

KORG

Interactive Music Module **i5M**

i5M

Interactive Music Module

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT™

EXIT

PAGE

Interactive Music Module

SAISA 1
POLKA 1

CUMBIA 1
POLKA 2

MENEAITO 1
PARTYPLKA1

LT BOSSA 1

BOSSA 1

GIPIY 1

SLO WALTZ1

JAZ WALTZ1

MARCI 1

FAST SWING

BLUES 1

SLOW SWING

OLDIES 1

SWNG SHFL1

SIMPLEROCK

TANGO 1

HAWAIIAN

LATIN

POP CLASS1

POP SAMBA

HULLY 1

SAMBA 1

TWIST

CALYPSO 1

R&B SHFFL1

ARRANGEMENT
GROUP 2

KBD LOCK

TAP
TEMPO

RESET

NO

YES

BACKING
SEQ REC

SYNCHRO
START/STOP

FADE
IN/OUT

OCTAVE

DOWN

UP

START/STOP

TRANSPOSE

-1

+1

INTRO/ENDING

1

2

3

取扱説明書

リファレンス・ガイド

GENERAL
MIDI
INSTRUMENT

ai AI² Synthesis System

KORG

目次

Arrangement Play アレンジメント・プレイモード	1-1
Arrangement Playモードの機能	1-2
基本設定とパフォーマンスモニター	1-3
ページ1 アレンジメント・プレイ	1-3
ページ2 スタイルの表示	1-6
トラック設定	1-7
ページ3 トラック・サウンド	1-7
ページ4 トラック・セッティング	1-8
ページ5 その他	1-11
ページ6 エフェクト	1-12
ユーティリティー	1-13
ページ7 リネーム・アレンジメント	1-13
ページ8 ライト・アレンジメント	1-13
ボリューム/ミュート	1-15
Backing Sequence バッキング・シーケンス・モード	2-1
Backing Sequenceモードとは	2-1
作ったデータは忘れずにセーブを	2-1
他のiシリーズのディスクを利用する	2-1
Backing Sequenceモードの機能	2-2
リアルタイム・レコーディング	2-3
ページ1 リアルタイム	2-3
アレンジメントの表示/選択	2-3
ボリューム/ミュート	2-4
リアルタイム・レコーディング	2-6
トラックのエディット	2-10
ページ2 ステップ・レコーディング	2-10
ページ3 イレース・バッキング・シーケンス	2-14
ページ4 コピー・バッキング・シーケンス	2-14
ページ5 エディット1	2-15
ページ5-1 デリート・メジャー	2-15
ページ5-2 インサート・メジャー	2-16
ページ5-3 イレース・メジャー	2-17
ページ6 エディット2	2-18
ページ6-1 コピー・メジャー	2-18
ページ6-2 バウンス・トラック	2-19
ページ6-3 クオンタイズ	2-20
ページ7 シフト・ノート	2-21
ページ8 イベント・エディット	2-22
ページ9 エクストラ・トラック	2-24
ページ10 トラック・サウンド	2-26
ページ11 エフェクト	2-27
ページ12 ネクスト・バッキング・シーケンス	2-28
ページ13 リネーム・バッキング・シーケンス	2-29
ページ14 スタンダードMIDIファイルへの変換	2-30

Song Play ソング・プレイモード	3-1
ソング・プレイモードとは.....	3-1
Song Playモードの機能.....	3-2
基本設定	3-3
ページ1 PLAY(プレイ)	3-3
ページ2 チャンネル・サウンド	3-5
ページ3 トランスポーズ・ポジション	3-6
ページ4 エフェクト.....	3-7
ボリューム/ミュート	3-8
Effects(エフェクト)	4-1
エフェクト画面	4-2
ダイナミック・モジュレーション	4-2
各エフェクトタイプの説明	4-4
エフェクトの出力系統について	4-12
Global グローバル・モード	5-1
Globalモードの機能.....	5-2
ディスクに記録されるデータ	5-2
ページ1 DISKパラメータ	5-3
ページ1-1 ロード機能.....	5-3
ページ1-1-1 ロード・オール	5-3
ページ1-1-2 ロード・ワン	5-5
ページ1-2 セーブ	5-7
ページ1-3 ユーティリティー	5-8
基本パラメータ/MIDIパラメータ.....	5-9
ページ2 アレンジメント・セレクト/エコー・バック	5-9
ページ3-1 プリセット・ロード	5-11
ページ3-2 MIDIセッティング	5-12
ページ4 チューン/ローカル/クロック	5-14
ページ5 MIDIチャンネル[GLOBAL, KBD1, KBD2, CHORD]	5-15
ページ6 MIDIチャンネル[DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3] ...	5-17
ページ7 MIDIフィルター	5-18
ペダル・パラメータ	5-20
PEDAL FUNCTION(ペダル機能)	5-20
ページ8 アサイナブル・ペダル	5-20
ページ9 EC5スイッチA..E	5-20
ページ10 サウンド・ホールド/ペロシティー・カーブ	5-23
スケール	5-25
ページ11, 12 メイン・スケール/サブ・スケール	5-25
ページ13 ユーザー・スケール	5-27
MIDIデータ・ダンプ	5-28
ページ14 データ・ダンプ	5-28
コントローラ	5-30
ページ15 ピッチベンド・スイッチ	5-30
ページ16 ダンパー	5-31

付録 A エラー・メッセージ	A-1
BACKING SEQ./バックキング・シーケンス・モードでは.....	A-1
INTERACTIVE COMPOSITION (B.SEQ)/インタラクティブ・コンポジションでは.....	A-2
SONG PLAY/ソング・プレイ・モードでは.....	A-2
ディスクに関するメッセージ	A-3
その他.....	A-4
付録 B 故障とお思いになる前に	B-1
一般的な問題	B-1
フロッピー・ディスクに関する問題	B-2
付録 C	C-1
認識されるコード一覧	C-2
ドラム・マップ・テーブル	C-6
MIDIインプリメンテーション・チャート	C-8
MIDI Data Format	C-9
付録 D パフォーマンス・ノート	D-1

※ 取扱説明書には、機能や操作の解説とともに液晶画面の図が随所に記載されていますが、これらの画面上のプログラムやアレンジメントの番号や名称、各種のパラメータ、数値などは、表示の例として記載されています。したがって、仕様や音色プログラムなどの改善により、実際のiSM本体の液晶画面の表示とは必ずしも一致しない場合があります。ご了承ください。



Arrangement Play

アレンジメント・プレイモード

Arrangement Playモードは、*i5M*のさまざまな機能の中でも中心となる演奏モードで、電源をオンにしたときは常にこのモードに入ります。

このモードでは、*i5M*を使って演奏したいアレンジメントを選択することができます。*i5M*の本体メモリには**64のユーザーズ・アレンジメント**と**128のプリセット・アレンジメント**があり、これらを使ってオリジナルの曲を作曲したり、あるいは既製の曲をオリジナルのアレンジで演奏することなどができます。

パラメータの値を変更する方法については、ユーザーズ・ガイドのP.5-1「画面をみながら*i5M*を操作」をご覧ください。アレンジメントの演奏については、ユーザーズ・ガイドP.3-4をご覧ください。

Globalモードのページ5では、アレンジメントのバックিং・トラックのMIDIチャンネルを設定します。キーボード上での演奏音色はGlobalあるいはKB1、KB2で指定したチャンネルを使用します。(P.5-14参照)

アレンジメントは演奏中に設定を変更すること(たとえば、各パートの音量を再調整するなど)ができますが、いったん演奏を止めてエディット中に他のモードや他のアレンジメントに切り換えると、それまで行っていたエディット内容は消えてしまいますのでご注意ください。

設定を変更したら、P.1-13で説明するライト機能を使って、こまめに保存するようにしてください。


ページ画面の切り替えについて

各種のパラメータと機能は、次ページの一覧のように8つのページ画面に分かれています。ページ画面の切り換えはPAGE+/PAGE-キーを用います。また、ARR PLAYキーを押しながら、あるページに該当する番号のアレンジメント・セレクト・キーまたはプログラム・セレクト・キーを押せば、その画面に直接進むことができます。ユーザーズ・ガイドP.2-16のキーの解説、ユーザーズ・ガイドP.4-2のページに関する説明も、合わせてご覧ください。



Arrangement Playモードの機能

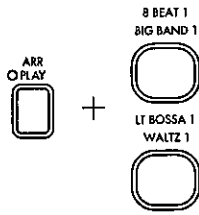
この表はアレンジメント・プレイモードの機能を一覧にしたもので、各ページ画面のタイトルやおもな内容を記載してあります。

ページ画面			本書のページ
1	パフォーマンス・モニター	アレンジメントの選択、テンポ、コード表示	1-3
2	スタイル	スタイルの表示	1-6
3	トラック設定	アレンジメント・トラック、パン、エフェクト・SEND	1-7
4		ダンパー・ペダルの設定、トラック・ステータス、ラップアラウンド・ポイント、オクターブ	1-8
5		コード・ラッチ、バリエーション・チェンジ	1-11
6	エフェクト	エフェクト・タイプ、エフェクト・バランス	1-12
7	リネーム・アレンジメント	アレンジメントのタイトルを変更	1-13
8	ライト・アレンジメント	アレンジメントをユーザー・バンクに登録	1-13
	ボリューム/ミュート		1-15

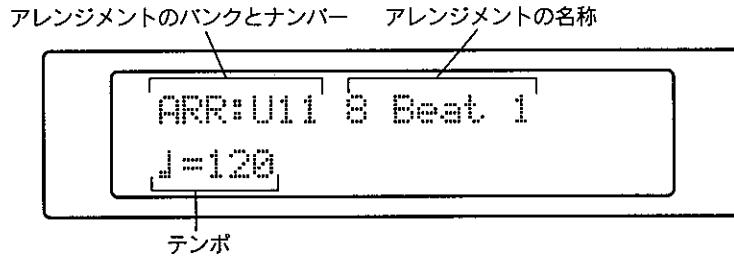


基本設定とパフォーマンスモニター

ページ1 アレンジメント・プレイ



ARR PLAYキーを押すと、次のような画面が表示されます。この画面では、演奏しながら再生テンポを調節することができます。アレンジメント・プレイモードでは、どの画面が表示されているときでもアレンジメント・セレクト・キーで、演奏したいアレンジメントの選択を行うことができます。また、演奏しながら再生テンポを調整する場合もこの画面で行います。



この画面では、再生されるアレンジメント・タイトルが表示される他、再生テンポとコードを表示します。

2つのキーボードティンバーに使うプログラムの選択、オクターブの変更は、後述するページ4においても可能ですが、まずVOLUME/MUTEキーのKBD 1/UPPERあるいはKBD 2/LOWERを押して、ボリューム/ミュートの画面を表示させて、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってプログラムを、OCTAVEのUPキーとDOWNキーを使ってオクターブを変更することもできます。

☞P.1-15

ARR：アレンジメントの変更

現在選んでいるアレンジメントの番号は、iSMの本体メモリにある192種類のアレンジメントから、アレンジメント(プログラム)・セレクト・キーを使って選択します。アレンジメント選択の方法は、Globalモードのページ2、Arr. Selectパラメータの設定によって、2通りの方法があります。ユーザーズ・ガイドP.2-13および本書のP.5-9をご覧ください。

<演奏中にアレンジメントを選択する方法>

iSMの演奏中に新たなアレンジメントを選択すると、次に来る小節の先頭から新しいアレンジメントが演奏され、テンポ設定もそれにともなって変化します。もし、アレンジメントを変更してもテンポを変えたくない場合は、KBD LOCKキーを押してください。その場合、TRANSPOSEキー、キーボード・ティンバーおよびエフェクトの設定などもロックされ、変更されません。

