたトラックとは別に、本機全体のメイン・スケール（または音律）のパラメーターを設定します（スタイル・プレイ・モードの 100 ページ “Scale Mode（スケール・モード）” 参照）。設定できるスケールのリストは 252 ページ “スケール（音階）” をご覧ください。

Note: グローバル・モードではユーザー・スケールは選ぶことができません。

Key ▶GBL Gbl

選択したスケールによっては、キーを設定する必要があります（100 ページ “Scale Mode（スケール・モード）” 参照）。

User Quarter Tone SubScale

SC プリセット・ボタン (SC1...SC4)

プリセット・スケールは、各ノートごとにデチューン値（上のキーボード図の表示）を設定することができます。このデチューン値を、有効にするときに、下のキーボード図のノートの鍵盤をタッチして、丸点のマークを付けます。

プリセット・スケールを選んでないときは、初期設定のスケールが自動的に呼び出されています。このスケールは、現在のスケールをオフにして、すべてのノートの値を - 50 セントにする準備ができています。

画面の 4 つの SC プリセット・ボタンを押すことで、スケールを選択することができます。また、このボタンの機能をアサインابل・スイッチやアサインابل・フット・スイッチに割り当てることができます。

このページで設定したカスタム・スケールを保存するときは、ページ・メニューから Write SC Preset コマンドを選択し、4 つの 4 つの SC プリセット・ボタンのいずれかに保存します。

上のキーボード図

キーボード図を使って、ノートごとのデチューン値を設定します。
-99...0...+99 ノートのセント単位のデチューン値
0 でデチューンなしになります, + 50 で 1/4 音アップ、- 50 で 1/4 音ダウンのクォーター・トーンになります。

下のキーボード図

キーボード図を使って、ノートごとのデチューンのオン、オフを切り替えます。前もって、上のキーボード図でデチューン値を設定します。または、保存してある SC プリセットをボタンをタッチして設定を呼び出します。

デチューンするノートは黒い丸点（白鍵）や白い円点（黒鍵）で表示されます。

General Controls: Lock

このページには、各グループに分けられた 4 つのサイド・タブ・ページがあります。

カードからのデータをロードするか、異なるパフォーマンス、スタイル、または STS を選ぶときにロック設定をすることで、パラメーターが変更できないようにします。

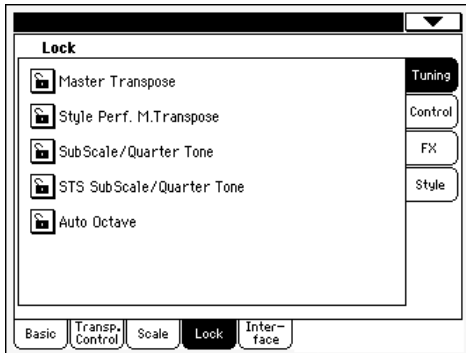
Lock

▶GBL Gbl

ロックすると、異なったデータ・ロードしたときや、選択によるパラメーターの変化を防ぐことができます。また、これらのロック・アイコンは、ロックされたパラメーターの横に表示されていて、様々なページで見ることができます。

Hint : 本機の固定状態として、様々なパラメーターのロック状態を保存するために、バンク 1 のパフォーマンス 1 (本機の電源をオンにしたときに、自動的に選択されます) に、すべてのパラメーターを保存してください。また、Global へこれらのロック設定を保存しておいてください。

Lock – Tuning ページ



Master Transpose

ロックすると異なるパフォーマンスやスタイルを選んでも、マスター・トランスポーズは変更されません (84 ページ “マスター・トランスポーズ” 参照)。

Style Performance Master Transpose Lock

ロックするとスタイルを変えても、マスター・トランスポーズは変化しません。ロックを解除してスタイルを変えると、マスター・トランスポーズが変化する場合があります (84 ページ “マスター・トランスポーズ” 参照)。

Hint: 新しいパフォーマンスが STS を選択するとき、マスター・トランスポーズ設定の変更を避けるには、一般的な Master Transpose のロックを使用してください。

Note: Master Transpose がロックされているときは、このパラメーターは無効です。Master Transpose がロックのときは、Style Performance Transpose も自動的にロックされます。

Sub Scale/Quarter Tone

ロックすると異なるパフォーマンスや STS を選んでも、サブ・スケールやクォーター・トーンの設定は変わりません (88 ページ “サブ・スケール・パネル” 参照)。

STS SubScale/Quarter Tone

ロックすると異なる STS や、ソングブックのエントリーを選んでも、サブ・スケールやクォーター・トーンの設定は変わりません。SINGLE TOUCH キーの LED が点灯しているときに、異なるスタイルを選んでも設定は変わりません (88 ページ “サブ・スケール・パネル” 参照)。

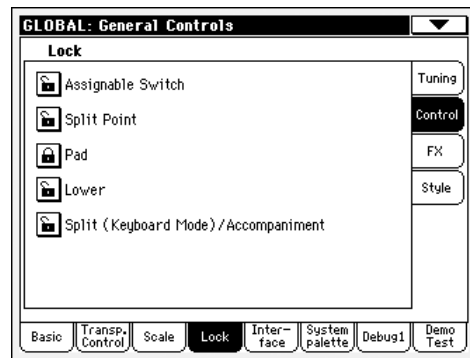
Auto Octave

フル鍵盤からスプリット・モードに (SPLIT キーを使うことによって) 変わるとき自動的にオクターブ変更をするかどうかを決めます。

- ・ロックすると、フル、またはスプリット・モードに切り替えてもアッパー・トラックのオクターブ・トランスポーズ値は変更しません。

- ・ロックを解除すると、フル鍵盤 (SPLIT LED 消灯) に変わるとき、アッパー・トラックのオクターブ・トランスポーズの値は、自動的に “0” に設定されます。また、スプリット・モード (SPLIT LED 点灯) に変わるとき、アッパー・トラックのオクターブ・トランスポーズの値は自動的に “- 1” に設定されます。

Lock – Control ページ



Assignable Switch

ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでも、アサインブル・スイッチの割り当てられた機能の設定は変わりません (99 ページ “Pad/Switch: Assignable Switch” 参照)。

Split Point

ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでも、スプリット・ポイントの設定は変わりません (88 ページ “スプリット・ポイント” 参照)。

Pad

ロックすると、異なるスタイルやソングブックのエントリーを選んでも、パッドの割り当てられたサウンドは変わりません (99 ページ “Pad/Switch: Pad” 参照)。

Lower

ロックすると、異なるスタイル、パフォーマンスや STS を選んでも、ロー・トラックの設定は変わりません。例えば、常に左手側の音を消して、アレンジャーのためにコードを押さえる演奏をするときに役立ちます。

Hint: 常に同じロー・トラックの設定を使いたいときは、パフォーマンス 1-1 (電源オン時に自動的に選ぶ) に、好ましいロー・トラックの設定を保存してください。そして、ページ・メニューから Write Global-Global Setup コマンドを選択し、このパラメーターをロックします。

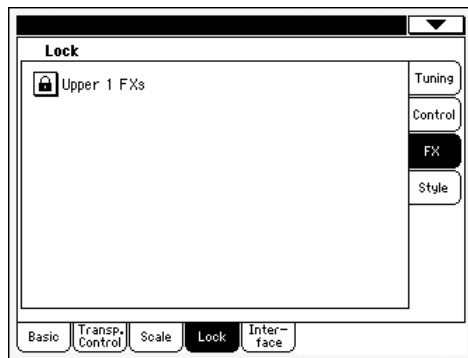
Split (Keyboard Mode)/Accompaniment

ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでも鍵盤のモード (フル、スプリット) とコード・スキャン (フル、ロー) 設定は、変わりません。例えば、常にフル鍵盤でコード認識も鍵盤全体にして演奏するときに役立ちます。

Note: 異なる操作モード（スタイル、パフォーマンス、サウンドなど）が変わるとき、キーボード・モードとコード認識の設定はリセットされます。

Hint: 常に同じキーボード・モードとコード認識の設定を使いたいときは、パフォーマンス 1-1（電源オン時に自動的に選ぶ）に、好ましい鍵盤のモードとコード認識の設定を保存してください。そして、ページ・メニューから Write Global-Global Setup コマンドを選択し、このパラメーターをロックします。

Lock – FX ページ



Upper 1 FXs

サウンド・モードでは、サウンドに 2 つのエフェクト（FX1 と FX2）を割り当てることができます。新しいサウンドをアップパー・トラック 1 に割り当てるとき、このトラックのパフォーマンス /STS の設定に上書きするか、自動的にそのサウンドと共に保存されている FX1 と FX2 設定を使うか選択できます。

サウンドまたはパフォーマンス /STS のエフェクト・パラメーターが、考慮されるどうか、このパラメーターの状態に依存します。

- ・ロックすると、新しいサウンドをアップパー・トラック 1 に割り当てるとき、パフォーマンス /STS パラメーターは変更しません；選ばれたエフェクトと FX Send 値は、変わりません。
- ・ロックを解除すると、新しいサウンドをアップパー・トラック 1 に割り当てるとき、サウンドによって考慮されます。選ばれたエフェクトと FX Send 値は、サウンドのデータ内容によって変わります。

Note: 選択したサウンドのエフェクトが C、D エフェクトにすでに割り当てられているエフェクトと、互換性が無いときは、他のリアルタイム・トラックの C、D のセンド値は自動的に 0 に設定されます。

例えば、コーラスが D エフェクトに割り当てられるときに、新しいサウンドの D エフェクトがディストーションになっている場合は、アップパー・トラック 2、3、ローワー・トラックのサウンドが意図しない音にならないように、エフェクト D のセンド値に 0 を送ります。

このように、アップパー・トラック 1（通常、ソロ演奏するような最も重要なもの）は必要とされたエフェクト音を伴って聞こえ、他のリアルタイム・トラックはエフェクトがかかっていない音で聞こえます。

Lock – Style ページ



Style Preferences

ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもスタイル初期設定は、変わりません。工場出荷時はオンになっています。（99 ページ “Preferences: Style Preferences”、100 ページ “Preferences: Style Play Setup” 参照）。

Bass Inversion

ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもベース・インバース設定は、変わりません。ベース・インバースは、アサインابل・スイッチ、またはアサインابل・ペダルに割り当てられることができます（88 ページ “Bass Inversion（ベース転回機能）”、12 ページ “ASSIGNABLE スイッチ”、19 ページ “PEDAL 端子” 参照）。

Manual Bass

ロックすると、異なるパフォーマンスや STS を選んでもマニュアル・ベース設定は、変わりません。（13 ページ “MANUAL BASS キー” 参照）。

Fill Mode ロックすると、異なるパフォーマンスやスタイルを選んでもフィル・モードは、変わりません（98 ページ “Fill Mode（フィル・モード）” 参照）。

Style Element

ロックすると、異なるスタイルを選んでもスタイル・エレメントを選ぶことができません。

Style Tracks Play/Mute Lock

ロックすると、異なるパフォーマンスやスタイルを選んでも、スタイル・トラックの状態（Play/Mute）変化を防ぎます。例えば、ベース・トラックをミュートして、ライブでベーシストと演奏したり、アコンパニメント・トラックを消音して、ドラム・トラックとベース・トラックのみの演奏をするのに役立ちます。（87 ページ “トラック状態アイコン” 参照）。

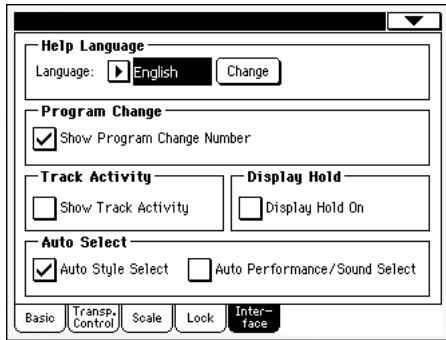
Style Tracks Volume

ロックすると、異なるパフォーマンスやスタイルを選んでもスタイル・トラックのボリュームは、変わりません。ミキサーとしてスライダーを使うことによってダイナミックに音量調整をして、オリジナルのスタイルを作成するのに役に立ちます。

この方法は、すでに最適なミックスが行われている工場出荷時のスタイルに使用するのは奨められません。

General Controls: Interface

このページは、画面に表示されるメッセージに関連したパラメーターを設定します。



Help Language (ヘルプ言語)

Note: ヘルプ言語に日本語はありません。

Language (言語)

▶GBL Gbl

このポップアップ・メニューをタッチして、オンライン・ヘルプ・システムで利用する言語を選択します。

Change ボタン

このボタンをタッチして選択した言語をユーザー・インタフェースに適用します。

ヘルプ言語の選択方法。

1. この手順の終わりに本機を再起動します。作成中のデータは、電源をオフにすると失われますので、保存していないデータは、あらかじめ保存するようにしてください。
2. このページの、ポップアップ・メニューから言語を選択します。
3. Change ボタンが点滅するので、それをタッチします。
4. 新しいヘルプ言語に切り替えるかをたずねるメッセージが表示されます。
5. Yes ボタンをタッチします。ヘルプ言語がグローバル設定に保存されます。
6. 新しいヘルプ言語を有効にするために、本機の電源の入れ直しを促すメッセージが表示されますので、OK ボタンをタッチしてウィンドウを閉じます。
7. 本機の電源を入れ直して再起動させます。

Program Change

Show Program Change number

▶GBL Gbl

このパラメーターをチェックを付けると、サウンド選択ウィンドウのサウンド表示の隣にプログラム・チェンジ・ナンバーを表示します。このパラメーターは、工場出荷時にはオン（チェック）です。

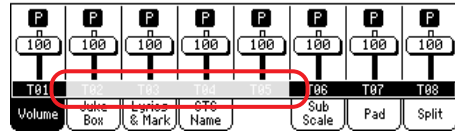
Note: プログラム・チェンジ・ナンバーは、常にサウンド・モードで、また、いろいろなトラック情報エリアに表示されます。

Track Activity

Show Track Activity

▶GBL Gbl

このパラメーターにチェックを付けると、トラック・アクティビティ表示がオンになります。オンのときは、トラックまたは MIDI のイベント入力をモニターすることができます。イベント入力にあわせて、各トラックのラベルが点滅します。このパラメーターは、工場出荷時にはオン（チェック）です。



Display Hold

Display Hold On

ディスプレイ・ホールド機能のオン、オフを設定します。このパラメーターは、工場出荷時にはオン（チェック）です。オンにすると、一時的に表示するウィンドウ（サウンド選択ウィンドウなど）は EXIT キーかモード・キーを押すまで表示し続けます。オフにすると、ウィンドウは約 3 秒後に自動的に閉じます。

Auto Select

Auto Style Select

▶GBL Gbl

Auto Performance/Sound Select

▶GBL Gbl

これらのパラメーターのうちの 1 つにチェックが付くと、バンク・キーを押すと、そのバンクで最後に選んでいたスタイルまたはパフォーマンスやサウンドがすぐに選ばれます。これにより、好みのスタイル、パフォーマンスまたはサウンドを各パネルのバンク・キーに割り当てることができて、ワンタッチで迅速にそれを選ぶことができます。

しかも、バンク・キーのうちの 1 つを押すと、スタイル / パフォーマンス / サウンド選択ウィンドウは表示されるので、自由にスタイル / パフォーマンス / サウンドを選ぶことができます。

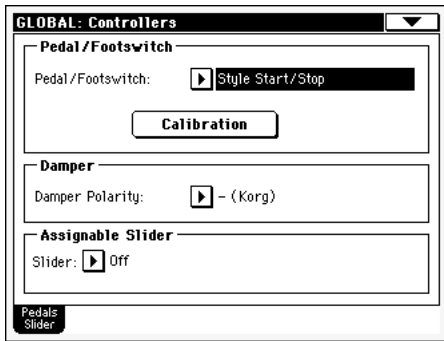
Note: ページ・メニューの Write Global- Auto Select Setup コマンドを使って保存しなかった場合は、本機の電源をオフにした時点で、記憶されたスタイル、パフォーマンスまたはサウンドは、各バンク内の先頭の位置のスタイル / パフォーマンス / サウンドにリセットされます。

Hint: それぞれのバンクの先頭の位置に適したパフォーマンスを保存することができます。このように、このパラメーターをオンにすることによって、簡単にワンタッチで、最適なパフォーマンスを選ぶことができます。

メディア・モードの 207 ページ "Factory Style and Pad Protect" や "Factory Sound Protect" がオフになってない場合は、このパラメーターが無効になりますので注意してください。

Controllers: Pedal/Switch/Slider

このページはアサインابل・ペダル / フット・スイッチの機能やキャリブレーション、ダンパーの極性、アサインابل・スライダーの機能を選択します。



割り当てることができる機能のリストは、250 ページをご覧ください。はじめの機能はオン、オフ（スイッチ・タイプ）機能ですが、Master Volume 以降は連続変化するような（コンティニユアス・タイプ）機能です。

Pedal/Footswitch

Pedal/Footswitch

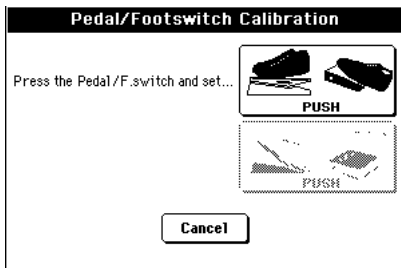
▶GBLGbl

ASSIGNABLE PDL/SW 端子に接続したコンティニユアス・ペダルまたはフット・スイッチに割り当てて機能を選択します。

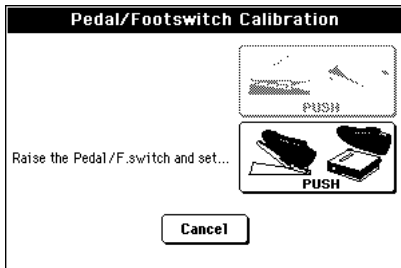
Calibration ボタン

ボタンを押して、ペダルやフット・スイッチの極性とキャリブレーションの設定をします。

1. ペダル、またはフット・スイッチを本機の ASSIGNABLE PDL/SW 端子に接続します。
2. 画面の Calibration ボタンをタッチすると、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



3. ペダルの最大値を設定します。フット・スイッチを踏みます。ペダルは踏み込んで最大値にします。
4. 最大値にしたまま、画面の PUSH ボタンをタッチすると、以下のダイアログ・ボックスが表示されます。



5. ペダルの最小値を設定します。フット・スイッチから足を離します。ペダルは踏み上げて最小値にします。
6. 最小値にしたまま、画面の PUSH ボタンをタッチします。

7. ペダルやフット・スイッチに機能を割り当てて、正常に働くことを確認します。問題がなければ、ページ・メニューから Write Global-Global Setup コマンドを選択して設定を保存します。

Damper Polarity

▶GBLGbl

ダンパー・ペダルの極性を設定します。

Pedal/Switch Polarity

▶GBLGbl

アサインابل・ペダルまたはフット・スイッチの極性を設定します。

Assignable Slider

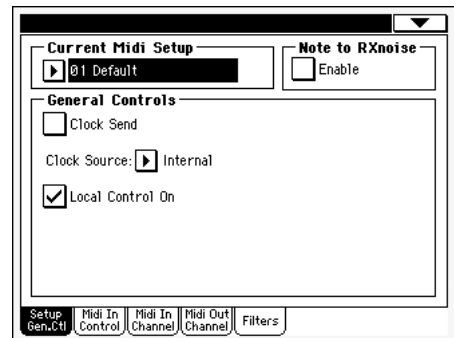
Assignable Slider

▶GBLGbl

パネルのアサインابل・スライダーに割り当てて機能を選択します。割り当てられる機能のリストは 251 ページ “アサインابل・ペダルとアサインابل・スライダーの機能リスト” をご覧ください。はじめの機能はオン、オフ（スイッチ・タイプ）機能ですが、Master Volume 以降は連続変化するような（コンティニユアス・タイプ）機能です。連続変化するような機能だけが、スライダーに割り当てることができます。

MIDI: MIDI Setup / General Controls

このページでは、MIDI セットアップを選択したり、MIDI 送受信のためのグローバル・パラメーターを設定することができます。また、通常のノートを RX ノイズに変換することもできます。



Current MIDI Setup

MIDI Setup (MIDI セットアップ)

▶GBLGbl ▶GBLSng ▶GBLSeq

MIDI セットアップの 1 つを選択すると、MIDI チャンネルが自動で設定できます。各セットアップでは各種 MIDI パラメーターに最適な値が設定されており、MIDI コントローラーとの接続がスムーズに行えます。

MIDI セットアップの使い方については 211 ページ “MIDI” をご覧ください。

スタイル・プレイ、ソング・プレイまたはシーケンサー・モードに入るとき、異なる MIDI セットアップを自動的に選ぶことができます。各モードで MIDI セットアップを選ぶには、スタイル・プレイ・モードは 100 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、ソング・プレイ・モードは、152 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、シーケンサー・モードは 181 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)” で設定します。

MIDI セットアップの詳細については 249 ページ “MIDI セットアップ” をご覧ください。

Note: MIDI セットアップを選択後でも、各チャンネル設定を任意に変更できます。この変更内容をメモリーに保存するには、ページ・メニューの Write Global-Midi Setup で保存します（196 ページ “Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス” 参照）。

工場出荷時の MIDI セットアップに戻すときは、もう一度工場出荷時データ (www.korg.co.jp からダウンロード可能) をロードしてください。

Note to RX Noise

RX ノイズは、音をよりリアルにする特別なサウンドです。音にもよりますが C7 より高域です。

Enable

このパラメーターをオン (チェック) にすると、RX ノイズの範囲のノートが MIDI から受信するか、内部のシーケンサーの 1 つから受けると、RX ノイズと認識されて、変換されます。

オフのときは、ノートを認識しません。

Note: 本機の電源を再びオンにすると、このパラメーターは自動的にオフになります。

General Controls

MIDI クロックとローカル・オフの設定をします。

Clock Send

► GBL^{GBI}

このパラメーターは、MIDI OUT 端子や USB 端子に出力するクロック情報をオン、オフします。このパラメーターは、すべての MIDI セットアップに共通です。

Note: ソング・プレイ・モードでは、シーケンサー 1 のテンポだけが、MIDI OUT 端子や USB 端子に送られます。

Off MIDI クロック信号を出力しません。MIDI OUT 端子に接続した機器を本機のスレーブとして使用できません。

On MIDI クロック信号を出力します。本機の TEMPO/VALUE ダイアル、START/STOP キー、PLAY/STOP キーで、MIDI OUT 端子や USB 端子に接続した機器をスレーブとしてコントロールできます。

Clock Source

スタイル・プレイ・モードとシーケンサー・モードの MIDI クロックのソースを選択します。

Note: ソング・プレイ・モードは、内部クロックが常に使われます。

Note: 本機の電源を入れるたびに、このパラメーターは "Internal" に設定されます。

Internal 本機シーケンサー 1 の内蔵メトロノームが生成したクロックを使用します。

Ext. MIDI スタイル・プレイ・モード、またはシーケンサー・モードでは、MIDI で受信した外部クロックを使用します。本機は、MIDI IN 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。本機パネル上の START/STOP キー、PLAY/STOP キー、メトロノーム用の TEMPO ダイアルは無効となります。テンポの設定とシーケンサーやアレンジャーのスタート / ストップは、外部接続機器を使用します。

Ext. USB スタイル・プレイ・モード、またはシーケンサー・モードでは、USB で受信した外部クロックを使用します。本機は、USB 端子に接続した外部の楽器またはシーケンサーに対してスレーブとなります。USB を使った MIDI 接続に関する情報は 258 ページ "KORG USB-MIDI Driver のインストール" をご覧ください。

Local Control On

鍵盤のローカル・コントロールをオン、オフします。

Note: 本機に電源を入れるたびに、このパラメーターはオンになります。

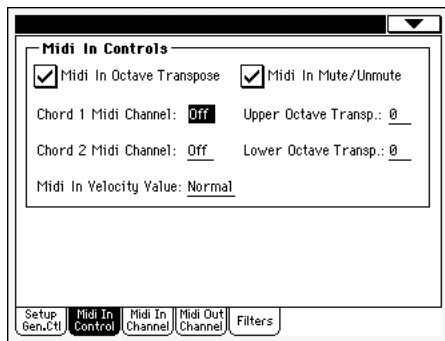
On 鍵盤を弾くと、MIDI データが内蔵音源に送られます。また、MIDI OUT チャンネルが割り当てられているトラックのデータは、MIDI OUT または USB ポートに送られます。

Off 鍵盤を弾くと、MIDI データは MIDI OUT 端子に送られますが、内蔵音源は発音しません。

外部シーケンサーを接続して、鍵盤からノートやコントローラーのデータを外部シーケンサーに送信し、シーケンサーから音源に送り返す場合に便利です。鍵盤を弾いたりコントローラーを操作した時点では発音せず、シーケンサーからのデータで発音するので、音が重複しません。詳しくは MIDI の章を参照してください。

MIDI: MIDI In Control

このページで、コード認識チャンネルのような MIDI IN のための一般的なパラメーターを設定します。



Midi In Controls

Midi In Octave Transpose

▶GBLMid

MIDI IN端子やUSB 端子で受信したデータをトランスポートするかどうかを設定します。

- オン MIDI IN 端子や USB 端子で受信したデータを各トラックのオクターブ・トランスポート設定に一致させます。
- オフ MIDI IN 端子や USB 端子で受信したデータはトランスポートしません。

Midi In Mute/Unmute

▶GBLMid

ミュート設定のトラックで受信した MIDI データを演奏するかどうかを設定します。

- オン ミュート設定のトラックで受信した MIDI データを本機では演奏しません。
- オフ ミュート設定のトラックで受信した MIDI データを本機で演奏します。

Chord 1 Midi Channel

▶GBLMid

Chord 2 Midi Channel

▶GBLMid

内蔵アレンジャーのコード認識チャンネルを設定します。

2 系統のコード・チャンネルがあります。MIDI アコーディオンなど、2 つのチャンネルで本機にコードを送信するときに便利です。

Upper Octave Transp

▶GBLMid

アップパー・トラック用に受信したデータをオクターブ単位でトランスポートします。例えば、値を+ 1 に設定したとき、C4 を受信すると本機では C5 で発音します。

このパラメーターは、MIDI インターフェースで高すぎる（または低すぎる）オクターブを送信することがある MIDI アコーディオンを使用するときに便利です。

Lower Octave Transp

▶GBLMid

ローワー・トラック用に受信したデータをオクターブ単位でトランスポートします。例えば、値を+ 1 に設定したとき、C4 を受信すると本機では C5 で発音します。

このパラメーターは、MIDI インターフェースで高すぎる（または低すぎる）オクターブを送信することがある MIDI アコーディオンを使用するときに便利です。

Midi In Velocity Value

▶GBLMid

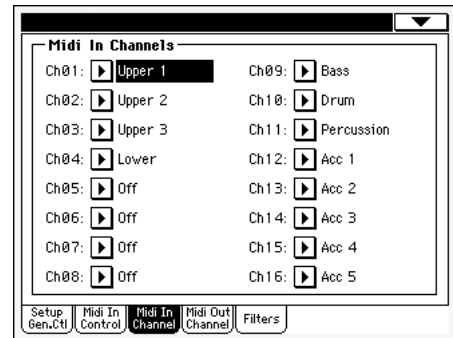
入力される MIDI ノートのベロシティ（ダイナミクス）の固定値を設定します。オルガンや MIDI アコーディオンから本機を再生するときに便利です。

Normal 通常のベロシティ値を受信します。

40...127 受信したベロシティ値すべてが設定値に変換されます。

MIDI: MIDI In Channels

本機のトラックを任意の MIDI IN チャンネルに割り当てます。



Channels

▶GBLMid

以下のトラックの 1 つを各チャンネルに割り当てます。

Off トラックは割り当てられていません。

Lower ロワー・トラック

Upper 1...3 アッパー・トラックの 1 つ

Pad 1...4 1 つのパッド

Drum ドラム・トラック

Percussion パーカッション・トラック

Bass ベース・トラック

Acc 1...5 自動伴奏トラックの 1 つ

Seq.1 Tr 01...16 T1...16 シーケンサー 1 トラックの 1 つ

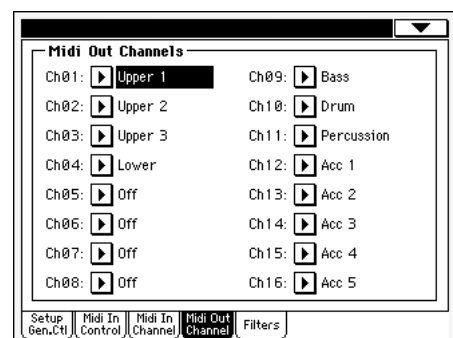
Seq.2 Tr 01...16 T1...16 シーケンサー 2 トラックの 1 つ

Global 本機のコントローラー（鍵盤、ペダル、ジョイスティック）の動作を外部キーボードやコントローラーで再現するための特殊なチャンネルです。このチャンネルで送信された MIDI メッセージは、本機のコントローラーで生成したデータとみなされます。

Control 接続機器から本機のスタイル、パフォーマンス、STS、スタイル・エレメントとソングブック・エントリーを選択する MIDI メッセージを受信する特殊なチャンネルです。受信できるデータの内容については、216 ページ“工場出荷時データ（ファクトリー・データ）”の表を参照してください。

MIDI: MIDI Out Channels

本機のトラックを任意の MIDI OUT チャンネルに割り当てます。



Channels

以下のトラックの 1 つを各チャンネルに割り当てます。

Off トラックは割り当てられていません。

Lower ロワー・トラック

Upper 1...3 アッパー・トラックの 1 つ

Pad 1...4 1つのパッド

Drum ドラム・トラック

Percussion パーカッション・トラック

Bass ベース・トラック

Acc 1...5 自動伴奏トラックの 1 つ

Seq.1 Tr 01...16 T1...16 シーケンサー 1 トラックの 1 つ

Seq.2 Tr 01...16 T1...16 シーケンサー 2 トラックの 1 つ

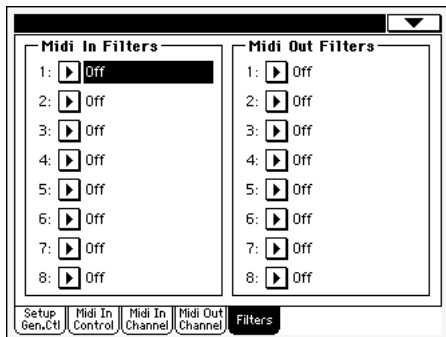
Seq.1/2 Tr 01...16 内蔵シーケンサーの 1 つまたは両方で同じ名前のトラックが生成したデータを同時に送信するときに設定します。

Chord コード認識セクションで認識したノート MIDI OUT 端子に出力するときに設定します。例えば、本機のローワー・トラックがミュート状態でも、ローワー・トラックでコードを弾いて、外部ハーモナイザーをコントロールするときなどに便利です。

▶GBL Mid

MIDI: Filters

本機で送受信する MIDI データにかかるフィルターを最高 8 つまで設定できます。



Midi In Filters

使用する MIDI IN フィルターを表示します。

Off フィルターは使用しません。

PitchBend ピッチ・ベンド

MonoTouch モノ（またはチャンネル）アフタータッチ

PolyTouch ポリ・アフタータッチ

PrgChange プログラム・チェンジ

SysExcl システム・エクスクリューシブ

All CC コントロール・チェンジ・メッセージすべて

0...127 コントロール・チェンジ・メッセージ #0 ~ 127。
253 ページ "MIDI コントローラー" の使用できるコントロール・チェンジ・メッセージのリストをご覧ください。

Notes ノート・イベント

▶GBL Mid

Midi Out Filters

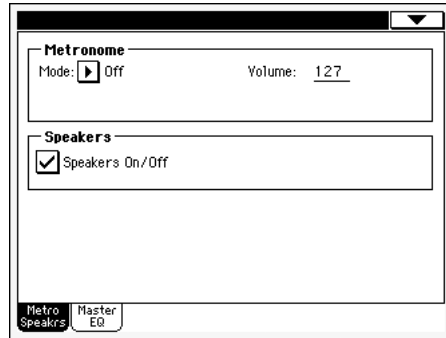
使用する MIDI OUT フィルターを表示します。

各フィルター・タイプの情報は上記を参照してください。

▶GBL Mid

Audio Setup: Metro / Speakers

メトロノームの設定やスピーカーのオン/オフを設定するページです。



Metronome

Mode

▶GBL Gbl

ソング・プレイ・モードやスタイル・プレイ・モード時のメトロノームの状態を設定します。

Off メトロノームは発音しません。

Style スタイルの再生時は、メトロノームが常に発音します。

Song ソングの再生時は、メトロノームが常に発音します。

Style+Song

スタイル、およびソングの再生時は、メトロノームが常に発音します。

Volume

▶GBL Gbl

メトロノームの音量を設定します。

Speakers

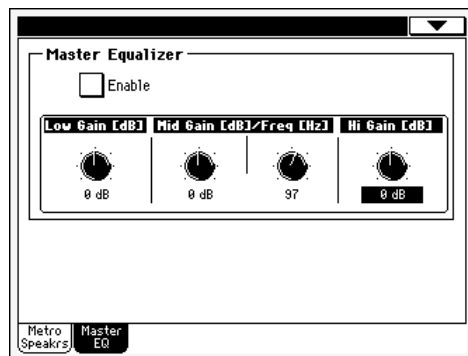
Speakers On/Off

▶GBL Gbl

チェックを外す（オフにする）と内蔵スピーカから音が出なくなります。本機のスピーカを使わずに、外部の音響機器を使って聴くときに役立ちます。

Audio Setup: Master EQ

本機の出力の最終段階に入っているマスター EQ（セミ・パラメトリック・イコライザー）の設定をします。



Enable

▶GBL Gbl

マスター EQ の設定を有効にするときは、チェックを付けます。

Low Gain

▶GBL Gbl

低音域のゲインを調整するシェルビング・タイプの EQ です。値は、デシベル (dB) で表示されます。

– 18... + 18dB 低音域のゲイン。

Mid Gain

▶GBL Gbl

中音域のゲインを調整するピーキング・タイプのパラメトリックの EQ です。中心周波数は下記の “Freq” で調整します。値は、デシベル (dB) で表示されます。

– 18... + 18dB 中音域のゲイン。

Freq

▶GBL Gbl

上記の Mid Gain の中心周波数を設定します。値は、ヘルツ (Hz) で表示されます。

100Hz...10kHz 中音域 EQ の中心周波数。

Hi Gain

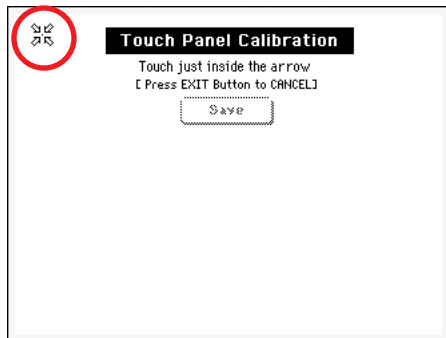
▶GBL Gbl

高音域のゲインを調整するシェルビング・タイプの EQ です。値は、デシベル (dB) で表示されます。

– 18... + 18dB 高音域のゲイン。

タッチ・パネル・キャリブレーション

ディスプレイでの入力が思うように行かないときや、ディスプレイでタッチしたところが反応しないときなどに、タッチビュー・ディスプレイのキャリブレーションを行います。新しいオペレーティング・システムをロードした後などにも行うことをお勧めします。