<フットスイッチを用いてアレンジメントの変更を行う方法>

別売のフットスイッチやEC5エクスターナルコントローラ上のペダルで、アレンジメントを変更する方法もあります。接続したフットスイッチを1回ずつ踏むたびに、アレンジメントが次々に切り替わられます。これにはGlobalモードでの設定が必要です。

☞GlobalモードP.5-20

フットスイッチを使うには、ASSIGNABLE PEDALパラメータをARRANGEMENT UPかARRANGEMENT DOWNのいずれかに設定しておきます。(P.5-21参照)EC5の場合も同様です。

ARRANGEMENT UPならスイッチを踏むたびにアレンジメント・ナンバーが1つつ大きくなるように切り替わります。

ARRANGEMENT DOWNならば、踏むたびにアレンジメント・ナンバーが1つつ小さくなるように切り替わります。

トランスポーズの変更

移調をする

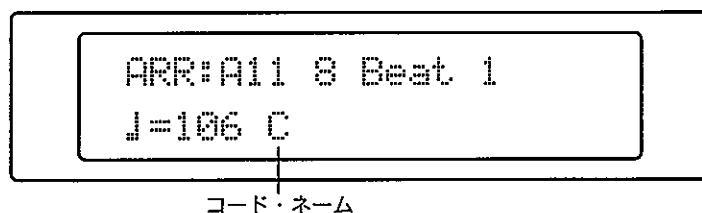
演奏上、トランスポーズ(移調)が必要な場合は、**TRANPOSE**の+1キーと-1キーで移調を行うことができます。

☞ユーザーズ・ガイドP.3-6「弾きやすく歌いやすく」

*iSM*では半音単位で上下に最大11段階まで移調することが可能です。この機能により移調すると、*iSM*に接続されたMIDI楽器の演奏の音色だけでなく、バックイングトラックすべてと、コード検出機能も同様に移調されます。ただし、MIDI OUT端子から出力される演奏データはトランスポーズの対象にはなりません。

検出コード表示

弾いたコードを表示



現在演奏しているアレンジメントのコード(和音)を表示します。

演奏をストップしてから新たなアレンジメントを選ぶと、接続されている楽器でコードを実際に演奏するまではこの検出コード表示は空白になります。また、演奏している最中にアレンジメントを変更した場合には、変更する直前に弾いたコードで新しいアレンジメントが引きつづき演奏されます。コード設定を行うには、コード検出の範囲内で演奏したいコードを弾いてください。また、演奏を停止している状態で、RESETキーを押すと、設定がキャンセルされます。

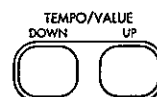
▲ コード検出の方法については、ユーザーズ・ガイドP.3-9「自分で伴奏をつけながら演奏してみましょう」をご覧ください。

テンポの変更

演奏の速さを調節する

アレンジメントの再生テンポをJ=40~240の範囲で調整します。

テンポの変更には、**TEMPO/VALUE**のUPキーとDOWNキーをします。



<タップテンポによるテンポ設定>

テンポを数値ではなく、実際にキーを叩くことによって設定することができます。

再生したいテンポに合わせてTAP TEMPOキーを「タン、タン、タン……」と何回か叩くことにより、*iSM*は叩いた間隔の時間計算を行い、テンポを設定してくれます。再生したいテンポを数値で指定するには慣れが必要ですが、この方法なら簡単にテンポを設定でき、またその数値を知ることができます。



<外部クロックによるコントロール>

GlobalモードのClockパラメータ(P.5-14参照)で、同期クロックをIN1またはIN2に設定すると、テンポ表示のエリアにはEXTという表示が現れます。これは、*iSM*のテンポが、本機に接続された外部のシーケンサやパソコンなどのMIDIクロックによってコントロールされているという意味です。このときには、TEMPOキーによってテンポを調整することはできません。もしテンポ調整をしたいときは、接続した外部のシーケンサ側のテンポを変更してください。



キーボード上の演奏音色の変更

各アレンジメントは2つのキーボードティンバーKB1とKB2を持っています。このティンバーを変更するには、まずVOLUME/MUTEキーのKBD1/UPPERあるいはKBD2/LOWERを押して、ボリューム/ミュートの画面を表示させます。それから、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってプログラムを変更することができます。あるいは、Globalモードのページ2、Arr. Selectパラメータが8keyに設定してあれば、プログラム・セレクト・キーのBankキーと1~8キーを使ってプログラムを指定することもできます。P.5-9

キーボードティンバーは2つ、といましたが、KB2を選べるのは、キーボード・アサインモードがLAYER(レイヤー)かSPLIT(スプリット)のときに限ります。

バンク	プログラム数	内容	ROM/RAM
A	64	GMプログラム1~64	ROM
B	64	GMプログラム65~128	ROM
C	64	iSMプリセット・プログラム1~64	ROM
D	64	iSMプリセット・プログラム65~128	ROM
E	64	iSMプリセット・プログラム129~192	ROM
User	64	ユーザープログラム1~64	RAM
Drum	16	ドラムキット	ROM(14)/RAM(2)

KB1に割り当てたプログラム(音色)は……、

- ・ キーボード・アサインモードがSingleかLayerの場合は、iSMに接続した楽器のどの音域を弾いても発音します。
- ・ キーボード・アサインモードがSplitの場合は、スプリットポイントの音を含めた、高音側になります。


KB2に割り当てたプログラム(音色)は……、

- ・ キーボード・アサインモードがLayerの場合は、どの音域を弾いても発音します。
- ・ キーボード・アサインモードがSplitの場合は、スプリットポイントの音より低音側になります。

鍵盤を高音側と低音側に分けて使う

SPLIT : スプリット・ポイント

現在設定されているスプリット・ポイントを表示します。スプリット・ポイントから上の音域を高音側(UPPER)、また下の音域を低音側(LOWER)と呼ぶことにします。

 ユーザーズ・ガイドP.3-5「低い音がでない」

スプリット・ポイントは、設定されたスキャン・モードに基づいてコード・スキャンをするために、演奏される楽器の音域を高音側と低音側にわけるものです。(ユーザーズ・ガイドP.2-6参照)。また、本書P.1-15で述べるミュート機能において、ミュートする鍵盤の範囲をこのスプリットポイントにより決定します。

さらにキーボード・アサインがSPLITの時は、スプリット・ポイントを境目に、演奏音色(キーボード・ティンバー)が2つに分かれます。(KB1が高音側、KB2が低音側となります)


<スプリット・ポイントの設定>

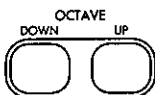
SPLIT POINTキーを押したまま、iSMに接続した楽器で、設定したい音を弾いてください。もしくは、SPLIT POINTキーを押しながらTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを押しても、設定を変更することができます。



オクターブ

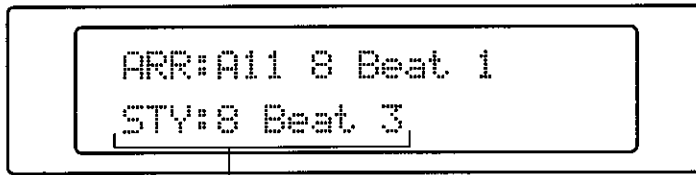
OCTAVEキーを使って、キーボード・ティンバーで出る音の高さを最大2オクターブまで上下にオクターブ単位で移動します。

 ユーザーズ・ガイドP.3-6「弾きやすく歌いやすく」

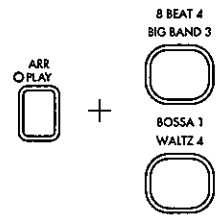




ページ2 スタイルの表示



スタイルの名称



ST: スタイル

この画面は、現在のアレンジメントに使用されているスタイルのタイトルを表示しています。

スタイルとアレンジメントの関係

iシリーズでは、様々な音楽のジャンルをデータ化したものを“スタイル”として豊富に内蔵しております。このスタイルデータを実際に音として出力するのに必要な、エフェクト等のセッティングや各パートの音量バランス、曲のテンポ等を決定したものを“アレンジメント”と呼んでいます。

ちょうど“アレンジメント”は「バンド構成」を、“スタイル”はそのバンドが演奏する「楽譜(スコア)や音楽パターン」をイメージすると、理解できます。

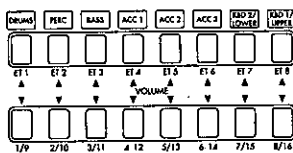
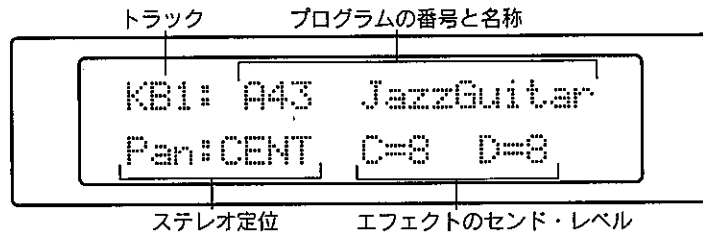
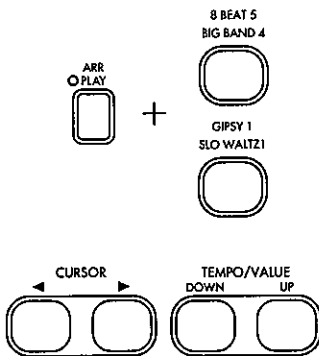
なお、i5Mでは、スタイルに関するエディットや、任意のアレンジメントに自由にアサイン(割り当て)することはできません。



トラック設定

ページ3 トラック・サウンド

このページでは、アレンジメントの8つのトラックに割りあてられるプログラム(音色)とステレオ定位、2系統のエフェクトへサウンドを送る音量レベルが設定できます。



トラック

[DRUM,PERC,BASS,ACC1...ACC3,KB1,KB2]

セッティングを変更したいトラックを選びます。

該当するトラック・キーを押すことによって選択することができます。

また、表示されているトラックのトラック・キーを押すと、ボリュームとミュートの表示になります。

☞ボリューム・ミュートP.1-15

プログラム

対応するトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。

現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させます。それから、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってプログラムを変更することができます。あるいは、Globalモードのページ2, Arr. Selectパラメータが8keyに設定してあれば、プログラム・セレクト・キーのBankキーと1~8キーを使ってプログラムを指定することもできます。☞P.2-2, P.5-9

各トラックのステレオ定位

Pan :

[OFF,L15...L01,CENT,R01...R15,PROG]

各トラックのステレオ音像の定位(パン)を設定するパラメータです。チャンネルA,Bのレベルを調整します。☞P.4-12

CENTに設定すると、そのトラックの音像は中央に定位し、Lの値に設定すると左寄り、Rの値に設定すると右寄りに移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央から左あるいは右に遠ざかります。

OFFの設定では、チャンネルAとBへのトラック出力がオフになります。また、PROG設定では、それぞれのプログラムで指定されているパン設定がそのまま用いられるようになります。

エフェクトプロセッサへの送りレベル

エフェクト・センド・レベルC, D

[0...9,P]


チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られる全てのトラックの音量レベルを設定します。各チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定した場合は、それぞれのプログラムで指定されているエフェクトセンドレベルがそのまま用いられるようになります。

ISMのエフェクト・システムには、2つのステレオ・エフェクト・プロセッサの配置のしかたと、出力信号の通りかたの組み合わせによって、アレンジメントごとにSerial, Parallel1, Parallel2, Parallel3の4通りの出力系統があります。それぞれの出力系統の違いについては、P.4-12「エフェクトの出力系統について」を参照してください。

オクターブ

[-2...0...+2]

ベーストラック、アカンパニメントトラック、キーボード・ティンバーの音の高さを1オクターブずつ、最大2オクターブまで上下します。0に設定すると、プログラムは標準ピッチで演奏されます。ただし、トラックにDRUMかPERCを選ぶと、このパラメータは表示されません。

フロントパネルのOCTAVEキーを使って、オクターブ設定を変えることもできます。
 ユーザーズ・ガイドP.2-7

接続したMIDI機器を使用

トラック・ステータス (バックイング・トラックのみ)