1. 画面の左上に表示される、矢印の中心を正確にタッチします。
2. 矢の集合形は、画面の他の角へ移動します。矢印の中心を正確にタッチします。
3. 同様にあと 2 箇所でも矢印の中心を正確にタッチします。
4. 最後に、Save ボタンをタッチすると、自動的にキャリブレーションを終了します。



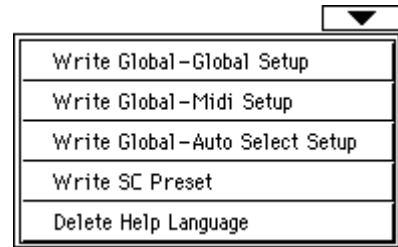
・キャリブレーションをキャンセルするときは、パネルのEXITキーを押します。

Hint: どのページにいても、素早くこのページを表示する方法があります。パネルの GLOBAL キーを押してグローバル・モードに入ります。エディット・セクションが表示されているときに、GLOBAL キーを 3 ～ 5 秒程度押し続けることでこの画面が表示されます。

ページ・メニュー

ページ・メニュー・アイコンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。

コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。



Write Global-Global Setup

このコマンドを選択すると、Write Global-Global Setup ダイアログ・ボックスが表示されます。いくつかのモードに共通に関するグローバル設定を保存します。

設定は、グローバル・モードで行います。196 ページ “Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Write Global-Midi Setup

このコマンドを選択すると、Write Global-Midi Setup ダイアログ・ボックスが表示されます。

現在のMIDI設定をMIDIセットアップとして保存します。196 ページ “Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Write Global-Auto Select Setup

このコマンドを選択すると、自動選択機能 (190 ページ) によって、パネルのSTYLE SELECTやPERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押したときに、保存してある任意のスタイル、サウンドやパフォーマンスが選ばれます。

これにより、本機の電源をオンにしてパネルのSTYLE SELECTやPERFORMANCE/SOUND SELECT キーを押すことで、任意のスタイル、サウンドやパフォーマンスを直ぐに選ぶことができます。

Write SC Preset

このコマンドを選択すると、Write SC Preset ダイアログ・ボックスが表示され、エディットしたスケール設定を 4 つのサブスケール・プリセットの 1 つに保存することができます。

196 ページ “Write SC Preset ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Delete Help Language command

このコマンドを選択すると、不要なヘルプ言語を削除することで、内部メモリを他のデータ用 (特に OS アップデート) に空けることができます。

詳細は 196 ページ “Delete Help Language ダイアログ・ボックス” をご覧ください。

Write Global - Global Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Global-Global Setup を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。

ここで、ほとんどのグローバル・モードの設定をグローバル・ファイルに保存することができます。

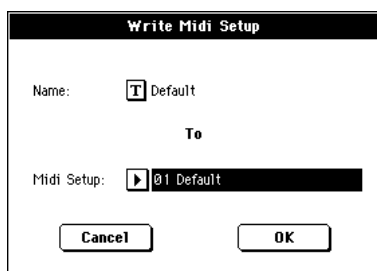


保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に ▶GBL^{Gbl} シンボル・マークが付けられています。

Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write Global-Midi Setup を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。

ここで、すべての MIDI の設定を MIDI セットアップとしてグローバル・ファイルに保存することができます。



保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に ▶GBL^{Midi} シンボルマークが付けられています。

Name

MIDI セットアップの名前を保存します。[T] (テキスト編集) ボタンをタッチして、テキスト編集ウィンドウを表示し、名前を付けます。

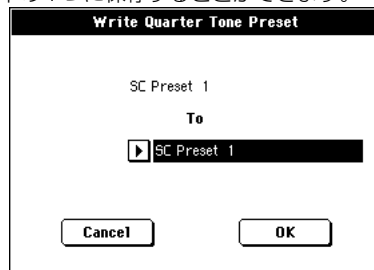
Midi Setup

8 つの利用できる MIDI セットアップ・ロケーションの一つに、現在の MIDI セットアップの設定を保存します。

Write SC Preset ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Write SC Preset を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。

ここで、現在のクォーター・トーンのサブ・スケール設定を 4 つのプリセットの中の 1 つに保存することができます。



Name

エディットしたプリセット・サブスケール名です。名前の変更はできません。

SC Preset

現在の設定を 4 つのプリセット・サブスケールのどれに保存するかを選択します。

Delete Help Language ダイアログ・ボックス

ページ・メニューから Delete Help Language を選択すると、このダイアログ・ボックスが表示されます。

ここで、使う必要はないヘルプ言語を削除することができます。内部メモリーを他のデータ用（特に OS アップデートやスタイル、サウンドのロード用）の空き領域として使用することができます。



削除する言語を選びます。英語および、現在使用中の言語は削除できません。



言語を選んだ後に、OK ボタンをタッチして削除を実行します。操作を中止するときは、Cancel ボタンをタッチします。

削除する複数の言語があるときは、上記の手続きを繰り返してください。

Note: ヘルプ言語を削除した後で、再起動する必要はありません。

メディア・モード

メディア・モードではファイルを管理します。このモードは、現在のモード（スタイル・プレイ・モード、ソング・プレイ・モード、シーケンサー・モード、サウンド・モード）と並行して選択できます。

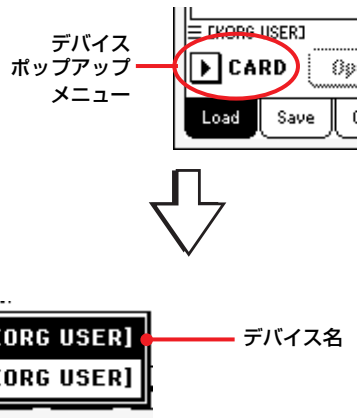
記憶デバイスと本体メモリー

アクセス可能な記憶デバイス

メディア操作の間、ファイルは記憶デバイス（SD または MMC カード）と本体メモリー（SSD）の間でやりとりされます。ページによって、以下の記憶デバイス・タイプに読み出し、書き込みすることができます：

省略形	メディア・タイプ
CARD	セキュアー・デジタル・カード（SD カード）またはマルチメディア・メモリー・カード（MMC）。
SSD	本体内蔵 SSD フラッシュ ROM メモリー。オペレーティング・システムとミュージカル・リソースをアップデートするか、工場出荷時のサウンド、スタイル、およびパッドの設定情報を入れ替える、またはファイルを消すことのためののみアクセスできます。

デバイスは、ほとんどのメディア・ページの左下に表示されるデバイス・ポップアップ・メニューを使うことによって選ぶことができます。



ファイル・タイプ

以下の表は、本機が管理することができるすべてのファイルとフォルダのタイプです。

拡張子	ファイル / フォルダ・タイプ
SET	ユーザー・データのすべて（他のフォルダが入っているフォルダ）
BKP	バックアップ・ファイルユーティリティ・ページのメディアのフル・リソース・バックアップ機能で作成される。
PKG	オペレーティング・システムとミュージカル・リソース・ファイル
GBL	グローバル
PRF	パフォーマンス
PCG	サウンド
STY	スタイル
PAD	パッド
SBD	ソングブック
SBL	ソングブックのカスタム・リスト
JBX	ジュークボックス
MID	MIDI ファイル（スタンダード MIDI ファイル、SMF）
TXT	テキスト・ファイル

本機でロードのみ（保存不可）可能なファイル。

拡張子	ファイル・タイプ
KAR	カラオケ・ファイル

ファイルの選択と解除

画面にファイル・リストが表示されているときは、それをタッチすることで選ぶことができます。選ばれると反転表示になります。

以下の方法で選択を解除できます。

- ・ 利用可能なファイル・リストで、空の場所をタッチします。
- ・ デバイス・ポップアップ・メニューをタッチして、もう一度現在のデバイスを選びます。

メディア構造

各カードと本体メモリーにはファイルとフォルダが入っています。本機のメモリー内のデータの構造があらかじめ設定されているため、そのデータ構造はコンピューターのデータよりも多少精密になっています。下図は本機のディスクの全体的な構造を表したものです。

Note: スタイル・バンク 1 ~ 17 (プリセットのスタイル) は、207 ページ “Factory Style and Pad Protect” のパラメーターがオフで、かつ個々のスタイル・バンクをロード / セーブしているときのみ、メディア・モードで見ることができます。



モード名

これは、現在のモードがメディアであることを示します。

ページ・メニュー・ボタン

このボタンをタッチしてページ・メニューを表示します (208 ページ “ページ・メニュー” 参照)

パス

画面に現在表示されるディレクトリのパス名。

ファイルのリスト

選んだデバイスに含まれるファイルとフォルダを表示します。

リストの上部に表示されるラベルのうちの 1 つをタッチすると、ファイルの表示順番を変えることができます。

例えば、“Name” ラベルをタッチする (反転表示) と、リストはファイル名によってアルファベット昇順に並びます。



再び反転表示したラベルをタッチすると、アルファベット昇順、降順と切り替わります。

ラベル名の隣の小さい三角印は、現在の並び順を表示します。

ページ・メニューの中の対応するコマンドは、画面の並びの変更に従い自動的に更新します (209 ページ “Ordered by Name” と “Ordered by Type” 参照)。

スクロール・バー

表示しきれないリストを閲覧するために、スクロール・バーを使います。

バー部分をタッチすると、ページ単位でリストがスクロールします。上下の三角部分をタッチすると、1 つずつスクロールします。SHIFT キーを押しながら、上下の三角部分をタッチすると、次のアルファベット順のセクション、またはファイル / フォルダ・タイプ (選択した並び順に依存) へ移動します。

デバイス・ポップアップ・メニュー

このメニューで利用できる記憶デバイスのうちの 1 つを選びます。通常、カードだけ有効です。

コマンド・ボタン

ボタンは、表示されたページによって異なります。ボタン名は各関連する動作名がつけられています。

タブ

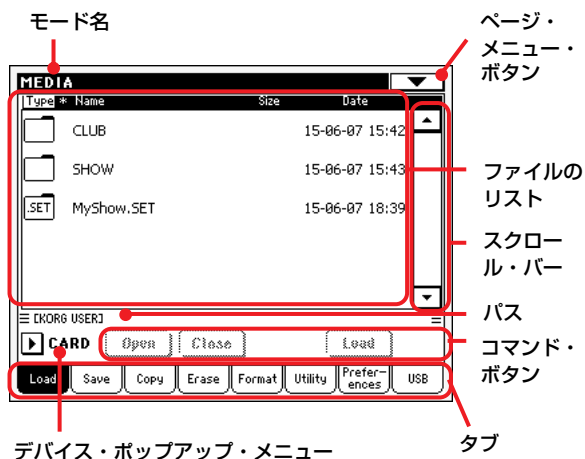
タブ・ページを選択します。

メイン・ページ

メディア・モードにはメイン・ページがありません。EXIT キーを押すと、メディア・モードに入る前の各モードに戻ります。メディア・モードは、各モードの裏面ような動きになります。

ページ構成

すべてのページがいくつかの基本設定を共有します。



ナビゲーション・ツール

メディア・ページでは、ファイルとフォルダを閲覧するのに、以下の操作やボタンを使います。

スクロール・バー

前述の “スクロール・バー” をご覧ください。

TEMPO/VALUE ダイヤル

ダイヤルを回してをスクロールします。


デバイス・ポップアップ・メニュー

前述の “デバイス・ポップアップ・メニュー” をご覧ください。

Load/Save/Copy/Erase ボタン

各メディア操作を実行します。

Open ボタン

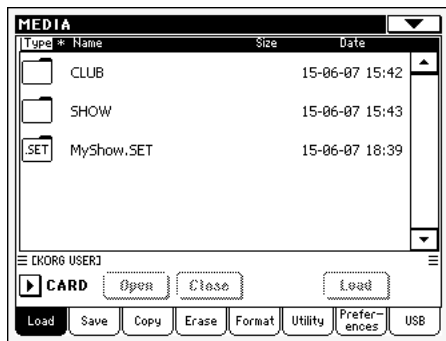
選択したフォルダ、またはディレクトリを開けます。(「」アイコンで始まる名前)

Close ボタン

上位(上の階層)レベルに戻って、現在のフォルダまたはディレクトリを閉めます。

Load (ロード)

このページで、カードから本体メモリ(SSD)に、ユーザー・データ・ファイル(パフォーマンス、ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、ソングブック、グローバル)をロードすることができます。



Note: このページでは、ロードできるデータだけが表示されます。他のすべてのファイルは、表示されません。

すべてのユーザー・データをロードする

すべてのユーザー・データを一回の操作でロードすることができます。

1. ユーザー・データを保存しているカードをカード・ドライブに挿入してください。内容が画面に表示されます。
2. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンをタッチします。上位フォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。
3. ロードする“.SET”フォルダを選択したら、Load ボタンをタッチします。

Note: カードからロードされるデータは、本機の中にすでに存在しているデータの書き換え、追加をします。

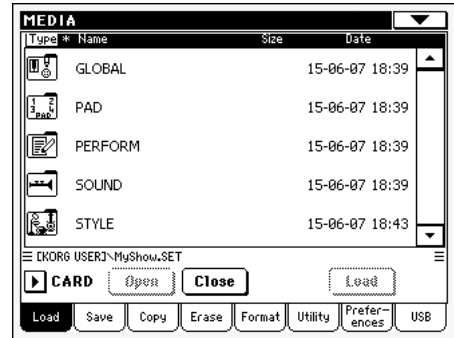
例えば、本体内に2つのユーザー・スタイル・バンク・データ(USERO1、USERO2)があって、ロードするデータのユーザー・スタイル・バンク・データが1つ(USERO1)しかないときは、USERO1のスタイル・バンクだけが上書きされて、USERO2のスタイル・バンクはそのままになります。その結果、新しいUSERO1バンクと古いUSERO2バンクのスタイル・フォルダを持つことになります。

特定タイプのすべてのデータをロードする

特定のタイプのすべてのデータを一回の操作でロードすることができます。

1. データを保存しているカードをカード・ドライブに挿入してください。内容が画面に表示されます。
2. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンをタッチします。上位フォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。
3. ロードするデータを含んだ“.SET”フォルダを選択して、Open ボタンをタッチします。ユーザー・データ(グローバル、パフォー

マンス、ソングブック、サウンド、スタイルなど)が画面に表示されます。



4. ロードするデータのフォルダを選択して、Load ボタンをタッチします。

Note: カードからロードされるデータは、本機の中にすでに存在しているデータの書き換え、追加をします。

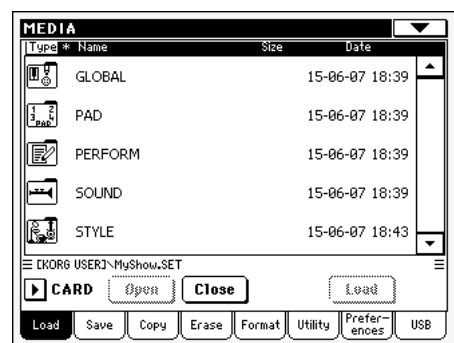
例えば、本体内に2つのユーザー・スタイル・バンク・データ(USERO1、USERO2)があって、ロードするデータのユーザー・スタイル・バンク・データが1つ(USERO1)しかないときは、USERO1のスタイル・バンクだけが上書きされて、USERO2のスタイル・バンクはそのままになります。その結果、新しいUSERO1バンクと古いUSERO2バンクのスタイル・フォルダを持つことになります。

1つのバンク・データをロードする

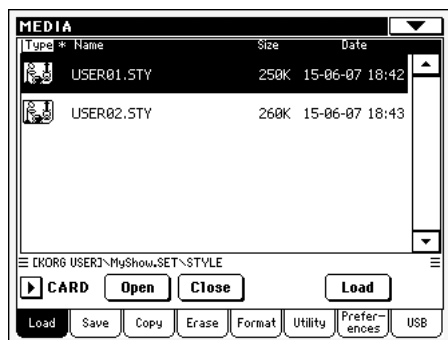
ユーザー・データ(ユーザー・サウンド、ユーザー・スタイル、パフォーマンス)の1つのバンク・データを一回の操作でロードすることができます。

バンクは、STYLE SELECT または PERFORMANCE/SOUND SELECT キーと一致します。

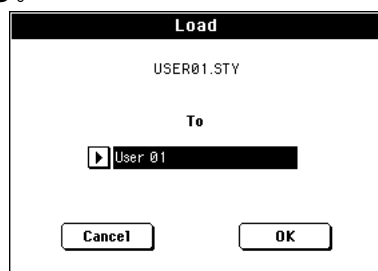
1. データを保存しているカードをカード・ドライブに挿入してください。内容が画面に表示されます。
2. 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンをタッチします。上位フォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。
3. ロードするデータを含んだ“.SET”フォルダを選択して、Open ボタンをタッチします。ユーザー・データ(グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイルなど)が画面に表示されます。



4. ロードするデータのフォルダを選択して、Open ボタンをタッチします。ユーザー・バンクのリストを表示します。



5. ロードするバンクを選択して、Load ボタンをタッチします。ロード先のユーザー・バンクの選択を促すダイアログ・ボックスが表示されます。

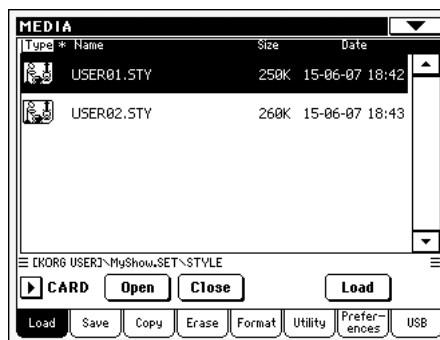


上のダイアログ・ボックスでは、ロードするスタイル・バンクは、本機のバンク 1 (USER1 キー) に保存されることを示しています。すでにあるスタイルは、上書きされるので消去されます。

6. ロード先のバンクを選んだら、OK ボタンをタッチしてロードを始めます。

Warning: OK ボタンをタッチした時点で、ロード先のバンクのデータは消去されます。

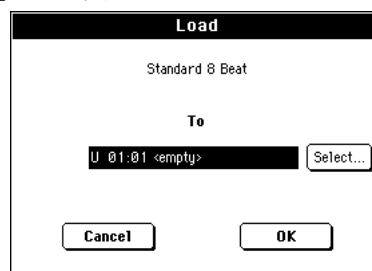
4. ロードするデータのフォルダを選択して、Open ボタンをタッチします。ユーザー・バンクのリストを表示します。



5. ロードするバンクを選択して、Open ボタンをタッチします。ユーザー・データのリストが表示されます。



6. ロードするバンクを選択して、Load ボタンをタッチします。ロード先のユーザー・データ・エリアの選択を促すダイアログ・ボックスが表示されます。



上のダイアログ・ボックスでは、ロードするスタイル・バンクは、本機のバンク 1 (USER1 キー) の 01 に保存されることを示しています。すでにあるデータは、上書きされるので消去されます。

空のエリアは、<empty> という名前が付けられています。

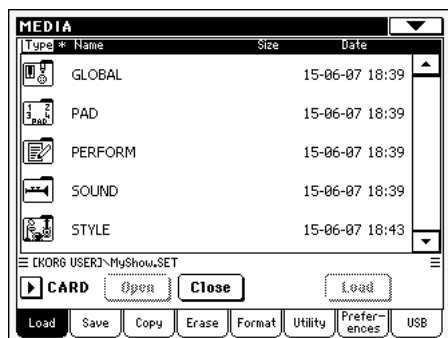
7. ロード先のエリアを選んだら、OK ボタンをタッチしてロードを始めます。

Warning: OK ボタンをタッチした時点で、ロード先のエリアのデータは消去されます。

1つのデータをロードする

1つのデータのみをロードします。

- データを保存しているカードをカード・ドライブに挿入してください。内容が画面に表示されます。
- 探しているフォルダがフォルダ内のフォルダのときは、上位のフォルダを選択して、Open ボタンをタッチします。上位フォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。
- ロードするデータを含んだ“.SET” フォルダを選択して、Open ボタンをタッチします。ユーザー・データ (グローバル、パフォーマンス、ソングブック、サウンド、スタイルなど) が画面に表示されます。



Pa800 のデータをロードする

本機には Pa800 のデータをロードすることができますが、ユーザー PCM サンプル・データをロードすることができません。従って、ボイス・プロセッサのデータを含まずに、その代わりに、異なったファクトリー・サウンド、ドラムキット、および PCM データを含んでいることになります。

同時に、本機データは、Pa800 にロードすることができます。しかし、本機と Pa800 のソングブックとは、内容や構成が異なるため、同じように再生できないので注意してください。

i シリーズのデータをロードする

本機は、i シリーズ製品のスタイルと互換性があります。今まで使っていた、あるいは過去の i シリーズのデータを本機でも使用することができます。

1. カードにiシリーズのデータをコピーします。
2. カードを本機のカード・ドライブに挿入します。
3. MEDIA キーを押してメディア・モードへ入ります。必要に応じて、ロード・ページを選びます。
4. ロード・ページでの、デバイス・ポップアップ・メニューから i シリーズ・データを含んでいるデバイスを選びます。

Note: i30 ファイルをロードするときは、“SET” フォルダを選びます。そして、画面の Open ボタンをタッチして、“STY” フォルダを選びます。

5. この時点で、すべての“STY”フォルダをロード、またはその中の 1 つのスタイルを選ぶことができます。

- すべてのフォルダをロードするときは、画面の Load ボタンをタッチします。16 以上のスタイルを含む場合は、順番にユーザー・バンクにロードされます。もしくは、ロード先として 2 つのユーザー・スタイル・バンクのうちの 1 つを選びます。ロード先のバンクを選んだら、画面の Load ボタンをタッチしてください。

画面に“Are you sure?” のメッセージが表示されます。OK ボタンをタッチして実行します。中止するときは Cancel ボタンをタッチします。

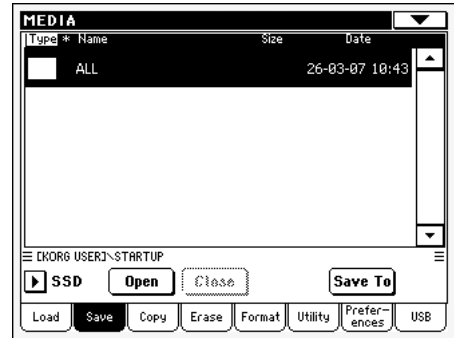
- 1 つのスタイルをロードするときは、画面の Open ボタンをタッチして“STY”フォルダを開きます。中身が表示されるまで、数秒ほどかかります。ロードするスタイルを選んだら、Load ボタンをタッチします。ロード先を選ぶ画面が表示されます。ロード先を選んだら、画面の Load ボタンをタッチしてください。

画面に“Are you sure?” のメッセージが表示されます。OK ボタンをタッチして実行します。中止するときは Cancel ボタンをタッチします。

Note: i30 から“SET”フォルダの全部のファイルを読み込むと、時間が非常に長くなる場合があります。1 回につき一つのバンク、または一つのスタイルをロードすることをお薦めします。

6. スタイル・プレイ・モードに入って、ロードしたスタイルの 1 つを選びます。テンポを調節します。そして、変更したスタイル・パフォーマンスを“Write Current Style Performance”で保存します。OK ボタンを 2 回タッチして実行します。
7. ロードしたスタイルのサウンドは、本機のサウンドと異なります。ロードしたスタイルのパラメーター（サウンド、ボリューム、パン、テンポ、ドラム・マッピングなど）を調整することが必要です。
8. 作り直したサウンドがスタイル・トラックに反映されるように、“Original Style Sounds” (86 ページ) のチェックを外します。
9. もう一度スタイル・パフォーマンスを保存します。変更したスタイル・パフォーマンスを“Write Current Style Performance”で保存します。OK ボタンをタッチして実行します。

1 つのファイル、バンク、またはすべてのユーザー・データのファイルを取っておくことができます。



Note: このページでは、ロードできるデータだけが表示されます。他のすべてのファイルは、表示されません。

内部メモリに含まれるいろいろな種類のファイルは、下記の通りです。

ファイル/フォルダ・タイプ	内容	... 保存デバイス上では
All	本体メモリのすべてのユーザー・データ	.SET フォルダ
Style	USER01-02 スタイル	.SET フォルダ内の STYLE フォルダ
Sound	ユーザー・サウンドとドラム・キット	.SET フォルダ内の SOUND フォルダ
Pad	ユーザー・パッド	.SET フォルダ内の PAD フォルダ
Perform (Performances)	パフォーマンス	.SET フォルダ内の PERFORM フォルダ
SongBook	ソングブック・データベース	.SET フォルダ内の SONGBOOK フォルダ
Global	グローバル。各章のグローバルで保存される ▶GBL がついているすべてのパラメーター	.SET フォルダ内の GLOBAL フォルダ

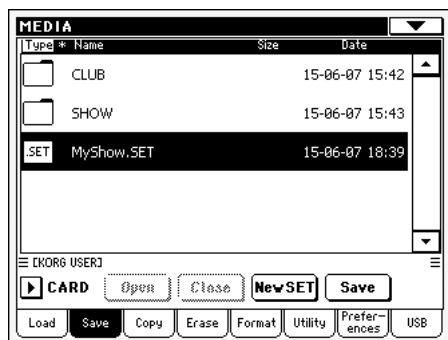
Save (セーブ)

このページで、本体メモリ (SSD) から、ユーザー・データをカードにセーブ (保存) することができます。

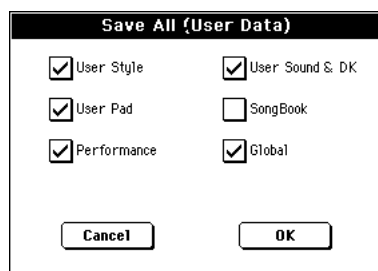
すべての記憶データをセーブ（保存）する

すべての記憶データを一回の操作でセーブすることができます。

1. データをセーブするカードをカード・ドライブに挿入してください。
2. 内部メモリのすべてのデータ・フォルダ（“All”）が表示されます。この中のフォルダを選択（反転表示）してから、画面の Save To ボタンをタッチします。
セーブ先のカードの中でのファイルのリストが表示されます。



3. この時点で、下記のいずれかの操作をします。
 - ・ New SET ボタンをタッチして、新しい“.SET” フォルダをつくります（204 ページ “新しい“.SET” フォルダを作る”参照）。
 - ・ リスト内の“.SET” フォルダを選びます。
4. Save ボタンをタッチして実行します。セーブするタイプを選ぶダイアログ・ボックスが表示されます。



上のダイアログ・ボックスで、カードに保存するすべてのデータにチェックを付けます。

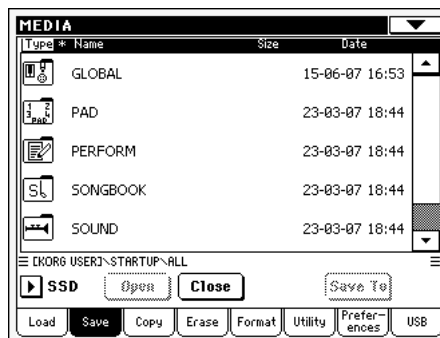
5. OK ボタンをタッチしてセーブを実行します。
中止する場合は Cancel ボタンをタッチします。

Warning: OK ボタンをタッチした時点で、セーブ先のフォルダのデータは消去されます。

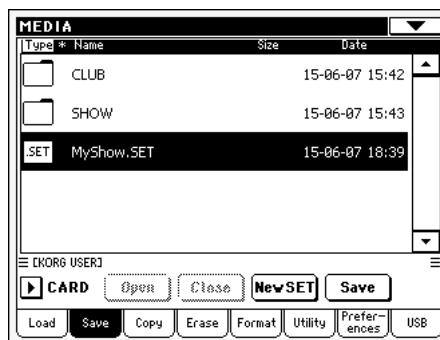
指定したタイプのすべてのデータを保存する

上記の方法以外に対応するフォルダを選ぶと、指定されたタイプのすべてのデータを保存することができます。

1. データをセーブするカードをカード・ドライブに挿入してください。
2. 内部メモリのすべてのデータ・フォルダ（“All”）が表示されます。この中のフォルダを選択（反転表示）してから、画面の Open ボタンをタッチします。
ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. セーブするタイプのデータ・フォルダを選択（反転表示）して、画面の Save To ボタンをタッチします。
セーブ先のカードの中にあるファイルのリストが表示されます。

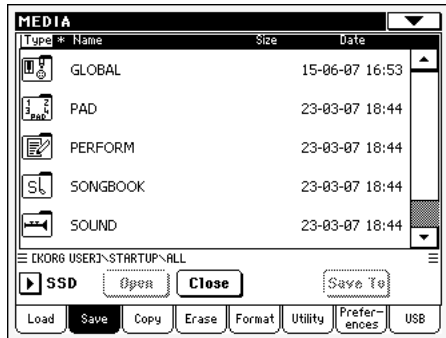


4. この時点で、下記のいずれかの操作をします。
 - ・ New SET ボタンをタッチして、新しい“.SET” フォルダをつくります（204 ページ “新しい“.SET” フォルダを作る”参照）。
 - ・ リスト内の“.SET” フォルダを選びます。そして、Save ボタンをタッチします。
Warning: Save ボタンをタッチした時点で、セーブ先のフォルダのデータは消去されます。

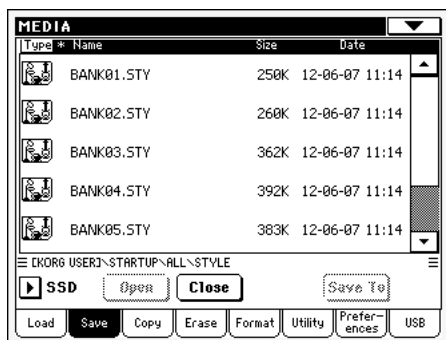
1 つのバンク・データを保存する

一回の操作で 1 つのユーザー・バンクを保存することができます。バンクは、本機のパネル上のキー（すなわちスタイル・セクションのキー）と一致します。

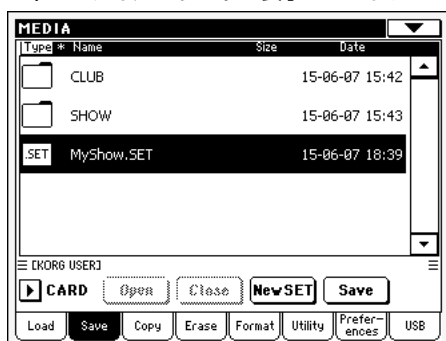
1. データをセーブするカードをカード・ドライブに挿入してください。
2. 内部メモリのすべてのデータ・フォルダ（“All”）が表示されます。この中のフォルダを選択（反転表示）してから、画面の Open ボタンをタッチします。
ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



3. セーブするタイプのデータ・フォルダを選択（反転表示）して、画面の Open ボタンをタッチします。
フォルダ内のバンクのリストが表示されます。

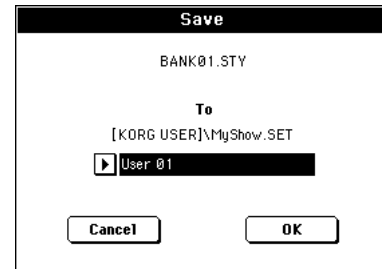


4. セーブするタイプのデータ・フォルダを選択（反転表示）して、画面の Save To ボタンをタッチします。
カードの中のファイルのリストが表示されます。



5. この時点で、下記のいずれかの操作をします。
 - ・ New SET ボタンをタッチして、新しい “.SET” フォルダをつくります（204 ページ “新しい “.SET” フォルダを作る” 参照）。
 - ・ リスト内の “.SET” フォルダを選びます。そして、Save ボタンをタッチします。

6. セーブ先のユーザー・バンクの選択をするダイアログ・ボックスが表示されます。



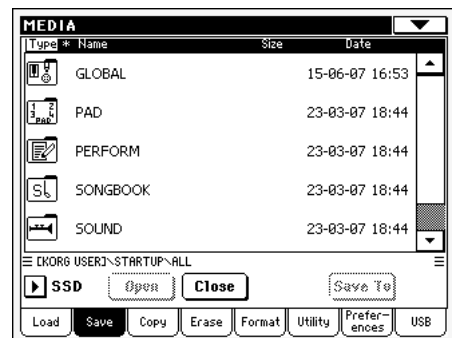
上のダイアログ・ボックスでは、セーブするユーザー・バンクは、フォルダのバンク 1（USER1 キー）に保存されます。使用できるユーザー・バンクは 2 つあります。

7. OK ボタンをタッチしてセーブを実行します。
中止する場合は Cancel ボタンをタッチします。
Warning: すでにあるスタイルは、上書きされ消去されます。

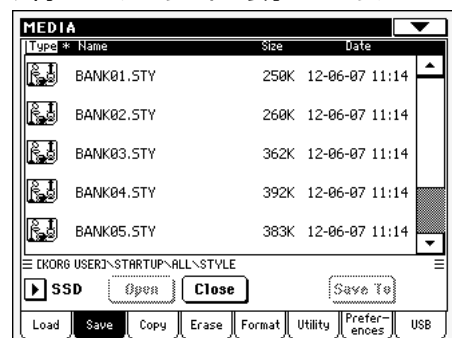
1 つデータを保存する

1 つのユーザー・データを保存します。

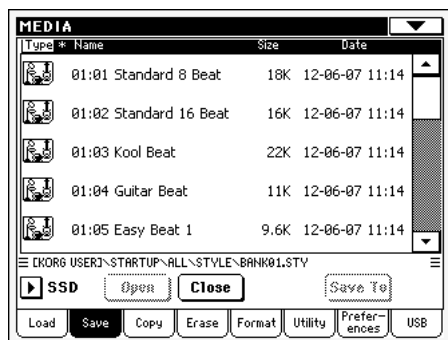
1. データをセーブするカードをカード・ドライブに挿入してください。
2. 内部メモリのすべてのデータ・フォルダ（“All”）が表示されます。この中のフォルダを選択（反転表示）してから、画面の Open ボタンをタッチします。
ユーザー・データ・タイプのリストが表示されます。各タイプは、別々のフォルダになります。



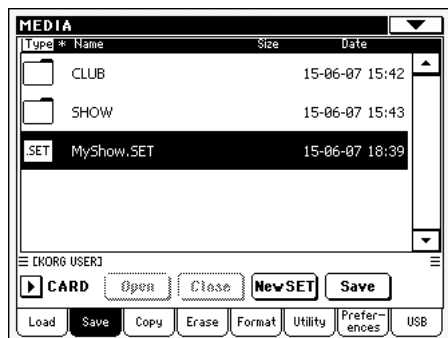
3. セーブするタイプのデータ・フォルダを選択（反転表示）して、画面の Open ボタンをタッチします。
フォルダ内のバンクのリストが表示されます。



4. セーブするデータの入ったユーザー・バンクを選択（反転表示）して、画面の Open ボタンをタッチします。



5. セーブするデータを選択（反転表示）して、画面の Save To ボタンをタッチします。
カードの中のファイルのリストが表示されます。



6. この時点で、下記のいずれかの操作をします。

- ・ New SET ボタンをタッチして、新しい “.SET” フォルダをつくります（204 ページ “新しい “.SET” フォルダを作る”参照）。
- ・ リスト内の “.SET” フォルダを選びます。そして、Save ボタンをタッチします。