[OFF,INT,EXT,BOTH]

アレンジメント演奏中に、該当するバックイングトラックの演奏データを*i5M*本体で演奏するか、あるいは接続した外部のMIDI音源に送信するかを選択します。

これらは設定により以下のように機能します。

- ・ このパラメータをOFFにしたトラックについては、バックイングの演奏が行われません。
- ・ INTにしたトラックについては、*i5M*内部の音源のみの演奏(通常)が行われます。MIDI OUT端子からは、演奏データは出力されません。
- ・ EXTにしたトラックは、*i5M*本体では演奏せず、演奏データがMIDI OUTを通じて外部機器に送信されます。
- ・ BOTHは*i5M*本体の内部音源で演奏されなおかつ、演奏データをMIDI OUTに出力します。



キーボード・トラックを選択しているときは、このパラメータは表示されません。

伴奏の演奏音域をトラックごとに調節する

ラップアラウンド(ACC1、ACC2、ACC3、BASSのみ) [ORG,1...12]

コード進行によっては、バックイングトラックの演奏音域が不自然に1オクターブ高い音域になって聴こえてしまうことがあります。このような不都合を防ぐ機能がこのラップアラウンドです。

ここでは対応するトラックで演奏するバックイングトラックの音を1オクターブ下げるポイントを設定します。すなわち、バックイングトラックが演奏されている途中で、ここで設定したポイントよりも高い音が和音コードのルート(基音)として指定された場合、そのトラックは自動的に1オクターブだけ低く演奏されるようになります。これにより、バックイングトラックの音域が不自然に高くなることを防ぐことができます。

ルートから上に半音を1ステップとして最高12ステップまでのピッチを、ベーストラックおよび各アカンパニメントトラックのラップアラウンド・ポイントとして指定します。また、演奏中のスタイルのラップアラウンド設定をそのまま使いたい場合は、ORG(オリジナル)を選びます。



Wrap-Aroundパラメータの数値は、スタイルの持っているコードバリエーションに設定されたキーとのインターバル(いわば差)を表すものです。



トラックフィールドでDRUM,PERC,KB1,KB2のいずれかを選ぶと、このパラメータは表示されません。



<参考>

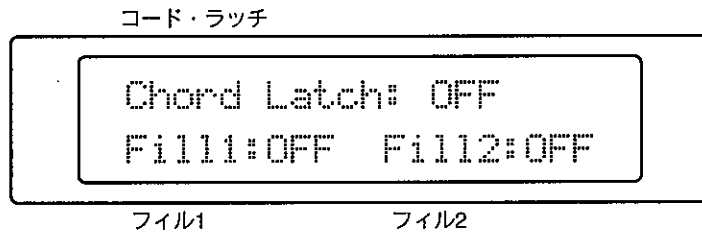
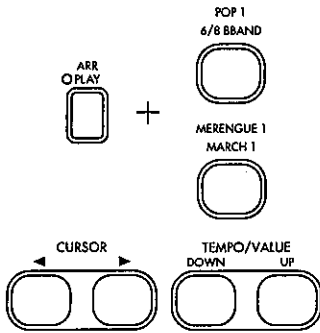
トラックごとに異なるラップアラウンドを設定しましょう

トラックごとに異なるラップアラウンド・ポイントを設定することで、コード進行をさらに自然なものとすることができます。

仮に、すべて同じ値に設定すると、演奏中にすべてのバックイングトラックが、同じ箇所で一斉に1オクターブ下がることになり、これは音楽的にはあまり自然なものとは言い難い部分もあります。

アレンジメントのラップアラウンド・ポイントを選ぶときに、1つのトラックだけを聴いて(これにはミュート機能を使い、そのトラック以外をすべてミュートし)、実際の演奏で使うコード進行を弾いてみながら、ラップアラウンド・ポイントをいろいろと変更して試行錯誤してみましょう。これをトラックごとに行っていくと、きっと自然な響きのあるアレンジメントが得られるはずです。

ページ5 その他



ダンパー・ペダルでコードを固定

コード・ラッチ

[ON,OFF]

コード・ラッチ機能をオン/オフします。

コード・ラッチ機能とは、ダンパー・ペダルを用いてコードを変わないようにする機能で、アレンジメントのコード設定を変えずにキーボードを演奏することができます。

コード・ラッチ機能を使う場合、片方または両方のティンバー(音色)に対してダンパー・ペダルがホールドペダルのような動作をしてしまうことを避けたいときは、P.1-8のダンパーパラメータを[DIS]にします。

フィル・インをはさんでバリエーションを切り替え


Fill1、Fill2：バリエーション・チェンジ

[OFF,→1...→4,1 & 2...3 & 4,UP,DOWN]

バリエーション・チェンジには、2つのパラメータ「Fill1」および「Fill2」がありますが、以下にまとめて説明します。

このバリエーション・チェンジは「フィルインを演奏した後に、どのバリエーションに切り替わるようにするか」を指定するものです。

- ・もし、フィルインの前後のバリエーションを同じにしたいのであれば、OFFに設定します。
- ・一方向のみに矢印のついた設定では、同じバリエーションが常に選択されます。たとえば、Fill1に対して→2を設定すると、フィルイン1を演奏する前がどんなバリエーションであろうと、フィルインを演奏した後は常にバリエーション2が選択されるようになります。
- ・2つのバリエーションを交互に選択したい場合、たとえばFill1に対して2&3を設定したフィルインを、バリエーション2の演奏中に入れると、フィルインの演奏後はバリエーション3が演奏されるようになります。そして、その後同じフィル1を再度入れると、今度はフィルインの演奏後バリエーション2に戻る、といった具合です。

 ただしこの場合、このフィル1を、バリエーション1か4の演奏中に入れても、バリエーション・チェンジは行われません。

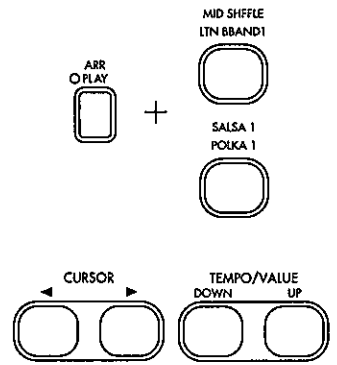
- ・UPとDOWN設定では、各フィルイン後に演奏されるバリエーションが、フィルを入れるたびに順に変わってまた元の番号に戻ります。たとえば、Fill1をUPに設定し、バリエーション1の演奏中にこのフィルインを入れるとフィルインの演奏後はバリエーション2に切り替わり、その後フィルを入れるたびに2→3→4→1→2→…というふうに切り替わっていきます。



ページ6 エフェクト

ページ6はエフェクト選択に関するページとなっています。ご自分のアレンジメントにプロ感覚のサウンドコーディネートを施すことができます。

エフェクト1の種類	エフェクト・バランス
28:Exciter	58
01:Hall	FX
エフェクト2の種類	エフェクト・バランス



ここでは2系統のデジタルプロセッサーを使って、アレンジメントにエフェクトをかけます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、アレンジメントを演奏するプログラムにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

エフェクトの種類を選ぶ

ISMのエフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整したり、スイッチでON/OFF切り換えをすることができます。P.5-20

Dry/Wet(エフェクトのかかり具合)

[00...99, FX]

エフェクトのかかり具合を決める

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

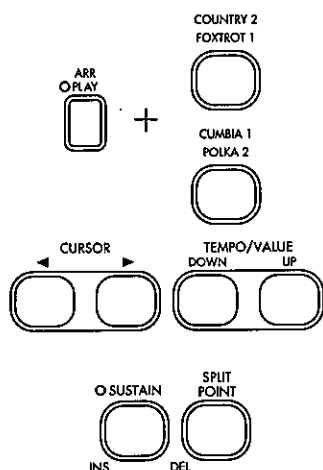
選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバーブのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値を変えながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのように音の性格全体を変える目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

また、各エフェクト・タイプの種類については、P.4-1「エフェクト」をご覧ください。

ユーティリティー

ページ7, 8では、あなたのオリジナルアレンジメントにタイトルをつけたり、変更する機能があります。また、i5M本体内のメモリにあなたのアレンジメントを記憶させる機能があります。

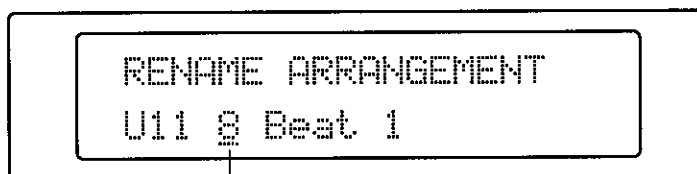
ページ7 RENAME ARRANGEMENT リネーム・アレンジメント



現在作業中のアレンジメントにタイトルをつける機能です。全部で10文字まで使えます。

この機能を選ぶと、現在のアレンジメントのタイトルが表示されます。CURSORの◀キーと▶キーを使って変更したい文字の下にカーソルをあわせ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで文字を変更してください。☞ユーザーズ・ガイドP.2-5

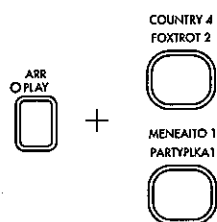
SUSTAIN/INSキーを押すと、カーソルの上の文字をコピーして、その位置の右側に挿入していくことができます。SPLIT POINT/DELキーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。☞ユーザーズ・ガイドP.2-6



カーソルで文字を指定 現在のアレンジメントのタイトル

- ⚠ タイトルを変更したら、すぐにページ8のライト・アレンジメント操作を行って、このアレンジメントをユーザー・バンクに記憶させる必要があります。そうしないと、他のアレンジメントあるいは他のモードに切り替えた時点でタイトルが元に戻ってしまいますので注意してください。

ページ8 WRITE ARRANGEMENT ライト・アレンジメント



作業したアレンジメントを、i5M本体のユーザー・バンクに記憶させる機能です。

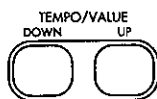
アレンジメントを記憶させるとき、i5Mはこのモードの全部で8つあるページ画面で行った設定だけでなく、アレンジメントのコントロールに使うフロントパネルキーの現時点での状態も同時に記憶します。

- ⚠ ただし、SYNCHRO START/STOPキーとKBD LOCKキー、SOUND HOLDキー、ENSEMBLEキー、SUSTAINキーは記憶されません。




- ① まず、カーソル上に、記憶させたいデータの番号をTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って入力します。

このときアレンジメント・セレクト・キーでデータの番号を入力することはできません。





② ①で入力した番号にすでに記憶されているアレンジメントのタイトルが表示されますので、それを消去してもよいかどうか確認してください。

 1度ライトした後で、消去されたアレンジメントの復活はできません。

③ そのまま記憶させてよいのであれば、RESET/[YES] キーを押します。

④ *i5M*のディスプレイに“Are you sure?”という確認メッセージが表示されますので、よければ再度RESET/[YES] キーを押します。

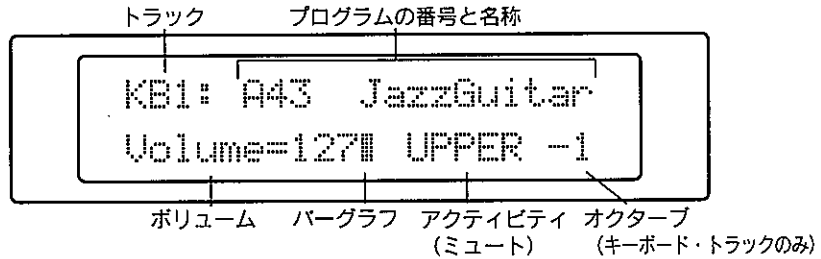
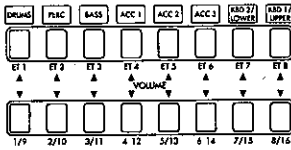
⑤ ①の番号にデータが記憶されます。



ボリューム/ミュート

それぞれのトラックに割り当てられている音色プログラムの音量(ボリューム)とミュート(消音)の設定をすることができます。

アレンジメント・プレイモードのすべてのページで、液晶ディスプレイの左側にある8組のVOLUMEキーのいずれかを押し、この画面が表示されます。



パラメータの設定後、EXITキーを押すと元の画面に戻ります。
 もしくは設定後、約7秒間放置すると自動的に元の画面に戻ります。
 ※ユーザズ・ガイドP.2-4「ボリューム/ミュート」

トラック [KB1, KB2, ACC1...3, BASS, PERC, DRUM]



トラックごとの音量を調節する


ボリュームやミュートを設定したいトラックを選びます。
 対応するトラックのVOLUME▲キーまたは▼キーを押してください。

ボリューム [000...127]

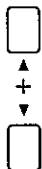
対応するトラックのVOLUME▲キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。
 押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

VOLUME▼キーを押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押しつづけるとボリュームは連続的に小さくなります。

ボリュームは数値とその右側のバーグラフで表示されます。

 キーボード・アサインがSINGLEまたはM.DRUMのときには、KB2のキーを押しても液晶画面にはKB1のプログラムとボリュームが表示されます。

トラックごとに音が出ないようにする



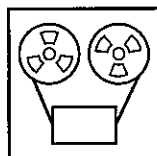
トラック・アクティビティ [-----,(UPPER/LOWER/PLAY)]

対応するトラックのVOLUMEの▲キーと▼キーを同時に押すたびに、そのトラックのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされていない場合はPLAY(ただしKB1トラックとKB2トラックはそれぞれUPPER、LOWER)の文字が表示されます。

ミュートされているトラックでは-----という横線が表示されます。





Backing Sequence バックキング・シーケンス・モード

Backing Sequenceモードとは...

Backing Sequenceモードでは、アレンジメントの演奏を録音したり再生したりすることができます。各バックキング・シーケンスを構成する中心となるのがアレンジメント・トラックという3つのトラックで、このうち2つはコード進行やフロント・パネルからのキー操作を記録します。アレンジメントを選んでスタイル・トラックの再生をコントロールするときに、この情報を使います。

3つ目のアレンジメント・トラックは、キーボード・ティンバーを使って伴奏にメロディーを追加するときに使います。もちろん、このトラックを空のままにしてキーボード・ティンバーをライブ演奏用にとっておくこともできます。これとは別に、エクストラ・トラックと呼ばれるトラックが8本あり、これに曲の一部を追加録音することができます。

また、演奏中に曲のテンポを変更した場合、その変化の仕方を記録しておくことのできるテンポ・トラックもあります。もちろん、テンポの変化を記録せずに、録音のときは演奏しやすいテンポで、また再生をするときには、好みのテンポで聞くことも可能です。

ページ画面の切り替えについて

各種パラメータと機能は、次頁の一覧表のように14のページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。また、BACKING SEQキーを押しながら、あるページに該当する番号のアレンジメント(プログラム)・セレクト・キーを押せば、その画面に直接進むことができます。ユーザーズ・ガイドP.2-16のキーの解説、ユーザーズ・ガイドP.4-2のページに関する説明も、合わせてご覧ください。

作ったデータは忘れずにセーブを...



i5Mのシーケンス・メモリは最高10種類のバックキング・シーケンス、合計40,000ステップのデータを記憶します。各バックキング・シーケンス・トラックに記憶できるデータ量は最高約16,000ステップです。

電源をオフにするとシーケンス・メモリの内容は消えてしまいます。そこで、プログラミングを行うたびに、セーブ機能を使って必ずバックキング・シーケンスをディスクにセーブしてください。(停電など思いもよらぬことでデータをなくしてしまわないよう、プログラミング中にもこまめにセーブすることをおすすめします。)P.5-7

他のiシリーズのディスクを利用する

i5Mでは、他のiシリーズのディスクも使用することができます。

これまでに発売されているコルグ・インタラクティブ・ミュージック・ワークステーションiシリーズ用のデータディスクならば、どれでもそのままi5Mのディスク・ドライブにセットして、アレンジメントやプログラム、バックキング・シーケンスやドラマ・プログラムをロードして、i5Mで使うことができるのです。


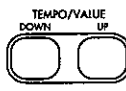




i2/i3/i4S/i1をつかって、ご自分でつくったアレンジメントやプログラムも、i5Mで使用することができます。

ただし、ご使用になるプログラムやスタイルによっては、ほかのiシリーズでつくった音色や演奏データとまったく同じ音色・同じ演奏で再生されない場合もございますのでご注意ください。



Backing Sequenceモードの機能

この表は*iSM*のBacking Sequenceモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

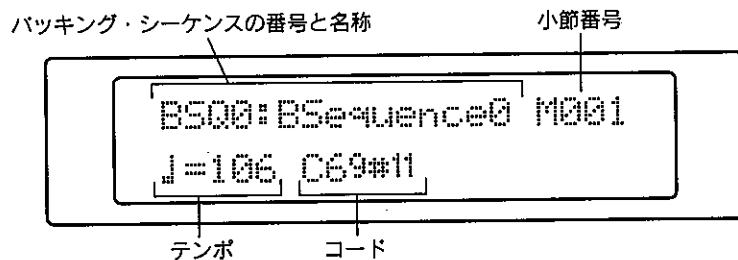
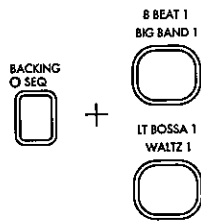
ページ画面				本書のページ
1	リアルタイム・レコーディング	アレンジメントの表示・選択	 	2-3
		ボリューム/ミュート		2-4
		初期設定 	トラック・アクティビティ、クオンタイズ、メトロノーム、エクストラトラックの録音方法 テンポ	2-5
2	ステップ・レコーディング	レコーディング・トラックの選択、録音開始小節の指定		2-10
		レコーディング 	演奏データの入力	2-10
3	イレース・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスの消去		2-14
4	コピー・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスのコピー		2-14
5	デリート・メジャー	小節の削除		2-15
	インサート・メジャー	小節の挿入		2-16
	イレース・メジャー	小節上にあるデータ消去		2-17
6	コピー・メジャー	小節のコピー		2-18
	バランス・トラック	トラックの合成		2-19
	クオンタイズ	録音データのタイミング調整		2-20
7	シフト・ノート	音程の部分的なシフト		2-21
8	イベント・エディット	エディット・トラックの選択		2-22
		エディット 	イベントの修正	
9	エクストラ・トラック	トラックの選択	MIDIチャンネル トランスポーズ、テチューン	2-24
10		プログラムの選択	パン、エフェクト・センド・レベル	2-26
11	エフェクト	エフェクト・タイプ、エフェクト・バランス		2-27
12	ネクスト・バックキング・シーケンス	次に演奏するバックキング・シーケンスを指定		2-28
13	リネーム・バックキング・シーケンス	バックキング・シーケンスの名前を変更		2-29
14	SMFコンバーター	スタンダードMIDIファイルへの変換		2-30



リアルタイム・レコーディング

ページ1 リアルタイム

ここで、録音/再生の初期設定を行います。



アレンジメントの表示/選択

ページ1でEXITキーを押すと、そのときバックキング・シーケンスで使用されているアレンジメントが表示されます。

ここで、アレンジメント・セレクト・キーを使って、アレンジメントを選択することができます。アレンジメントの選択の仕方については、ユーザズ・ガイドのP.2-13、および本書のP.5-9を参照してください。バックキング・シーケンスのアレンジメントは、同様の方法でこのモードのページ9、ページ10でも選択することができます。ただしその場合、アレンジメントを選択した後は自動的にこのページ1にジャンプします。

EXITキーをもう一度押すか、そのまま数秒間放置すると、もとの画面に戻ります。



バックキング・シーケンスを選択する

バックキング・シーケンス・ナンバー

[0...9]

演奏または録音するバックキング・シーケンスを選びます。

現在のバックキング・シーケンスのタイトルは画面の上段中央に表示されます。バックキング・シーケンスの選択はカーソル・キーの上にあるバックキング・シーケンス・ナンバーを選んで、変更することができます。

バックキング・シーケンスのタイトル

録音/再生用に選んだバックキング・シーケンスのタイトルを表示します。リネーム・バックキング・シーケンス機能を使って、バックキング・シーケンスのタイトルを変更することができます。

M(小節番号)

[001...999]

録音または再生を始める位置(メジャー・ポインター)を表示します。バックキング・シーケンスの各トラックには最高999小節まで記録することができます。

RESETキーを押すと、このメジャー・ポインターが1にリセットされます。通常バックキング・シーケンスを終わりまで演奏すると、このポインターは自動的にリセットされます。

テンポを調節する

J=(テンポ)

[REC, AUT, 40...240]

バックキング・シーケンスのテンポを1分あたり40~240拍の間で調整します。

最初にスローなテンポで録音しておいて再生時にテンポを速くしたい場合に使うと便利です。

録音中にテンポ・チェンジも記録することができます。P.2-8



コード表示

現在演奏しているバックিং・シーケンスのコードを表示する場所です。このコードにしたがって、アレンジメントが演奏されます。

コード設定を変更するには、iSMに接続している楽器のコード・スキャンの対象となっている音域内でコードを弾いてください。また、コード・キーを使って、iSMの本体から直接コードを入力することもできます。☞ユーザーズ・ガイドP.2-14

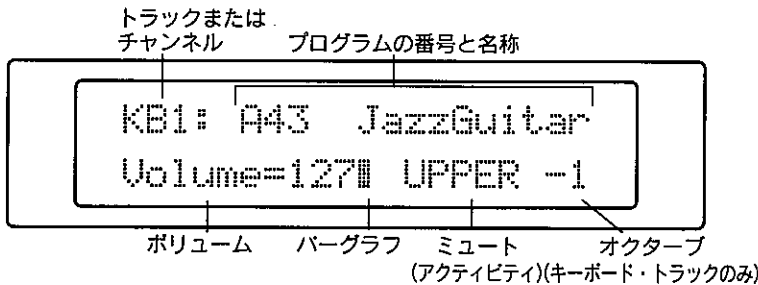
RESETキーを押すと、設定がキャンセルされます。

iSMが認識できるコードの図解を巻末の付録に掲載しました。

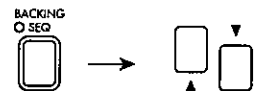
ボリューム／ミュート

それぞれのトラックに割り当てられている音色プログラムの音量(ボリューム)とミュート(消音)の設定をすることができます。

ページ1で、液晶ディスプレイの左側にある8組のVOLUMEキーのいずれかを押すと、この画面が表示されます。トラックの種類によって、表示されるパラメータが若干異なります。くわしくは、それぞれのパラメータの説明をご覧ください。



トラック [KB1, KB2, ACC1...3, BASS, PERC, DRUM, ETr1...ETr8]



ボリュームやミュートを設定したいトラックを選びます。

対応するトラックのVOLUME▲キーまたは▼キーを押してください。

エクストラ・トラックを選びたいときは、まずBACKING SEQキーをもう一度押してください。BACKING SEQのLEDが点滅します。このとき、▲キーまたは▼キーをもう一度押すと、対応するエクストラ・トラックを選択することができます。

☛ バックিং・シーケンス・モードではKB1、KB2の2つのトラックおよびETr1からETr8までの8つのエクストラ・トラックに対して、トラック・キーとTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って、もしくはGlobalモードでArr. Selectが8keyに設定してあれば、プログラム・セレクト・キーを使って、それぞれトラックに割り当てるプログラムを選択することができます。しかし、ACC1/2/3、BASS、PERC、DRUMの各トラックに対してはアレンジメントで設定されたプログラムしか使用できません。したがって、これらのトラックでプログラムを選択したい場合は、Arrangement Playモードで現在使用しているアレンジメントのプログラムを変更した後、Write Arrangement機能(P.1-13)でアレンジメントをライトしておく必要があります。