7. セーブ先のユーザー・バンク内のデータ選択をするダイアログ・ボックスが表示されます。



上のダイアログ・ボックスでは、セーブするユーザー・バンクは、フォルダのバンク 1 (USER1 キー) の 01 に保存されます。

8. OK ボタンをタッチしてセーブを実行します。
中止する場合は Cancel ボタンをタッチします。

Warning: すでにあるスタイルは、上書きされ消去されます。

新しい “.SET” フォルダを作る

データをセーブするとき、既存の “.SET” フォルダか、あるいは、新しく作成した “.SET” フォルダにセーブすることができます。

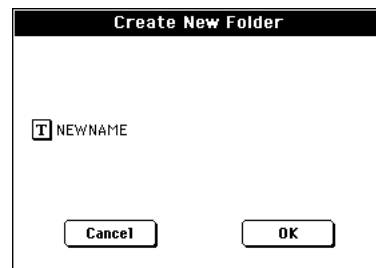
手順は下記の通りです

1. カードのディレクトリが画面に表示されているとき、New SET ボタンはファイル・リストの下の方のボタンのなかに表れます。



2. New SET ボタンをタッチします。

ダイアログ・ボックスが表示されます。ここで新しい “.SET” フォルダの名前を入力することができます。



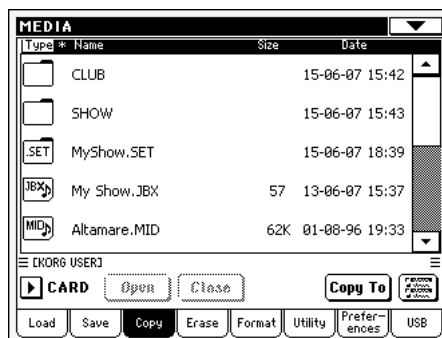
3. **T** (テキスト編集) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示します。

名前を入力後、テキストを確認したら、テキスト編集ウィンドウを閉じるために OK ボタンをタッチします。

4. OK ボタンをタッチしてダイアログボックスを閉じると、新しいフォルダが作られます。

Copy (コピー)

このページでは、ファイルとフォルダのコピーを行います。フォルダは、一般的フォルダか “.SET” フォルダになります。それに加えて、一般的なフォルダの中のフォルダもコピーすることができます。コピーできるのは同じカードの内のデータだけです。コピーを実行しているときに、データ構造の破損を防ぐために、".SET" フォルダを開いてファイルの 1 つだけをコピーすることはできません。



フォルダの内容すべてをコピーする

画面にフォルダの内容が表示され、何も選択していないときは、フォルダをコピーすることなく、フォルダの内容のみをコピーすることができます。

Note: コピーを実行しているときに “.SET” フォルダを開くことはできません。しかし、一般的なフォルダを開くことはできます。

1. コピーするカードをカード・ドライブに挿入します。
2. コピーしようとしているフォルダやファイルがフォルダの中にあるときは、このフォルダを選んだあと、画面の Open ボタン

をタッチしてフォルダーの中を表示します。

1つ上のフォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。

- 現在のフォルダのフォルダ自身をコピーすることなく、内容だけをコピーするときは、画面で何も選ばないでください。
- 画面の Copy To ボタンをタッチします。
- 異なるフォルダを選ぶために、ディレクトリ中を移動するのに、Open ボタンと Close ボタンを使います。
 - 既存の一般的なフォルダへコピーするときは、そのフォルダを選びます。
 - 現在のフォルダへコピーするときは、何も選ばないでください。
- コピー先のフォルダが決まったら画面の Copy ボタンをタッチします。
コピー元のデータと同じ名前のファイルまたはフォルダがすでに存在するときは、“Overwrite” ダイアログ・ボックスが表示されます(205 ページ “既存のファイルまたはフォルダに上書きする” 参照)。
コピーの間、ダイアログ・ボックスはコピーの進み具合が表示されます。



1つのファイルまたはフォルダをコピーする

一般的なフォルダやファイルなど、一つのファイルまたはフォルダをコピーすることができます。
ファイルまたはフォルダは、ルート上か一般的なフォルダの中にある必要があります。“SET” フォルダの中のファイルまたはフォルダはコピーできません。

- コピーするカードをカード・ドライブに挿入します。
- コピーするフォルダまたはファイルを含んでいるフォルダを選びます。
コピーしようとしているフォルダやファイルがフォルダの中にあるときは、このフォルダを選んだあと、画面の Open ボタンをタッチしてフォルダーの中を表示します。
1つ上のフォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。
- Open ボタンをタッチして、コピーするファイルまたはフォルダを含んでいるフォルダを表示します
- コピーするファイルまたはフォルダを選択して、画面の Copy To ボタンをタッチします。
- Open ボタンと Close ボタンを使ってコピー先のフォルダを選びます。
- コピー先を選択 (反転表示) したら Copy ボタンをタッチしてコピーを開始します。
コピー元のデータと同じ名前のファイルまたはフォルダすでに存在するときは、“Overwrite” ダイアログ・ボックスが表示されます(205 ページ “既存のファイルまたはフォルダに上書きする” 参照)。

複数のファイル選択

メディア・モードのコピーとイレース・ページでは、複数のファイルまたはフォルダを選択して実行することができます。
ファイルまたはフォルダは、連続的にも不連続的 (とびとび) にも選ぶことができます。

連続的、不連続的 (とびとび) にファイルを選ぶときは、画面の右下のモード・ボタンで、SHIFT キーを押したときのオプションを選びます。



このオプションは複数のファイルまたはフォルダを連続的に選びます。



このオプションは複数のファイルまたはフォルダを不連続的 (とびとび) に選びます。

連続的に複数のファイルまたはフォルダを選ぶ

- モード・ボタンを押して、SHIFT キーのオプション () を選びます。
- 選択する最初のファイルまたはフォルダを選びます。
- SHIFT キーを押したままにします。
- 選択する最後のファイルまたはフォルダを選びます。
- SHIFT キーを離します。

不連続的 (とびとび) に複数のファイルまたはフォルダを選ぶ

- モード・ボタンを押して、SHIFT キーのオプション () を選びます。
- 選択する最初のファイルまたはフォルダを選びます。
- SHIFT キーを押したままにします。
- 次に選択するファイルまたはフォルダを選びます。
- SHIFT キーを押したままにして、次々に選択するファイルまたはフォルダを選びます。
- 選択が終わったら SHIFT キーを離します。

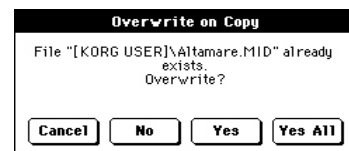
ファイルまたはフォルダの選択を解除する

- すべてを解除することなく、一つ以上のファイルまたはフォルダの選択を解除するためには、SHIFT キーを押しながら、選択を解除するファイルまたはフォルダをタッチします。
- ファイルまたはフォルダの選択をすべて解除するときは、未選択のファイル、またはフォルダを選びます。選択したすべてのファイルとフォルダは、解除されます。

既存のファイルまたはフォルダに上書きする

ファイルまたはフォルダをコピーするとき、コピー先に同じ名前のファイル、またはフォルダがある場合があります。

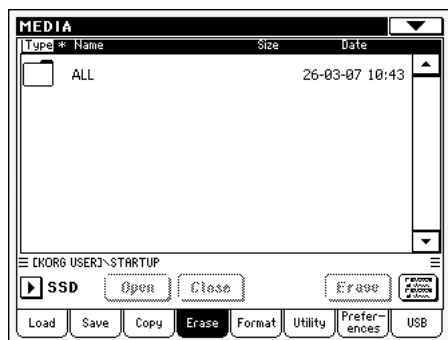
この場合、それに上書きするかどうか、警告のダイアログ・ボックスが表示されます。



- Cancel コピーを中止します。
- No ファイルまたはフォルダは、上書きされません。次に名前の重複するファイルまたはフォルダがでるまでコピーを続けます。
- Yes ファイルまたはフォルダは、上書きされます。次に名前の重複するファイルまたはフォルダがでるまでコピーを続けます。
- Yes (to) All すべてのファイルまたはフォルダは、上書きされます。コピーを続ける段階で名前の重複するファイルまたはフォルダがあっても警告ダイアログ・ボックスなしで上書きされます。

Erase (消去)

ファイルとフォルダをカードまたは本体メモリー (SSD) から消すことができる機能です。



消去機能で、本体メモリー (SSD) のシステム・ファイルを選んで、ファイルを消すことができます。しかし、そのファイルはオペレーティング・システムで使用されるので、ファイルは削除できても本体メモリーからフォルダ自身を削除することができません。

消去手順

1. カード内のファイルやフォルダを消去するときは、カードをカード・ドライブに挿入します。
2. 必要に応じて、デバイス・ポップアップ・メニューで、他のデバイスを選びます。
3. 消去するフォルダまたはファイルを含んでいるフォルダを選びます。
消去しようとしているフォルダや内部のもう一つのフォルダやファイルのときは、このフォルダを選んだあと、画面の Open ボタンをタッチして内容を表示します。1つ上のフォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。
4. 消去するファイルまたはフォルダを選びます。
5. 画面の Erase ボタンをタッチして消去を実行します。

消去作業の間、進行状況がダイアログ・ボックスに表示されます。

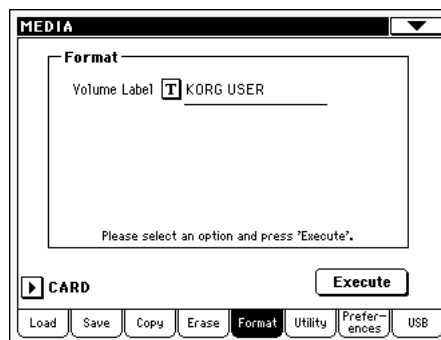


複数のファイル選択

複数のファイルまたはフォルダを同時に消去するための手順は、205 ページ「複数のファイル選択」をご覧ください。

Format (フォーマット)

フォーマット機能によって、SD または MMC メモリー・カードを初期化することができます。



Warning: カードをフォーマットすると、カードに含まれるすべてのデータは失われます。

Volume Label

フォーマットをするカードに名前つけるためのパラメーターです。

T (テキスト編集) ボタンをタッチして、テキスト編集ウィンドウを表示します。名前を入力、編集します。そして、テキスト確認後、OK ボタンをタッチしてウィンドウ閉じます。

Note: ソングブックで使われるMIDI ファイルを含んだカードの名前を変更すると、リンクは壊れてしまいます。フォーマットするときにはカードに同じ名前を付けることをお勧めします。

Execute ボタン

すべての設定をした後、フォーマットを実行するときにこのボタンをタッチします。

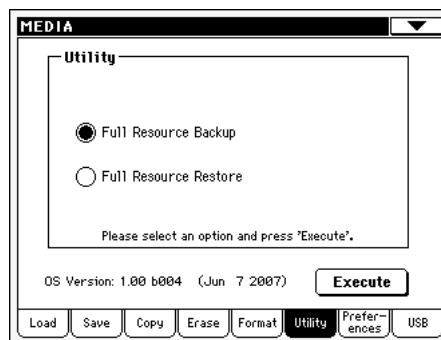
フォーマット手順

以下はデバイスのフォーマット手順です。

1. フォーマットをするカードをカード・ドライブに挿入します。
2. Execute ボタンをタッチすると確認メッセージ
“If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure?”
が表示されます。
3. Yes ボタンをタッチしてフォーマットを実行します。
Cancel ボタンをタッチすると中止します。

Utility (ユーティリティ)

このページは、バックアップ・ユーティリティのセットです。



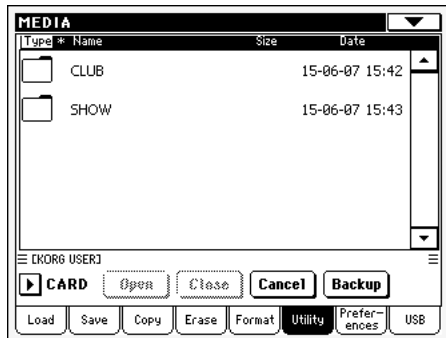
Full Resources Backup

このコマンドによって、カードにファクトリー・プリセットとユーザー・ミュージカル・リソース (オペレーティング・システムを除く)

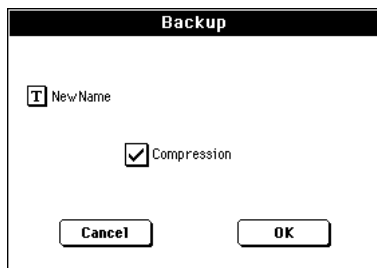
く)のバックアップをとることができます。
“.BKP”ファイルが、作成されます。

Note: www.korg.co.jp からオリジナルのデータをダウンロードすることができます。

1. 空き容量のあるカードをカード・ドライブに挿入します。
十分な空き容量があるカードを用意してください。容量が足りないときはバックアップ手順が完了しません。バックアップに必要な容量はバックアップ・データの量に依存します(最大 16MB)。
2. Full Resources Backup を選択して、画面の Execute ボタンをタッチします。



3. 保存先のフォルダを選びます。
保存先のフォルダがフォルダの中にあるときは、このフォルダを選んだあと、画面の Open ボタンをタッチしてフォルダの中を表示します。
1つ上のフォルダに戻るときは、Close ボタンをタッチします。
4. 保存先のフォルダを選んだら、画面の Backup ボタンをタッチして実行します。何も選ばれていないときは、データはカレント・ディレクトリに保存されます。
Backup ボタンをタッチすると、バックアップ・ファイルの名前を設定と、データの圧縮をするかどうかの選択をするダイアログ・ボックスが表示されます。



名前を変更するときは、**T** (テキスト編集) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示し、編集後確認して、OK ボタンをタッチします。
バックアップ・データの容量を抑えたいときは、データの圧縮をすることを奨めます。ただし、圧縮した場合はユーティリティ作業時間が長くなります。

5. OK ボタンをタッチして、バックアップを開始します。
6. バックアップが終わったら、カードを安全な場所で保存してください。

Full Resources Restore

このコマンドは、Full Resources Backup で保存したデータを読み込みます。

Warning: メディア・モードでデータを読み込んでいるときは、本体の鍵盤やスイッチ、キーに触れないようにしてください。“Wait”メッセージが消えるまで、待ってください。

1. カード・ドライブにバックアップ・データを含んだカードを挿入してください。
2. Full Resources Restore を選択して、画面の Execute ボタンをタッチします。
カードの内容が表示されます。
3. カードの内容を閲覧してバックアップ・ファイルを見つけます。

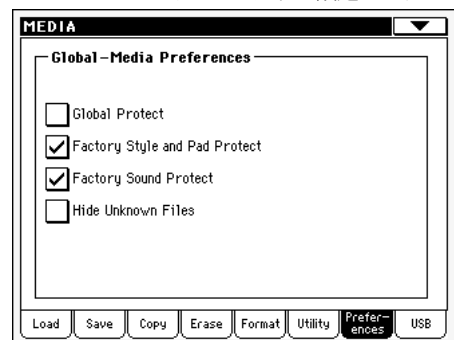
4. バックアップ・ファイル(“.BKP”ファイル)選択して、画面の Restore ボタンをタッチします。
5. リストアが終わったら、本機の電源をオフにしてから、もう一度再起動します。

OS バージョン番号

画面の下部のタブの上には、インストールされたオペレーティングシステムのバージョンを表示します。最新のバージョンは、www.korg.co.jp で確認してください。

Preferences (プリファレンス)

このページでは、いろいろなプロテクトを設定します。



Global Protect

▶ GBL Med

“.SET”ファイル(199ページ“すべてのユーザー・データをロードする”参照)をロードするとき、このパラメーターにチェックが付いている(オンのとき)、すべてのデータをロードするとき、グローバル・パラメーターの設定が変更されるません。したがって、すべてのグローバル・パラメーターは、そのままになります。

一つの“.GLB”ファイルをロードするときは、このパラメーターは無視されます。グローバル・パラメーターの設定はロードしたデータによって上書きされます。

Note: このパラメーターは、メモリに保存されますが、対象デバイスに保存されるわけではありません。

Factory Style and Pad Protect

このパラメーターにチェックが付いている(オンのとき)ときは、データをロードした場合や、作成したりエディットしたスタイルやパッドを工場出荷時のスタイル(“8/16 BEAT”から“WORLD2”バンク)と工場出荷時のパッド(パッド選択ウィンドウの“Hit”と“Sequence”バンク)の上書き保存ができません。

この場合、Save All を行ってもユーザー・スタイル(またはユーザー・パッド)のバンクだけ保存される点に注意してください。

Note: 電源をオフにすると、このパラメーターは自動的にオンになります。

Note: 工場データ削除したときは、バックアップ・データ再ロードするか、または www.korg.co.jp からデータ・ダウンロードしてください。

Factory Sound Protect

このパラメーターにチェックが付いている(オンのとき)とき、サウンド・モードでエディットしたサウンドを保存することができません。

このパラメーターにチェックが外れている(オフの)とき、エディットしたサウンドは自由にファクトリー、ユーザー・サウンド・エリアのどちらでも保存できます。

Note: 電源をオフにすると、このパラメーターは自動的にオンになります。

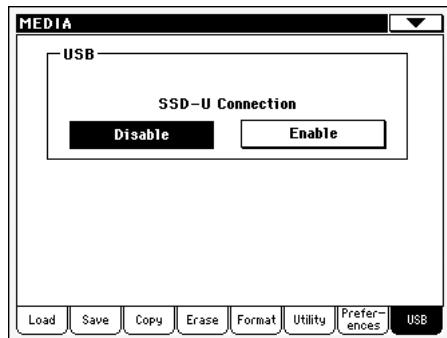
Note: 工場出荷時のデータを削除したときは、バックアップ・データ再ロードするか、または www.korg.co.jp からデータ・ダウンロードしてください。

Hide Unknown Files

このオプションにチェック（オン）が付くと、メディア・モードのときに本機で利用できるファイルのみの表示になります。

USB

このページでファイル転送のために USB ポートを使用可能 / 不可の設定をします。



USB ポートは、本機とパソコンの USB インタフェースに接続することによって、パソコン（Windows かマック）から、本機のカード・ドライブに挿入されたカードと同じようにアクセスすることができます。

このように、本機とパソコン（例えば、パソコンに本機のバックアップ・データを保存したり、パソコン内の MIDI ファイルを本機へ移動など）の間でファイルを交換することができます。

Note: Windows 2000、XP と Vista（Mac OS X と同様に）は、直接本機に接続することができます。

Note: USB ファイル転送を可能にしているときは、本機の他の機能にアクセスすることができません。

カード接続

通常本機は MIDI 接続が基本になっているため、USB ポートを使ったファイル転送をすることができません。

Enable ボタンをタッチして USB を有効にしたり、Disable ボタンをタッチして USB を無効にします。

Enable 標準の USB ケーブルで本機とパソコンを接続して、このボタンをタッチすると、ファイル転送が可能になります。この場合、パソコンが A USB 装置（ホストまたはマスター）になり、本機は B USB 装置（デバイスまたはストレージ）になります。パソコンが本機で挿入されているカードを読む間、MEDIA LED が短い周期で点滅します。点滅が終わる（カード・サイズによって、若干の時間がかかります）と、カードのアイコンがパソコンの画面に表示されます。

Windows	Mac

Warning: “.SET” フォルダをエディットしないでください。エディットすると本機で使えなくなります。USB 機能はバックアップ、もしくはフォルダを修正するためのものです。

Note: USB 接続をした後で、パソコンから本機のデータにアクセスするときに若干の時間がかかる場合があります。時間はカードのサイズとカードに含まれるデータ容量に依存します。

Disable このボタンをタッチすると、USB ファイル転送の接続を無効にします。絶対に、データ転送が完了していることを確認してから、このボタンをタッチするように注意してください。

Note: パソコン上で USB の接続を切断したときは、自動的に USB 接続は無効になります。

Windows の場合は USB の接続を切断するときは、マウスの右ボタンで USB 装置アイコンをクリックして専用のコマンドを選択します。

マックの場合は、USB デバイス・アイコンを選び、イジェクト・コマンドを選びます。もしくは、ドック内のイジェクト・アイコンにドラッグしてください。

Hint: 本機では簡単迅速に USB 接続を切断するのに、本機の画面の Disable ボタンを使うことをお勧めします。

Warning: パソコンとの間で本当にファイルを移し終わるまで、USB の接続を切断しないでください。パソコンの機種によっては画面に、実際に切断作業が終わる前に、完了した表示をする場合があります。

データ転送が完全に終わる前に USB の接続を切断したときは、最悪の場合、データを失うことがあります。

ページ・メニュー

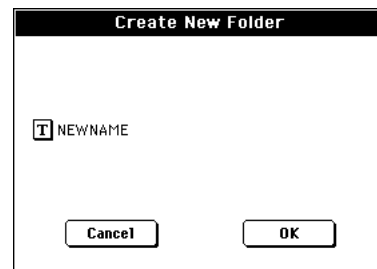
ページ・メニュー・ボタンをタッチして、メニューを表示します。選択するコマンド表示部分をタッチします。

コマンドを選択しないでメニューを閉じるときは、メニュー表示部分以外の画面をタッチします。

Create New Folder	Ordered by Name
Rename	● Ordered by Type
Object(s) Info	Ordered by Size
Device Info	Ordered by Date
Protect	Ascending/Descending
Unprotect	Write Global - Media Pref.

Create New Folder（新規フォルダの作成）

このコマンドによって、デバイスのルート上や既存の一般的なフォルダの中に、新しい一般的なフォルダを作ることができます。このコマンドでは “.SET” フォルダを作ることはできません。“.SET” フォルダを作るときはセーブ操作を使用します。各セーブ・ページの New Set ボタンをタッチすることで、作ることができます。



新しく作るフォルダの名前を編集するときは、**T**（テキスト編集）ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示し、編集後確認して、OK ボタンをタッチします。

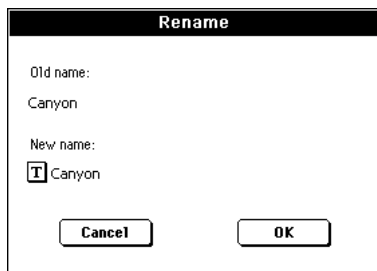
Rename

ファイル・リストの中でファイルやフォルダを選択した場合にだけ、利用できます。

この機能は、既存の一般的なファイル、またはフォルダの名前を変えます。

“.SET” フォルダの中のファイルの名前は、データ構造の整合性を保持するために変えることができません。

ファイルかフォルダのタイプを特定するのに使用している、ファイルと ".SET" フォルダの終端 3 文字 (拡張子) の拡大を変えることはできません。



名前を編集するときは、**T** (テキスト編集) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示し、編集後確認して、OK ボタンをタッチします。

Object(s) info (ファイル / フォルダ情報)

このコマンドを選択するとファイル、またはフォルダのサイズ (容量) を確認できます。また、それに含まれるファイルの数とディレクトリ (フォルダ) も、表示されます。



Note: 一つのファイル・サイズは、常にファイル・リストのファイル名の右側に表示されます。



Device Info (デバイス情報)

このコマンドを選択すると、デバイスに関するいろいろな情報を確認することができます。異なるデバイスを選択するときは、ほとんどのメディア・ページに表示されている、左下角のデバイス・ポップアップ・メニューを使います。



デバイスの名前を編集するときは、**T** (テキスト編集) ボタンをタッチしてテキスト編集ウィンドウを表示し、編集後確認して、OK ボタンをタッチします。

Warning: ソングブックによって使われる MIDI ファイルを含んだデバイスの名前を変更すると、リンクは壊れてしまいます。

Protect (ファイル / フォルダのプロテクト)

このコマンドを選択すると、選択したファイルまたはフォルダの書き換え / 消去から保護 (ロック) します。ロック・アイコンは、ファイルまたはフォルダ名の横に表示されます。

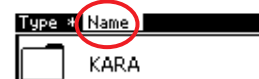


Unprotect (ファイル / フォルダのプロテクト解除)

このコマンドを選択すると、選択したファイルまたはフォルダの書き換え / 消去の保護を解除します。

Ordered by Name

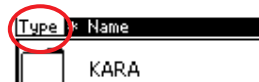
このコマンドを選択すると、ファイルとフォルダを名前 (アルファベット) 順に並び替えます。ファイル・リストの上の名前ラベルは、反転表示 (白色) になります。



このコマンドは、直接ファイル・リストの上の名前ラベルをタッチするのと同じものです。

Ordered by Type

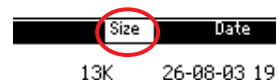
このコマンドを選択すると、ファイルとフォルダをタイプ別の名前 (アルファベット) 順に並び替えます。ファイル・リストの上のタイプ・ラベルは、反転表示 (白色) になります。



このコマンドは、直接ファイル・リストの上のタイプ・ラベルをタッチするのと同じものです。

Order by Size

このコマンドを選択すると、ファイルとフォルダをサイズ順に並び替えます。ファイル・リストの上のサイズ・ラベルは、反転表示 (白色) になります。



このコマンドは、直接ファイル・リストの上のサイズ・ラベルをタッチするのと同じものです。

Order by Date

このコマンドを選択すると、ファイルとフォルダを作成 / 編集した日付け順に並び替えます。ファイル・リストの上の日付ラベルは、反転表示 (白色) になります。



このコマンドは、直接ファイル・リストの上の日付ラベルをタッチするのと同じものです。

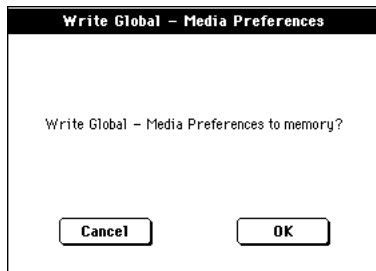
Ascending/Descending

このコマンドを選択するたびに、ファイルとフォルダの並びを、昇順 (数、A...Z) と降順 (Z...A、数) に切り替えます。

このコマンドは、ファイル・リストの上の反転表示 (白色) ラベルをタッチするのと同じものです。

Write Global-Media Preference (グローバル・メディア設定の保存)

このコマンドを選択すると、Write Global-Media Preferences ダイアログ・ボックスが表示され、プリファレンス・ページの設定を保存することができます (207 ページ “Preferences (プリファレンス)” 参照)。



グローバルのメディア・プリファレンス・エリアに保存できるパラメーターは、本書の各パラメーターの説明箇所に **GBL^{Med}** シンボル・マークが付けられています。

SD と MMC カード

SD/MMC カードを使って、本機の本体メモリーへデータをロードしたり、本機の本体メモリーのデータをセーブすることができます。

Note: 使用する SD/MMC カードは、使う前に必ず本機でフォーマット (初期化) してください。

他の機材 (パソコンやデジタル・カメラなど) でカードをフォーマットしないでください。本機以外でフォーマットしたカードを使った場合は、正しく動作しない場合があります。

Note: 本機には SD/MMC カードは付属していません。別途購入をお願いします。

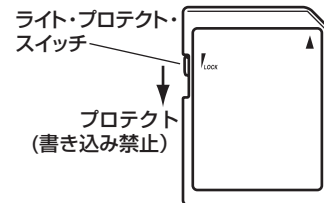
Note: 本機で使用できる SD カードは、動作電圧 2.7V ~ 3.6V、容量 16MB ~ 2GB の SD カードと ID タグ付き SD カードになります。

SD カードと MMC カード取り扱い

- ・ ロード、セーブやフォーマットしているときは絶対にカードを取り外さないでください。取り外した場合は、データ、カードおよび本機の回路を破損する場合があります。
- ・ SD/MMC カードは、精度部品です。無理な力で曲げたり、落下などして衝撃を与えないようにしてください。また、水に濡らしたり、ヒーターの前や、自動車の中など高温になる場所に放置しないでください。
- ・ 急激な温度変化や、結露が発生する場所、直射日光のあたる場所での使用や保管は避けてください。
- ・ 静電気や電気ノイズの発生しやすい場所での SD/MMC カードの使用や保管は避けてください。
- ・ SD/MMC カードの金属端子部分に触れないでください。
- ・ SD/MMC カードを使っていないとき、静電気やほこりによる損害を受けるのを防ぐためカードに付属していたケースに保存してください。
- ・ SD/MMC カードを乳幼児の手の届くところに置かないでください。誤って飲み込む恐れがあります。万一、飲み込んだと思われる場合は、直ちに医師にご相談ください。
- ・ ご購入になった SD/MMC カードに付属しているマニュアルを良く読んで使用して下さい。

SD カードのプロテクト

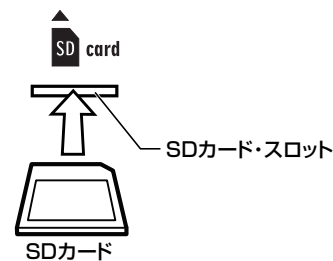
SD カードは、うっかり上書きして、データが消失するのを防ぐことのできるライト・プロテクト・スイッチがあります。カードのスイッチを書き込み禁止に設定しておけば、上書き、データの消去、フォーマットすることができなくなります。最初にカードにデータを保存するときは、スイッチを書き込み許可にします。



カードの挿入 / 取り出し

カードの挿入

カードを正しい方向 (ラベル面が上) で挿入してください。接触金属面が下で、かけている角は向かって左側になります。



カードの取り出し

カードを軽く押し込みます。手を離すとカードは少し飛び出します。

Note: カードを取り外すときは、無理矢理引き抜かないでください。カードやスロットの故障の原因になります。

Note: 使用する SD/MMC カードは、使う前に必ず本機でフォーマット (初期化) してください。

他の機材 (パソコンやデジタル・カメラなど) でカードをフォーマットしないでください。本機以外でフォーマットしたカードを使った場合は、正しく動作しない場合があります。

データを別々のフォルダで構成する

データを浅い階層 (メイン・レベル) に置いた別々のフォルダに保存することをお勧めします。階層が深くなると、本機とカードとのデータのやり取りが時間がかかる場合があります。

MIDI

MIDI とは？

概要

MIDI は Musical Instruments Digital Interface の略で、2 台の楽器、またはコンピューターと楽器を接続できるインターフェースです。

ソフトウェア的な見方をすると、MIDI は発音ノートとそれらをコントロールするためのメッセージを記述するプロトコルであるといえます。

3 種類の MIDI 端子

MIDI IN 端子は接続先の機器からデータを受信します。

MIDI OUT 端子は接続先の機器にデータを送信します。

MIDI THRU 端子は MIDI IN 端子で受信したデータそのままを送信します（複数の楽器をデジター・チェーン（直列接続）させるときに便利です）。

USB 端子

MIDI IN、MIDI OUT 端子と 2 本のケーブルを 1 つの USB 端子とケーブルで代用することができます。両方の端子は同時に使用できます。これにより、本機とパソコンを USB 端子を使って接続し、さらに MIDI 端子を使って他の楽器とも同時に接続することができます。

チャンネルとメッセージ

MIDI ケーブルでは 16 チャンネルのデータを送信します。各 MIDI チャンネルをテレビのチャンネルだと考えてみましょう。受信機と送信機が同じチャンネルに設定されていることが必要です。同じことが MIDI メッセージにも言えます。チャンネル 1 でノート・オン・メッセージを送信すると、受信機器ではチャンネル 1 でのみ、そのメッセージを受信することができます。これによって、マルチティンバー、つまり複数のサウンドの再生が可能となります。1 台の MIDI 楽器上で、複数のサウンドが演奏できるわけです。

メッセージはいろいろありますが、ここでは一般的によく使われるものをご紹介します。

ノート・オン

「指定チャンネルでノートを弾きなさい」というメッセージです。ノートは音名（C4 は中央 C の音符）に対応した番号（60 が C4 に該当）で表されます。

ノート・オフ・メッセージは、「弾いていた鍵盤から手が離れた」というメッセージです。場合によっては、ノート・オフの代わりにベロシティ値を 0 に設定したノート・オン・メッセージを使うことがあります。

ノート・オン・メッセージとベロシティの値が常に送信されます。この値は、そのノートを演奏する音量です。

アフター・タッチ

このメッセージは、ノートを弾いた後、そのまま鍵盤を押し続けることによって発生します。通常ビブラートまたは他のサウンド・パラメーターをコントロールします。

ピッチ・ベンド (PB)

ジョイスティックを X 軸方向（左右）に動かすと、このメッセージを送信されます。音程が上または下に変化します。

プログラム・チェンジ (PC)

プログラムを選択すると、プログラム・チェンジ・メッセージがそのチャンネルで生成されます。これをコントロール・チェンジ 00 と 32 と一緒に使用すれば、シーケンサーやマスター・キーボードから本機のデータを選択できます。

コントロール・チェンジ (CC)

楽器のパラメーターのほとんどをコントロールする多様なメッセージです。以下に例を挙げます。

- ・ CC00 またはバンク・セレクト MSB、および CC32 またはバンク・セレクト LSB

このメッセージのペアをプログラム・チェンジ・メッセージと一緒に使ってプログラムを選択します。

- ・ CC01 またはモジュレーション
ジョイスティックを奥側（向こう側）へ倒すのと同じです。普通はビブラート効果を生みます。
- ・ CC07 またはマスター・ボリューム
チャンネルの音量を設定します。
- ・ CC10 またはパン
チャンネルのステレオ音像での位置を設定します。
- ・ CC64 またはダンパー・ペダル
ダンパー・ペダルの動作をシミュレートします。

テンポ

テンポはグローバル MIDI メッセージで、特定チャンネルに限られたものではありません。各ソングにはテンポ・データが含まれています。

歌詞データ

歌詞データは再生音楽と共にその歌詞のテキストを表示させるもので、標準の MIDI イベントではありません。本機では市販の歌詞データの形式のほとんどを読み込めますが、英語のみの対応になります。本機は、日本語の歌詞データを表示することができませんので、ご了承ください。

USB を経由して MIDI を使う

本機は MIDI データを MIDI 端子でなくて USB 端子を使ってパソコンと送受信することができます。このように、専用の MIDI インターフェースを使わなくても本機とパソコンを接続することができます。

大部分の MIDI 機能が、特別なソフトウェアの必要なしで Windows XP/Vista または Mac OS X コンピューターの上で使うことができます。しかし、より完全にすべての MIDI 機能を使うためには "KORG USB MIDI Driver" をインストールしてください。

KORG USB MIDI Driver は付属の CD に、関連するソフトウェアとともに収められています。

詳細は 258 ページ "KORG USB-MIDI Driver のインストール" をご覧ください。

スタンダード MIDI ファイル

MIDI ファイル、またはスタンダード MIDI ファイル (SMF) は別の楽器やコンピューターとの間でソング・データのやりとりをする上で実用的なものです。

本機ではソング形式の初期設定が SMF 形式なので、コンピューターからソングを読み込んだり、コンピューターのソフトウェアで読めるソングを保存することが簡単にできます。また内蔵シーケンサーはスタンダード MIDI ファイルのフォーマット 0（全データを 1 トラックに収容した、一般的なフォーマット）と、フォーマット 1（マルチトラック）に対応しています。このスタンダード MIDI ファイルはソング・プレイ・モードで読み込んで、シーケンサー・モードでエディットや保存ができます。また、シーケンサー・モードで、ソングをスタンダード MIDI ファイルのフォーマット 0 で保存することができます。

ソング・プレイ・モードでは、Solton、M-Live (Midisoft)、Tune1000 および対応フォーマット (Edirol、GMX、HitBit、XF) のスタンダード MIDI ファイルの歌詞を表示できます。また、S o l

ton、M-Live (Midisoft)、GMX、XF の各フォーマットの SMF のコード省略記号も表示できます。

スタンダード MIDI ファイルは、通常ファイル名に “.MID” または “.KAR” 拡張子がついています。

General MIDI 規格

数年前、楽器業界は規格を追加する必要性に迫られました。そこで生まれたのが General MIDI (GM) です。これは基本的な MIDI 規格を拡張し、楽器間の互換性に関して新しい規格を定めたものです。