トラック・ボリューム

[000...127]

トラックごとに音量を調節する

対応するトラックのVOLUME▲キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

VOLUME▼キーを押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押しつづけるとボリュームは連続的に小さくなります。

ボリュームは数値とその右側のバーグラフで表示されます。

トラックごとに音が出ないようにする



トラック・アクティビティ(アレンジメント・トラックのみ)

[-----,(UPPER/LOWER/PLAY)]

対応するトラックのVOLUMEの▲キーと▼キーを同時に押すたびに、そのトラックのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされていない場合はPLAY(ただしKB1トラックとKB2トラックはそれぞれUPPER、LOWER)の文字が表示されます。

ミュートされているトラックでは-----という横線が表示されます。

エクストラ・トラックは、ミュートすることができません。

オクターブ(キーボード・トラックのみ)

キーボード・ティンバーの音の高さをオクターブで示します。0のときにはプログラムは標準のピッチで演奏されます。

キーボード・トラックでは、オクターブは、フロント・パネルのOCTAVEキーを使って変更するか、あるいはアレンジメント・プレイ・モードのページ4、トラック・セッティングにおいて調節することができます。(アレンジメント・プレイ・モードでオクターブを変更した場合は、ページ8のライト・アレンジメントで、設定をライトしておく必要があります。)

バックイング・トラックの場合は、オクターブは、アレンジメント・プレイ・モードのページ4、トラック・セッティングにおいて調節します。(アレンジメント・プレイ・モードでオクターブを変更した場合は、ページ8のライト・アレンジメントで、設定をライトしておく必要があります。)

エクストラ・トラックは、オクターブを変更することができません。

☞P.1-8「トラック・セッティング」

☞ユーザーズ・ガイドP.2-7

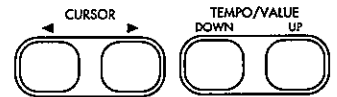
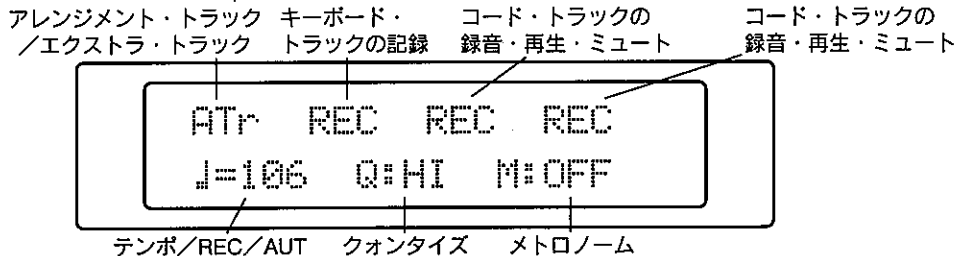


リアルタイム・レコーディング

バックイング・シーケンスモードのページ1でアレンジメントや開始小節、テンポなどの設定を行った後に、BACKING SEQ RECキーを押すと、レコーディングを行うトラック、レコーディング・クオンタイズ設定、メトロノームのON/OFF、などの設定ページに切り替わります。



ここでは、録音トラックやクオンタイズなどを設定します。



トラック

[ATr, ETr1...ETr8]

レコーディングするトラックを示します。

- ATr:** アレンジメント・トラック
キーボード・トラック、コントロール・トラック、コード・トラックに対して、リアルタイム・レコーディングを行うときは、これを選択します。
- ETr...ETr8:** エクストラ・トラック
エクストラ・トラックに対して、リアルタイム・レコーディングを行うときはこれを選択します。

トラック・アクティビティ(アレンジメント・トラックのみ)

[-----, REC, KBT_r/CTRL/CHRD/MUTE]

録音・再生するトラックを選ぶ

キーボード・トラック、コントロール・トラック、コード・トラックのそれぞれに対して、レコーディングやプレイバック(再生)、ミュートを設定することができます。

- :** そのトラックにまだデータが何も無いときは、この横線が表示されます。この場合、RECを選択することはできませんが、データがないため、プレイバックやMUTEを指定することはできません。
- REC:** そのトラックに対してリアルタイム・レコーディングを行いたいときは、これを選択してください。
そのトラックにデータがあってもなくてもRECを選択することができます。ただし、すでにデータのあるトラックに対してレコーディングを実行してしまうと、前にあったデータは消えてしまいますので注意してください。
- キーボード・トラックには*ISM*に接続した楽器を演奏した情報が記録されます。コントロール・トラックには*ISM*のパネル上のキーを操作して選択したり、変更したりしたアレンジメントやパリエーションなどの操作の情報が記録されます。
- コード・トラックには、コード・スキャニング機能、あるいはCHORDキーによって指定されたコードの情報がレコーディングされます。

KBT_r/CTRL/CHRD:

そのトラックにすでにデータが存在しているときには、そのトラックの名前が表示されます。

トラックを表示させておくと、リアルタイム・レコーディングの際にそのトラックのデータはレコーディングされず、再生のみが可能となります。

MUTE: そのトラックにすでにデータが存在している場合、そのデータをリアルタイム・レコーディングに反映させないようにしたいときにはMUTEを選択してください。MUTEを選択したトラックは再生もされません。

4種類の録音方法

録音方法(エクストラ・トラックのみ) [OVWR, OVDB, AOTP, MANP]

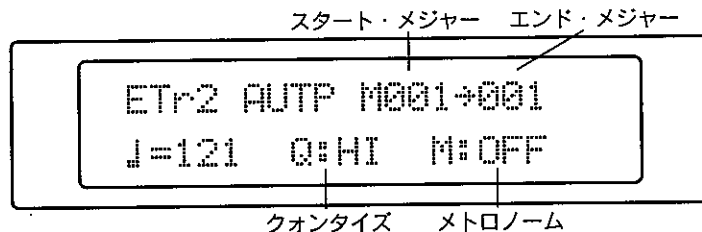
エクストラ・トラックにリアルタイムで録音する方法には4種類あります。

まず一番簡単なのは、すでにトラックにあるデータを上書きしてしまうOVWR録音(オーバーライト・レコーディング)か、すでにあるデータに新しいデータを重ねて録音するOVDB録音(オーバーダブ・レコーディング)です。

オーバーライト・レコーディングではすでにあったデータは消えてしまい、新しく録音したデータだけが残ります。これに対してオーバーダブ・レコーディングでは、すでにあったデータも新しく録音したデータもいっしょに残ります。

バックিং・シーケンスの途中に小節を追加録音(パンチ・イン)したい場合は、2種類のパンチ・イン録音のいずれかを選びます。自動的にパンチ・イン/アウトしたい場合はAOTP録音(オートパンチ・レコーディング)を、マニュアルで行いたい場合はMANP録音(マニュアルパンチ・レコーディング)を選びます。P.2-9

マニュアルパンチ・レコーディングの場合は、グローバル・モードのアサインブル・ペダルあるいはEC5エクスターナル・コントローラでPUNCH IN/OUTを割り当てておいてください。P.5-20



スタート・メジャー

[001...999]

このパラメータは録音モードにAOTPを選んだときのみ表示されます。オートパンチ・レコーディング時にここで指定した小節から自動的に録音が始まります。

エンド・メジャー

[001...999]

このパラメータも録音モードにAOTPを選んだときのみ表示されます。オートパンチ・レコーディング時にここで指定した小節で自動的に録音が終わります。

1小節だけを録音するには、このパラメータをスタート・メジャーと同じ値に設定してください。

演奏のタイミングを調整する

レコーディング・クオンタイズ

[HI, , , , , , , , , 

クオンタイズパラメータは、データを録音するときのタイミングを調整する精度を設定します。

実際に演奏したときのタイミングをそのまま忠実に録音したい場合はHIに設定してください。この場合、ISMは4分音符1つを96等分した細かさでレコーディングします。

HI以外の設定では、録音データのタイミングが、ここで指定した一番近いタイミングに調整されます。たとえばここでJに設定すると、演奏する音がすべて4分音符を基本として録音されます。

JやJなどの大まかなクオンタイズでピッチベンドやその他のコントロール・データを録音すると、再生時に不自然な音に聞こえることがあります。これを避けるには、HIに設定してレコーディングし、次にバックিং・シーケンスのページ画面のページ6にあるクオンタイズ機能でノート・データのタイミングだけを修正します。P.2-20



M(メトロノーム)

[ON,OFF,REC]

演奏のきっかけになる
メトロノーム音

メトロノームのオン/オフを設定します。

ONの場合 録音中、演奏中ともにメトロノームが鳴ります。

RECの場合 録音中のみメトロノームが鳴ります。

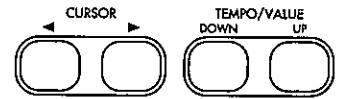
OFFの場合 録音のとき、イントロ(前奏)の部分でだけ、メトロノームのカウントが入ります。

リアルタイムでテンポ・チェンジを記録する方法

テンポ・チェンジをテンポ・トラックに記録するには、まずBACKING SEQ、RECキーを押します。まず、カーソルをテンポの表示にあわせてUPキーとDOWNキーを同時に押ししてください。すると、テンポの数値の位置にRECと表示されます。次にSTART/STOPキーを押して録音を始めます。するとREC表示がテンポ設定に戻るので、TEMPO/VALUEキーでテンポを調整することができます。*i5M*はこのテンポ設定が変更されてゆく様子を逐一記録します。

もう1度START/STOPキーを押して録音を停止すると、テンポ設定が自動的にAUTに変わり、次にこのバックキング・シーケンスを再生するときには記録した通りにテンポを自動的に変化させながら演奏されます。

再生または録音中に手でテンポを調整したい場合は、このパラメータを40から240の間の値に設定することができます。バックキング・シーケンスはテンポ・トラックに記録されているテンポ・チェンジのデータを無視して、手動で設定したテンポに従って演奏します。



外部クロックによるコントロール

GlobalモードのClock SourceパラメータをIN 1またはIN 2に設定すると、テンポの表示にEXTという文字が現れます。これは、*i5M*のテンポが接続されている外部シーケンサーのMIDIクロック・メッセージでコントロールされているということです。この場合、*i5M*本体だけでテンポを変更することはできません。

接続した外部機器から*i5M*のテンポをコントロール

トラック上の拍子の変更方法

トラックの途中で拍子を変えなくなった場合は、いったん録音を止めてイベント・エディット機能を使ってビート・パラメータを変更する必要があります。

他の空トラックに新しくデータを記録する場合、新しいデータは、すでに存在しているトラックと同じ拍子を使って録音されます。すでに存在しているトラックに途中で拍子変更が入っている場合は、新しいトラックのデータもこれに従って変わります。

拍子の変更はデータの入っているトラックすべてに影響しますので、十分ご注意ください。1つのトラックの拍子を変更すると他のトラックもこれに従います。

拍子を変更した場合、テンポをAUTに設定すると、変更した拍子でバックキング・シーケンスを再生させることができます。AUTに設定するには、テンポ表示にカーソルを合わせて、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを同時に押しってください。

うっかりビート・パラメータを変更して小節を短く切ってしまったとしても、心配する必要はありません。イベント・エディット機能を使って拍子を元に戻すだけで、他のトラックも元通りになります。

録音中や再生中にビート設定を変更することはできません。

曲の途中で拍子を変更

パンチ・イン・レコーディング

録音の途中の一部分だけをやり直したい場合には、エクストラトラックに対してパンチ・インという方法でやり直しの部分だけを録音することができます。

曲の途中で録音をやり直し

エクストラトラックは全部で8つありますから、トラックごとにいくつかの候補(テイク)を録音しておいて、あとから一番出来のいいものを選んで差し替えることも可能です。これらの方法は、エクストラトラックのリアルタイム・レコーディング画面上にある録音方法を設定します。