- ・ 最低 16 の MIDI チャンネルが必要
- ・ 128 個のプログラムが正しい順序で並んだ基本セットが必要
- ・ ドラム・キットの順序が規定されている
- ・ チャンネル 10 がドラム・キット専用

近年の規格拡張で GM2 が設定され、プログラムのデータベースが拡張されています。本機は、サウンド面でこの GM2 規格に対応しています。

グローバル・チャンネル

グローバル設定が割り当てられているチャンネル (193 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照) は、本機のキーボードをシミュレートできます。本機がマスター・キーボードに接続されているとき、本機のグローバル・チャンネルで送信が行われます。

グローバル・チャンネルで受信した MIDI メッセージは、SPLIT キーの設定によるスプリット・ポイントに影響されます。このため、SPLIT キーの LED が点灯しているとき、本機のグローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントを中心として、UPPER (スプリット・ポイントより右)、LOWER (スプリット・ポイントより左) のパートに分れます。

グローバル・チャンネルで受信したノートは、自動伴奏のコード認識に使用されます。SPLIT キーがオンになっていると、スプリット・ポイントより低いノートのみが使われます。これらのノートは、コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネルのノートとミックスされます。

コード 1 チャンネルとコード 2 チャンネル

2 系統のコード・チャンネル (193 ページ) を使って、本機にコード認識用のノートを送信することができます。こうして送信されたノートは、グローバル・チャンネルで受信したノートとミックスされます。(SPLIT キーの LED が点灯している場合は、グローバル・チャンネルで受信したノートは、スプリット・ポイントより低い鍵盤域で認識されます。)

コード・チャンネルはスプリット・ポイントとは関係なく、パネル上の SPLIT キーの操作にも影響を受けません。スプリット・ポイントより高いノートと低いノートすべてがコード認識されます。

SPLIT キーは、コード・チャンネルに対して特別な効果があります。

- ・ スプリット LED が点灯しているときは、スタイル・プレイ・モードの 99 ページ “Chord Recognition (コード認識)” パラメーターによってコード認識が設定されます。
- ・ スプリット LED が消灯しているときは、コード認識は常に Fingered 3 になります (コードを検知させるために少なくとも 3 音を同時に弾くことが必要です)。スプリットをオフにする前にコード認識に Expert が選択されていると、それは選択されたまま残ります。

これらの 2 つのチャンネルは、アコーディオンを演奏するときに便利です。片方のチャンネルをコード演奏に、もう片方のチャンネルを左手のベース用に割り当てることができるからです。こうして、

コードとベースが、自動伴奏のコード認識のためのコードの作成に役に立ちます。

コントロール・チャンネル

MIDI IN チャンネルをコントロール・チャンネル (193 ページ) として設定して、外部機器からスタイルやパフォーマンスを選択できます。本機内蔵データに対応するメッセージのリストは、付録を参照してください。

MIDI セットアップ

外部コントローラーを使って本機を音源として演奏するという、賢い使い方ができます。MIDI チャンネルの設定が簡単にできるように、本機では MIDI セットアップをいくつか用意しました。

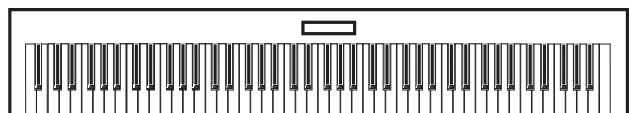
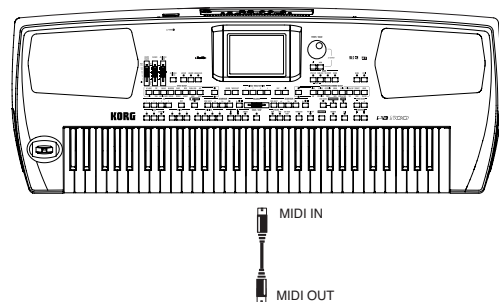
(スタイル・プレイ・モードは 100 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、ソング・プレイ・モードは、152 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、シーケンサー・モードは 181 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)” 参照)

各 MIDI セットアップはそれぞれ基本設定として、必要に応じて自由に変更してください。

最適な MIDI セットアップを選択したら、パラメーターを適宜調節して、ライト機能を使ってグローバル設定をメモリーに保存します (196 ページ “Write Global - Midi Setup ダイアログ・ボックス” 参照)。

マスター・キーボードとの接続

マスター・キーボードやその他の MIDI キーボードを接続して本機をコントロールすることができます。マスター・キーボードの MIDI OUT 端子と、本機の MIDI IN 端子を接続します。マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルと同じチャンネルでデータを送信すれば、マスター・キーボードが本機の一部となります。



マスター・キーボードが本機のグローバル・チャンネルで送信すると、スプリット・ポイントと、パネル上の SPLIT キーの状態が、マスター・キーボードから受信するノートに影響します。

接続と設定

以下の手順でマスター・キーボードと本機を接続します。

1. マスター・キーボードのMIDI OUT端子を本機のMIDI IN端子に接続します。
2. 本機のグローバル・チャンネルで受信するよう、マスター・キーボードをプログラムします (193 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照)。
マスター・キーボードをプログラムする方法については、お手持ちのマスター・キーボードの取扱説明書をお読みください。
3. MIDI セットアップパラメーターを選びます。
グローバル・モードの “MIDI: MIDI Setup / General Controls”、またはスタイル・プレイ、ソング、プレイ、シーケンサー・モードの MIDI セットアップのページで設定します。
Note: MIDI セットアップは、スタイル・プレイ、ソング、プレイ、シーケンサー・モードごとに設定することができます。サウンド・モード入ると、自動的に “1-Default” MIDI セットアップが選ばれます。異なる操作モードに切り替えると、MIDI セッティングも変更されます。現在の MIDI セットアップはグローバル・モードで確認できます。
4. マスター・キーボードのセットアップを選択します。
Note: 新しいデータをカードからロードすると、設定が変更されることがあります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能 (207 ページ “Global Protect” 参照) を使ってください。
5. 各操作モードの MIDI セットアップを保存するときは、グローバル・モードのページ・メニューから、“Write Global-Style Setup”、“Write Global-Song Play Setup”、“Write Global-Seq. Setup”、“Write Global-Global Setup” コマンドを選択します。
6. MODE セクションのキーを押して、希望の操作モードに入ります。

MIDI アコーディオンとの接続

MIDI アコーディオンには様々なタイプがあり、そのタイプによって本機での設定も異なります。適切なアコーディオンの MIDI セットアップ (Accordion) を選択してください (191 ページ参照)。

接続と設定

以下の手順で MIDI アコーディオンを本機に接続します。

1. アコーディオンの MIDI OUT 端子を本機の MIDI IN 端子に接続します。
2. MIDI セットアップを選択します。
グローバル・モードの “MIDI: MIDI Setup / General Controls”、またはスタイル・プレイ、ソング、プレイ、シーケンサー・モードの MIDI セットアップのページで設定します。(100 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”、181 ページ “Midi Setup (MIDI セットアップ)”)
Note: MIDI セットアップは、スタイル・プレイ、ソング、プレイ、シーケンサー・モードごとに設定することができます。サウンド・モード入ると、自動的に “1-Default” MIDI セットアップが選ばれます。異なる操作モードに切り替えると、MIDI セッティングも変更されます。現在の MIDI セットアップはグローバル・モードで確認できます。
3. MIDI セットアップの Accordion を選択します。
Note: 新しいデータをカードからロードすると、設定が変更されることがあります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能 (207 ページ “Global Protect” 参照) を使ってください。
4. 各操作モードの MIDI セットアップを保存するときは、グローバル・モードのページ・メニューから、“Write Global-Style Setup”、“Write Global-Song Play Setup”、“Write Global-

Seq. Setup”、“Write Global-Global Setup” コマンドを選択します。

5. MODE セクションのキーを押して、希望の操作モードに入ります。

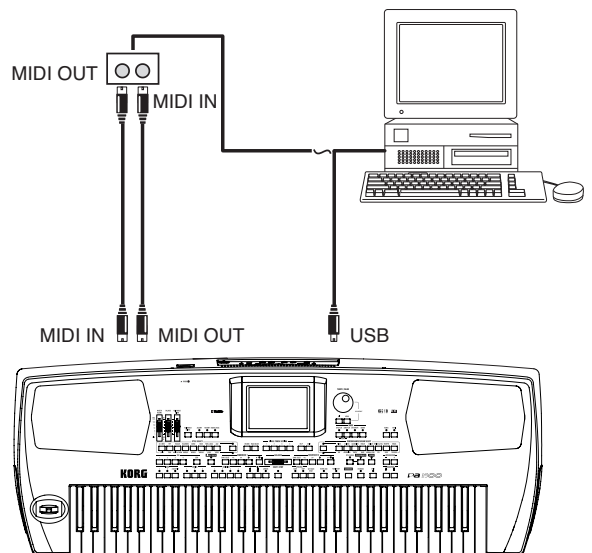
外部シーケンサーとの接続

本機をマルチ・ティンバーのエキスパンダーとして使って、外部シーケンサーでソングをプログラムできます。

接続と設定

本機をコンピューターに接続するには、MIDI インターフェース搭載のコンピューターが必要です。

1. 本機とコンピューターを USB で接続するときは、“Installing the Korg USB MIDI Driverのインストール” の説明に従って、Korg USB MIDI Driver をインストールしてください。
2. 本機とコンピューターを USB 端子または MIDI 端子を使って下図のように接続します。



3. 外部のシーケンサーの “MIDI Thru” 機能を有効にします。
4. GLOBAL キーを押して、191 ページ “MIDI: MIDI Setup / General Controls” ページの “Local Control On” パラメーターのチェックを外します。この状態をローカル・オフと呼びます。
5. SEQUENCER キーを押して、シーケンサー・モードに入ります。181 ページ “Preferences: Sequencer Setup” を表示します。Ext.Seq セットアップを選択します。
Note: 新しいデータをカードからロードすると、設定が変更されることがあります。別の設定がロードされないようにするには、グローバル・プロテクト機能 (207 ページ “Global Protect” 参照) を使ってください。
6. グローバルの MIDI セットアップを保存するときは、ページ・メニューから、“Write Global-Seq. Setup” コマンドを選択します。
7. キーボードで演奏します。キーボードで演奏されたノートが、本機の MIDI OUT 端子からコンピューター/MIDI インターフェースの MIDI IN 端子へ送られます。(USB 端子で接続しているときは、本機の USB 端子からコンピューターの USB 端子へノートが送られます。)
コンピューターで生成したノート (シーケンサーで再生したソングなど) は、MIDI インターフェースの MIDI OUT 端子から本機の MIDI IN 端子へ送信されます。(USB 端子で接続しているときは、コンピューターの USB 端子から本機の USB 端子へノートが送られます。)

ローカル・オフ

本機を外部シーケンサーに接続するときは、本機をローカル・オフ・モード（192 ページ “Local Control On” 参照）に設定することで、キーボード上のノートとシーケンサーからの MIDI イベントのノートが同時に再生されないようにしてください。

本機がローカル・オフになっていると、キーボードの演奏データを外部シーケンサーへ送信しますが、内蔵音源のデータは送信されません。つまり、鍵盤部分と音源部分が切り離された状態になります。シーケンサーは本機の鍵盤で弾いたノートを受信し、それをソングの指定トラックへ送信します。そのトラックが今度は、そのデータを本機の内蔵音源に送信する、という仕組みになります。

Note: データを本機の音源部に送信するには、外部シーケンサーの “MIDI Thru” 機能が有効になっていることが必要です。（この機能はシーケンサーのタイプによって違う名前が付いているかもしれませんが、通常は有効になっています。）詳細は、シーケンサーの取扱説明書をお読みください。

サウンド

MIDI メッセージのバンク・セレクト MSB、バンク・セレクト LSB（バンクを選択する 2 つのメッセージ）とプログラム・チェンジ・メッセージ（プログラムを選択するメッセージ）を使って、コンピューターのシーケンサーで再生するソングのプログラムを、本機のプログラムから選択することができます。プログラムと MIDI メッセージの値のリストは、228 ページ “サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順” を参照してください。

コンピューターでソングをプログラムする方への提案：

必須条件ではありませんが、通常はベースを 2 チャンネル、メロディーを 4 チャンネル、ドラム・キットを 10 チャンネル、外部ボイス・ハーモナイザーのコントロールを 5 チャンネルに設定することをおすすめします。

本機から他の楽器をコントロール

本機をマスター・コントローラーとして、他の楽器をコントロールする MIDI セットアップができます。

1. 本機の MIDI OUT 端子を別の楽器の MIDI IN 端子に接続します。
2. 別の楽器のトラックを、本機から演奏するのと同じチャンネルに設定します。例えば、アッパー 1 トラックとアッパー 2 トラックを、別の楽器のサウンドで演奏する場合は、その楽器が、アッパー 1 トラックとアッパー 2 トラックと同じチャンネルでデータを受信するように設定します（初期設定では 1 チャンネルと 2 チャンネルです）。
3. 楽器の音量をその楽器の音量コントロールで調節します。
4. 本機パネル上で、トラックのミュート設定 / 解除をします。各トラックの音量は、画面のバーチャル・スライダーで調節します。
5. 本機のキーボードを弾きます。

鍵盤（キーボード）

本機の鍵盤では、MIDI OUT 端子から最高 4 トラック（UPPER 1 ～ 3、LOWER）までを送信できます。MIDI 送信チャンネルはグローバル・モードで設定します（193 ページ “MIDI: MIDI Out Channels” 参照）。

初期設定（“1-Default” MIDI Setup）では、リアルタイム・トラックそれぞれが、以下のチャンネルで送信されます。

トラック	アウト・チャンネル I
アッパー 1	1
アッパー 2	2
アッパー 3	3
ロワー	4

トラックをミュートすると、そのトラックから、MIDI OUT 端子に接続した外部エクスパンダーやシーケンサーへは、MIDI データは送信されません。

外部エクスパンダーのサウンドだけを聴きたい場合は、本機の MASTER VOLUME スライダーを下げるか、リアルタイム・トラックを外部 (External) に設定します（176 ページ “Track Controls: Mode” 参照）。

シーケンサー

任意のシーケンサー・トラックを外部機器のチャンネルに送信できます。各トラックの MIDI 送信チャンネルの設定は、193 ページ “MIDI: MIDI Out Channels” を参照してください。

外部エクスパンダーのサウンドだけを聴きたい場合は、本機の MASTER VOLUME スライダーを下げるか、ソング・トラックを外部 (External) に設定します（176 ページ “Track Controls: Mode” 参照）。

本機で使用しているシーケンサーに従って、MIDI セットアップの “Sequencer 1” か “Sequencer 2” を選択して、以下のようにチャンネルを設定します。

トラック	アウト・チャンネル I
ソング 1 ～ 16	1 ～ 16

アレンジャー

MIDI のもっとも興味深い特長の 1 つは、本機を使って、アレンジャーを搭載した外部機器を演奏できることです。もちろん本機の高品位な音質にまざるものではありませんが、使い慣れた古いシンセサイザーも利用する、ということもあるでしょう。

本機のスタイル・トラックを外部機器で演奏するには、そのトラックを外部 (External) に設定します（176 ページ “Track Controls: Mode” 参照）。

MIDI セットアップの “Default” を選択して、以下のようにチャンネルを設定します（これは本機の初期設定です）。

トラック	アウト・チャンネル I
ベース	9
ドラム	10
パーカッション	11
Acc (アカンパニメント) 1 ～ 5	12 ～ 16

付録

工場出荷時データ (ファクトリー・データ)

スタイル (Style)

Note: 本機のスタイルは、バンク・セレクト *MSB* (CC#0)、バンク・セレクト *LSB* (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (193 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照)。

#	CC0	CC32	PC	Bank: 8/16 Beat	CC0	CC32	PC	Bank: Pop	CC0	CC32	PC	Bank: Ballad
1	0	0	0	Standard 8 Beat	0	1	0	Guitar Pop	0	2	0	Modern Ballad
2			1	Standard 16 Beat			1	Easy Pop 1			1	Moonlight Ballad
3			2	Kool Beat			2	Easy Pop 2			2	Soft Ballad
4			3	Guitar Beat			3	Pop Groove			3	Funky Ballad
5			4	Easy Beat 1			4	British Pop			4	Guitar Ballad
6			5	Easy Beat 2			5	Pop Jazz			5	Easy Ballad
7			6	Real 8 Beat			6	Slow Latin Pop			6	Organ Ballad
8			7	Real 16 Beat			7	Pop Ballad			7	Blue Ballad
9			8	Soft 8 Beat			8	Pop 6/8			8	Folk Ballad 1
10			9	Soft 16 Beat			9	Slow Pop 6/8			9	Folk Ballad 2
11			10	Classic Beat			10	Pop 12/8			10	Groove Ballad
12			11	Pop 16 Beat			11	Pop Shuffle 1			11	Blues Ballad
13			12	Analog Beat 1			12	Pop Shuffle 2			12	Analog Ballad 1
14			13	Analog Beat 2			13	Pop Shuffle 3			13	Analog Ballad 2
15			14	8 Beat Analog 1			14	Pop Chart 1			14	Rock Ballad 1
16			15	8 Beat Analog 2			15	Pop Chart 2			15	Rock Ballad 2
17			16	Modern Beat			16	Pop Funk 1			16	Slow 6/8
18			17	Half Beat			17	Pop Funk 2			17	Ballad 6/8 1
19			18				18	Fast Pop			18	Ballad 6/8 2
20			19				19				19	Medium 6/4
21			20				20				20	Waltz Ballad
22			21				21				21	Pop Hit Ballad
23			22				22				22	Color Ballad
24			23				23				23	Oriental Ballad
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

#	CC0	CC32	PC	Bank: Ballroom	CC0	CC32	PC	Bank: Dance	CC0	CC32	PC	Bank: Rock
1	0	3	0	Easy Listening	0	4	0	Club House	0	5	0	Pop Rock
2			1	Slow Band			1	Euro Trance			1	English Rock
3			2	Big Band Jump			2	Fashion Funk			2	Fire Rock
4			3	Big Band Fox			3	Dance Fever			3	Hard Rock
5			4	Big Band 40's			4	Funky Disco			4	Open Rock
6			5	50's Fox			5	Barry Dance			5	Heavy Rock
7			6	Organ Foxtrot			6	Sister & Girl			6	Funky Rock
8			7	Organ Waltz			7	Philly Disco			7	Rock Oldie
9			8	Slow Waltz			8	Oriental Dance			8	Rock & Roll
10			9	Foxtrot			9	Groove It Up			9	South Shuffle
11			10	Fox Shuffle			10	60's Dance			10	60's Rock
12			11	Quick Step			11	70's Disco 1			11	Surf Rock
13			12	Slow Fox			12	70's Disco 2			12	Latin Rock
14			13	Italian Fox			13	80's Dance			13	Slow Latin Rock
15			14	Operetta			14	Miami Disco			14	Slow Rock
16			15	Orchestral Tango			15	Love Disco			15	60's Slow Rock
17			16	English Tango			16	Dance Motown			16	Rock 6/8
18			17	Italian Tango			17	Soca Dance			17	Steely Rock
19			18	Argentina Tango			18	Disco Gully			18	Abbey Rock
20			19	Irish Fox			19	Dance Mix			19	SouthStrait Rock
21			20	Twist			20	Disco Latin			20	Rock Beat
22			21	Jive			21	House Garage			21	Rock Shuffle
23			22	Pasodoble			22	Rap			22	Blues Shuffle
24			23	Hully Gully			23	HipHop			23	Light Rock
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank: Funk & Soul	CC0	CC32	PC	Bank: Jazz	CC0	CC32	PC	Bank: Latin
1	0	6	0	Funk R&B	0	7	0	Bigger Band	0	8	0	Guitar Bossa
2			1	Kool Funk			1	Medium BigBand			1	Basic Bossa
3			2	AI Funk			2	Fast Big Band			2	Cool Bossa
4			3	Elektrik Funk			3	Serenade Band			3	Meditation Bossa
5			4	Classic Funk			4	Jazz Club			4	Fast Bossa
6			5	Black Funk			5	BeBop			5	Orchestral Bossa
7			6	Talkin' Jazz			6	Slow Swing Brush			6	Natural Bossa
8			7	Funky Sisters			7	Swing Ballad			7	Groove Bossa
9			8	Rhythm & Blues			8	Orchestral Swing			8	Cool Latin Jazz
10			9	Blues			9	Django			9	Cha Cha
11			10	Soul			10	Jazz Brush			10	Cuban Cha Cha
12			11	Gospel			11	Soft Jazz			11	Disco Cha Cha
13			12	Gospel Swing			12	Jazzy Blues			12	Latin Big Band
14			13	Gospel Shuffle			13	Organ Swing			13	Beguine
15			14	Modern Gospel 1			14	50's Swing			14	Bachata
16			15	Modern Gospel 2			15	Medium Swing			15	Latin Bolero
17			16	AI Swing			16	Vocal Swing			16	Brazilian Samba
18			17	Groove			17	Moon Swing			17	Sambalegre
19			18	Groove Funk			18	Jazz Waltz			18	Samba
20			19	Jazz Funk			19	5/4 Swing			19	DiscoSamba
21			20	Motown Shuffle 1			20	Stride			20	Mambo
22			21	Motown Shuffle 2			21	Dixieland			21	Mambo Party
23			22				22	Charleston			22	Salsa
24			23				23	Smooth Jazz			23	Merengue
25			24				24				24	Gipsy Dance
26			25				25				25	Rhumba
27			26				26				26	Cumbia
28			27				27				27	Calypso
29			28				28				28	Lambada
30			29				29				29	Meneaito
31			30				30				30	Macarena
32			31				31				31	Reggae

#	CC0	CC32	PC	Bank: Traditional	CC0	CC32	PC	Bank: Movie & Show	CC0	CC32	PC	Bank: Unplugged
1	0	9	0	German Waltz 1	0	10	0	Hollywood 1	0	11	0	Unplugged Ballad 1
2			1	German Waltz 2			1	Hollywood 2			1	Unplugged Ballad 2
3			2	German Waltz 3			2	Broadway			2	Unplugged Ballad 3
4			3	Vienna Waltz			3	Show Time			3	Unplugged Slow
5			4	Italian Waltz			4	The Avalon			4	Desert Shuffle
6			5	Musette Waltz			5	Tap Dance			5	Serenade
7			6	French Waltz			6	Movie Ballad			6	Unplugged
8			7	Irish Waltz			7	Movie Swing			7	Meditando
9			8	Laendler Waltz			8	Safari Swing			8	Unplugged Gtr 1
10			9	German Polka 1			9	Western Movie			9	Unplugged Gtr 2
11			10	German Polka 2			10	Mystery Man			10	Unplugged Gtr 3
12			11	Italian Polka 1			11	Cartoon Time			11	Unplugged Gtr 4
13			12	Italian Polka 2			12	Horror Movie			12	Unplugged 8 Bt
14			13	Italian Polka 3			13	Love Movie			13	Unplugged 16 Bt
15			14	Italian Mazurka 1			14	Cinema Ballad			14	Slide Blues
16			15	Italian Mazurka 2			15	Love Ballad			15	Unplugged Rock
17			16	Italian Mazurka 3			16	Christmas Waltz			16	Unplugged Latin
18			17	March			17	Christmas Swing			17	Unplugged Swing
19			18	French March			18	Theatre Swing			18	Unplugged 3/4
20			19				19	Theatre March			19	Acoustic Bld.3/4
21			20				20	Army Band			20	Country Strum
22			21				21				21	Country QuikStep
23			22				22				22	Country Ballad
24			23				23				23	Country 3/4
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC0	CC32	PC	Bank: World 1	CC0	CC32	PC	Bank: World 2	CC0	CC32	PC	Bank: User 1/2
1	0	12	0	Oberkr. Waltz 1	0	13	0	Hawaiian	0	14 /15	0	
2			1	Oberkr. Waltz 2			1	Flamenco 4/4			1	
3			2	Oberkr. Polka 1			2	Flamenco 3/4			2	
4			3	Oberkr. Polka 2			3	Banda 2/4			3	
5			4	Party Polka			4	Mexican Waltz			4	
6			5	Polka Pop			5	Celtic Dream			5	
7			6	Bavarian Pop			6	Celtic Waltz			6	
8			7	ClassicSchlager1			7	Celtic Ballad			7	
9			8	ClassicSchlager2			8	Scottish Reel			8	
10			9	ClassicSchlager3			9	Orchestral Waltz			9	
11			10	Dance Schlager			10	OrchestralBolero			10	
12			11	Fox Schlager			11	Minuetto			11	
13			12	Medium Schlager			12	Baroque			12	
14			13	Volkst. Schlager			13	New Age			13	
15			14	Disco Schlager			14	Tarantella			14	
16			15	Schlager 1			15	Raspa			15	
17			16	Schlager 2			16	Orleans			16	
18			17	Schlager 3			17	Norteno			17	
19			18	Schlager 4			18	Quebradita			18	
20			19	Samba Medley			19	Tejano			19	
21			20	Party Mix			20	Cajun			20	
22			21	Trucker			21	Zydeco			21	
23			22	Petry Rock			22	Mariachi			22	
24			23				23	Hora			23	
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

スタイル・エレメント (Style Element)

Note: 本機のスタイル・エレメントは、プログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (193 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照)。

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3/Break
90	Ending 1	91	Ending 2	92	Ending 3				

Note: プログラム・チェンジ・ナンバーは 0 ~ 127 を使うことができます。

シングル・タッチ・セッティング (STS)

Note: 本機の STS は、バンク・セレクト MSB (CC#0)、バンク・セレクト LSB (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control を設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (193 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照)。すでにスタイルが選ばれているときは、プログラム・チェンジ (PC) メッセージのみを送ります。

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
STS を含むスタイルと同じ		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

サウンド (Sound) : バンク順

以下のサウンドは本機の工 場出荷時のサウンドをパネル上の PERFORMANCE/SOUND SELECTキーの順に従って掲載したものです。

表記 : リストには、サウンドを外部 MIDI 機器から選択するための MIDI データが含まれています。

CC00 :コントロール・チェンジ #0、またはバンク・セレクト MSB

CC32: コントロール・チェンジ #32、またはバンク・セレクト LSB

PC : プログラム・チェンジ

Bank : PERFORMANCE/SOUND SELECT キー

名前	CC00	CC32	PC
Bank: Piano			
Grand Piano	121	3	0
Classic Piano	121	4	0
Bright Piano GM	121	0	1
Piano & Strings	121	7	0
E. Grand Piano GM	121	0	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Harpsi KeyOff RX	121	3	6
Clav GM	121	0	7
AcousticPiano GM	121	0	0
Jazz Piano	121	5	0
Rock Piano	121	8	0
Piano & Pad	121	4	1
M1 Piano	121	2	2
Honky Wide	121	1	3
Harpsi 16' RX	121	5	6
Clav Wah RX	121	2	7
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
E. Grand Wide	121	1	2
Piano Pad 1	121	2	1
2000's Piano	121	4	2
90's Piano	121	3	2
Harpsi Octave	121	1	6
Pulse Clav	121	1	7
Bright PianoWide	121	1	1
Piano Pad 2	121	3	1
Chorus Piano	121	5	2
Piano & Vibes	121	6	0
Piano Layers	121	6	2
Harpsichord GM	121	0	6
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Bank: E. Piano			
Club E. Piano	121	11	4
Vintage EP	121	4	4
Studio EP	121	7	4
Dyno Tine EP	121	10	4
Classic Tines	121	9	5
Classic Wurly	121	12	4
Vibraphone GM	121	0	11
Marimba GM	121	0	12
Thin E. Piano	121	9	4
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
E. Piano 1 GM	121	0	4

名前	CC00	CC32	PC
Stereo Dig. EP	121	6	5
Soft Wurly	121	13	4
Vibraphone 2	121	2	11
Marimba Key Off	121	2	12
R&B E. Piano	121	8	4
Detuned EP 1	121	1	4
60's E. Piano	121	3	4
EP1 Veloc.sw	121	2	4
Classic Dig. EP	121	7	5
Tremolo Wurly	121	16	4
Glockenspiel GM	121	0	9
Xylophone GM	121	0	13
White Pad EP	121	13	5
EP Phase	121	4	5
EP Legend	121	3	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Hard Wurly	121	14	4
Celesta GM	121	0	8
Music Box GM	121	0	10
E. Piano 2 GM	121	0	5
DW8000 EP	121	11	5
Sweeping EP	121	12	5
Syn Piano X	121	5	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP2 Veloc.sw	121	2	5
Vel. Wurly	121	15	4
Vibrap. Wide	121	1	11
Marimba Wide	121	1	12
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Monkey Skuls	121	3	12
Balaphon	121	6	12
Digi Bell	121	4	98
Steel Drums GM	121	0	114
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell 1	121	1	14
Church Bell 2	121	3	14
Krystal Bell	121	3	98
Tinkle Bell GM	121	0	112
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
Santur	121	1	15
Kalimba GM	121	0	108
Kalimba 2	121	1	108
Mallet Clock	121	5	12
Gamelan	121	1	112
Bali Gamelan	121	2	112
Garbage Mall	121	3	112
Bank: Accordion			
Harmonica Expr. 1	121	3	22
Harmonica Expr. 2	121	4	22
Harmonica GM	121	0	22
Cassotto 16'	121	12	21
Cassotto	121	9	21
Master Accordion	121	23	21

名前	CC00	CC32	PC
Accordion16,8,4'	121	3	23
Sweet Musette	121	11	21
Sweet Harmonica	121	1	22
Harmonica 2	121	2	22
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Accordion 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
French Musette	121	18	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
Detune Accordion	121	15	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion 16,4'	121	7	23
Fisa 16,4'	121	7	21
Musette Clar.	121	5	21
Musette 1	121	3	21
Musette 2	121	4	21
Accordion GM	121	0	21
Tango Accord. GM	121	0	23
Tango Accord. 2	121	10	23
Fisa Tango!	121	1	23
Akordeon	121	2	21
Accordion 2	121	1	21
Accordion 3	121	24	21
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Accordion Bass	121	5	23
Arabic Accordion	121	10	21
Acc.Voice Change	121	6	23
Bank: Organ			
Jimmy Organ	121	10	18
BX3 Vel. Sw	121	1	18
Classic Click	121	4	18
Gospel Organ Vel	121	13	16
Jazz Organ	121	8	16
Distortion Organ	121	5	18
Perc.StereoOrgan	121	9	17
Dark Jazz Organ	121	4	16
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Percuss. BX3	121	4	17
Killer B	121	2	18
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Flute	121	4	20
Drawbars Org. GM	121	0	16
Det.DrawbarsOrg.	121	1	16
It. 60's Organ	121	2	16
Drawbars Organ2	121	3	16
Old Wheels	121	3	17
Pipe Mixture	121	3	19
Flauto Pipes	121	3	20
Positive Organ	121	7	19
Perc. Organ GM	121	0	17
Det.Perc.Organ	121	1	17

名前	CC00	CC32	PC
Perc. Organ 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Good Old B	121	10	16
Dirty B	121	3	18
Iper Dark Organ	121	5	16
Full Drawbars	121	6	16
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Church Organ GM	121	0	19
Small Pipe	121	2	20
DWGS Organ	121	7	16
Gospel Organ	121	9	16
Perc.Short Decay	121	8	18
Perc. Wheels	121	9	18
Dirty Jazz Organ	121	7	18
VOX Legend	121	11	16
Rotary Organ	121	8	17
M1 Organ	121	5	17
Arabian Organ	121	12	16
Drawbars Organ3	121	14	16
Perc. Organ 3	121	10	17
Rock Organ 2	121	11	18
Tibia	121	15	16
Tibia 16/8/4'	121	16	16
Tibia & Vox	121	17	16
Post Horn Trem.	121	18	16
Big Theatre Org.	121	19	16
Tibia & Kinura	121	20	16
Tibia Vox Glock	121	21	16
Bank: Guitar			
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Steel Guitar Pro	121	19	25
12 Strings Pro	121	17	25
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Single Coil Pro	121	14	27
Clean Funk RX1	121	10	28
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Steel Slide Pro1	121	13	25
Brazilian Guitar	121	9	24
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Clean Guitar 2	121	20	27
Funk Stein RX1	121	12	28
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Nylon Guitar GM	121	0	24
Spanish Guitar	121	6	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
Solid Guitar	121	21	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Distortion GtrGM	121	0	30
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Key Off	121	2	24
Steel Guitar 2	121	4	25
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24

名前	CC00	CC32	PC
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Vintage S.1	121	19	27
Clean Mute Gtr	121	6	28
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Nylon Guitar 2	121	15	24
Steel Guitar 3	121	20	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Clean Gtr Pro1	121	13	27
Clean Gtr Pro2	121	15	27
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Nylon Guitar 3	121	3	24
Guitar Strings	121	7	24
Finger Key Off	121	7	25
Steel 12 Strings	121	5	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Single Coil	121	6	27
Clean Funk	121	8	28
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Reso. Guitar	121	12	25
Steel Folk Gtr	121	9	25
Steel & Body	121	3	25
Hackbrett	121	6	25
Jazz Man	121	3	28
Stein Guitar 1	121	22	27
R&R Guitar	121	4	28
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Ukulele	121	1	24
Mandolin	121	2	25
Mandolin Key Off	121	10	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Banjo GM	121	0	105
Banjo Key Off	121	1	105
Bouzouki	121	5	104
Tambra	121	6	104
Finger Tips	121	8	25
Mid Tone Gtr	121	2	27
Chorus Guitar	121	3	27
Proces.E.Guitar	121	5	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Dist.Rhythmic Gtr	121	2	30
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Solo Dist.Guitar	121	7	30
L&R E.Guitar 1	121	9	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Guitarish	121	8	27
Country Nu	121	11	27
Stra. Chime	121	5	28
Mute Monster	121	5	30
Disto Mute	121	9	28
Funky Cut Gtr	121	1	28
Mute Vel. Gtr	121	2	28
Feedback Guitar	121	1	30
Guitar Pinch	121	1	29
Pedal Steel Gtr1	121	1	26
Pedal Steel Gtr2	121	4	26
Guitar Feedback	121	1	31
Power Chords	121	4	30
Funky Wah RX	121	12	27
Vox Wah Chick RX	121	3	120

名前	CC00	CC32	PC
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Stein Guitar 2	121	23	27
Vintage S.2	121	4	27
Clean Guitar GM	121	0	27
Det. Clean Gtr	121	1	27
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Sitar Tambou	121	2	104
Indian Stars	121	3	104
Oud	121	2	105
Kanoun	121	2	107
Kanoun Tremolo	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Sitar Sitar	121	7	104
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Indian Frets	121	4	104
Stein Guitar 3	121	24	27
Clean Guitar 3	121	25	27
Soft Overdrive	121	2	29
Muted Guitar 2	121	19	28
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Dist. Clean Gtr	121	11	30
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
12 Strings RX	121	18	25
Clean Funk RX2	121	11	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Banjo RX	121	4	105
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Real Nylon Gtr	121	17	24
RealSteel Gtr ST	121	21	25
RealFolk Gtr ST	121	22	25
Real Folk Gtr	121	23	25
Real 12 Strings	121	24	25
Real El.Gtr ST1	121	26	27
Real El.Gtr ST2	121	27	27
Real El. Guitar	121	28	27
Bank: Strings & Vocal			
Violin Expr.	121	2	40
Strings Quartet	121	9	48
Ensemble & Solo	121	11	48
Full Strings	121	2	49
Analog Strings 1	121	5	50
i3 Strings	121	5	48
Oh-Ah Voices	121	9	52
Take Voices 1	121	4	52
Orchestra Tutti1	121	14	48
Strings & Horns	121	15	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Stereo Strings	121	3	48
Analog Strings 2	121	2	50
Orchestra&Flute	121	20	48

名前	CC00	CC32	PC
Strings & Glock.	121	18	48
Orch. & Oboe 2	121	17	48
Slow Violin	121	3	40
Chamber Strings	121	12	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Ooh Slow Voice	121	3	52
Take Voices 2	121	5	52
Slow Att. Violin	121	1	40
Pizz. Ensemble	121	1	45
Fiddle GM	121	0	110
Pizz. Section	121	2	45
Sweeper Strings	121	1	49
Analog Velve	121	3	50
Aah Choir	121	7	52
Ooh Voices	121	2	52
Violin GM	121	0	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Trem. Strings GM	121	0	44
Pizzicato Str. GM	121	0	45
Choir Aahs GM	121	0	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Harp GM	121	0	46
60's Strings	121	2	48
Octave Strings	121	8	48
Synth Strings 3	121	1	50
Ooh Choir	121	6	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Strings & Brass	121	1	48
Double Strings	121	3	45
Arabic Strings	121	13	48
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Odyssey	121	4	50
Grand Choir	121	11	52
Slow Choir	121	10	52
Symphonic Bows	121	10	48
Cyber Choir	121	2	85
Choir Light	121	12	52
Vocalesque	121	2	54
Synth Voice GM	121	0	54
Voice Lead GM	121	0	85
Choir Pad GM	121	0	91
Halo Pad GM	121	0	94
Full Vox Pad	121	9	91
Fresh Breath	121	7	91
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Humming	121	1	53
Analog Voice	121	1	54
Mmmh Choir	121	8	52
Strings Choir	121	13	52
Orchestra Tutti2	121	19	48
Classic Vox	121	4	54
Doolally	121	2	53
Vocalscape	121	3	54

名前	CC00	CC32	PC
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Yang Chin	121	1	46
Strings Ens. 3	121	21	48
Strings Ens. 4	121	3	49
Synth Strings 4	121	6	50
Synth Strings 5	121	1	51
Bank: Trumpet			
Trumpet Expr.	121	4	56
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Trombone Vel. 1	121	8	57
Wah Trumpet	121	2	59
Mute Trumpet GM	121	0	59
Mono Trumpet	121	3	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Dual Trumpets	121	6	56
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Hard Trombone	121	3	57
Trombone Pro Vel	121	11	57
Trumpet GM	121	0	56
Flugel Horn	121	7	56
Trumpet 2	121	2	56
Warm Flugel	121	8	56
Soft Trombone	121	4	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Pitch Trombone	121	5	57
BeBop Cornet	121	9	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trumpet 3	121	14	56
Mute Trumpet 2	121	1	59
Bright Trombone	121	2	57
Trombone 3	121	12	57
Tuba GM	121	0	58
Tuba Gold	121	2	58
Oberkr. Tuba	121	1	58
Dynabone	121	3	58
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
Bank: Brass			
Big Band Brass	121	4	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Glen & Friends	121	3	61
Mute Ensemble 1	121	3	59
Horns & Ensemble	121	4	60
Synth Brass 1GM	121	0	62
Tight Brass Pro	121	28	61
Tight Brass 3	121	2	61
Fat Brass	121	13	61
Trumpet Ens.	121	9	61
Glen & Boys	121	6	61
Mute Ensemble 2	121	4	59
French Horn GM	121	0	60
Synth Brass 2GM	121	0	63

名前	CC00	CC32	PC
Brass Hit	121	25	61
Brass of Power	121	30	61
Brass Section 2	121	1	61
Trombone Ens.	121	10	61
Sax & Brass	121	5	61
Flute Muted	121	6	73
French Horn 2	121	1	60
Synth Brass 3	121	1	62
Euro Hit	121	3	55
Tight Brass 4	121	12	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Trombones	121	11	61
Brass & Sax	121	16	61
Brass Pad	121	3	63
French Section	121	2	60
Synth Brass 4	121	1	63
Orchestra Hit GM	121	0	55
Power Brass	121	21	61
Brass Expr.	121	15	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Film Brass	121	17	61
Brass Slow	121	18	61
Classic Horns	121	3	60
Electrik Brass	121	4	62
Brass Impact	121	4	55
Fanfare	121	19	61
Movie Brass	121	20	61
Sforzato Brass	121	23	61
Jump Brass	121	3	62
Analog Brass 1	121	2	62
Analog Brass 2	121	2	63
Synth Brass 5	121	5	62
Brass Fall	121	26	61
Brass Section GM	121	0	61
Attack Brass	121	8	61
Double Brass	121	24	61
Trumpet & Brass	121	7	61
Bass Hit Plus	121	1	55
Netherland Hit	121	8	55
6th Hit	121	2	55
Brass Section 3	121	31	61
Synth Brass 6	121	5	63
Bank: Sax			
Alto Sax Expr.	121	9	65
Alto Sax RX	121	10	65
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Sweet Soprano 1	121	3	64
Soprano Pro	121	2	64
Baritone Sax Pro	121	3	67
Breathy Baritone	121	2	67
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Jazz Tenor 1	121	9	66
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Baritone Sax GM	121	0	67
Baritone Sax 2	121	4	67
Alto Sax Pro	121	8	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Alto Sax GM	121	0	65

名前	CC00	CC32	PC
Alto Breath	121	1	65
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Jazz Tenor 2	121	10	66
Tenor Breath	121	3	66
Tenor Sax GM	121	0	66
Breathy Alto Sax	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Folk Sax	121	5	66
Soprano Sax GM	121	0	64
Baritone Growl	121	1	67
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ensemble	121	2	65
Reed of Power	121	11	66
Bank: Woodwind			
Flute Switch	121	2	73
Flute Frullato	121	4	73
Flute GM	121	0	73
Clarinet GM	121	0	71
Oboe GM	121	0	68
Whistle GM	121	0	78
Pan Flute GM	121	0	75
Nay	121	2	72
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Wooden Flute	121	7	73
Jazz Clarinet	121	1	71
Bassoon GM	121	0	70
Whistle 2	121	1	78
Old Shakuhachi	121	1	77
HighlandBagPipes	121	3	109
Flute 2	121	9	73
Piccolo GM	121	0	72
Ocarina GM	121	0	79
Folk Clarinet	121	7	71
Double Reed	121	1	68
Shakuhachi GM	121	0	77
Blown Bottle GM	121	0	76
Bambu Flute	121	8	73
Orchestra Flute	121	5	73
Woodwinds	121	6	71
Small Orchestra	121	1	72
Clarinet Ens.	121	5	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Shanai GM	121	0	111
Recorder GM	121	0	74
English Horn GM	121	0	69
English Horn 2	121	1	69
Recorder 2	121	1	74
Shakuhachi 2	121	2	77
Bag Pipes GM	121	0	109
War Pipes	121	1	109
Uilleann BagPipes	121	2	109
Kawala	121	1	75
Hichiriki	121	2	111
Clarinet G	121	2	71
Zurna	121	1	111
Flute Click	121	1	121
Bank: Synth			

名前	CC00	CC32	PC
Big Panner	121	4	63
Crimson 5ths	121	1	86
Virtual Traveler	121	1	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89
The Pad	121	4	89
Money Pad	121	5	89
Dark Pad	121	6	89
Freedom Pad	121	7	89
Analog Pad 1	121	8	89
Analog Pad 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	10	89
Vintage Pad	121	11	89
OB Pad	121	12	89
Dark Anna	121	13	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Sky Watcher	121	2	90
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Cross Sweep	121	6	90
Farluce	121	11	90
Big Sweep Stab	121	12	90
Korgmatose	121	13	90
Itopia Pad	121	1	91
Fresh Air	121	2	91
Pop Synth Pad	121	4	91
Future Pad	121	5	91
Tsunami Wave	121	6	91
Ravelian Pad	121	8	91
Dance ReMix	121	10	91
Sweep Pad GM	121	0	95
Astral Dream	121	1	95
Meditate	121	2	95
Mellow Pad	121	4	95
Cinema Pad	121	5	95
Reoccurring Astra	121	6	95
Vintage Sweep	121	7	95
You Decide	121	8	95
Motion Ocean	121	1	96
Soundtrack GM	121	0	97
Air Clouds	121	1	97
Reso Down	121	2	97
Tinklin Pad	121	3	97
Pods In Pad	121	4	97
Noble Pad	121	5	97
Rave	121	6	97
Elastick Pad	121	7	97
Moving Bell	121	5	98
Bell Pad	121	6	98
Bell Choir	121	7	98
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Digi Ice Pad	121	2	101
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Old Portamento	121	3	80
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
Sine Wave	121	6	80
Analog Lead	121	7	80
Old & Analog	121	8	80

名前	CC00	CC32	PC
Gliding Square	121	9	80
Sine Switch	121	10	80
Square Rez	121	11	80
Port Whine	121	12	80
2VCO Planet Lead	121	13	80
Lead Saw GM	121	0	81
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Seq. Analog	121	4	81
Power Saw	121	5	81
Octo Lead	121	6	81
Seq Lead	121	7	81
Phat Saw Lead	121	8	81
Glide Lead	121	9	81
Fire Wave	121	10	81
Rezbo	121	11	81
Synth Pianoid	121	12	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84
Wire Lead	121	1	84
Synchro City	121	2	84
Sync Kron	121	3	84
Metallic Rez	121	4	84
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Soft Wrl	121	1	87
Electro Lead	121	2	87
Rich Lead	121	3	87
Thin Analog Lead	121	4	87
Express. Lead	121	5	87
HipHop Lead	121	6	87
Square Bass	121	7	87
Big & Raw	121	8	87
Cat Lead	121	9	87
OB Lead	121	10	87
A Leadload	121	11	87
New Age Pad GM	121	0	88
Arp Angeles	121	2	88
Power Synth	121	3	89
Polysynth GM	121	0	90
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Digital PolySix	121	7	90
Noisy Stabb	121	8	90
Mega Synth	121	9	90
Tecno Phonic	121	10	90
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Cosmic	121	1	93
Dark Element	121	3	95
Caribbean	121	2	96
Crystal GM	121	0	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Motion Raver	121	1	101
VCF Modulation	121	3	101
Band Passed	121	3	102

名前	CC00	CC32	PC
Pan Reso	121	4	102
Auto Pilot 1	121	14	38
Wild Arp	121	6	55
Flip Blip	121	7	55
Moon Cycles	121	5	102
Bank: Bass			
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Bass 2	121	6	33
The Other Slap	121	5	37
Finger Slap 1	121	12	33
Pick Bass 1	121	7	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Acoustic Bass 2	121	8	32
Finger Bass 3	121	7	33
Finger Bass 4	121	10	33
Super Bass 1	121	1	36
Super Bass 2	121	2	36
Pick Bass 2	121	8	34
Sweet Fretless	121	3	35
Bass & Ride 1	121	6	32
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Finger Bass 5	121	15	33
Bright Finger B.	121	9	33
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass 2	121	1	35
Bass & Ride 2	121	2	32
DarkWoody A.Bass	121	5	32
Finger E.Bass 1	121	2	33
Finger E.Bass 2	121	3	33
Slap Bass 3	121	6	36
Slap Bass 4	121	6	37
Picked E.Bass 4	121	11	34
Fretless Bass 3	121	2	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
More mid! Bass	121	11	33
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Finger E.Bass 3	121	4	33
Woofer Pusher B.	121	6	35
Slap Bass 5	121	7	37
Dyna Slap Bass	121	3	37
Chorus Slap Bass	121	4	37
Dyna Bass	121	2	37
Finger Slap 2	121	1	33
Thumb Bass	121	1	37
Picked E.Bass 2	121	1	34
Ticktacing Bass	121	9	34
Picked E.Bass 3	121	2	34
Bass Mute	121	5	34
Fretless Bass 4	121	7	35
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
Synth Bass 3	121	18	38
Synth Bass 4	121	15	39
Stick Bass	121	5	33
Dark R&B Bass2	121	5	35
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33

名前	CC00	CC32	PC
Bass & Guitar	121	4	34
Stein Bass	121	3	34
Auto Pilot 2	121	13	39
Bass4 Da Phunk	121	14	39
Syn Bass Warm	121	1	38
Syn Bass Reso	121	2	38
Attack Bass	121	1	39
Rubber Bass	121	2	39
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Synth Bass 80ish	121	9	39
Reso Bass	121	12	39
Autofilter Bass	121	10	39
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
30303 Bass	121	5	38
Euro Bass	121	4	39
Jungle Rez	121	5	39
30303 Square	121	6	38
Bass Square	121	7	38
Phat Bass	121	7	39
Syn Bass Res	121	8	38
Clav Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Attack Pulse	121	3	39
Digi Bass 1	121	9	38
Blind as a Bat	121	12	38
Poinker Bass	121	8	39
Digi Bass 3	121	11	38
Jungle Bass	121	13	38
Hybrid Bass	121	15	38
Digi Bass 2	121	10	38
Techno Org.Bass	121	6	17
Acous. Bass RX	121	7	32
Finger Bass RX	121	13	33
SlapFing Bass RX	121	4	36
Picked Bass RX	121	10	34
SlapPick Bass RX	121	5	36
FunkSlap Bass RX	121	3	36
Bank: Drum & Perc.			
Standard Kit RX1	120	0	5
Standard Kit RX2	120	0	1
Standard Kit RX3	120	0	2
Pop Std. Kit RX	120	0	4
Jazz Kit RX1	120	0	33
Jazz Kit RX2	120	0	34
Jazz Kit RX3	120	0	35
Brush Kit RX1	120	0	42
Brush Kit RX2	120	0	43
Brush Kit RX3	120	0	44
Brush Kit 1	120	0	125
Brush Kit 2	120	0	41
Hip Hop Kit RX	120	0	72
House Kit RX1	120	0	30
House Kit RX2	120	0	31
Techno Kit RX	120	0	73
Power Kit RX1	120	0	18
Power Kit RX2	120	0	19
Dance Kit RX	120	0	74
Standard Kit 1	120	0	7
Acoustic Kit	120	0	3
Room Kit 1	120	0	120

名前	CC00	CC32	PC
Room Kit 2	120	0	12
HipHop Kit 1	120	0	9
HipHop Kit 2	120	0	13
Jungle Kit	120	0	10
Analog Kit	120	0	123
Techno Kit 1	120	0	11
Techno Kit 2	120	0	14
Techno Kit 3	120	0	15
Power Kit 1	120	0	121
Power Kit 2	120	0	17
House Kit 1	120	0	26
House Kit 2	120	0	27
House Kit 3	120	0	28
Electro Kit	120	0	122
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Pop Std. Kit 1	120	0	89
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Standard Kit GM	120	0	0
Room Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Jazz Kit GM	120	0	32
Brush Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Percussion Kit	120	0	64
Latin Perc.Kit	120	0	65
Trinity Perc.Kit	120	0	66
i30 Perc. Kit	120	0	67
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
Timpani GM	121	0	47
Agogo GM	121	0	113
Log Drum	121	4	12
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Reverse Tom	121	2	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
Reverse Snare	121	3	118
Reverse CymbalGM	121	0	119
Reverse Cymbal 2	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
Bank: SFX			
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Star Theme GM	121	0	103
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Breath Noise GM	121	0	121
Seashore GM	121	0	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Ac. Bass String	121	2	120
Telephone GM	121	0	124
Helicopter GM	121	0	125

名前	CC00	CC32	PC
Applause GM	121	0	126
Gun Shot GM	121	0	127
Synth Mallet	121	1	98
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Guitar Cut Noise	121	1	120
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone 2	121	1	124
Door Creak	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jet Plane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Ice Rain GM	121	0	96
Jaw Harp	121	3	105
Hit in India	121	5	55
Stadium	121	6	126
Bank: User			
User	121	64	0...127

サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順

以下のプログラムは本機の工場出荷時のサウンドをバンク・セレクト (プログラム・チェンジ・ナンバー) の順に従って掲載したものです。

表記: プログラムを外部から選択する際に使用する MIDI データも掲載されています。

CC00 : コントロール・チェンジ #0、またはバンク・セレクト MSB

CC32 : コントロール・チェンジ #32、またはバンク・セレクト LSB

PC : プログラム・チェンジ

Bank : PERFORMANCE/SOUND SELECT キー

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	0	0	AcousticPiano GM	Piano	√
121	1	0	Ac. Piano Wide	Piano	√
121	2	0	Ac. Piano Dark	Piano	√
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Classic Piano	Piano	
121	5	0	Jazz Piano	Piano	
121	6	0	Piano & Vibes	Piano	
121	7	0	Piano & Strings	Piano	
121	8	0	Rock Piano	Piano	
121	0	1	Bright Piano GM	Piano	√
121	1	1	Bright PianoWide	Piano	√
121	2	1	Piano Pad 1	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	Piano & Pad	Piano	
121	0	2	E. Grand Piano GM	Piano	√
121	1	2	E. Grand Wide	Piano	√
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000's Piano	Piano	
121	5	2	Chorus Piano	Piano	
121	6	2	Piano Layers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk GM	Piano	√
121	1	3	Honky Wide	Piano	√
121	0	4	E. Piano 1 GM	E. Piano	√
121	1	4	Detuned EP 1	E. Piano	√
121	2	4	EP1 Veloc.sw	E. Piano	√
121	3	4	60's E. Piano	E. Piano	√
121	4	4	Vintage EP	E. Piano	
121	5	4	Pro Dyno EP	E. Piano	
121	6	4	Pro Stage EP	E. Piano	
121	7	4	Studio EP	E. Piano	
121	8	4	R&B E. Piano	E. Piano	
121	9	4	Thin E. Piano	E. Piano	
121	10	4	Dyno Tine EP	E. Piano	
121	11	4	Club E. Piano	E. Piano	
121	12	4	Classic Wurly	E. Piano	
121	13	4	Soft Wurly	E. Piano	
121	14	4	Hard Wurly	E. Piano	
121	15	4	Vel. Wurly	E. Piano	
121	16	4	Tremolo Wurly	E. Piano	
121	0	5	E. Piano 2 GM	E. Piano	√
121	1	5	Detuned EP 2	E. Piano	√
121	2	5	EP2 Veloc.sw	E. Piano	√
121	3	5	EP Legend	E. Piano	√
121	4	5	EP Phase	E. Piano	√
121	5	5	Syn Piano X	E. Piano	
121	6	5	Stereo Dig. EP	E. Piano	
121	7	5	Classic Dig. EP	E. Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E. Piano	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	9	5	Classic Tines	E. Piano	
121	10	5	Phantom Tine	E. Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E. Piano	
121	12	5	Sweeping EP	E. Piano	
121	13	5	White Pad EP	E. Piano	
121	0	6	Harpsichord GM	Piano	√
121	1	6	Harpsi Octave	Piano	√
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	√
121	3	6	Harpsi KeyOff RX	Piano	√
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	5	6	Harpsi 16' RX	Piano	
121	0	7	Clav GM	Piano	√
121	1	7	Pulse Clav	Piano	√
121	2	7	Clav Wah RX	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta GM	E. Piano	√
121	0	9	Glockenspiel GM	E. Piano	√
121	1	9	Sistro	E. Piano	
121	0	10	Music Box GM	E. Piano	√
121	1	10	Orgel	E. Piano	
121	0	11	Vibraphone GM	E. Piano	√
121	1	11	Vibrap. Wide	E. Piano	√
121	2	11	Vibraphone 2	E. Piano	
121	0	12	Marimba GM	E. Piano	√
121	1	12	Marimba Wide	E. Piano	√
121	2	12	Marimba Key Off	E. Piano	
121	3	12	Monkey Skuls	E. Piano	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc.	
121	5	12	Mallet Clock	E. Piano	
121	6	12	Balaphon	E. Piano	
121	0	13	Xylophone GM	E. Piano	√
121	0	14	Tubular Bell GM	E. Piano	√
121	1	14	Church Bell 1	E. Piano	√
121	2	14	Carillon	E. Piano	√
121	3	14	Church Bell 2	E. Piano	
121	0	15	Dulcimer GM	E. Piano	√
121	1	15	Santur	E. Piano	
121	0	16	Drawbars Org. GM	Organ	√
121	1	16	Det.DrawbarsOrg.	Organ	√
121	2	16	lt. 60's Organ	Organ	√
121	3	16	Drawbars Organ2	Organ	√
121	4	16	Dark Jazz Organ	Organ	
121	5	16	lper Dark Organ	Organ	
121	6	16	Full Drawbars	Organ	
121	7	16	DWGS Organ	Organ	
121	8	16	Jazz Organ	Organ	
121	9	16	Gospel Organ	Organ	
121	10	16	Good Old B	Organ	
121	11	16	VOX Legend	Organ	
121	12	16	Arabian Organ	Organ	
121	13	16	Gospel Organ Vel	Organ	
121	14	16	Drawbars Organ3	Organ	
121	15	16	Tibia	Organ	
121	16	16	Tibia 16/8/4	'Organ	
121	17	16	Tibia & Vox	Organ	
121	18	16	Post Horn Trem.	Organ	
121	19	16	Big Theatre Org.	Organ	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	20	16	Tibia & Kinura	Organ	
121	21	16	Tibia Vox Glock	Organ	
121	0	17	Perc. Organ GM	Organ	√
121	1	17	Det.Perc.Organ	Organ	√
121	2	17	Perc. Organ 2	Organ	√
121	3	17	Old Wheels	Organ	
121	4	17	Percuss. BX3	Organ	
121	5	17	M1 Organ	Organ	
121	6	17	Techno Org.Bass	Bass	
121	7	17	BX3 Short Decay	Organ	
121	8	17	Rotary Organ	Organ	
121	9	17	Perc.StereoOrgan	Organ	
121	10	17	Perc. Organ 3	Organ	
121	0	18	Rock Organ GM	Organ	√
121	1	18	BX3 Vel. Sw	Organ	
121	2	18	Killer B	Organ	
121	3	18	Dirty B	Organ	
121	4	18	Classic Click	Organ	
121	5	18	Distortion Organ	Organ	
121	6	18	Super BX Perc.	Organ	
121	7	18	Dirty Jazz Organ	Organ	
121	8	18	Perc.Short Decay	Organ	
121	9	18	Perc. Wheels	Organ	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ	
121	11	18	Rock Organ 2	Organ	
121	0	19	Church Organ GM	Organ	√
121	1	19	Church Oct. Mix	Organ	√
121	2	19	Detuned Church	Organ	√
121	3	19	Pipe Mixture	Organ	
121	4	19	Church Pipes	Organ	
121	5	19	Full Pipes	Organ	
121	6	19	Pipe Tutti 1	Organ	
121	7	19	Positive Organ	Organ	
121	8	19	Pipe Tutti 2	Organ	
121	9	19	Pipe Tutti 3	Organ	
121	0	20	Reed Organ GM	Organ	√
121	1	20	Puff Organ	Organ	√
121	2	20	Small Pipe	Organ	
121	3	20	Flauto Pipes	Organ	
121	4	20	Pipe Flute	Organ	
121	0	21	Accordion GM	Accordion	√
121	1	21	Accordion 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	Musette Clar.	Accordion	
121	6	21	Fisa 16,8'	Accordion	
121	7	21	Fisa 16,4'	'Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arabic Accordion	Accordion	
121	11	21	Sweet Musette	Accordion	
121	12	21	Cassotto 16'	Accordion	
121	13	21	Cassotto Or.Tune	Accordion	
121	14	21	Cassotto NorTune	Accordion	
121	15	21	Detune Accordion	Accordion	
121	16	21	2 Voices Musette	Accordion	
121	17	21	3 Voices Musette	Accordion	
121	18	21	French Musette	Accordion	
121	19	21	Acc.Clarinet OT	Accordion	
121	20	21	Acc. Clarinet NT	Accordion	
121	21	21	Acc. Piccolo OT	Accordion	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	22	21	Acc. Piccolo NT	Accordion	
121	23	21	Master Accordion	Accordion	
121	24	21	Accordion 3	Accordion	
121	0	22	Harmonica GM	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harmonica	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	3	22	Harmonica Expr. 1	Accordion	
121	4	22	Harmonica Expr. 2	Accordion	
121	0	23	Tango Accord. GM	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	2	23	Accordion 16,8'	'Accordion	
121	3	23	Accordion16,8,4'	'Accordion	
121	4	23	Acc.16,8' & Bass	Accordion	
121	5	23	Accordion Bass	Accordion	
121	6	23	Acc.Voice Change	Accordion	
121	7	23	Accordion 16,4'	Accordion	
121	8	23	Acc.16,8,4' Plus	Accordion	
121	9	23	Acc. & Acc. Bass	Accordion	
121	10	23	Tango Accord. 2	Accordion	
121	0	24	Nylon Guitar GM	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√
121	2	24	Nylon Key Off	Guitar	√
121	3	24	Nylon Guitar 3	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Guitar	Guitar	
121	7	24	Guitar Strings	Guitar	
121	8	24	Nylon Gtr Pro1	Guitar	
121	9	24	Brazilian Guitar	Guitar	
121	10	24	Nylon Vel. Harm.	Guitar	
121	11	24	Nylon Gtr Pro2	Guitar	
121	12	24	Nylon Gtr RX1	Guitar	
121	13	24	Nylon Gtr RX2	Guitar	
121	14	24	Nylon Slide Pro	Guitar	
121	15	24	Nylon Guitar 2	Guitar	
121	16	24	RealNylon Gtr ST	Guitar	
121	17	24	Real Nylon Gtr	Guitar	
121	0	25	Steel Guitar GM	Guitar	√
121	1	25	12 Strings Gtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel & Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Guitar 2	Guitar	
121	5	25	Steel 12 Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	Finger Key Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	Steel Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandolin Key Off	Guitar	
121	11	25	Mandolin Trem.	Guitar	
121	12	25	Reso. Guitar	Guitar	
121	13	25	Steel Slide Pro1	Guitar	
121	14	25	Steel Slide Pro2	Guitar	
121	15	25	Steel Guitar RX1	Guitar	
121	16	25	Steel Guitar RX2	Guitar	
121	17	25	12 Strings Pro	Guitar	
121	18	25	12 Strings RX	Guitar	
121	19	25	Steel Guitar Pro	Guitar	
121	20	25	Steel Guitar 3	Guitar	
121	21	25	RealSteel Gtr ST	Guitar	
121	22	25	RealFolk Gtr ST	Guitar	
121	23	25	Real Folk Gtr	Guitar	
121	24	25	Real 12 Strings	Guitar	

230 | 工場出荷時データ (ファクトリー・データ)

サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	0	26	Jazz Guitar GM	Guitar	√
121	1	26	Pedal Steel Gtr1	Guitar	√
121	2	26	Club Jazz Gtr 1	Guitar	
121	3	26	Club Jazz Gtr 2	Guitar	
121	4	26	Pedal Steel Gtr2	Guitar	
121	5	26	Soft Jazz Guitar	Guitar	
121	6	26	JazzGtr SlidePro	Guitar	
121	0	27	Clean Guitar GM	Guitar	√
121	1	27	Det. Clean Gtr	Guitar	√
121	2	27	Mid Tone Gtr	Guitar	√
121	3	27	Chorus Guitar	Guitar	
121	4	27	Vintage S.2	Guitar	
121	5	27	Proces.E.Guitar	Guitar	
121	6	27	Single Coil	Guitar	
121	7	27	New Stra.Guitar	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R E.Guitar 1	Guitar	
121	10	27	L&R E.Guitar 2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	Funky Wah RX	Guitar	
121	13	27	Clean Gtr Pro1	Guitar	
121	14	27	Single Coil Pro	Guitar	
121	15	27	Clean Gtr Pro2	Guitar	
121	16	27	Stra. Vel. Pro	Guitar	
121	17	27	Stra. Gtr Slide	Guitar	
121	18	27	Chorus Gtr Pro	Guitar	
121	19	27	Vintage S.1	Guitar	
121	20	27	Clean Guitar 2	Guitar	
121	21	27	Solid Guitar	Guitar	
121	22	27	Stein Guitar 1	Guitar	
121	23	27	Stein Guitar 2	Guitar	
121	24	27	Stein Guitar 3	Guitar	
121	25	27	Clean Guitar 3	Guitar	
121	26	27	Real El.Gtr ST1	Guitar	
121	27	27	Real El.Gtr ST2	Guitar	
121	28	27	Real El. Guitar	Guitar	
121	0	28	Muted Guitar GM	Guitar	√
121	1	28	Funky Cut Gtr	Guitar	√
121	2	28	Mute Vel. Gtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra. Chime	Guitar	
121	6	28	Clean Mute Gtr	Guitar	
121	7	28	Rhythm E.Guitar	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	10	28	Clean Funk RX1	Guitar	
121	11	28	Clean Funk RX2	Guitar	
121	12	28	Funk Stein RX1	Guitar	
121	13	28	Funk Stein RX2	Guitar	
121	14	28	Clean Guitar RX1	Guitar	
121	15	28	Clean Guitar RX2	Guitar	
121	16	28	Clean Guitar RX3	Guitar	
121	17	28	Clean Guitar RX4	Guitar	
121	18	28	Clean Guitar RX5	Guitar	
121	19	28	Muted Guitar 2	Guitar	
121	0	29	Overdrive Gtr GM	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	2	29	Soft Overdrive	Guitar	
121	0	30	Distortion GtrGM	Guitar	√
121	1	30	Feedback Guitar	Guitar	√
121	2	30	Dist.Rhytmic Gtr	Guitar	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	3	30	Joystick Gtr Y-	Guitar	
121	4	30	Power Chords	Guitar	
121	5	30	Mute Monster	Guitar	
121	6	30	Wet Dist. Guitar	Guitar	
121	7	30	Solo Dist.Guitar	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist.Gtr	Guitar	
121	9	30	Dist. Guitar RX1	Guitar	
121	10	30	Dist. Guitar RX2	Guitar	
121	11	30	Dist. Clean Gtr	Guitar	
121	12	30	Dist. Steel Gtr	Guitar	
121	0	31	Gtr Harmonic GM	Guitar	√
121	1	31	Guitar Feedback	Guitar	√
121	2	31	E.Gtr Harmonics	Guitar	
121	0	32	Acoustic Bass GM	Bass	√
121	1	32	Ac. Bass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride 2	Bass	
121	3	32	Acous. Bass Pro1	Bass	
121	4	32	Acous. Bass Pro2	Bass	
121	5	32	DarkWoody A.Bass	Bass	
121	6	32	Bass & Ride 1	Bass	
121	7	32	Acous. Bass RX	Bass	
121	8	32	Acoustic Bass 2	Bass	
121	0	33	Finger Bass GM	Bass	√
121	1	33	Finger Slap 2	Bass	√
121	2	33	Finger E.Bass 1	Bass	
121	3	33	Finger E.Bass 2	Bass	
121	4	33	Finger E.Bass 3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	6	33	Finger Bass 2	Bass	
121	7	33	Finger Bass 3	Bass	
121	8	33	Chorus Fing.Bass	Bass	
121	9	33	Bright Finger B.	Bass	
121	10	33	Finger Bass 4	Bass	
121	11	33	More mid! Bass	Bass	
121	12	33	Finger Slap 1	Bass	
121	13	33	Finger Bass RX	Bass	
121	14	33	FingerB.& Guitar	Bass	
121	15	33	Finger Bass 5	Bass	
121	0	34	Picked E.Bass GM	Bass	√
121	1	34	Picked E.Bass 2	Bass	
121	2	34	Picked E.Bass 3	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Bass & Guitar	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	6	34	Bass&Gtr Double	Bass	
121	7	34	Pick Bass 1	Bass	
121	8	34	Pick Bass 2	Bass	
121	9	34	Ticktacing Bass	Bass	
121	10	34	Picked Bass RX	Bass	
121	11	34	Picked E.Bass 4	Bass	
121	0	35	Fretless Bass GM	Bass	√
121	1	35	Fretless Bass 2	Bass	
121	2	35	Fretless Bass 3	Bass	
121	3	35	Sweet Fretless	Bass	
121	4	35	Dark R&B Bass1	Bass	
121	5	35	Dark R&B Bass2	Bass	
121	6	35	Woofer Pusher B.	Bass	
121	7	35	Fretless Bass 4	Bass	
121	0	36	Slap Bass 1 GM	Bass	√
121	1	36	Super Bass 1	Bass	
121	2	36	Super Bass 2	Bass	
121	3	36	FunkSlap Bass RX	Bass	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	4	36	SlapFing Bass RX	Bass	
121	5	36	SlapPick Bass RX	Bass	
121	6	36	Slap Bass 3	Bass	
121	0	37	Slap Bass 2 GM	Bass	√
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	3	37	Dyna Slap Bass	Bass	
121	4	37	Chorus Slap Bass	Bass	
121	5	37	The Other Slap	Bass	
121	6	37	Slap Bass 4	Bass	
121	7	37	Slap Bass 5	Bass	
121	0	38	Synth Bass 1 GM	Bass	√
121	1	38	Syn Bass Warm	Bass	√
121	2	38	Syn Bass Reso	Bass	√
121	3	38	Clav Bass	Bass	√
121	4	38	Hammer	Bass	√
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303 Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	Syn Bass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	Blind as a Bat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot 1	Synth	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	17	38	Drive Bass	Bass	
121	18	38	Synth Bass 3	Bass	
121	0	39	Synth Bass 2 GM	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	Attack Pulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	Poinker Bass	Bass	
121	9	39	Synth Bass 80ish	Bass	
121	10	39	Autofilter Bass	Bass	
121	11	39	Monofilter Bass	Bass	
121	12	39	Reso Bass	Bass	
121	13	39	Auto Pilot 2	Bass	
121	14	39	Bass4 Da Phunk	Bass	
121	15	39	Synth Bass 4	Bass	
121	0	40	Violin GM	Strings & Vocal	√
121	1	40	Slow Att.Violin	Strings & Vocal	√
121	2	40	Violin Expr.	Strings & Vocal	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocal	
121	0	41	Viola GM	Strings & Vocal	√
121	0	42	Cello GM	Strings & Vocal	√
121	0	43	Contrabass GM	Strings & Vocal	√
121	0	44	Trem. Strings GM	Strings & Vocal	√
121	0	45	Pizzicato Str.GM	Strings & Vocal	√
121	1	45	Pizz. Ensemble	Strings & Vocal	
121	2	45	Pizz. Section	Strings & Vocal	
121	3	45	Double Strings	Strings & Vocal	
121	0	46	Harp GM	Strings & Vocal	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocal	√
121	0	47	Timpani GM	Drum & Perc.	√
121	0	48	Strings Ens.1 GM	Strings & Vocal	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	1	48	Strings & Brass	Strings & Vocal	√
121	2	48	60's Strings	Strings & Vocal	√
121	3	48	Stereo Strings	Strings & Vocal	
121	4	48	Legato Strings	Strings & Vocal	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocal	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocal	
121	7	48	Arco Strings	Strings & Vocal	
121	8	48	Octave Strings	Strings & Vocal	
121	9	48	Strings Quartet	Strings & Vocal	
121	10	48	Symphonic Bows	Strings & Vocal	
121	11	48	Ensemble & Solo	Strings & Vocal	
121	12	48	Chamber Strings	Strings & Vocal	
121	13	48	Arabic Strings	Strings & Vocal	
121	14	48	Orchestra Tutti1	Strings & Vocal	
121	15	48	Strings & Horns	Strings & Vocal	
121	16	48	Orch. & Oboe 1	Strings & Vocal	
121	17	48	Orch. & Oboe 2	Strings & Vocal	
121	18	48	Strings & Glock.	Strings & Vocal	
121	19	48	Orchestra Tutti2	Strings & Vocal	
121	20	48	Orchestra&Flute	Strings & Vocal	
121	21	48	Strings Ens. 3	Strings & Vocal	
121	0	49	Strings Ens.2 GM	Strings & Vocal	√
121	1	49	Sweeper Strings	Strings & Vocal	
121	2	49	Full Strings	Strings & Vocal	
121	3	49	Strings Ens. 4	Strings & Vocal	
121	0	50	Synth Strings1GM	Strings & Vocal	√
121	1	50	Synth Strings 3	Strings & Vocal	√
121	2	50	Analog Strings 2	Strings & Vocal	
121	3	50	Analog Velve	Strings & Vocal	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocal	
121	5	50	Analog Strings 1	Strings & Vocal	
121	6	50	Synth Strings 4	Strings & Vocal	
121	0	51	Synth Strings2GM	Strings & Vocal	√
121	1	51	Synth Strings 5	Strings & Vocal	
121	0	52	Choir Aahs GM	Strings & Vocal	√
121	1	52	Choir Aahs 2	Strings & Vocal	√
121	2	52	Ooh Voices	Strings & Vocal	
121	3	52	Ooh Slow Voice	Strings & Vocal	
121	4	52	Take Voices 1	Strings & Vocal	
121	5	52	Take Voices 2	Strings & Vocal	
121	6	52	Ooh Choir	Strings & Vocal	
121	7	52	Aah Choir	Strings & Vocal	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocal	
121	9	52	Oh-Ah Voices	Strings & Vocal	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocal	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocal	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocal	
121	13	52	Strings Choir	Strings & Vocal	
121	0	53	Voice Oohs GM	Strings & Vocal	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocal	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocal	
121	3	53	Airways	Strings & Vocal	
121	0	54	Synth Voice GM	Strings & Vocal	√
121	1	54	Analog Voice	Strings & Vocal	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocal	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocal	
121	4	54	Classic Vox	Strings & Vocal	
121	5	54	Dream Voice	Strings & Vocal	
121	0	55	Orchestra Hit GM	Brass	√
121	1	55	Bass Hit Plus	Brass	√
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√