☞P.2-7



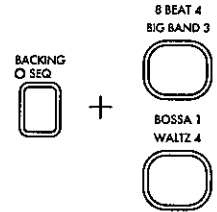
- オートパンチ・レコーディング やり直したい部分が何小節目から何小節目までとはっきりわかっている場合には、オートパンチ・レコーディング(AUTP)が使用できます。これは、やり直しの最初の小節と最後の小節を指定しておく、演奏を再生してその箇所まで来たときに自動的に録音状態に切り替わり、あとはISMで直したい所を弾き直せば、そのまま自動的に録音が終わるという方法です。
- マニュアル・パンチ・レコーディング やり直したい部分をリアルタイムで指定できるのがマニュアル・パンチ・レコーディング(MANP)です。この設定をしておく、演奏を再生しながら修正したい箇所まできたら、BACKING SEQ RECキーを押せば、その箇所から直ちに録音状態に切り替わり、そのまま録音することができます。BACKING SEQ RECキーをもう一度押すと録音は終わります。
- 楽器を演奏しながら(あるいは、演奏の待機をしながら)BACKING SEQ RECキーを操作するのは、大抵なかなか難しいものです。こういった場合、足で操作できるフット・スイッチやEC5エクスターナル・コントローラを使ってパンチ録音をコントロールするのが便利です。これには、あらかじめグローバル・モードのアサインابل・ペダルあるいはEC5エクスターナル・コントローラでPUNCH IN/OUTを割り当てておく必要があります。☞P.5-20
- 演奏を再生しながら修正したい箇所まできたら、PUNCH IN/OUTを割り当てておいたペダルスイッチまたはコントローラを踏み込んでください。そこでISMは録音状態に切り替わり、そのまま録音することができます。スイッチをもう一度踏むと録音は終わります。



トラックのエディット

Backing Sequenceモードのページ2からページ8では、ステップ・レコーディングの機能と、録音したバックイング・シーケンス・データの中の個々のイベントの編集を行うことができます。また、この中には小節の削除、消去、コピー、挿入とトラック全体のバウンス(1つにまとめる操作)ができるユーティリティ機能も含まれています。

ページ2 ステップ・レコーディング



ステップ・レコーディング機能を使うと、1ステップごとにノート・データ、コントロール・データ、コード・データを入力することができます。すでにデータの入っている小節にこの方法で録音すると、元々あったデータが削除され新しい録音データに代わります。

レコーディング・トラック

[KBTr, CTRL, CHRd, ETr1...ETr8]

ステップ・レコーディングを行うトラックを選択します。

KBTr: キーボード・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。

CNTr: コントロール・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。パネル上のキーを操作して選択したり、変更したりしたアレンジメントや、コード・バリエーションの選択などを記録します。

CHRd: コード・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。バックイング・シーケンスのコード進行を記録していきます。

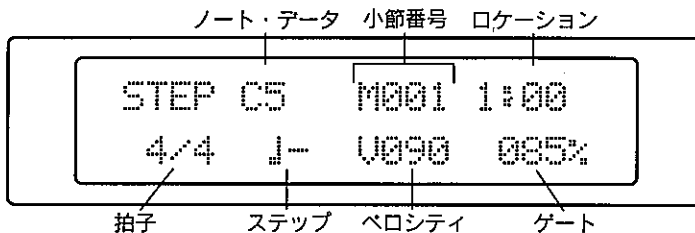
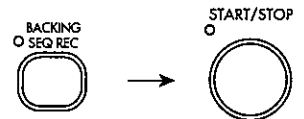
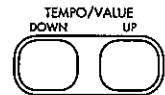
コード進行を記録する方法としては、iSMに接続されている楽器を弾いた音からコード・スキャンニング機能によって検出したコードをそのまま記録する方法のほか、コード・キーを使って入力する方法があります。

☞ ユーザーズ・ガイドP.2-14

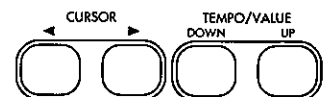
ETr1~ETr8: 8つのエクストラ・トラックに対して、ステップ・レコーディングを行います。

BACKING SEQ RECキーを押し、つづいてSTART/STOPキーを押すと、以下のような画面になります。CURSORキーでパラメータを選び、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってデータを指定して入力していきます。ただし、UP/DOWNキー以外のキーでもデータを入力することができます。それぞれのパラメータの解説の欄外のキーのイラストを参照してください。選択したトラックによって入力できるデータに違いがありますので注意してください。

録音するトラックを選ぶ



(キーボード・トラック、エクストラ・トラックの時)



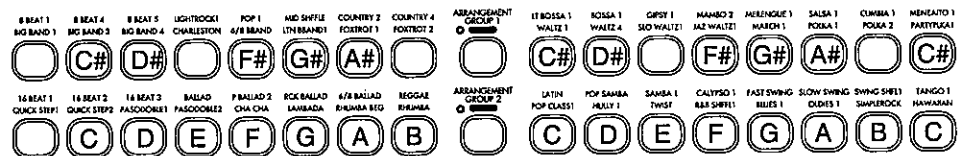
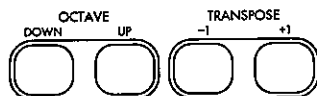
ノートデータ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

入力した最新のデータのノート名を表示します。

アレンジメント・セレクト・キーを
鍵盤がわりに使う

ノート・データは、i5Mに接続している楽器を1音ずつ弾いて入力していくこともできますが、本体パネル上のアレンジメント・セレクト・キーを使って直接入力することもできます。

☞ ユーザーズ・ガイドP.2-15



小節番号

現在の小節を表示します。

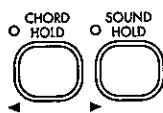
ロケーション

現在の(データの入力できる)位置を表示します。

:(コロン)の左側の1桁の数は、その小節内の第何拍目かを表わします。

右側の2桁の数は、4分音符を96等分した長さを表わします。

* 小節とロケーションは、CHORD/HOLD/◀キーとSOUND HOLD/▶キーを使って変更することができます。

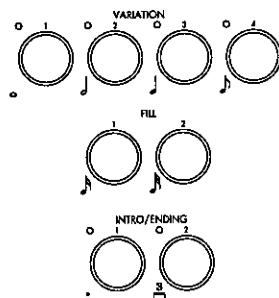


拍子(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

現在設定されている拍子を表示します。

ステップ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

[◡, ♩, ♪, ♫, ♬, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭]



データを1つ入力するたびに、どれだけの長さステップが進むかを設定します。

ステップは音符の形で表示されます。(全音符)から♪(32分音符)まで、さらにそれぞれ.(付点...その音符を1.5倍の長さにする)と♩(三連...その音符を3分の2の長さにする)を指定することができます。

ステップは、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って設定するほかにも、本体パネル上のスタイル・エレメントキーを使って直接入力することもできます。

☞ ユーザーズ・ガイドP.2-1「押すとどうなる?キー一覧」

ベロシティ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

[002... 127, KEY]

音の強さを設定します。KEYにすると、そのとき実際にi5Mの鍵盤を叩いた強さがそのまま入力されます。

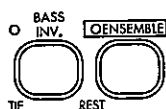
ゲート(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

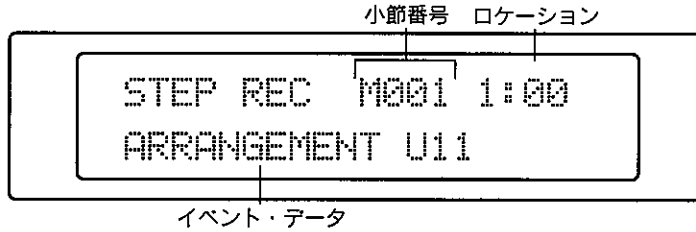
[001...100%]

ステップで設定した音符の長さに対して、その間実際に音を出しつづける時間を、音符の長さを100としたときに対する割合で設定します。この値を小さくすると歯切れよい演奏(スタッカート)の感じが出ようになります。

値を大きくすると、ゆったりとした(テヌート)感じになります。

BASS INV/TIEキーを押すと、その直前に入力したノート・データのゲートを伸ばします。また、ENSEMBLE/RESTキーを押すと、休符が入力されます。



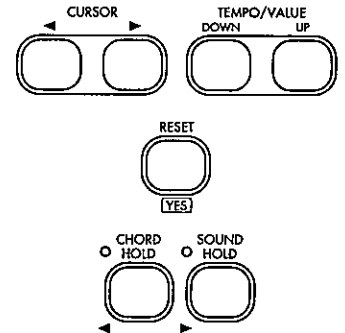


(コントロール・トラックの時)

イベント(コントロール・トラックのみ)

コントロール・トラックに入力するデータの種類の指定します。使用できるイベントは以下の通りです。CURSORキーとTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで、イベントの種類とその値を設定したら、RESET/[YES]キーを押すとデータが入力されます。

SOUND HOLD/▶キーを押すと、ロケーションが進みます。また、CHORD HOLD/◀キーを押すと、ロケーションが後退します。



イベント・タイプ	値
アレンジメント	U11~88, A11~88, B11~88
スタイル・エレメント	OFF, VAR1~VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
キーボード・アサイン	SINGLE, LAYER, SPLIT, DRUM
コード・スキミング	OFF, LOWER, UPPER, FULL
コード・ホールド	OFF, ON
ベース・インバージョン	OFF, ON
トランスポーズ	-11...-1, 00, +1...+11
DRUMミュート	PLAY, MUTE
PERCミュート	
BASSミュート	
ACC1ミュート	
ACC2ミュート	
ACC3ミュート	
ドラム・マップ	1~8
KB1プログラム	A11~A88, B11~B88, C11~C88, U11~U88, D11~D88, E11~E88, Dr11~Dr28
KB2プログラム	
KB1オクターブ	-2, -1, 0 +1, +2
KB2オクターブ	

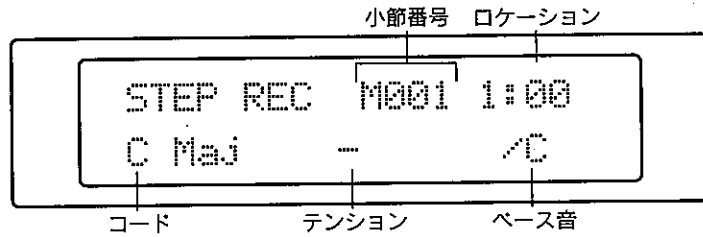
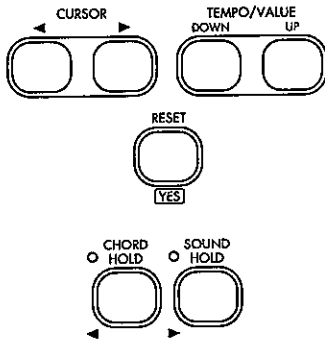
*ドラム・マップについて

ドラム・マップ、ドラム・プログラムの中の打楽器の音の一部を、別な打楽器の音に置き換えるパターンをまとめたもので、ドラムスの音をラテン・パーカッションに置き換えたり、スネアドラムの音をサイドスティックの音に置き換えたり、ハイハット・シンバルとライド・シンバルの音を入れ替えたりなど、全部で8種類のパターンがあります。同じドラム・プログラム、同じスタイル・エレメントでも、ドラム・マップを指定し直すことによって、ドラム・サウンドに変化をつけることができます。

それぞれのドラム・マップによって置き換えられる音については、付属のドラム・マップ表を参照してください。

▶ コントロール・トラックへのステップ・レコーディングにおいて、イベントを入力する場合、データは全て8分音符(♪)のタイミングで入力されます。タイミングを細かく調節したい場合は、データの入力を終えてから、ページ8のイベント・エディットでデータのロケーションを変更することによって、タイミングを微妙に調節することができます。▶P.2-22