232 | 工場出荷時データ (ファクトリー・データ)

サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	4	55	Brass Impact	Brass	
121	5	55	Hit in India	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth	
121	7	55	Flip Blip	Synth	
121	8	55	Netherlands Hit	Brass	
121	0	56	Trumpet GM	Trumpet	√
121	1	56	Dark Trumpet	Trumpet	√
121	2	56	Trumpet 2	Trumpet	
121	3	56	Mono Trumpet	Trumpet	
121	4	56	Trumpet Expr.	Trumpet	
121	5	56	Trumpet Pitch	Trumpet	
121	6	56	Dual Trumpets	Trumpet	
121	7	56	Flugel Horn	Trumpet	
121	8	56	Warm Flugel	Trumpet	
121	9	56	BeBop Cornet	Trumpet	
121	10	56	Trumpet Pro 1	Trumpet	
121	11	56	Trumpet Pro 2	Trumpet	
121	12	56	Sweet FlugelHorn	Trumpet	
121	13	56	Flugel Horn Pro	Trumpet	
121	14	56	Trumpet 3	Trumpet	
121	0	57	Trombone GM	Trumpet	√
121	1	57	Trombone 2	Trumpet	√
121	2	57	Bright Trombone	Trumpet	√
121	3	57	Hard Trombone	Trumpet	
121	4	57	Soft Trombone	Trumpet	
121	5	57	Pitch Trombone	Trumpet	
121	6	57	Trombone Expr. 1	Trumpet	
121	7	57	Trombone Expr. 2	Trumpet	
121	8	57	Trombone Vel. 1	Trumpet	
121	9	57	Trombone Vel. 2	Trumpet	
121	10	57	Trombone Vel. 3	Trumpet	
121	11	57	Trombone Pro Vel	Trumpet	
121	12	57	Trombone 3	Trumpet	
121	0	58	Tuba GM	Trumpet	√
121	1	58	Oberkr. Tuba	Trumpet	
121	2	58	Tuba Gold	Trumpet	
121	3	58	Dynabone	Trumpet	
121	4	58	Ob.Tuba&E.Bass 1	Trumpet	
121	5	58	Ob.Tuba&E.Bass 2	Trumpet	
121	0	59	Mute Trumpet GM	Trumpet	√
121	1	59	Mute Trumpet 2	Trumpet	√
121	2	59	Wah Trumpet	Trumpet	
121	3	59	Mute Ensemble 1	Brass	
121	4	59	Mute Ensemble 2	Brass	
121	0	60	French Horn GM	Brass	√
121	1	60	French Horn 2	Brass	√
121	2	60	French Section	Brass	
121	3	60	Classic Horns	Brass	
121	4	60	Horns & Ensemble	Brass	
121	0	61	Brass Section GM	Brass	√
121	1	61	Brass Section 2	Brass	√
121	2	61	Tight Brass 3	Brass	
121	3	61	Glen & Friends	Brass	
121	4	61	Big Band Brass	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trumpet & Brass	Brass	
121	8	61	Attack Brass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens.	Brass	
121	10	61	Trombone Ens.	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	Tight Brass 4	Brass	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass 1	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass & Sax	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass 2	Brass	
121	23	61	Sforzato Brass	Brass	
121	24	61	Double Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	27	61	Tight Brass 1	Brass	
121	28	61	Tight Brass Pro	Brass	
121	29	61	Tight Brass 2	Brass	
121	30	61	Brass of Power	Brass	
121	31	61	Brass Section 3	Brass	
121	0	62	Synth Brass 1GM	Brass	√
121	1	62	Synth Brass 3	Brass	√
121	2	62	Analog Brass 1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	Electrik Brass	Brass	
121	5	62	Synth Brass 5	Brass	
121	0	63	Synth Brass 2GM	Brass	√
121	1	63	Synth Brass 4	Brass	√
121	2	63	Analog Brass 2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth	
121	5	63	Synth Brass 6	Brass	
121	0	64	Soprano Sax GM	Sax	√
121	1	64	Sweet Soprano 3	Sax	
121	2	64	Soprano Pro	Sax	
121	3	64	Sweet Soprano 1	Sax	
121	4	64	Sweet Soprano 2	Sax	
121	0	65	Alto Sax GM	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	Sax Ensemble	Sax	
121	3	65	Breathy Alto Sax	Sax	
121	4	65	Alto Sax Growl	Sax	
121	5	65	Sweet Alto Sax 1	Sax	
121	6	65	Sweet Alto Sax 2	Sax	
121	7	65	Soft Alto Sax	Sax	
121	8	65	Alto Sax Pro	Sax	
121	9	65	Alto Sax Expr.	Sax	
121	10	65	Alto Sax RX	Sax	
121	11	65	Cool Sax Ens.	Sax	
121	0	66	Tenor Sax GM	Sax	√
121	1	66	Tenor Sax Noise1	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	Tenor Breath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	6	66	Tenor Sax Noise2	Sax	
121	7	66	Tenor Sax Expr.1	Sax	
121	8	66	Tenor Sax Expr.2	Sax	
121	9	66	Jazz Tenor 1	Sax	
121	10	66	Jazz Tenor 2	Sax	
121	11	66	Reed of Power	Sax	
121	0	67	Baritone Sax GM	Sax	√
121	1	67	Baritone Growl	Sax	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	2	67	Breathy Baritone	Sax	
121	3	67	Baritone Sax Pro	Sax	
121	4	67	Baritone Sax 2	Sax	
121	0	68	Oboe GM	Woodwind	√
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	English Horn GM	Woodwind	√
121	1	69	English Horn 2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon GM	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet GM	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarinet	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Section Winds 1	Woodwind	
121	4	71	Section Winds 2	Woodwind	
121	5	71	Clarinet Ens.	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarinet	Woodwind	
121	0	72	Piccolo GM	Woodwind	√
121	1	72	Small Orchestra	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute GM	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute Expr.	Woodwind	
121	2	73	Flute Switch	Woodwind	
121	3	73	Flute Dyn. 5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frullato	Woodwind	
121	5	73	Orchestra Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Brass	
121	7	73	Wooden Flute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder GM	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute GM	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	Blown Bottle GM	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi GM	Woodwind	√
121	1	77	Old Shakuhachi	Woodwind	
121	2	77	Shakuhachi 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle GM	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina GM	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square GM	Synth	√
121	1	80	Lead Square 2	Synth	√
121	2	80	Lead Sine	Synth	√
121	3	80	Old Portamento	Synth	
121	4	80	Dance Lead	Synth	
121	5	80	Wave Lead	Synth	
121	6	80	Sine Wave	Synth	
121	7	80	Analog Lead	Synth	
121	8	80	Old & Analog	Synth	
121	9	80	Gliding Square	Synth	
121	10	80	Sine Switch	Synth	
121	11	80	Square Rez	Synth	
121	12	80	Port Whine	Synth	
121	13	80	2VCO Planet Lead	Synth	
121	0	81	Lead Saw GM	Synth	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth	√
121	2	81	Lead Saw Pulse	Synth	√
121	3	81	Lead Double Saw	Synth	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth	√
121	5	81	Power Saw	Synth	
121	6	81	Octo Lead	Synth	
121	7	81	Seq Lead	Synth	

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	8	81	Phat Saw Lead	Synth	
121	9	81	Glide Lead	Synth	
121	10	81	Fire Wave	Synth	
121	11	81	Rezbo	Synth	
121	12	81	Synth Pianoid	Synth	
121	0	82	Calliope GM	Synth	√
121	0	83	Chiff GM	Synth	√
121	0	84	Charang GM	Synth	√
121	1	84	Wire Lead	Synth	√
121	2	84	Syncho City	Synth	
121	3	84	Sync Kron	Synth	
121	4	84	Metallic Rez	Synth	
121	5	84	Brian Sync	Synth	
121	6	84	Arp Twins	Synth	
121	7	84	LoFi Ethnic	Synth	
121	0	85	Voice Lead GM	Strings & Vocal	√
121	1	85	Ether Voices	Strings & Vocal	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocal	
121	0	86	Fifths Lead GM	Synth	√
121	1	86	Crimson 5ths	Synth	
121	0	87	Bass & Lead GM	Synth	√
121	1	87	Soft Wri	Synth	√
121	2	87	Electro Lead	Synth	
121	3	87	Rich Lead	Synth	
121	4	87	Thin Analog Lead	Synth	
121	5	87	Express. Lead	Synth	
121	6	87	HipHop Lead	Synth	
121	7	87	Square Bass	Synth	
121	8	87	Big & Raw	Synth	
121	9	87	Cat Lead	Synth	
121	10	87	OB Lead	Synth	
121	11	87	A Leadload	Synth	
121	0	88	New Age Pad GM	Synth	√
121	1	88	Virtual Traveler	Synth	
121	2	88	Arp Angeles	Synth	
121	0	89	Warm Pad GM	Synth	√
121	1	89	Sine Pad	Synth	√
121	2	89	Master Pad	Strings & Vocal	
121	3	89	Power Synth	Synth	
121	4	89	The Pad	Synth	
121	5	89	Money Pad	Synth	
121	6	89	Dark Pad	Synth	
121	7	89	Freedom Pad	Synth	
121	8	89	Analog Pad 1	Synth	
121	9	89	Analog Pad 2	Synth	
121	10	89	Analog Pad 3	Synth	
121	11	89	Vintage Pad	Synth	
121	12	89	OB Pad	Synth	
121	13	89	Dark Anna	Synth	
121	14	89	Symphonic Ens.	Synth	
121	0	90	Polysynth GM	Synth	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth	
121	2	90	Sky Watcher	Synth	
121	3	90	Synth Sweeper	Synth	
121	4	90	Super Sweep	Synth	
121	5	90	Wave Sweep	Synth	
121	6	90	Cross Sweep	Synth	
121	7	90	Digital PolySix	Synth	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth	
121	9	90	Mega Synth	Synth	
121	10	90	Tecno Phonic	Synth	
121	11	90	Farluce	Synth	

234 | 工場出荷時データ (ファクトリー・データ)

サウンド (Sound) : プログラム・チェンジ・ナンバー順

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	12	90	Big Sweep Stab	Synth	
121	13	90	Korgmatose	Synth	
121	0	91	Choir Pad GM	Strings & Vocal	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth	√
121	2	91	Fresh Air	Synth	
121	3	91	Heaven	Strings & Vocal	
121	4	91	Pop Synth Pad	Synth	
121	5	91	Future Pad	Synth	
121	6	91	Tsunami Wave	Synth	
121	7	91	Fresh Breath	Strings & Vocal	
121	8	91	Ravelian Pad	Synth	
121	9	91	Full Vox Pad	Strings & Vocal	
121	10	91	Dance ReMix	Synth	
121	0	92	Bowed Glass GM	Synth	√
121	0	93	Metallic Pad GM	Synth	√
121	1	93	Cosmic	Synth	
121	0	94	Halo Pad GM	Strings & Vocal	√
121	0	95	Sweep Pad GM	Synth	√
121	1	95	Astral Dream	Synth	
121	2	95	Meditate	Synth	
121	3	95	Dark Element	Synth	
121	4	95	Mellow Pad	Synth	
121	5	95	Cinema Pad	Synth	
121	6	95	Reoccurring Astra	Synth	
121	7	95	Vintage Sweep	Synth	
121	8	95	You Decide	Synth	
121	0	96	Ice Rain GM	SFX	√
121	1	96	Motion Ocean	Synth	
121	2	96	Caribbean	Synth	
121	0	97	Soundtrack GM	Synth	√
121	1	97	Air Clouds	Synth	
121	2	97	Reso Down	Synth	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth	
121	4	97	Pods In Pad	Synth	
121	5	97	Noble Pad	Synth	
121	6	97	Rave	Synth	
121	7	97	Elastick Pad	Synth	
121	0	98	Crystal GM	Synth	√
121	1	98	Synth Mallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	E. Piano	
121	3	98	Krystal Bell	E. Piano	
121	4	98	Digi Bell	E. Piano	
121	5	98	Moving Bell	Synth	
121	6	98	Bell Pad	Synth	
121	7	98	Bell Choir	Synth	
121	0	99	Atmosphere GM	Synth	√
121	0	100	Brightness GM	Synth	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth	
121	2	100	Synth Ghostly	Synth	
121	0	101	Goblins GM	SFX	√
121	1	101	Motion Raver	Synth	
121	2	101	Digi Ice Pad	Synth	
121	3	101	VCF Modulation	Synth	
121	0	102	Echo Drops GM	SFX	√
121	1	102	Echo Bell	SFX	√
121	2	102	Echo Pan	SFX	√
121	3	102	Band Passed	Synth	
121	4	102	Pan Reso	Synth	
121	5	102	Moon Cycles	Synth	
121	0	103	Star Theme GM	SFX	√
121	0	104	Sitar GM	Guitar	√
121	1	104	Sitar 2	Guitar	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	2	104	Sitar Tambou	Guitar	
121	3	104	Indian Stars	Guitar	
121	4	104	Indian Frets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	7	104	Sitar Sitar	Guitar	
121	0	105	Banjo GM	Guitar	√
121	1	105	Banjo Key Off	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	4	105	Banjo RX	Guitar	
121	0	106	Shamisen GM	Guitar	√
121	0	107	Koto GM	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanoun	Guitar	
121	3	107	Kanoun Tremolo	Guitar	
121	4	107	Kanoun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba GM	E. Piano	√
121	1	108	Kalimba 2	E. Piano	
121	0	109	Bag Pipes GM	Woodwind	√
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	2	109	Uilleann BagPipes	Woodwind	
121	3	109	HighlandBagPipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle GM	Strings & Vocal	√
121	0	111	Shanai GM	Woodwind	√
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell GM	E. Piano	√
121	1	112	Gamelan	E. Piano	
121	2	112	Bali Gamelan	E. Piano	
121	3	112	Garbage Mall	E. Piano	
121	0	113	Agogo GM	Drum & Perc.	√
121	0	114	Steel Drums GM	E. Piano	√
121	1	114	Warm Steel	E. Piano	
121	0	115	Woodblock GM	Drum & Perc.	√
121	1	115	Castanets	Drum & Perc.	√
121	0	116	Taiko Drum GM	Drum & Perc.	√
121	1	116	Concert BassDrum	Drum & Perc.	√
121	0	117	Melodic Tom GM	Drum & Perc.	√
121	1	117	Melodic Tom 2	Drum & Perc.	√
121	2	117	Reverse Tom	Drum & Perc.	
121	0	118	Synth Drum GM	Drum & Perc.	√
121	1	118	Rhythm Box Tom	Drum & Perc.	√
121	2	118	Electric Drum	Drum & Perc.	√
121	3	118	Reverse Snare	Drum & Perc.	
121	0	119	Reverse CymbalGM	Drum & Perc.	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc.	
121	2	119	Reverse Cymbal 2	Drum & Perc.	
121	0	120	Gtr FretNoise GM	SFX	√
121	1	120	Guitar Cut Noise	SFX	√
121	2	120	Ac. Bass String	SFX	√
121	3	120	Vox Wah Chick RX	Guitar	
121	0	121	Breath Noise GM	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore GM	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet GM	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√

CC00	CC32	PC	名前	Bank	GM2
121	2	123	Horse Gallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet 2	SFX	√
121	0	124	Telephone GM	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter GM	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√
121	7	125	Jet Plane	SFX	√
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√
121	0	126	Applause GM	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot GM	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Laser Gun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√
121	64	0-127	...	User (01)	

ドラム・キット

本機の工場出荷時のドラム・キットのリストは以下の通りで、バンク・セレクト (プログラム・チェンジ・ナンバー) の順で並んでいます。

表記: リストには、ドラム・キットを外部 MIDI 機器から選択するための MIDI データが含まれています。

CC00: コントロール・チェンジ #0、またはバンク・セレクト MSB
CC32: コントロール・チェンジ #32、またはバンク・セレクト LSB
PC: プログラム・チェンジ

CC00	CC32	PC	名前	GM2
120	0	0	Standard Kit GM	√
120	0	1	Standard Kit RX2	
120	0	2	Standard Kit RX3	
120	0	3	Acoustic Kit	
120	0	4	Pop Std. Kit RX	
120	0	5	Standard Kit RX1	
120	0	6 (remap to 0)		
120	0	7	Standard Kit 1	
120	0	8	Room Kit GM	√
120	0	9	HipHop Kit 1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit 1	
120	0	12	Room Kit 2	
120	0	13	HipHop Kit 2	
120	0	14	Techno Kit 2	
120	0	15	Techno Kit 3	
120	0	16	Power Kit GM	√
120	0	17	Power Kit 2	
120	0	18	Power Kit RX1	
120	0	19	Power Kit RX2	
120	0	20-23 (remap to 16)		
120	0	24	Electro Kit GM	√
120	0	25	Analog Kit GM	√
120	0	26	House Kit 1	
120	0	27	House Kit 2	
120	0	28	House Kit 3	
120	0	29 (remap to 28)		
120	0	30	House Kit RX1	
120	0	31	House Kit RX2	
120	0	32	Jazz Kit GM	√
120	0	33	Jazz Kit RX1	
120	0	34	Jazz Kit RX2	
120	0	35	Jazz Kit RX3	

CC00	CC32	PC	名前	GM2
120	0	36-39 (remap to 32)		
120	0	40	Brush Kit GM	√
120	0	41	Brush Kit 2	
120	0	42	Brush Kit RX1	
120	0	43	Brush Kit RX2	
120	0	44	Brush Kit RX3	
120	0	45-47 (remap to 40)		
120	0	48	Orchestra Kit GM	√
120	0	49 (remap to 48)		
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit	
120	0	51	Arabian Kit 1	
120	0	52-55 (remap to 48)		
120	0	56	SFX Kit GM	√
120	0	57-63 (remap to 56)		
120	0	64	Percussion Kit	
120	0	65	Latin Perc. Kit	
120	0	66	Trinity Perc.Kit	
120	0	67	i30 Perc. Kit	
120	0	68-71 (remap to 64)		
120	0	72	Hip Hop Kit RX	
120	0	73	Techno Kit RX	
120	0	74	Dance Kit RX	
120	0	75-88 (remap to 0)		
120	0	89	Pop Std. Kit 1	
120	0	90	Pop Std. Kit 2	
120	0	91-95 (remap to 0)		
120	0	96	Elektro Kit 1	
120	0	97	Elektro Kit 2	
120	0	98-115 (remap to 0)		
120	0	116 (remap to 51)		
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	118-119 (remap to 0)		
120	0	120	Room Kit 1	
120	0	121	Power Kit 1	
120	0	122	Electro Kit	
120	0	123	Analog Kit	
120	0	124 (remap to 0)		
120	0	125	Brush Kit 1	
120	0	126-127 (remap to 0)		
120	64	0-63	User DrumKits (1-64)	

マルチ・サンプル

内蔵された本機の工場出荷時のマルチサンプルのリストは、以下の通りです。

* **OrigTune:** このサンプルは平均律の代わりにオリジナル楽器の自然な調律を使用します。このサウンドが他のサウンドと組み合わせて使うとき、極端な音程になる場合があります。

0	GrandPiano_L	43	Pipe Positive	86	Tenor Sax Straight	129	Trombone2 Soft
1	GrandPiano_R	44	Pipe Mixture	87	Tenor Sax M1	130	Trombone2 Bright
2	M1 Piano	45	Pipe Full 1_L	88	Tenor Sax Expressive	131	Trombone SlurUp
3	E.GrandPiano	46	Pipe Full 1_R	89	Alto Sax Vibrato	132	Trombone Fall
4	E.Piano FM 1	47	Pipe Full 2	90	Alto Sax p	133	Trumpet Medium
5	E.Piano FM 1LP	48	Kalimba	91	Alto Sax mf	134	Trumpet Overblown
6	E.Piano FM 2	49	Music Box	92	Alto Sax Growl	135	Trumpet Expr.
7	E.Piano Dyno Soft	50	Music BoxLP	93	Alto Sax 01W	136	Trumpet Muted
8	E.Piano Dyno SoftLP	51	Marimba	94	Soprano Sax Vibrato	137	Trumpet Wah wah
9	E.Piano Stage Hard	52	MarimbaLP	95	Soprano Sax Straight	138	Trumpet Doit
10	E.Piano Stage HardLP	53	Xylophone	96	French Musette	139	Trumpet Fall
11	E.Piano Wurly Soft	54	Vibraphone	97	Musette1	140	Brass Ensemble1
12	E.Piano Wurly Hard	55	VibraphoneLP	98	Musette1LP	141	Brass Ensemble2
13	E.Piano Pad 1	56	Celesta	99	Musette 2	142	Brass Ensemble2LP
14	E.Piano Pad 2	57	CelestaLP	100	Accordion 16'	143	Voice Choir
15	Clavi	58	Glockenspiel	101	Accordion 16' OrigTune	144	Voice Pop Ooh
16	Harpsichord	59	GlockenspielLP	102	Accordion 8'	145	Voice Pop Ah
17	Gospel Organ Slow_L	60	Tubular Bell	103	Accordion 8' OrigTune	146	Doo Voice
18	Gospel Organ Slow_R	61	Log Drum	104	Accordion 4'	147	Doo VoiceLP
19	Gospel Organ Fast_L	62	Steel Drum Hard	105	Accordion 4' OrigTune	148	Strings Ensemble
20	Gospel Organ Fast_R	63	Steel Drum HardLP	106	Accordion1	149	Pizzicato Ensemble
21	E.Organ Perc. 1	64	Gamelan	107	Accordion2	150	Violin
22	E.Organ Perc. 2	65	FM Bell	108	Fisa Bassoon	151	Viola
23	E.Organ Perc. 3	66	Flute	109	Fisa Clarinet	152	Cello&Contrabass
24	E.Organ Perc. 4	67	Flute Frull	110	Bandoneon	153	Violin & Cello
25	M1 Organ1	68	Voice Flute	111	Accordion Bass	154	Pizzicato
26	M1 Organ2	69	Jazz Flute	112	Accordion Noise KeyOn	155	Steel Guitar1 Pick p
27	Organ1	70	Piccolo	113	Accordion Noise KeyOff	156	Steel Guitar1 Pick mf
28	Organ2	71	Pan Flute	114	Accordion Change Voice	157	Steel Guitar1 Pick f
29	Organ2LP	72	Shakuhachi	115	Harmonica	158	Steel Guitar1 Mute
30	Organ3 Jazz	73	Shakuhachi Atk	116	Harmonica Wah	159	Steel Guitar1 Slide
31	BX3 & Perc. 3rd	74	Bottle	117	Highland Bag Pipes	160	A.Guitar Finger
32	E.Organ Vox	75	Recorder	118	Highland Drones	161	A.Guitar Pick
33	E.Organ Soft	76	Ocarina	119	Uilleann Pipes	162	A.Guitar Harmo.
34	E.Organ Full	77	Clarinet	120	Bag Pipes	163	Folk Guitar
35	E.Organ Dist	78	M1 DoubleReed	121	French Horn T1	164	Folk 12 Strings
36	Rotary Organ 1	79	Oboe	122	French Horn Ensemble	165	Nylon Guitar mp
37	Rotary Organ 1LP	80	English Horn	123	Flugel Horn Vibrato	166	Nylon Guitar mf
38	Rotary Organ 2	81	Bassoon	124	Flugel Horn M1	167	Nylon Guitar ff
39	Super BX3	82	Baritone Sax mf	125	Tuba	168	Nylon GuitarAtk
40	Super BX3LP	83	Baritone Sax f	126	Trombone Vibrato	169	A.Gtr HiStrings
41	Pipe Flute_L	84	Bariton Sax T1	127	Trombone1 mf	170	Ac. Guitar 12 Strings
42	Pipe Flute_R	85	Tenor Sax Vibrato	128	Trombone1 ff	171	Ac. Guitar Harmonics2

172	Ac. Guitar Noise	221	Power Chord	270	Mandolin	319	Pulse 02%
173	Clean Gtr1 Stra	222	Acoustic Bass1	271	MandolinLP	320	Pulse 05%
174	Clean Gtr1 Mute	223	Acoustic Bass2 mf	272	Banjo	321	Pulse 08%
175	Clean Gtr2 Stra	224	Acoustic Bass2 f	273	BanjoLP	322	Pulse 16%
176	Clean Gtr2 Mute	225	E.Bass1 Finger	274	Shamisen	323	Pulse 33%
177	Clean Gtr3 Tele	226	E.Bass2 P.B.1	275	Koto	324	Pulse 40%
178	Clean Guitar Str p	227	E.Bass2 P.B.2	276	Harp	325	Square
179	Clean Guitar Str f	228	E.Bass2 LH Stop	277	Mouth Harp1	326	Square MG
180	Clean Guitar Mute	229	E.Bass2 RH Stop	278	Mouth Harp2	327	Square JP
181	Clean Guitar Dead	230	E.Bass2 Harmo.	279	Mouth Harp3	328	Triangle MG
182	Clean Guitar Slap	231	E.Bass3 p	280	Mouth Harp4	329	Ramp
183	Clean Guitar Slide	232	E.Bass3 mf	281	Mouth Harp5	330	Ramp MG
184	E.Gtr Sberg p1	233	E.Bass3 f Slap	282	Syn Bass Reso1	331	Sine
185	E.Gtr Sberg f1	234	E.Bass4 Pick	283	Syn Bass FM1	332	DWGS Syn Sine1
186	E.Gtr Sberg p2	235	E.Bass4 Harmo.	284	Syn Bass FM1LP	333	DWGS Syn Sine2
187	E.Gtr Sberg f2	236	E.Bass4 Slap	285	Syn Bass FM2	334	DWGS Organ1
188	El. Guitar Le Neck	237	E.Bass4 SlapHar	286	Syn Bass FM2LP	335	DWGS Organ2
189	El. Guitar Le Bridge	238	E.Bass4 LH Mute	287	Syn Bass TB	336	DWGS Bell1
190	El. Guitar Le Mute p	239	E.Bass4 RH Mute	288	RB Saw Bass	337	DWGS Bell2
191	El. Guitar Le Mute mf	240	E.Bass Gliss	289	RB Square Bass	338	DWGS Bell3
192	El. Guitar Le Ghost1	241	E.Bass Noise1	290	Chrom Res	339	DWGS Bell4
193	El. Guitar Le Ghost2	242	E.Bass Noise2	291	Detuned Super	340	DWGS Clav.
194	E.Gtr Vintage p	243	Finger Bass 1	292	Detuned PWM	341	DWGS Digi1
195	E.Gtr Vintage mf	244	Finger Bass 1LP	293	An.Strings1	342	DWGS Digi2
196	E.Gtr Solid p	245	Finger Bass 2	294	An.Strings2	343	DWGS Wire1
197	E.Gtr Solid mf	246	Finger Bass 2LP	295	Analog Vintage	344	DWGS Wire2
198	E.Gtr Solid f	247	Finger Bass 3	296	White Pad	345	DWGS Sync1
199	El. Guitar Harmonics	248	E.Bass Pick	297	N1 Air Vox	346	DWGS Sync2
200	El. Guitar Gliss Down	249	E.Bass PickLP	298	Ether Bell	347	DWGS Sync3
201	El. Guitar Gliss Up	250	E.Bass Thumb Bass	299	Ether BellLP	348	Orchestra Hit
202	El. Guitar Noise	251	E.Bass SlapBassThumb	300	Lore	349	Band Hit
203	El. Guitar Short Noise	252	E.Bass SlapBassThumbLP	301	Lore NT	350	Impact Hit
204	El. Guitar Fret Noise	253	SlapBass Pull	302	Space Lore	351	Brass Fall
205	Funky Gtr 1 Stra	254	Fretless Bass	303	Wave Sweep1	352	Vox Wah Gtr
206	Funky Gtr 2 Stra	255	Bass Harmonics	304	Wave Sweep2	353	Vibe Chord
207	Jazz Guitar1	256	Bass HarmonicsLP	305	Wave Sweep3	354	Zap1
208	Jazz Guitar2	257	Sitar1	306	Syn Ghostly	355	Zap2
209	Jazz Guitar3 p	258	Santur	307	Syn Air Pad	356	Stadium
210	Jazz Guitar3 mf	259	SanturLP	308	Dream Str	357	Applause
211	Jazz Guitar3 f	260	Tambura	309	Syn AirVortex	358	Birds1
212	Pedal Steel Guitar	261	TamburaLP	310	Syn Clicker	359	Birds2
213	Resonator Guitar	262	Bouzouki	311	Cricket Spectrum	360	Crickets
214	Overdrive Gtr	263	BouzoukiLP	312	Noise1	361	Church Bell
215	Dist. Guitar	264	Ukulele	313	Noise2	362	Thunder
216	Dist. Guitar1 Harmo.	265	M.E. Oud	314	Swish Terra	363	Stream
217	Dist. Guitar1 Mute	266	M.E. Klarnet	315	Gamelan XEQ	364	Bubble
218	Dist. Guitar2 Harmo.	267	M.E. Kanoun	316	Saw1	365	Dog
219	Dist. Guitar2 Mute1	268	M.E. Kanoun Tremolo	317	Saw2	366	Gallop
220	Dist. Guitar2 Mute2	269	M.E. Nay	318	Saw3	367	Laughing

368 Telephone Ring	382 Helicopter	396 88 HiHat Open	410 Cowbell
369 Scream	383 Gun Shot	397 88 Cowbell	411 Click
370 Punch	384 Machine Gun	398 88 Tom	412 Temple Blocks
371 Heart Beat	385 Laser Gun	399 88 Conga	413 Orchestra BD
372 Footstep1	386 Explosion	400 88 Crash	414 Castanet
373 Footstep2	387 Wind	401 Tom	415 Taiko
374 Door Creak	388 Timpani	402 Tom Brush	416 Djembe Open
375 Door Slam	389 Crash	403 Tom Process	417 Djembe Mute
376 Car Engine	390 Crash Reverse	404 Electric Tom	418 Chinese Gong
377 Car EngineLP	391 Orchestra Crash	405 Flexatone	419 Snare Ghost
378 Car Stop	392 Ride Jazz	406 Tambourine	420 RainStick
379 Car Pass	393 Ride Edge1	407 Agogo Bell	421 Empty
380 Car Crash	394 Ride Edge2	408 Marc Tree	
381 Train	395 HiHat Closed	409 Marc TreeLP	

ドラム・サンプル

内蔵された本機の工場出荷時のドラム・サンプルのリストは、以下の通りです。

#	Sample	Family
0	BD Acoustic1 p	1
1	BD Acoustic1 mf	1
2	BD Acoustic1 f	1
3	BD Acoustic2 mf	1
4	BD Acoustic2 f	1
5	BD Dry 1	1
6	BD Dry 2	1
7	BD Dry 3	1
8	BD Normal	1
9	BD SoftRoom	1
10	BD Jazz	1
11	BD Pillow	1
12	BD Woofer	1
13	BD MondoKill	1
14	BD Terminator	1
15	BD Tubby	1
16	BD Gated	1
17	BD Tight	1
18	BD Squash	1
19	BD Dance 1	1
20	BD Dance 2	1
21	BD Dance 3	1
22	BD House 1	1
23	BD House 2	1
24	BD House 3	1
25	BD House 4	1
26	BD House 5	1
27	BD Liquid	1
28	BD Techno 1	1
29	BD Techno 2	1
30	BD Hip 1	1
31	BD Hip 2	1
32	BD Hip 3	1
33	BD Hip 4	1
34	BD Kick1	1
35	BD Kick2	1
36	BD Ambient	1
37	BD Ambient Crackle	1
38	BD Ambient Rocker	1
39	BD Pop	1
40	BD Deep	1
41	BD Klanger	1
42	SD Wood1 p	2
43	SD Wood1 mf	2
44	SD Wood1 f	2
45	SD Wood2 pp	2
46	SD Wood2 p	2
47	SD Wood2 mf	2
48	SD Wood2 f	2
49	SD Piccolo1 pp	2
50	SD Piccolo1 p	2
51	SD Piccolo1 mf	2
52	SD Piccolo1 f	2
53	SD Piccolo2 pp	2
54	SD Piccolo2 p	2
55	SD Piccolo2 mf	2