(コード・トラックの時)



iSMに接続している楽器からコードを直接入力するか、あるいはCURSORキーとTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでコード・テンション・ベースを設定したら、RESET/[YES]キーを押すと、コードが入力されます。SOUND HOLD/▶キーを押すと、ロケーションが進みます。また、CHORD HOLD/◀キーを押すと、ロケーションが後退します。

コード(コード・トラックのみ)

コード・トラックに入力するコードを指定します。

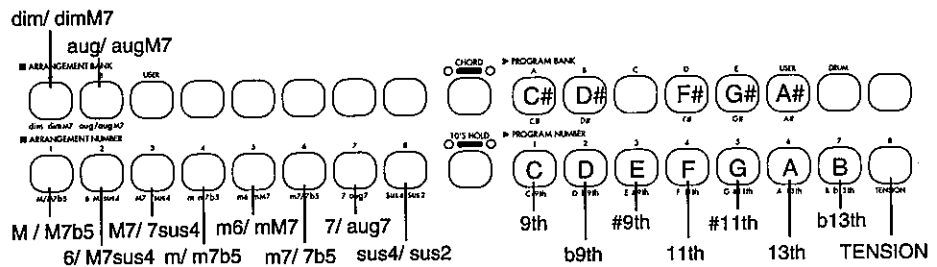
テンション(コード・トラックのみ)

コードに付加するテンションを指定することができます。

ベース音(コード・トラックのみ)

コードのルートと分離したベース音を指定することができます。

コード進行を記録する方法としては、弾いた鍵盤からコード・スキャンニング機能によって検出したコードをそのまま記録する方法のほかに、コード・キーを使って入力する方法があります。
☞ユーザーズ・ガイドP.2-14



もちろん、他のデータと同様TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って入力することも可能です。

- ▲ コード・キーを使ってコードを入力するときには、必ずCHORD HOLDキーをオンにしておいてください。
- ▲ コード・トラックへのステップ・レコーディングにおいてコードを入力する場合、データは全て8分音符(♪)のタイミングで入力されます。タイミングを細かく調節したい場合は、データの入力を終わってからページ8のイベント・エディットで、データのロケーションを変更することによってタイミングを微妙に調節することができます。☞P.2-22

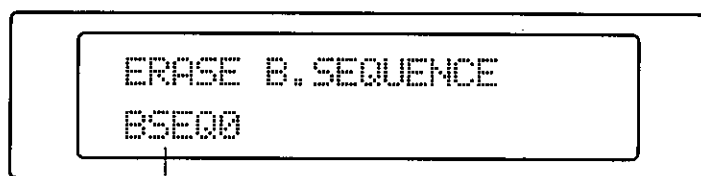
ステップ・レコーディングの終了 録音が終わったらSTART/STOPキーをもう1度押すと、ステップ・レコーディング機能が終了します。



ページ3 ERASE BACKING SEQUENCE イレース・バックング・シーケンス

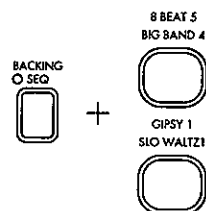
イレース・バックング・シーケンス

現在選んでいるバックング・シーケンスからデータをすべて消去します。

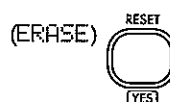
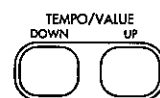


消去したいバックング・シーケンス

消去したいバックング・シーケンスを指定したら、RESET/[YES] キーを押してください。iSMは確認を求めた後で、バックング・シーケンスを消去します。



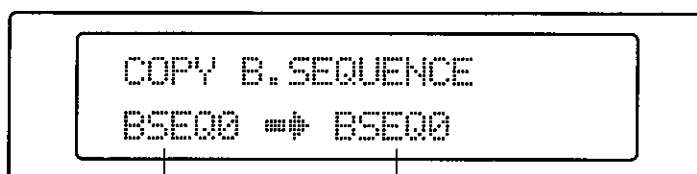
バックング・シーケンスの消去



ページ4 COPY BACKING SEQUENCE コピー・バックング・シーケンス

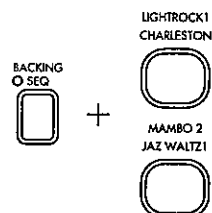
コピー・バックング・シーケンス

現在選んでいるバックング・シーケンスの内容を、そっくりそのまま別のバックング・シーケンスへコピーします。

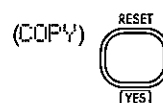
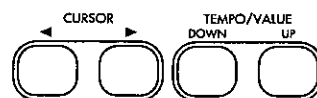


コピー元となる
バックング・シーケンス

コピー先の
バックング・シーケンス



バックング・シーケンスのコピー

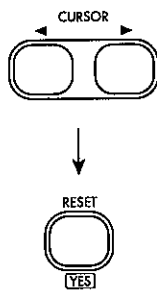


TEMPO/VALUEキーで、現在選択されているバックング・シーケンスをどのバックング・シーケンスへコピーするかを指定します。

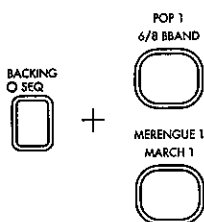
コピー先のバックング・シーケンスを指定したら、RESET/[YES] キーを押してください。iSMは確認を求めた後で、コピーを実行します。

コピー元とコピー先に同じバックング・シーケンスを指定した場合にはRESET/[YES] キーを押してもコピーは実行されません。

ページ5 EDIT 1 エディット1



このページでは、小節の削除 (DELETE)・小節の挿入 (INSERT)・小節からのデータの消去 (ERASE) という、3つの操作を選択することができます。CURSORキーで実行したい操作にカーソルを合わせ、RESET/[YES] キーを押すと、それぞれの操作を実行するためのサブページを開くことができます。

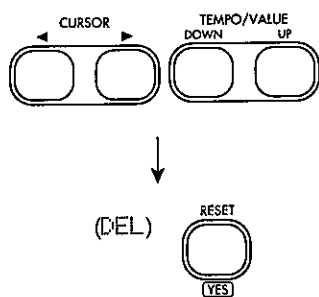
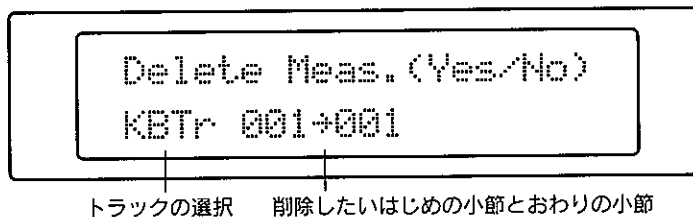


小節の削除

ページ5-1 DELETE MEASURE デリート・メジャー

デリート・メジャー

指定したトラックの小節を削除します。



まずカーソル・キーでトラックを選んでください。コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、トラックすべてから小節を削除したい場合はALLを選びます。

次にTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで削除する最初的小節と最後の小節を選びます。(1小節だけを削除する場合は両方とも同じ数字に設定します。)

削除したい小節を正しく選んだら、RESET/[YES] キーを押してください。指定した小節が削除されます。

<バックিং・シーケンスの拍子を変更する場合>

削除された小節より後の小節は前にずれます。また小節を1つのトラックだけから削除した場合、前にずれる小節は他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

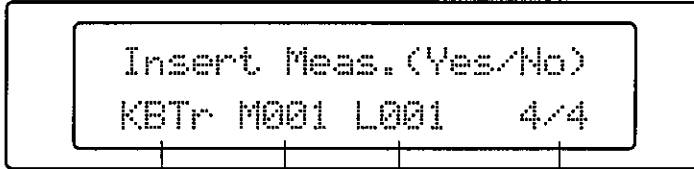
削除によって番号が変わった小節は短く途切れたり、逆に長くなったりすることがあります。



ページ5-2 INSERT MEASURE インサート・メジャー

インサート・メジャー

小節をトラック内の指定した位置に挿入します。

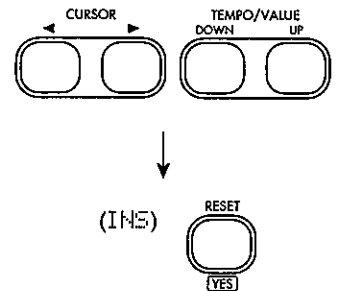
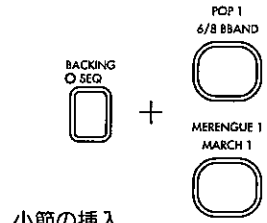


トラックの選択 挿入したい位置の小節番号 挿入したい小節の数 拍子

まずTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで挿入先のトラックを指定します。ALLを選ぶと、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックを含む全てのトラックに小節を挿入します。

次に、新しい小節を挿入する1つ前の小節番号を指定し、挿入する新しい小節の数を指定します。新しい小節の拍子も指定できますが、下記の注意事項をお読みください。

設定が正しければRESET/[YES] キーを押してください。指定データが挿入されます。

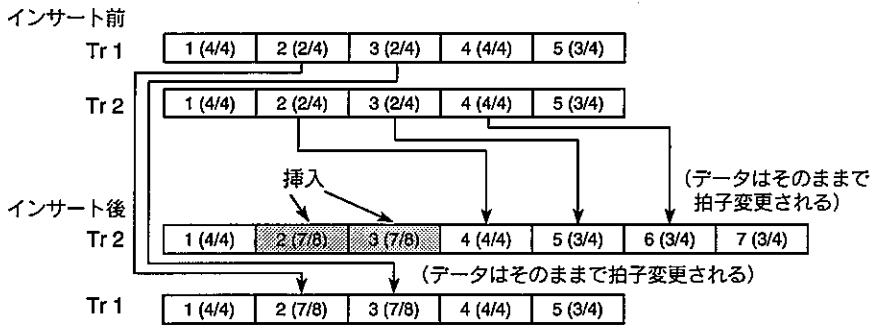


<異なる拍子の小節を挿入した場合>

変更した拍子は、テンポを J =AUT にすれば有効となります。

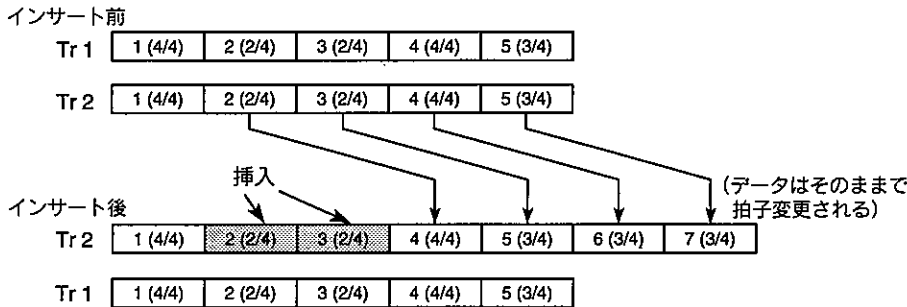
異なる拍子を選ぶと、トラックすべての対応する小節がこの拍子に合わせるために、その小節が短くなるか、あるいは長くなります。

拍子 = 7/8 を 2 小節挿入



このパラメータのところを**/**に設定した場合、新しい小節は、すでにデータの入っている他のトラックの対応する小節と同じ拍子を使います。また他のトラックがすべて空の場合は次に来る小節と同じ拍子を使います。

拍子 = **/**

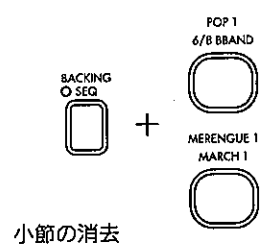


異なる拍子を選ぶ、選ばないに関係なく、挿入された部分の後に続く小節は後ろにずれます。小節を1つのトラックだけに挿入した場合、後ろにずれる小節は上の図のように他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