#	Sample	Family
56	SD Piccolo2 f	2
57	SD Solid1 p	2
58	SD Solid1 mf	2
59	SD Solid1 f	2
60	SD Solid2 p	2
61	SD Solid2 mf	2
62	SD Solid2 f	2
63	SD Maple1 pp	2
64	SD Maple1 p	2
65	SD Maple1 mp	2
66	SD Maple1 mf	2
67	SD Maple1 f	2
68	SD Maple1 ff	2
69	SD Maple2 pp	2
70	SD Maple2 p	2
71	SD Maple2 mp	2
72	SD Maple2 mf	2
73	SD Maple2 f	2
74	SD Maple2 ff	2
75	SD Brass1 p	2
76	SD Brass1 mf	2
77	SD Brass1 f	2
78	SD Brass2 p	2
79	SD Brass2 mf	2
80	SD Brass2 f	2
81	SD Roll	2
82	SD Dry 1	2
83	SD Dry 2	2
84	SD Dry 3	2
85	SD Ghost Roll	2
86	SD Ghost p	2
87	SD Ghost f	2
88	SD Full Room	2
89	SD Off Center	2
90	SD Jazz Ring	2
91	SD Amb.Piccolo	2
92	SD Paper	2
93	Brush SD Hit	2
94	Brush SD Tap1	2
95	Brush SD Tap2	2
96	Brush SD Swirl1	2
97	Brush SD Swirl2	2
98	Brush SD Swirl3	2
99	SD Big Rock	2
100	SD Yowie	2
101	SD Rock	2
102	SD Normal	2
103	SD Processed	2
104	SD Cracker Room	2
105	SD Dance	2
106	SD House1	2
107	SD House2	2
108	SD House3	2
109	SD House4	2
110	SD Small	2
111	SD Rap	2
112	SD Noise	2
113	SD Reverse	2

#	Sample	Family
114	SD Hip1	2
115	SD Hip2	2
116	SD Hip3	2
117	SD Hip4	2
118	SD Hip5	2
119	SD Hip6	2
120	SD Ringy	2
121	SD Tiny	2
122	SD Vintage1	2
123	SD Vintage2	2
124	SD Vintage3	2
125	SD Vintage4	2
126	SD Vintage5	2
127	SD Vintage6	2
128	SD AmbiHop	2
129	SD Brasser	2
130	SD Chili	2
131	SD Whopper	2
132	Rim Shot p	2
133	Rim Shot f	2
134	SideStick Dry	2
135	SideStick Amb	2
136	DrumStick Hit	2
137	Tom2 Hi p	4
138	Tom2 Hi f	4
139	Tom2 Mid p	4
140	Tom2 Mid f	4
141	Tom2 Low p	4
142	Tom2 Low f	4
143	Tom2 Floor p	4
144	Tom2 Floor f	4
145	Tom3 Hi	4
146	Tom3 Floor	4
147	Tom4 Hi	4
148	Tom4 Low	4
149	Tom4 Floor	4
150	Tom5 Hi	4
151	Tom5 Low	4
152	Tom Processed	4
153	Tom Jazz Hi	4
154	Tom Jazz Floor	4
155	Tom Brush4	4
156	HH1 Closed pp	3
157	HH1 Closed p	3
158	HH1 Closed mf	3
159	HH1 Closed f	3
160	HH1 Foot mp	3
161	HH1 Foot mf	3
162	HH1 Open mp	3
163	HH1 Open mf	3
164	HH2 Closed pp	3
165	HH2 Closed p	3
166	HH2 Closed mp	3
167	HH2 Closed mf	3
168	HH2 Closed f	3
169	HH2 Closed ff	3
170	HH2 Foot p	3
171	HH2 Foot f	3

#	Sample	Family
172	HH2 Open p	3
173	HH2 Open f	3
174	HH3 Closed1	3
175	HH3 Closed2	3
176	HH3 Foot	3
177	HH3 Open1	3
178	HH3 Open2	3
179	HH3 Sizzle	3
180	HH4 Closed1	3
181	HH4 Closed2	3
182	HH4 Foot	3
183	HH4 FootOpen	3
184	HH4 Open	3
185	HH Old Close1	3
186	HH Old Open1	3
187	HH Old TiteClose	3
188	HH Old Close2	3
189	HH Old Open2	3
190	HH House Open1	3
191	HH House Open2	3
192	HH Hip	3
193	HH Alpo Close	3
194	Crash 15'Edge1	5
195	Crash 15'Edge2	5
196	Crash 17'Edge1	5
197	Crash 17'Edge2	5
198	Crash 19'Open1	5
199	Crash 19'Open2	5
200	Crash 1	5
201	Crash 2	5
202	China	5
203	Splash 8'Edge1	5
204	Splash 8'Edge2	5
205	Splash	5
206	Crash Reverse	5
207	Crash Dance 99	5
208	Crash DDD-1	5
209	Ride Dance 99	5
210	Ride 20' mp1	5
211	Ride 20' mp2	5
212	Ride 20' mf1	5
213	Ride 20' mf2	5
214	Ride Brush1	5
215	Ride Rivet	5
216	Ride Edge1	5
217	Ride Edge2	5
218	Ride Jazz	5
219	Ride Cup	5
220	BD Orchestra	1
221	Orchestra Cymbal	5
222	Timpani	1
223	SD Orch. Roll	2
224	SD Orchestra	2
225	Finger Snaps	6
226	Claps1	6
227	Claps2	6
228	Claps3	6
229	Claps4	6
230	88 BD	1
231	88 SD	2
232	99 SD	2
233	88 Rim Shot	2

#	Sample	Family
234	88 Claps	6
235	88 HH Close	3
236	88 HH Open	3
237	99 HH Close	3
238	99 HH Open	3
239	88 Crash	5
240	88 Tom	4
241	88 Conga	6
242	88 Claves	6
243	88 Cowbell	7
244	88 Maracas	7
245	Syn. BD1	1
246	Syn. BD2	1
247	Syn. BD3	1
248	Syn. BD4	1
249	Syn. BD Buzz	1
250	Syn. SD1	2
251	Syn. SD2	2
252	Syn. SD3	2
253	Syn. SD4	2
254	Syn. Rim Click	2
255	Syn. HH Closed	3
256	Syn. HH Open	3
257	Syn. Bongo1	6
258	Syn. Bongo2	6
259	Syn. Castanet	6
260	Syn. Shaker	7
261	Syn. Noise	8
262	Syn. FX1	8
263	Syn. FX2	8
264	Syn. FX3	8
265	Syn. FX4	8
266	Syn. FX5	8
267	Syn. Perc. Ahh	8
268	Boom	8
269	E.Tom FM	4
270	E.Tom Real	4
271	Rim House1	2
272	Rim House2	2
273	Zap1	8
274	Zap2	8
275	DJ Scratch 1	8
276	DJ Scratch 2	8
277	DJ Scratch 3	8
278	DJ Scratch 4	8
279	DJ Scratch 5	8
280	DJ Scratch 6	8
281	DJ Hit Rub	8
282	DJ Vocal Rub1	8
283	DJ Vocal Rub2	8
284	DJ BD Rub	8
285	DJ SD Rub	8
286	Orchestra Hit	8
287	Band Hit	8
288	Impact Hit	8
289	Conga Lo Open	6
290	Conga Lo Mt Slap	6
291	Conga Lo Slap	6
292	Conga Hi Open	6
293	Conga Hi Mute	6
294	Conga Hi Mt Slap	6
295	Conga Hi Slap1	6

#	Sample	Family
296	Conga Hi Slap2	6
297	Conga Heel	6
298	Conga Toe	6
299	Bongo Lo Open	6
300	Bongo Lo Slap	6
301	Bongo Lo Stick	6
302	Bongo Hi Open	6
303	Bongo Hi Slap	6
304	Bongo Hi Stick1	6
305	Bongo Hi Stick2	6
306	Djembe Open	6
307	Djembe Mute	6
308	Djembe Slap	6
309	Castanet Single	6
310	Castanet Double	6
311	Guero Long	6
312	Guero Short	6
313	Maracas Push	7
314	Maracas Pull	7
315	Baya Open	6
316	Baya Ghe	6
317	Baya Mute1	6
318	Baya Mute2	6
319	Baya Mute3	6
320	Tabla Na	6
321	Tabla Open	6
322	Tabla Tin	6
323	Tabla Mute1	6
324	Tabla Mute2	6
325	Tabla Mute3	6
326	Taiko Open	6
327	Taiko Rim	6
328	Tsuzumi	6
329	Vibraslap	7
330	Claves	6
331	Wood Block 1	6
332	Wood Block 2	6
333	Timbales Lo Open	6
334	Timbales Lo Mute	6
335	Timbales Lo Rim	6
336	Timbales Hi Edge	6
337	Timbales Hi Rim1	6
338	Timbales Hi Rim2	6
339	Timbales Paila	7
340	Tambourine Push	7
341	Tambourine Pull	7
342	Tambourine Acc1	7
343	Tambourine Acc2	7
344	Triangle Open	7
345	Triangle Mute	7
346	Cuica Hi	6
347	Cuica Lo	6
348	Shaker1	7
349	Shaker2	7
350	Cabasa Up	7
351	Cabasa Down	7
352	Cabasa Tap	7
353	Caxixi Hard	7
354	Caxixi Soft	7
355	Agogo Bell	7
356	Cowbell	7
357	Chacha Bell	7

#	Sample	Family
358	Mambo Bell	7
359	Sleigh Bell	7
360	Rap Sleigh Bell	7
361	Finger Cymbal	7
362	Marc Tree	7
363	Marc TreeLP	7
364	Flexatone	7
365	Samba Whistle	7
366	Chinese Gong	5
367	Metal Hit	8
368	Yeah!	8
369	Yeah! Solo	8
370	Uhh	8
371	Hit It	8
372	Uhhhh Solo	8
373	Comp Voice Noise	8
374	Stadium	8
375	Applause	8
376	Scream	8
377	Laughing	8
378	Footsteps1	8
379	Footsteps2	8
380	Click	8
381	Bird1	8
382	Bird2	8
383	Dog	8
384	Galloping	8
385	Crickets	8
386	Cat	8
387	Growl	8
388	Heart Beat	8
389	Punch	8
390	Tribe	8
391	Rainstick	8
392	Door Creak	8
393	Door Slam	8
394	Car Engine	8
395	Car Stop	8
396	Car Pass	8
397	Car Crash	8
398	Train	8
399	Helicopter	8
400	Gun Shot1	8
401	Gun Shot2	8
402	Machine Gun	8
403	Laser Gun	8
404	Explosion	8
405	Thunder	8
406	Wind	8
407	Stream	8
408	Bubble	8
409	Church Bell	8
410	Telephone Ring	8
411	Xylophone Spectr	8
412	Cricket Spectrum	8
413	Air Vortex	8
414	Noise White	8
415	Noise FM Mod	8
416	Tubular	7
417	Gamelan	7
418	Tambura	7
419	Gtr Cut Noise1	8

#	Sample	Family
420	Gtr Cut Noise2	8
421	Power Chord	8
422	Fret Noise	8
423	Dist. Slide1	8
424	Dist. Slide2	8
425	E.Gtr Pick1	8
426	E.Gtr Pick2	8
427	Gtr Scratch1	8
428	Gtr Scratch2	8
429	Amp Noise	8
430	Space Lore	8
431	Swish Terra	8
432	Hand Drill	8
433	Mouth Harp	8
434	Jingle Bell	7
435	Bells Open	7
436	Tky Darbuka Mute	6
437	Tky Darbuka Open	6
438	Tky Darbuka Rim	6
439	M.E. Djembe Bass	6
440	M.E. Douf Dom	6
441	M.E. Douf Rim	6
442	M.E. Douf Tek1	6
443	M.E. Douf Tek2	6
444	M.E. Pand Open	6
445	M.E. Pand Pattern1	6
446	M.E. Pand Pattern2	6
447	M.E. Pand Pattern3	6
448	M.E. Pand Pattern4	6
449	M.E. Rek Dom	7
450	M.E. Rek Jingle	7
451	M.E. Rik1	6
452	M.E. Rik2	6
453	M.E. Rik3	6
454	M.E. Sagat Half Open	7
455	M.E. Sagat Close	7
456	M.E. Surdo L Mute	6
457	M.E. Surdo L Open	6
458	M.E. Tabla Medium	6
459	M.E. Tabla Dom	6
460	M.E. Tabla Flam	6
461	M.E. Tabla Rim	6
462	M.E. Tabla Tak	6
463	M.E. Tamb Mute1	6
464	M.E. Tamb Mute2	6
465	M.E. Tamb Open	6
466	M.E. Timbales	7
467	M.E. Udu f Open	6
468	M.E. Alkis	6
469	M.E. Bandir Open	6
470	M.E. Bandir Closed	6
471	M.E. Bongo Roll	6
472	M.E. Darbuka1 Tek1	6
473	M.E. Darbuka1 Tek2	6
474	M.E. Darbuka1 Open	6
475	M.E. Darbuka1 Closed	6
476	M.E. Darbuka2	6
477	M.E. Darbuka3	6
478	M.E. Darbuka4	6
479	M.E. Darbuka5	6
480	M.E. Darbuka6	6
481	M.E. Darbuka7	6

#	Sample	Family
482	M.E. Davul	7
483	M.E. Hollo1	6
484	M.E. Hollo2	6
485	M.E. Kup1	6
486	M.E. Kup2	6
487	M.E. Ramazan Davul1	6
488	M.E. Ramazan Davul2	6
489	M.E. Ramazan Davul3	6
490	M.E. Tef1	7
491	M.E. Tef2	7
492	M.E. Tef3	7
493	Empty	

パフォーマンス (Performance)

パフォーマンスは全てエディットが可能です。下の表を独自のパフォーマンス・リストのひな型としてお使いください。

Note: 本機のパフォーマンスは、バンク・セレクト MSB (CC#0)、バンク・セレクト LSB (CC#32)、そしてプログラム・チェンジ (PC) メッセージを、Control に設定した MIDI チャンネルで、外部から選択することができます (193 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照)。

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1 (Piano)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2 (E.Piano)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3 (Accordion)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4 (Organ)
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5 (Guitar)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6 (Strings&Voc)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7 (Trumpet)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8 (Brass)
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	

	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9 (Sax)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10 (Woodwind)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11 (Synth)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12 (Bass)
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13 (Drum & Perc)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14 (SFX)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15 (User)	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16 (User DK)
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	

パッド (Pad)

パネルの PAD1 ～ 4 に割り当てることができるサウンド (ヒットやシーケンス) は以下の通りです。古いオペレーティング・システムで保存された、パッド用のサウンド・データを持たないサウンドをロードしたときは、パッド用のサウンドは書き変わりません。

#	HIT - Drum	#	HIT - Percussion	#	HIT - World 1	#	Hit - World 2	#	HIT - Orchestral	#	HIT - Synth&Pad
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall	1	Cosmic
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1	2	VCF Modulation
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2	3	Planet Lead
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch. Hit	4	Brightness
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch. Snare	5	Crystal
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll	6	New Age Pad
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1	7	Fifths Lead
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2	8	Calliope
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3	9	Caribbean
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4	10	Rezbo
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti	11	Digital Polisix
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12		12	Motion Raver
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13		13	Moving Bell
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14		14	Elastick Pad
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15		15	Rave
16	Tom Flam End	16	Rain Stick	16	Hollo 2	16	Tef 3	16		16	Dance Remix
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17		17	Vintage Sweep
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18		18	You Decide
19	Drum Single C	19	Tamb. Open	19		19	Tef 6	19		19	
20	Drum Single D	20	Tamb. Push	20		20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32		32	
#	HIT - Voice	#	HIT - Blocks	#	HIT - Misc&SFX 1	#	HIT - Misc&SFX 2	#	SEQ - Drum	#	SEQ - Percussion
1	Aah !	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble	1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap
2	Hit it !	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash	2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH
3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine	3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1
4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass	4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2
5	Uuh !	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop	5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3
6	Yeah ! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Crickets	6	Explosion	6	Drum Rock 2	6	Perc Mix
7	Yeah ! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot	7	Drum Brush 1 æ	7	Perc Soft
8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter	8	Drum Brush 2 æ	8	Perc Conga
9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane	9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride
10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun	10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix
11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun	11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo
12		12	Blk Organ D	12	Foosteps 1	12	Phone Ring	12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.
13		13	Blk Choir A	13	Foosteps 2	13	Punch	13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker
14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River	14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1
15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore	15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2
16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren	16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1
17		17		17	Scratch 1	17	Starship	17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2
18		18		18	Scratch 2	18	Thunder	18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1
19		19		19	Scratch 3	19	Train	19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2
20		20		20	Scratch 4	20	Wind	20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1
21		21		21	Scratch 5	21		21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2
22		22		22	Scratch 6	22		22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo

23		23		23	Stadium	23		23		23	Perc Cowbel+Tamb
24		24		24		24		24		24	Perc æ
25		25		25		25		25		25	Perc 6/8
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	
#	SEQ - Groove	#	SEQ - Bass	#	SEQ - Piano	#	SEQ - Guitar	#	SEQ - Orchestral	#	SEQ - Solo
1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1	1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba
2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2	2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1
3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3	3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2
4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4	4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums
5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5	5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes
6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6	6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.
7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7	7	GtSteelStrum æ	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel
8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8	8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo
9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9	9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin
10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1	10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi æ
11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2	11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4
12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 æ	12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk
13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 æ	13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1
14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down	14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2
15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up	15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3
16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8	16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4
17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T	17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1
18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock	18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2
19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1	19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3
20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2	20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4
21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit	21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5
22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite	22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6
23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak	23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1
24		24		24	Pno GlissUpBlack	24	GtrNylon Arp æ	24		24	Solo Guitar 2
25		25		25	Honky End	25		25		25	Solo Guitar 3
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	
#	SEQ - Synth&Pad	#	SEQ - Misc&SFX	#		#		#		#	
1	Synth Seq 1	1	Military 1	1		1		1		1	
2	Synth Seq 2	2	Military 2	2		2		2		2	
3	Synth Seq 3	3	Military 3	3		3		3		3	
4	Synth Seq 4	4	Military 4	4		4		4		4	
5	Synth Seq 5	5	Horror 1	5		5		5		5	
6	Synth Seq 6	6	Horror 2	6		6		6		6	
7	Synth Seq 7	7	Horror 3	7		7		7		7	
8	Synth Seq 8	8	Horror 4	8		8		8		8	
9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1	9		9		9		9	
10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2	10		10		10		10	
11	Synth Seq 11	11	Nature - River	11		11		11		11	
12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm	12		12		12		12	
13	Synth Portam. 2	13	Metronome æ	13		13		13		13	
14	Synth Portam. 3	14	PreCount æ	14		14		14		14	
15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4	15		15		15		15	
16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4	16		16		16		16	
17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl	17		17		17		17	
18	Synth Pad Panned	18	Toccata	18		18		18		18	
19	Synth Master Pad	19	5th Intro	19		19		19		19	

20	Synth Dark Pad	20	Primavera	20		20		20	
21		21	Circus 1	21		21		21	
22		22	Circus 2	22		22		22	
23		23		23		23		23	
24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

エフェクト

内蔵された本機の工場出荷時のエフェクトのリストは、以下の通りです。エディットで追加できるエフェクトの情報やパラメータの詳細は、付属 CD の PDF をご覧ください。

エフェクト・プロセッサ A から D に割り当てることができるエフェクト

1: Stereo Compressor
2: Stereo Limiter
3: Multiband Limiter
4: St.MasteringLimtr
5: Stereo Gate
6: St.Parametric4EQ
7: St. Graphic 7EQ
8: St.Exciter/Enhncr
9: Stereo Isolator
10: St. Wah/Auto Wah
11: St. Vintage Wah
12: St. Random Filter
13: Multi Mode Filter
14: St. Sub Oscillator
15: Talking Modulator
16: Stereo Decimator
17: St. Analog Record
18: OD/Hi.Gain Wah
19: St. Guitar Cabinet
20: St. Bass Cabinet
21: Bass Amp Model
22: Bass Amp+Cabinet
23: Tube PreAmp Model
24: St. Tube PreAmp
25: MicModel+PreAmp
26: Stereo Chorus
27: St.HarmonicChorus
28: St. Biphase Mod.
29: Multitap Cho/Delay
30: Ensemble
31: Polysix Ensemble
32: Stereo Flanger
33: St. Random Flanger
34: St. Env. Flanger
35: Stereo Phaser
36: St. Random Phaser
37: St. Env. Phaser
38: Stereo Vibrato
39: St. Auto Fade Mod.
40: 2Voice Resonator
41: Doppler
42: Scratch
43: Grain Shifter
44: Stereo Tremolo

45: St. Env. Tremolo
46: Stereo Auto Pan
47: St. Phaser + Trml
48: St. Ring Modulator
49: Detune
50: Pitch Shifter
51: Pitch Shifter BPM
52: Pitch Shift Mod.
53: Organ Vib/Chorus
54: Rotary Speaker
55: L/C/R Delay
56: Stereo/CrossDelay
57: St. Multitap Delay
58: St. Mod Delay
59: St. Dynamic Delay
60: St. AutoPanningDly
61: Tape Echo
62: Auto Reverse
63: Sequence BPM Dly
64: L/C/R BPM Delay
65: Stereo BPM Delay
66: St.BPM Mtap Delay
67: St.BPM Mod. Delay
68: St.BPMAutoPanDly
69: Tape Echo BPM
70: Reverb Hall
71: Reverb SmoothHall
72: Reverb Wet Plate
73: Reverb Dry Plate
74: Reverb Room
75: ReverbBrightRoom
76: Early Reflections
77: P4EQ - Exciter
78: P4EQ - Wah
79: P4EQ - Cho/FIng
80: P4EQ - Phaser
81: P4EQ - Mt. Delay
82: Comp - Wah
83: Comp - Amp Sim
84: Comp - OD/HiGain
85: Comp - P4EQ
86: Comp - Cho/FIng
87: Comp - Phaser
88: Comp - Mt. Delay
89: Limiter - P4EQ
90: Limiter-Cho/FIng
91: Limiter - Phaser

92: Limiter - Mt.Delay
93: Exciter - Comp
94: Exciter - Limiter
95: Exciter-Cho/FIng
96: Exciter - Phaser
97: Exciter - Mt.Delay
98: OD/HG - Amp Sim
99: OD/HG - Cho/FIng
100: OD/HG - Phaser
101: OD/HG - Mt.Delay
102: Wah - Amp Sim
103: Decimator - Amp
104: Decimator - Comp
105: AmpSim - Tremolo
106: Cho/FIng - Mt.Dly
107: Phaser - Cho/FIng
108: Reverb - Gate

エフェクト・プロセッサ B と D のみに割り当てることができるエフェクト

109: St.Mltband Limiter
110: PianoBody/Damper
111: OD/HyperGain Wah
112: GuitarAmp + P4EQ
113: BassTubeAmp+Cab.
114: St. Mic + PreAmp
115: Multitap Cho/Delay
116: St. Pitch Shifter
117: St. PitchShift BPM
118: Rotary SpeakerOD
119: L/C/R Long Delay
120: St/Cross Long Dly
121: Hold Delay
122: LCR BPM Long Dly
123: St. BPM Long Dly
124: Early Reflections

MIDI セットアップ

		Default	Master Kbd	Sequencer1	Sequencer 2	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Ext. Seq
MIDI IN Channel	1	S1_Tr 1	Global	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Global	Upp1	Upp1	S1_Tr 1
	2	S1_Tr 2	Control	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Lower	Lower	Lower	S1_Tr 2
	3	S1_Tr 3	-	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Bass	-	Bass	S1_Tr 3
	4	S1_Tr 4	-	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-	Upp2	Upp2	S1_Tr 4
	5	S1_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	Upp3	Upp3	S1_Tr 5
	6	S1_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	-	-	S1_Tr 6
	7	S1_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	-	-	S1_Tr 7
	8	S1_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	-	-	S1_Tr 8
	9	S1_Tr 9	-	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-	Bass	-	S1_Tr 9
	10	S1_Tr 10	-	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	Drum	Drum	S1_Tr 10
	11	S1_Tr 11	-	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	Perc	Perc	S1_Tr 11
	12	S1_Tr 12	-	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	Acc1	Acc1	S1_Tr 12
	13	S1_Tr 13	-	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	Acc2	Acc2	S1_Tr 13
	14	S1_Tr 14	-	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	Acc3	Acc3	S1_Tr 14
	15	S1_Tr 15	-	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	Acc4	Acc4	S1_Tr 15
	16	S1_Tr 16	-	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	Acc5	Acc5	S1_Tr 16
MIDI OUT Channel	1	1 Upp1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp. 1
	2	Upp2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	-
	3	Upp3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	-
	4	Lower	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-
	5	-	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-
	6	-	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-
	7	-	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-
	8	-	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-
	9	Bass	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-
	10	Drum	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	-
	11	Perc	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	-
	12	Acc1	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	-
	13	Acc2	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	-
	14	Acc3	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	-
	15	Acc4	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	-
	16	Acc5	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	-
Chord 1 Chann.		Off	1	Off	Off	2	2	2	Off
Chord 2 Chann.		Off	Off	Off	Off	3	3	Off	Off
Harm. Chann.		1	1	1	1	2	2	2	Off
Harm. Octave		1	1	1	1	-1	-1	-1	1
Harm. Range HI		G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9
Harm. Range LO		C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1
MIDI IN Velocity		Normal	Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal
MIDI IN Oct. Trp.		√	√	√	√	√	√	√	√
MIDI IN Mute/Un.		√	√	-	-	√	√	√	√
Upper Oct. Trp.		0	0	0	0	0	0	0	0
Lower Oct. Trp.		0	0	0	0	0	0	0	0

アサイナブル・パラメーター

フット・スイッチの機能リスト

以下の機能をフット・スイッチに割り当てすることができます。

機能	動作
Off	機能無し
Style Start/Stop	パネル上のキーと同じ機能
Play Stop Seq1	
Play Stop Seq2	
Pause Seq1	
Pause Seq2	
Synchro Start	
Synchro Stop	
Tap Tempo/Reset	
Tempo Lock	
Ritardando	
Accelerando	テンポの値が徐々に増加
Tempo Up	テンポの値を増加
Tempo Down	テンポの値を減少
Intro 1	パネル上のキーと同じ機能
Intro 2	
Intro 3 / Count In	
Ending 1	
Ending 2	
Fill 1	
Fill 2	
Fill 3 / Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation Up	次のバリエーションを選択
Variation Down	前のバリエーションを選択
Fade In/Out	パネル上のキーと同じ機能
Memory	
Bass Inversion	ベース・イノベーション機能と同じ（86ページ・ベース・イノベーション参照）
Manual Bass	パネル上のキーと同じ機能
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択
Single Touch	パネル上のキーと同じ機能
STS1	
STS2	
STS3	
STS4	
STS Up	次の STS を選択
STS Down	前の STS を選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
Style Change	スタイル・ナンバー

機能	動作
Sound Up	次のサウンドを選択
Sound Down	前のサウンドを選択
Transpose Down	パネル上のキーと同じ機能
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	パンチ・レコーディングのオン / オフ
FX A Mute	エフェクト A のミュートのオン / オフ
FX B Mute	エフェクト B のミュートのオン / オフ
FX C Mute	エフェクト C のミュートのオン / オフ
FX D Mute	エフェクト D のミュートのオン / オフ
FX All Mute	全エフェクトのミュートのオン / オフ
Style-Upper1 Mute	スタイル・アッパー 1 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Upper2 Mute	スタイル・アッパー 2 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Upper3 Mute	スタイル・アッパー 3 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Lower Mute	スタイル・ロワー・トラックのミュートのオン / オフ
Style-Drum Mute	スタイル・ドラム・トラックのミュートのオン / オフ
Style-Percussion Mute	スタイル・パーカッション・トラックのミュートのオン / オフ
Style-Bass Mute	スタイル・ベース・トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc1 Mute	スタイル Acc 1 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc2 Mute	スタイル Acc2 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc3 Mute	スタイル Acc3 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc4 Mute	スタイル Acc4 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc5 Mute	スタイル Acc5 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc1-5 Mute	スタイル Acc 1 ～ 5 トラックのミュートのオン / オフ
Song-Melody Mute	ソング・トラック 4（通常、メロディー）のミュートのオン / オフ
Song-Drum&Bass Mode	ソング・トラック 2（通常、ベース）とトラック 10（通常、ドラム）以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Solo Selected Track	ソロ・トラックの選択
Damper Pedal	ダンパー・ペダル
Soft Pedal	ソフト・ペダル
Sostenuto Pedal	ソステヌート・ペダル
Bass&Lower Backing	ベースとロワー・トラック以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Ensemble On/Off	パネル上のキーと同じ機能
QuarterTone	クォーター・トーンのオン / オフ
Chord Latch	認識されたコードをペダルを離すまで保持
Chord Latch + Damper	認識されたコードをペダルを離すまで保持し、ダンパーが使われているトラックのノートをサスティン

機能	動作
Glide	ペダルを踏むと、アッパー・トラックの対象のノートが、同じトラックのピッチ・ベンドの設定によりピッチ・ダウン。ペダルを離すと、“Time” パラメーターで設定したスピードで、通常のピッチに復帰。).
FX CC12 Switch	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	ロータリー・スピーカーのオン / オフ
Rotary Spkr Fast/Slow	ロータリー・スピーカーのファースト / スロー
Text Page Up	歌詞情報込みのスタンダード MIDI ファイルのテキストやソングブックのリストを前後に移動。
Text Page Down	
SongBook Next	選択されたカスタム・リスト内で、次のソングブックの曲に移動。
Pad 1	パネル上のキーと同じ機能
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	

アサインابل・ペダルとアサインابل・スライダーの機能リスト

以下の機能をアサインابل・ペダル端子に接続した、コンティニューアス・タイプのアサインابل・ペダルやアサインابل・スライダーに割り当てすることができます。

機能	動作
Off	機能無し
Master Volume	
Keyboard Expression	
Joystick +X	ジョイスティック右方向
Joystick -X	ジョイスティック左方向
Joystick +Y	ジョイスティック向こう（奥）方向
Joystick -Y	ジョイスティック手前方向
Upper VDF Cutoff	フィルター・カットオフ（アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用）
Upper VDF Resonance	フィルター・レゾナンス（アッパー・トラックに割り当てられたサウンド用）
FX CC12 Ctl	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Ctl	
Pad Volume	この機能が割り当てられている状態で、4つのパッドの音量をバランスを変えないで制御します。パッドの音量は、ペダルかスライダーで変更された後に、パフォーマンスか STS に関連する保存手順を用いて、保存します。

アサインابل・スイッチの機能リスト

以下の機能をアサインابل・スイッチに割り当てすることができます。

機能	動作
Off	機能無し
Ritardando	テンポの値が徐々に減少
Accelerando	テンポの値が徐々に増加
Style Up	次のスタイルを選択
Style Down	前のスタイルを選択
Perform. Up	次のパフォーマンスを選択
Perform. Down	前のパフォーマンスを選択
FX A Mute	エフェクト A のミュートのオン / オフ
FX B Mute	エフェクト B のミュートのオン / オフ
FX C Mute	エフェクト C のミュートのオン / オフ
FX D Mute	エフェクト D のミュートのオン / オフ
FX All Mute	全エフェクトのミュートのオン / オフ
Style-Upper1 Mute	スタイル・アッパー 1 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Upper2 Mute	スタイル・アッパー 2 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Upper3 Mute	スタイル・アッパー 3 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Lower Mute	スタイル・ローワー・トラックのミュートのオン / オフ
Style-Drum Mute	スタイル・ドラム・トラックのミュートのオン / オフ
Style-Percussion Mute	スタイル・パーカッション・トラックのミュートのオン / オフ
Style-Bass Mute	スタイル・ベース・トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc1 Mute	スタイル Acc1 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc2 Mute	スタイル Acc2 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc3 Mute	スタイル Acc3 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc4 Mute	スタイル Acc4 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc5 Mute	スタイル Acc5 トラックのミュートのオン / オフ
Style-Acc1-5 Mute	スタイル Acc1 ～ 5 トラックのミュートのオン / オフ
Song-Melody Mute	ソング・トラック 4（通常、メロディー）のミュートのオン / オフ
Song-Drum&Bass Mode	ソング・トラック 2（通常、ベース）とトラック 10（通常、ドラム）以外の全トラックのミュートのオン / オフ
Solo Selected Track	ソロ・トラックの選択
Bass&Lower Backing	ベースとローワー・トラック以外の全トラックのミュートのオン / オフ
QuarterTone	クォーター・トーンのオン / オフ
FX CC12 Switch	標準のエフェクト・コントロール
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	ロータリー・スピーカーのオン / オフ
Rotary Spkr Fast/Slow	ロータリー・スピーカーのファースト / スロー

機能	動作
Text Page Up	歌詞情報込みのスタンダード MIDI ファイルのテキストやソングブックのリストを前後に移動。
Text Page Down	
SongBook Next	選択されたカスタム・リスト内で、次のソングブックの曲に移動

スケール（音階）

本機では、オペレーティング・モードでスケール（音階、またはチューニング）を選択することができます。

スケールは、以下のリストの通りです。

Equal（イコール）
平均律、現代の西洋音楽の標準の音階です。12 個の同じ半音で構成されています。

Pure Major（ピュア・メジャー）
選択されたキーのメジャー・コードは完全音程に調律されます。

Pure Minor（ピュア・マイナー）
選択されたキーのマイナー・コードは完全音程に調律されます。

Arabic（アラビック）
4 分音を使ったアラビア音階です。Key パラメータを以下のように設定します。
C - “rast C/bayati D” スケール
D - “rast C/bayati D” スケール
F - “rast D/bayati E” スケール
G - “rast F/bayati G” スケール
A# - “rast B b /bayati C” スケール

Pythagorean（ピタゴリアン）
ピタゴラス音階、ギリシャの偉大な哲学者、数学者ピタゴラスの音楽理論に基づいたものです。旋律（メロディー）を美しく表現するのに最適です。

Werckmeister（ウェルクマイスター）
後期バロック / 古典音楽の音階です。18 世紀音楽に適しています。

Kirnberger（キルンベルガー）
ハープシコードの音階で、18 世紀の代表的なものです。

Slendro（スレンドロ）
インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 5 音階（C、D、F、G、A）に分かれています。他の音は平均律と同じに調律されています。

Pelog（ペログ）
インドネシアのガムランの音階です。1 オクターブが 7 音階（Key が C のとき、すべての白鍵）に分かれています。黒鍵は平均律と同じに調律されています。

Stretch（ストレッチ）
アコースティック・ピアノの「ストレッチ」チューニングを模しています。基本的には平均律ですが、最低音が標準より少し低めに、最高音が少し高めに調律されています。

User（ユーザー）
スタイル・プレイ、バックイング・シーケンスやスタイル・プレイ・モードで独自に設定できるスケールです。ユーザー・スケールはパフォーマンス、スタイル・パフォーマンス、STS、またはソングに保存できます。グローバル・モードではユーザー・スケールの選択はできません。

MIDI データ

MIDI コントローラー

コントロール・チェンジ・メッセージとそれによる本機でのファンクションは、以下のリストの通りです。

CC#	CC Name	機能
0	Bank Select	サウンドの選択
1	Mod1 (Y+)	ジョイスティック向こう（奥）方向
2	Mod2 (Y-)	ジョイスティック手前方向
3	未定義	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	トラック音量
8	Balance	
9	未定義	
10	Pan Pot	トラック定位
11	Expression	エクスプレッション
12	Fx Ctl 1	CC#12
13	Fx Ctl 2	CC#13
14-15	未定義	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl	
コントロール・チェンジ・ナンバー 0 ~ 31 (MSB) の LSB で、MSB と同時に変更されます。		
64	Damper	ダンパー・ペダル
65	Portamento	
66	Sostenuto	ソステヌート・ペダル
67	Soft	ソフト・ペダル
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	F.Res.Hp	フィルター・レゾナンス
72	Release	リリース・タイム
73	Attack	アタック・タイム
74	F.CutOff	フィルター・カットオフ (明るさ)
75	Decay T.	ディケイ・タイム
76	Lfo1 Sp.	ビブラート・スピード
77	Lfo1 Dpt	ビブラート・ディプス
78	Lfo1 Dly	ビブラート・イニシャル・ディレイ
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	未定義	
91	Fx A/C	A/C (リバーブ) センド・レベル

CC#	CC Name	機能
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	B/D (モジュレーション) センド・レベル
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	(*)
99	NRPN Msb*	(*)
100	RPN Lsb	MIDI Implementation Chart 参照
101	RPN Msb	MIDI Implementation Chart 参照
102-119	未定義	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	リセット・オール・コントローラー
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(*) 以下の NRPN メッセージは本機で認識します。

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Decay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a). 64 = オリジナルのパラメーター値は変わりません。

(b). dd = ドラム楽器 No. 0...127 (C0...C8)

Note: ソングの停止や、新しいソング選ぶと、コントローラーはリセットされます。

リモート・コマンドとして使われるプログラム・チェンジ・メッセージ

以下はすべてのプログラム・チェンジ・メッセージを含む表です。そして、スタイルとシーケンサーのリモート・コントロールとして使われます。メッセージは、コントロール・チャンネルで送られます（193 ページ “MIDI: MIDI In Channels” 参照）。

PC	機能	PC	機能	PC	機能	PC	機能	PC	機能
スタイル・エレメント									
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3/Break
90	Ending 1	91	Ending 2	92	Ending 3				
スタイルとシーケンサー・コントロール									
93	Fade In/Out	94	Memory	95	Bass Inversion	96	Manual Bass	97	Tempo Lock
98	Single Touch	99	Style Change	100	Start/Stop (Style)	101	Play/Stop (Seq 1)	102	Play/Stop (Seq 2)

Note: 上記のプログラム・チェンジ・ナンバーは、0-127 のシステム番号が与えられます。

MIDI インプリメンテーション・チャート

KORG Pa500
OS Version 1.10 - Jan. 08, 2008

ファンクション ...		送信	受信	備考	
ベーシック チャンネル	電源 ON 時	1-16	1-16	記憶される	
	設定可能	1-16	1-16		
モード	電源 ON 時		3		
	メッセージ 代用	X *****	X		
ノート・ナンバー		0-127	0-127		
	音域	*****	0-127		
ベロシティ	ノート・オン	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127		
	ノート・オフ	X V=64	X		
アフター・タッチ	キー別	O	O	シーケンサー・データのみ	*1
	チャンネル別	O	O	シーケンサー・データのみ	*1
ピッチ・ベンド		O	O		
コントロール チェンジ	0, 32	O	O	バンク・セレクト (MSB, LSB)	*1
	1, 2	O	O	モジュレーション	*1
	6	O	O	データ・エントリー (MSB)	*1
	38	O	O	データ・エントリー (LSB)	*1
	7, 11	O	O	ボリューム、エクスプレッション	*1
	10, 91, 93	O	O	パンポット、A/C FX センド、B/D FX センド	*1
	64, 66, 67	O	O	ダンパー、ソステヌート、ソフト	*1
	65, 5	O	O	ポルタメント・オン / オフ、ポルタメント・タイム	*1
	71, 72, 73	O	O	ハーモニー・コンテンツ、EG タイム (リリース、アタック)	*1
	74, 75	O	O	ブライトネス、ディケイ・タイム	*1
	76, 77, 78	O	O	ビブラート・レート、デプス、ディレイ	*1
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB)	*1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB)	*1, 3
	120, 121	X	O	オール・サウンド・オフ、リセット・オール・コントローラー	*1
プログラム・チェンジ		O 0-127	O 0-127	*1	
設定可能範囲		*****	0-127		
エクスクルーシブ		O	O	*4	
コモン	ソング・ポジション	X	X		
	ソング・セレクト	X	X		
	チューン	X	X		
リアルタイム	クロック	O	O	*5	
	コマンド	O	O	*5	
その他	ローカル On/Off	X	X		
	オール・ノート・オフ	X	O (123-127)		
	アクティブ・センシング	O	O		
	リセット	X	X		
備考					
*1: グローバル・モードで MIDI フィルターの In/Out をオフに設定したときに送受信					
*2: サウンド・パラメーター、ソングブック・エントリーの選択					
*3: LSB, MSB = 00, 00: ピッチ・ベンド・レンジ = 01, 00: ファイン・チューン = 02, 00: コース・チューン					
*4: インクワイアリー、マスター・ボリューム・メッセージ、エフェクト設定、クォーター・トーンの設定を含む。GM モード・オン					
*5: グローバル・モードの Clock Send パラメーターを MIDI に設定したときにのみ送信					

モード 1: オムニ・オン、ポリ
モード 3: オムニ・オフ、ポリ

モード 2: オムニ・オン、モノ
モード 4: オムニ・オフ、モノ

O: あり
X: なし

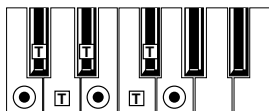
MIDI Imprimentation の配布については、コルグお客様相談窓口へお問い合わせください。

認識されるコード

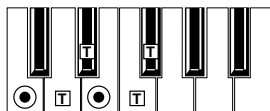
本機でコード認識 (Chord Recognition) で “” Fingered 2” を選択 (98 ページ “Chord Recognition” 参照) したときに認識される最も重要なコードは、以下の通りです。認識されるコードはコード認識によって変わります

Major

3-note

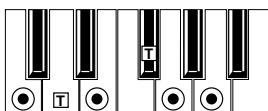


2-note

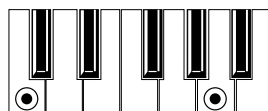


Major 6th

4-note

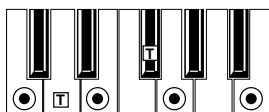


2-note

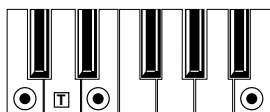


Major 7th

4-note



3-note

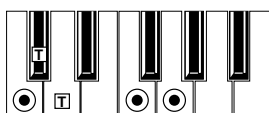


2-note

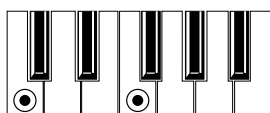


Sus 4

3-note

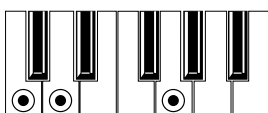


2-note



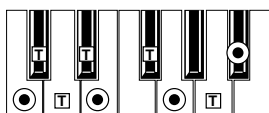
Sus 2

3-note

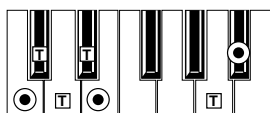


Dominant 7th

4-note



3-note

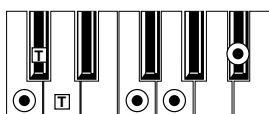


2-note

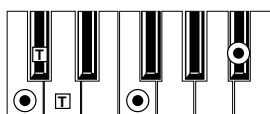


Dominant 7th Sus 4

4-note

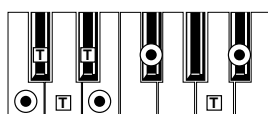


3-note



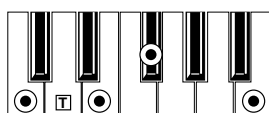
Dominant 7th ^b5

4-note



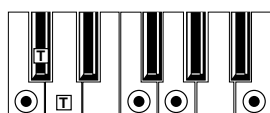
Major 7th ^b5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

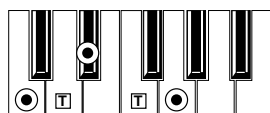


● = コード構成音

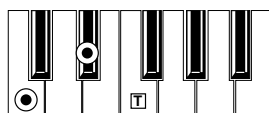
□ = テンションとして使用可能

Minor

3-note

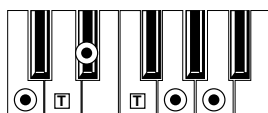


2-note



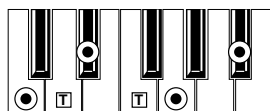
Minor 6th

4-note

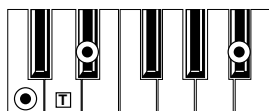


Minor 7th

4-note

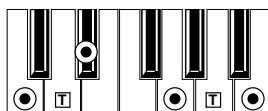


3-note

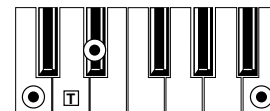


Minor-Major 7th

4-note

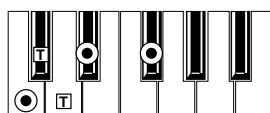


3-note



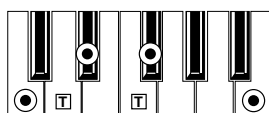
Diminished

3-note



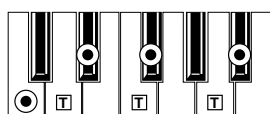
Diminished Major 7th

4-note



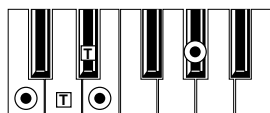
Minor 7th $\flat 5$

4-note



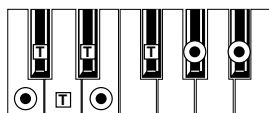
Augmented

3-note



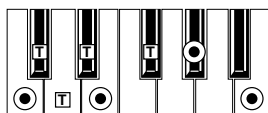
Augmented 7th

4-note



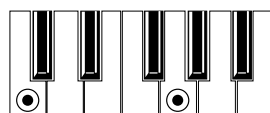
Augmented Major 7th

4-note



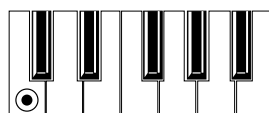
No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



● = コード構成音

□ = テンションとして使用可能

KORG USB-MIDI Driver のインストール

本機ではMIDIを利用するときに、MIDI端子以外にUSB端子を使ってもコンピューターと接続できます。このため、MIDIインターフェース機器を用いなくても本機とコンピューターを接続し、MIDI音源として使ったり、入力用キーボードとして使うことができます。

コンピューターとの接続

下記の“KORG USB-MIDI Driver の動作環境”の条件を満たすコンピューターと本機をUSBで接続するときは、KORG USB-MIDI Driver を使用してください。

KORG USB-MIDI Driver の動作環境

Windows

対応コンピューター: Microsoft Windows XP / Vistaの動作環境を満たすUSBポート搭載のコンピューター

対応OS: Microsoft Windows XP / Vista
(x64 Edition用ドライバはベータ版です。)

Macintosh

対応コンピューター: Mac OS Xの動作環境を満たすUSBポート搭載のApple Macintosh

対応OS: Mac OS X 10.3以降

上記の環境を満たしていても、お客様がご使用になるコンピューターによっては動作しないこともあります。あらかじめご了承ください。

使用前のご注意

本製品のソフトウェアの著作権は、すべて（株）コルグが所有しています。

本製品のソフトウェアの使用許諾契約が別途に付属されています。ソフトウェアをインストールする前に、必ずこの使用許諾契約をお読みください。ソフトウェアをインストールすると、この契約にご同意いただいたこととなります。

Windows: KORG USB-MIDI Driver のインストール方法

KORG USB-MIDI Driver Tools をインストールしてから、本機とコンピューターをUSBケーブルで接続します。

Note: ドライバーのインストールは、USBのポートごとに必要です。KORG USB-MIDI Driver for Windows を、インストールしたときと異なるUSBポートに、本機を接続して使用する場合は、同様の手順で新たに、KORG USB-MIDI Driver をインストールし直してください。

1. 付属CD-ROMをコンピューターのCD-ROMドライブに挿入します。
2. 通常、“KORG Digital Piano Application Installer”が自動的に起動します。
コンピューターの設定などで自動的に起動しない場合は、CD-ROMの中の“KorgSetup.exe”をダブルクリックします。
3. 画面の表示に従ってインストールをしてください。
4. 本機の電源を入れてコンピューターと初めてUSBケーブルで接続すると、自動的にWindows標準のUSB MIDIドライバがインストールされます。
5. タスクバーの「スタート」→「すべてのプログラム」→「KORG」→「KORG USB-MIDI Driver Tools」→「インストール・マニュアル」の順にクリックし、インストール方法を表示します。
6. タスクバーの「スタート」→「すべてのプログラム」→「KORG」→「KORG USB-MIDI Driver Tools」→「KORG USB-MIDI デバイスのインストール」の順にクリックし、インストール・プログラムを表示します。
7. 画面の表示に従ってKORG USB-MIDI Driver インストールをしてください

本機とドライバのポートについて

KEYBOARD ポート

本機のMIDIメッセージ（鍵盤やコントローラーのデータ）を、コンピューターのアプリケーションで受信するときに使用します。

SOUND ポート

コンピューターのアプリケーションのMIDIメッセージを、本機の内部音源で発音させるときに使用します。

Mac OS X: KORG USB-MIDI Driver のインストール方法

1. 付属CD-ROMを、コンピューターのCD-ROMドライブに挿入します。
2. CD-ROMの中の、「KORG USB-MIDI Driver」フォルダ内にある、「KORG USB-MIDI Driver.pkg」をダブルクリックして、インストーラーを起動し、表示に従ってインストールをしてください。

本機とドライバのポートについて

KEYBOARD ポート

本機のMIDIメッセージ（鍵盤やコントローラーのデータ）を、コンピューターのアプリケーションで受信するときに使用します。

SOUND ポート

コンピューターのアプリケーションのMIDIメッセージを、本機の内部音源で発音させるときに使用します。

ショートカット

SHIFT キーを押しながら、パネルのキーを押すことで、さまざまなページへ移動することができます。以下はショートカットのリストです。

SHIFT キー +	機能
各モード	
TEMPO/VALUE ダイヤル	テンポの設定
スクロール・アロー	ソングやかソングブックのエントリーのリストをアルファベット順の次か前の先頭に移動。メディア・モードでも同等の動き
SOUND	選択されたトラックに割り当てられたサウンドのサウンド・モードに移動
GROBAL	グローバル・モードの MIDI、Setup Gen. Ctl ページに移動
MEDIA	メディア・モードの Preferences ページに移動
START/STOP	パニック・キー
SYNCR0 (両方一緒に押す)	グローバル・モードの MIDI、Setup Gen. Ctl ページに移動
TEMPO LOCK	グローバル・モードの General Controls、Lock ページに移動
SONGBOOK	ソングブック・モードの Custom List ページに移動
TRANPOSE (両方一緒に押す)	グローバル・モードの General Controls、Transpose Control ページに移動
スタイル・プレイ・モード	
STYLE PLAY	エディット・セクションの Preferences、Style Setup ページに移動
MEMORY	エディット・セクションの Preferences、Style Pref. ページに移動
VARIATION1...4 または、FILL1...3	エディット・セクションの Style Controls、Drum Fill ページに移動
FADE IN/OOT	グローバル・モードの General Controls、Basic ページに移動
ACCOMP.	メイン・ページのスプリット・パネルの Chord Recognition パラメーターの選択
SPLIT	エディット・セクションの Keyboard/Ensemble、Key Velocity ページに移動
ENSEMBLE	エディット・セクションの Keyboard/Ensemble、Ensemble ページに移動
PAD	エディット・セクションの Pad/Assignable Switches、Pad ページに移動
ASSIGNABLE SWITCH	エディット・セクションの Pad/Assignable Switch、Switch ページに移動
UPPER OCTAVE (両方一緒に押す)	エディット・セクションの Mixer/Tuning、Tuning ページに移動
STYLE	Write Current Style Performance 画面の表示
SOUND/ PERFORMANCE	Write Performance 画面の表示
STS	Write STS 画面の表示
ソング・プレイ・モード	
SONG PLAY	エディット・セクションの Preferences、General Control ページに移動
開始 / 停止 SEQUENCER 1/2	各シーケンサーのシンクロ・スタート
UPPER OCTAVE (両方一緒に押す)	エディット・セクションの Mixer/Tuning、Tuning ページに移動
FADE IN/OOT	グローバル・モードの General Controls、Basic ページに移動

SHIFT キー +	機能
SPLIT	エディット・セクションの Keyboard/Ensemble、Key Velocity ページに移動
PAD	エディット・セクションの Pad/Assignable Switches、Pad ページに移動
ASSIGNABLE SWITCH	エディット・セクションの Pad/Assignable Switch、Switch ページに移動
SOUND/ PERFORMANCE	Write Performance 画面の表示
ジュークボックス・モード	
>>	ジュークボックス・リストの次の曲に移動
<<	ジュークボックス・リストの前の曲に移動
シーケンサー・モード	
SEQUENCER	エディット・セクションの Preferences、Sequencer Setup ページに移動
UPPER OCTAVE (両方一緒に押す)	エディット・セクションの Mixer/Tuning、Tuning ページに移動

ほかにも、SHIFT キーを使用しないショートカットもあります。

スタイル・プレイ・モード	
EXIT + MENU キー (一緒に押す)	オリジナル・テンポ
グローバル・モード	
GLOBAL キー (数秒押し続ける)	タッチ・パネル・キャリブレーション画面

トラブル・シューティング

問題	対応	ページ
一般的な問題		
電源が入らない	次の項目を確認してください。 ・電源コードがコンセントに接続されていますか？ ・電源コードが AC 電源端子に接続されていますか？ ・本機が破損していませんか？ ・電源には問題がありませんか？	
	電源スイッチがオンになっていますか？	
	それでも電源が入らない場合は、コルグ・サービス・センターへ連絡してください。	
音が出ない	ヘッドホンのプラグは PHONES 端子に差し込まれていませんか？このときは、内蔵のスピーカーから音が出ません。	20
	アンプまたはミキサーへの接続をチェックしてください。	20
	アンプ・システムのすべての機器の電源が入っていますか？	
	本機の MASTER VOLUME スライダーの位置が、“0” 以外になっていますか？	12
	“Local Control On” パラメーターが、オフになっていませんか？オンにしてください。	192
	“Speakers On/Off” パラメーターが、オフになっていませんか？オンにしてください。	194
	“Attack” パラメーターの値が高すぎませんか？低い値に設定し、音が早く立ち上がるようにしてください。“Volume” パラメーターの値が、低すぎませんか？高い値に設定してください。	89、95
低いノートが出力できない	SPLIT キーが点灯していると、リアルタイム・トラックはロワー（低音、スプリット・ポイント以下）とアッパー（高音、スプリット・ポイント以上）に分割されています。ロワー・トラックにミュートが掛かっていますか？ミュートを解除してください。	35
サウンドが違っている	ユーザー・バンクにエディットされたデータが入っていませんか？ソング、またはスタイルに適したデータをロードしてください。	199
	ユーザー・ドラム・キットにエディットされたデータが入っていませんか？適切なドラム・キットをロードしてください。	199
	スタイル、あるいはパフォーマンスがエディットされていませんか？適切なデータ（スタイル、あるいはパフォーマンス）をロードしてください。	199
サウンドが止まらない	ダンパー・スイッチやペダル・スイッチの極性のパラメーターが正しく設定されていることを確認してください。	191
選択したスタイル、ソングがスタートしない	“Clock Source” パラメーターの設定が、“Internal” になっていることを確認してください。外部機器の MIDI クロックを使用するときは、設定を“Ext. MIDI”にします。そして外部機器を設定し、外部機器から本機へ MIDI クロックが送信されるようにします。	192
MIDI 信号に反応しない	すべての MIDI、または USB ケーブルが正しく接続されていることを確認してください。	211
	外部機器からのデータが、本機で設定した MIDI 受信チャンネルを介して、送られていることを確認してください。	193
	本機の MIDI IN フィルターが MIDI メッセージの受信を阻害していないことを確認してください。	194
パーカッション楽器のサウンドが正しく演奏されない	ドラム・トラックが“Drum”モードに設定されていて、外部機器がトランスポーズしていないことを確認してください。	94、176
パーカッション楽器でクリック音が出る	これはサウンドの一部で、故障ではありません。	
パフォーマンス、スタイル、STS を選択後、バックグラウンド・ノイズが聞こえる	選択したパフォーマンス、スタイル、または STS で、古いレコード盤の雑音をシミュレーションしたエフェクト“15: St. Analog Record”が呼び出されています。	
メディア関連の問題		
カードをフォーマットできない	カードが正しく挿入されていますか？	
	カードのライト・プロテクト・スイッチは、プロテクト位置になっていませんか？	
カードにデータを保存することができない	カードをフォーマットしましたか？	206
	カードが正しく挿入されていますか？	
	カードのライト・プロテクト・スイッチは、プロテクト位置になっていませんか？	
	カードは、本機と互換性を持つデータを含んでいますか？	197

仕様

コルグ Pa500	
KEYBOARD	
鍵盤	61 キー、ペロシティ付き
サウンド	
トーン・ジェネレーター	80 ボイス、80 オシレーター
マルチ・ティンバー	内部：40 チャンネル / MIDI: 16 チャンネル
工場出荷時サウンド	880 (ステレオ・ピアノ、GM2 サウンド含む) + 56 ドラム・キット
ユーザー・サウンド	128+ 64 ドラム・キット
エフェクト	マスター (ステレオ) × 4+ ファイナル・マスター EQ
リアルタイム、パッド・トラック	4 (アッパー 1、2、3、ロー) + パッド × 4
パフォーマンス	256 ユーザー・プログラム (書き換え可)
スタイル	
工場出荷時スタイル	最大 448、プリロード・スタイル: 320
ユーザー・スタイル	64 (すべてのスタイルは書き換え可)
アレンジャー・トラック	8
スタイル・レコード	記録 / エディット、ギター・モード
パターン / コード・バリエーション	3 イントロ、3 エンディング、3 フィルを含む各スタイルあたり最大 42 パターン
シングル・タッチ・セッティング (STS)	最大 512 × 4 (リアルタイム・トラック + アカンパニメント・トラック)
シーケンサー	
XDS ダブル・シーケンサー	各シーケンサー独立トランスポート・コントロール、バランス・スライダー
トラック	16 + 16
シーケンサー・エディット	録音 / エディット
バックিং・シーケンス (クイック録音)	リアルタイム録音 / エディット、ステップ録音 / エディット
その他	
ソングブック	編集可
アラビック・スケール	編集可
パッド	4 + STOP キー
内蔵フラッシュ・メモリー	16 MB (オペレーティング・システム、ミュージカル・リソース)
記憶媒体	SD メモリーカードまたは MMC
アンプ / スピーカー	2 × 15 W/2 デュアル・コーンスピーカー (10 cm)
インターフェイス	
LCD	320 × 240 グラフィカル・タッチ・スクリーン
コントロール	ジョイスティック、ダイヤル
プログラマブル・コントロール	1 スイッチ + 1 スライダー
カーソル	リアルタイム・マスター・ボリューム、Acc/Seq-リアルタイム・ボリューム・バランス
スイッチ	トランスポーズ、メモリー、マニュアル・ペース、フェード、タップ、シンクロ、アンサンブル
コネクター	
MIDI	IN - OUT
USB	1 Device (1.1 Full Speed)
アウトプット	2 アナログ (Left/Right)
インプット	2 Line Inputs
ヘッドホン	1 ミニ・ジャック
ペダル	1 ダンパー、1 アサインابل・スイッチ / ペダル
電源	附属 AC アダプター DC 12 V
オプション (別売)	
エクスプレッション / ボリューム・ペダル	コルグ EXP-2 / コルグ XVP-10
ダンパー・ペダル / スイッチ・ペダル	コルグ DS-1H / コルグ PS-1
電力、外形	
消費電力	15 W
外形寸法 (W × D × H) / 重さ	1074 × 404 × 183 mm (譜面台を除く) / 9,9 kg

索引

E

Ensemble	27
EQ コントロール	91

G

General MIDI 規格	212
-----------------------	-----

I

INPUT	20
-------------	----

K

KORG USB-MIDI Driver	258
----------------------------	-----

M

MIDI	
インプリメンテーション・チャート	255
クロック	137
クロック設定	192
コントローラー	253
接続	24
セットアップ	100, 152, 181, 191, 212
端子	20
フィルター	194
MIDI In	
設定	193
チャンネル	193
MIDI Out チャンネル	193

N

NRPN	138
NTT	108

O

OS バージョン	207
OUTPUT	20

P

PAD	26, 50
PEDAL 端子	20
PERFORMANCE	27
PHONES 端子	20

R

RX コンバート	181
RX ノイズ	111, 135

S

SEQUENCER	27
SMF のインポート	123, 135
SMF のエクスポート	124, 136
SongBook	62
SOUND	25
STS	26, 50
STYLE	25

U

USB	208
USB 端子	19

W

Write	125
-------------	-----

あ

アーティスト表示	63
RX コンバート	181
RX ノイズ	111, 122, 135
アイコン	30
ID ナンバー	81
アカンパニメント	13, 25
空きメモリー	127
アサインابل	
スイッチ	12, 99
スライダー	12
アサインابل・スイッチの機能	251
アサインابل・スライダーの設定	191
アサインابل・ペダルとアサインابل・スライダーの機能	251
アタック・タイム	95
アッパー・オクターブ	17
アッパー・トラックの音量連動	101
アラビック	252
アンサンブル	18, 27, 97
機能	53
トラック・アサイン	97
アンドゥ	124, 136, 182

い

イージー・モード	8, 33
イコライザー	91, 147, 174, 194
イベント	
削除	115
挿入	115
長さ	115
フィルター	116
リスト	106, 114
イベントの位置	115
イベントのエディット	
シーケンサー	177
イベント・エディット	
シーケンサー	176
イベント削除	119, 180
イレース	206
イントロ	15, 25, 49
インプット・トリム	175

え

エクスプレッション	96, 134
コピー	124
モニター	121

STS	
選択	80
パネル	88
保存	101
エディット	
消去	105
保存	105
NTT	108
エフェクト	
設定	93, 176
選択	93, 148, 175
コピー / ペースト	102, 154, 182
センド	146, 174
演奏	
スタイル	83
スプリット	39
ソロ	60, 125, 153, 182
複数のサウンド	37
エンディング	15, 25, 49
エントリー	62
検索	65
ソート	64
追加	66

お

OS バージョン	207
オーディオ	
出力	24
入力	24
オーバーダビング	75
オーバーダブ・ステップ録音	127, 136, 182
オーバーライト・ステップ録音	182
オーバーラップ・ウインドウ	28
音の高さ	41
オペレーティング・システム	22
オリジナル・スタイル・サウンド	86
音階	252
音量	89, 146, 173
パネル	87
バランス	51

か

カウント・イン	15
鍵アイコン	188
歌詞	143
歌詞データ	211
歌詞ページの表示	11
カスタム・リスト	
作成	68
選択	70
カポ	111
画面コントロール	144
画面表示設定	190
簡易エディット	95

き

キー / コード	108, 111
キー / コードのコピー	124

キーボード設定	186
キーボード・レンジ	98, 122
キーボード・レンジのコピー	125
記憶デバイス	80, 183, 197
ギター	
トラック	104
モード	109, 130
キックとスネアの入れ替え	98
キュー・モードの選択	109

く

クイック録音	170, 72
クォーター・トーン	92, 93
クォンタイズ	116, 153
シーケンサー	178
グリッド	186
グルーヴ・クォンタイズ	151
グレー表示	30
グローバル	17, 185
MIDI セットアップの保存	195
シーケンサー・セットアップ	182
スタイルの保存	101
セットアップの保存	195
ソングの保存	153
チャンネル	212
メディア設定の保存	210

け

鍵盤の設定	186
鍵盤発音範囲	98, 122
鍵盤発音範囲のコピー	125

こ

工場出荷時データ	
MIDI セットアップ	249
STS	219
エフェクト	248
サウンド (バンク順)	220
サウンド (プログラム・チェンジ順)	228
スタイル	216
スタイル・エレメント	219
ドラム・キット	236
ドラム・サンプル	240
パッド	245
パフォーマンス	243
マルチ・サンプル	237
コード	256
コード認識	88, 99
コードの挿入	113
コードの表示	144
コード・テーブル	122, 135
コード・テーブルのコピー	125
コード・バリエーション	107
コード・バリエーションの長さ	107
故障かな	260
コピー	182, 204
エクスペリション	124
キー / コード	124
コード・テーブル	125

サウンド	124
さ	
サウンド	16, 25
エディット	96
コピー	124
選択	35, 78
選択セクション	17
削除	
イベント	119, 180
ソング	182
ノート	109, 130
サブ・スケール・パネル	88
残響感の設定	186
し	
シーケンサー	16, 27
切り替え	145
セットアップ	181
トラック	138
バランス	23
バランス・スライダー	15
ボリューム	137
マルチトラック	165
自動選択設定の保存	195
ジャンル表示	63
ジュークボックス	
機能	150
パネル	142
リスト	153
仕様	261
消去	206
ファイル / フォルダ	82
小節内のイベント削除	119, 180
ショートカット	30, 259
新規フォルダの作成	208, 82
シングル・タッチ・セッティング	14, 26, 50
シンクロ	
スタート / ストップ	18
す	
スイッチ設定	191
数値フィールド	29
スクロールバー	29
スケール	92, 187, 252
スケール・モード	100
スタイル	25
エレメント	107
コピー	120
試聴	106
選択	47
チェンジ	17
プリファレンス	99
プレイ	16
保存	124
スタイル小節	
移動	115
削除	118
スタイル・プレイ・セットアップ	100
スタイル・プレイ・ページの表示	9

スタイル選択	79
スタイル選択セクション	14
スタンダード MIDI ファイル	136, 137, 211
インポート	123, 135
エクスポート	124
ステップ録音	167
ステップ・バックキング・シーケンス	170, 172
スピーカー設定	194
スプリット	18
パネル	88
ポイント	40, 88
スライダー	29
せ	
セーブ	201
セーブ・ソング・ウィンドウ	183
全体の削除	119
選択可能なアイテム	28
選択画面	78
そ	
ソロ	153
演奏	60, 125, 182
ソロ機能	101
ソング	
演奏	56
拡張子の表示	81
削除	182
小節の移動	181
小節の削除 / 挿入	180
セーブ	182
選択	55, 80
番号の表示	81
保存	75, 184
ミックス	61
ロード	182
録音	72
ソングブック	18, 62
カスタム・リスト	68
検索	65
選択	62
追加	66
ソング・ナンバー選択	81
ソング・プレイ	16
ソング・プレイ・ページの表示	10
ソング・プレイ・モードのエフェクト	149
ソング・リストの書き出し	81
た	
ダイアログ・ボックス	28
ダイナミクス	117, 179
タッチ・パネルの調整	195
タッチビュー	28
タッチ・パネル・キャリブレーション	195
タップ・テンポ	18
ダンパー・ペダル	24, 96

ち

チェック・ボックス	29
チューニング	92

て

定位	89, 146, 173
ディレクトリ	80, 183
テキスト・エディット・ボタン	29
デバイス情報	209
デモ・ソング	16, 24, 32
電源スイッチ	19
テンション	123
テンポ	48, 129
チェンジ	186
モード	166
リンク	152
ロック	18, 137

と

動作環境	258
特長	21
Driver のインストール	258
トラック	
音量	51
音量の調節	57
コピー	180
コントロール・モード	94
削除	125, 182
選択	14, 151
タイプ	123, 135
データ	105
ミュート	53
リセット	91
トラブル・シューティング	260
ドラム	
アイテム	95
音量	95
トラック	104
マッピング	98
トランスポーズ	19, 92, 117
シーケンサー	179
制限	135
設定	187
トランスポート	
コントロール	15, 137
ボタン	171
トリガー・モード	123, 135

な

名前の変更	82
-------------	----

に

2 度目の録音	75
入カトリム	91
ニュー・ソング	72
認識コード	256

の

ノートの削除	109, 130
--------------	----------

ノート・ベロシティ	97
ノーマル・モード画面	33
ノブ	30

は

ハーモナイズ・ギター	122, 135
ハーモニー・タイプ	97
バイパス	91, 148, 175
パターン・データ	105
バックキング・シーケンス	168
バックキング・シーケンス・モード	72
バックアップ	206
パッド	14, 26, 50
コピー	121, 133, 134
試聴	129
選択	79
タイプ	134
トラック	138
名前	99
パネル	88
保存	136
パッド・トラックの削除	136
パフォーマンス	27
エフェクト	152
スタイル保存	101
選択	42, 78
名前	44
保存	43, 101, 153
パフォーマンス選択セクション	17
パラメーター・ロック	188
バランス・スライダー	12
バリエーション	15, 25, 49
パン	89, 146, 173
伴奏トランスポーズの制限	98
反転表示	30

ひ

ピッチ・ベンド感度	92
ビブラート	95
拍子	107, 129

ふ

ファイル / フォルダ	
情報	209
プロテクト	209
ファイルの消去	82
ファイル・タイプ	197
ファスト・プレイ	153
フィル	15, 25, 49
フィルター	
カットオフ	95
シーケンサー	178
レゾナンス	95
フィル・モード	98
フェード	
アウト	186
イン	186
イン / アウト	18

フォーマット	206
フォルダの消去	82
フォルダ・タイプ	197
フォント・サイズ	144
フット・スイッチの機能	250
不要なヘルプ言語の削除	195
プリファレンス	207
ブレーク	15
フレーズ・コピー	180
プロテクト	207

へ

ページ	28
ページ・メニュー	28
ページ・メニュー・ボタン	80
ベース	25
ベース転回機能	88
ペースト	182
ベース・アンド・ロー・バックング	101
ベース・インバージョン	88
ペダル設定	191
ヘッドホン	24
ヘルプ	17
ヘルプ言語	190
ペロシティ	117
コントロール	100
シーケンサー	179

ほ

保護	207
パラメーター	188
保存	
スタイル	124
ソング	75, 184
パッド	136
パフォーマンス	43, 101, 153
ポップアップ・メニュー	29
ボリューム	89, 146, 173

ま

マーカー	143
マスター・イコライザー	194
マスター・チューニング	186
マスター・ボリューム	12, 23, 137
マニュアル・ベース	13
マルチトラック録音	166

み

MIDI	
インプリメンテーション・チャート	255
クロック設定	192
コントローラー	253
セットアップ	100, 152, 181, 191
フィルター	194
MIDI Out チャンネル	193
MIDI In	
設定	193

チャンネル	193
ミュージカル・リソース	22

め

メイン・ページ	
スタイル・プレイ・モード	84
メディア	17
メトロノーム	107, 129, 165, 169
メトロノーム設定	194
メニュー	16
メニューとセクション	28
メモリー・モード	100

も

モード	30
モード・セクション	16
文字フィールド	29
モジュレーション・トラック	93

ゆ

USB	208
ユーザー・スケール	93

り

リアルタイム・トラック	26, 85, 138
リスト	29
並び替え	64
リスト内の検索	65
リセット	18
リドウ	124, 136
リモート・コマンド	254
リリース・タイム	95
リンク・モード	137

れ

レゾリューション	107, 117, 129, 165
シーケンサー	178

ろ

ローカル・コントロール	192
ロード	199
録音	164
終了	125, 136, 182
準備	73
ステップ	167
内容	105
長さ	107
マルチトラック	165
モード	165

わ

和音の挿入	113
-------------	-----

アフターサービス

■保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan.
Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

お客様相談窓口 TEL 03 (5355) 5056

● サービス・センター: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸 1-15-12
TEL 03(5355)3537 FAX 03(5355)4470