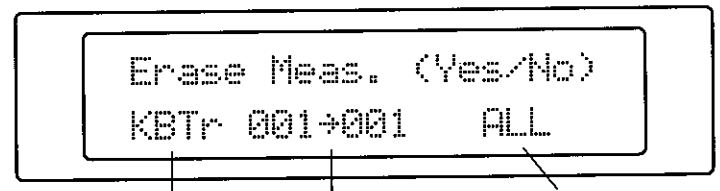
挿入の結果、番号が変わった小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

ページ5-3 ERASE MEASURE イレース・メジャー

イレース・メジャー

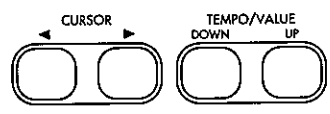


1つあるいは複数の小節からデータの一部または全部を消去する機能です。

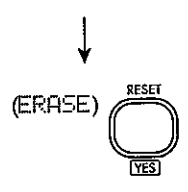


トラックの選択 データを消去したいはじめの小節とおわりの小節 消去するデータの種類を指定

まずTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでトラックを選んでください。コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックなど、トラックすべてから小節を消去したい場合はALLを選びます。



次にTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで削除する最初の小節と最後の小節を選びます。(1小節のデータだけを消去する場合は両方とも同じ数字に設定します。)



設定	消去データ
ALL	すべてのデータ
NOTE	ノート・メッセージのすべて
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネルポリフォニック・アフタータッチ・メッセージ
BEND	ピッチベンド・メッセージすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージすべて

設定が正しくできたらRESET/[YES]キーを押してください。指定した小節からデータが消去されます。

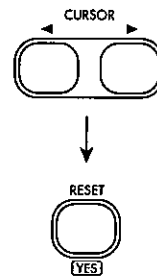
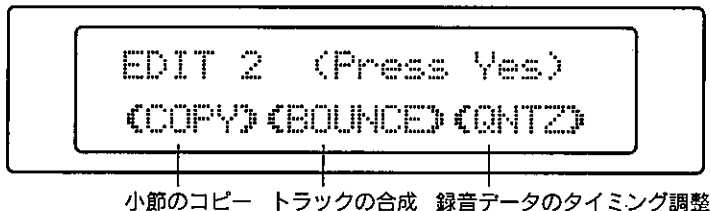
<コントロール・チェンジの消去>

ダンパー・チェンジやピッチベンドなどのコントロール・チェンジは、これらをオフにするメッセージを消去すると、その効果がそのまま残ってしまうことがあります。この場合は、残ったままになっているメッセージを消去するか、イベント・エディット機能(本書P.2-22)でデータを修正してください。



ページ6 EDIT 2 エディット2

このページでは、小節のコピー(COPY)・トラックの合成(BOUNCE)・録音データのタイミングの調整(QUANTIZE)という、3つの操作を選択することができます。CURSORキーで実行したい操作にカーソルを合わせ、RESET/[YES]キーを押すと、それぞれの操作を実行するためのサブページを開くことができます。

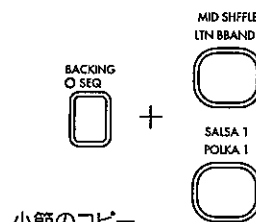
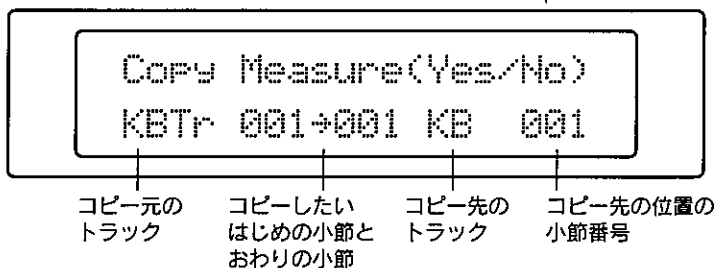


ページ6-1 COPY MEASURE コピー・メジャー

コピー・メジャー

トラック内またはトラック間で小節をコピーします。

まずコピー元となるトラックをTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで指定します。ALLを選ぶと、コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックを含む全てのトラックからデータをコピーします。次にTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでコピーする最初と最後の小節を選びます。(1小節のデータだけをコピーする場合は、同じ数字を設定します。)

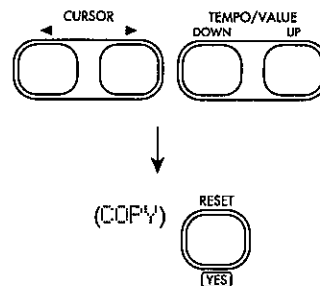


小節のコピー

次に、コピー先のトラックを選びます。(TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでALLを選ぶと、コピー先も自動的にALLとなります。)最後に、コピー先の最初の小節を指定します。

トラックにCTRL(CTL)かCHORD(CHD)が指定されていた場合、コピー先とコピー元のトラックが異なっていると、動作しません。

設定が正しければRESET/[YES]キーを押してください。指定したデータがコピーされます。コピー先の小節にすでにデータが入っていると、このデータが削除されてコピーされる小節に代わります。



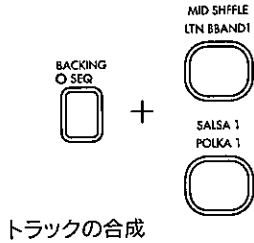
<バックング・シーケンスの拍子を変更される場合>

コピー先のトラック以外のトラックに、コピー先の小節に対応する拍子のデータが入っている場合、コピーされた小節は他のトラックの対応する小節と同じ拍子になります。

コピーされた小節は短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

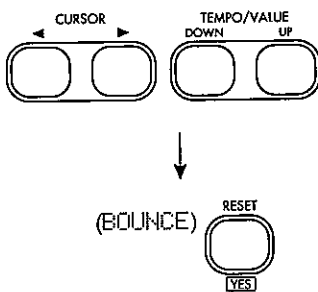
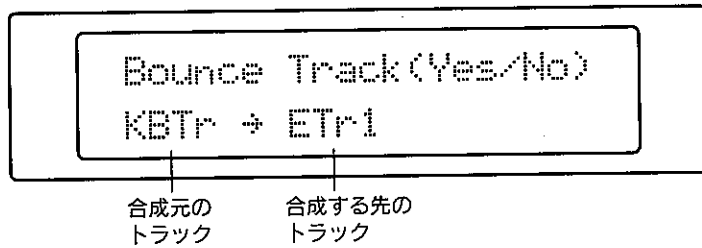
ページ6-2 BOUNCE TRACK バウンス・トラック

バウンス・トラック



トラックに入っているバックキング・シーケンス・データを他のトラックのバックキング・シーケンス・データと合わせて1つにまとめます(マージ)。こうして一緒になったトラックには、マージ先のトラックのプログラム、MIDIチャンネル、その他のトラック設定がそのまま適用されます。元のソース・トラックにあったバックキング・シーケンス・データはすべて消去されます。

両方のトラックにピッチベンド、ダンパー・チェンジ、その他コントロール・チェンジ・データがある場合、これをマージすると思いがけない結果が生まれることがあります。このため、本書P.2-17で説明するイレース・メジャー機能を使って、マージする前にどちらかのトラックからコントロール・チェンジ・データをすべて削除しておく必要があります。

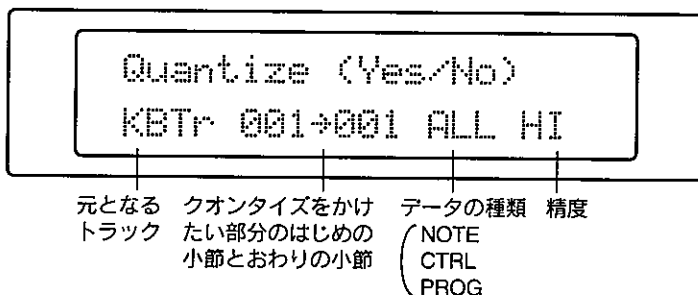


LCDディスプレイ内の下段左側でソース・トラックを選択し、右側でマージ先のトラックを選択します。(このとき選択できるのは、キーボード・トラックかエクストラ・トラックです。)選択したらRESET/[YES]キーを押してください。指定した2つのトラックが1つにマージされます。



ページ6-3 QUANTIZE クオンタイズ

ここではクオンタイズ機能を使って、録音済みのデータのタイミングを調整します。



この機能は同じBacking Sequenceモード内のリアルタイム・レコーディング・ページにあるクオンタイズ・パラメータよりも融通性があります。というのは、小節の範囲やクオンタイズするデータのタイプを指定できるので、関係ない他の小節やデータには影響を与えなくて済むからです。

まずクオンタイズするトラックを設定します。(コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラックをクオンタイズするには、CHRD、CTRL、TEMPOをそれぞれ選びます。)

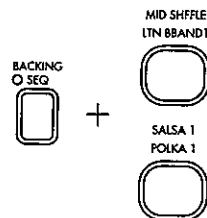
次にクオンタイズする最初と最後の小節を設定します。

コード・トラック、コントロール・トラック、テンポ・トラック以外のトラックを選んだ場合は、クオンタイズするデータのタイプを下の表の中から指定します。

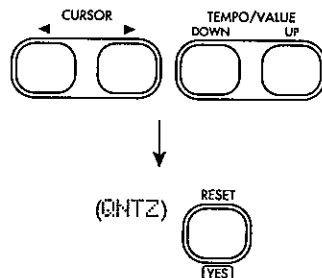
設定	消去データ
ALL	全データ
NOTE	全ノート・データ
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT	チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージのすべて
BEND	ピッチベンド・メッセージすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージすべて

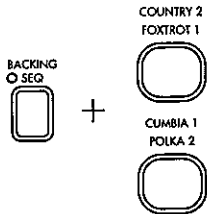
クオンタイズ、各パラメータを設定します。クオンタイズ・パラメータはリアルタイム・レコーディングのクオンタイズ・パラメータと同じです。本書P.2-7を参照してください。

正しく設定できたら、RESET/[YES] キーを押してください。データがクオンタイズされます。



録音データのタイミングを修正する



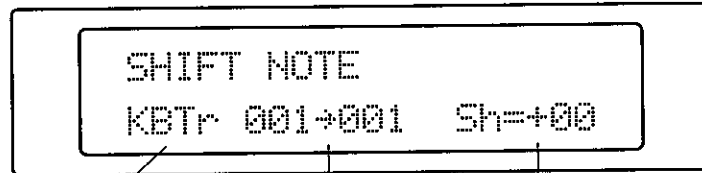


任意の範囲の音程を移動

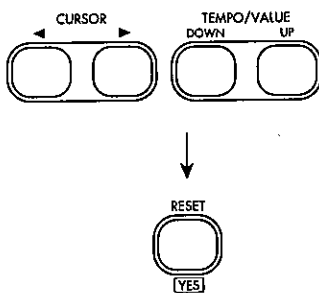
ページ7 SHIFT NOTE シフト・ノート

シフト・ノート

音程を半音単位で上下に移動します。指定した範囲のみを移動することも、ノート・データすべてを移動することもできます。



音程をシフトするトラックの指定 音程をシフトしたい部分の シフト量
はじめとおわりの小節



まずシフトしたいノートのあるトラックを選びます。(選べるトラックは、キーボード・トラックがエクストラ・トラックです。)次に、対象となる最初と最後の小節を設定します。

最後に、ノートのシフト量を設定します。半音単位で最大2オクターブまで上下にシフトすることができます。

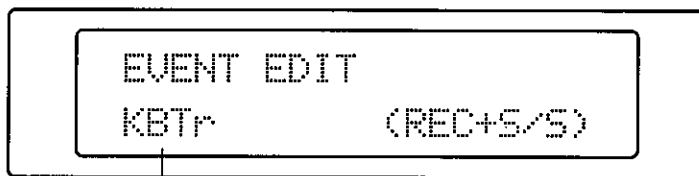
設定ができたらRESET/[YES] キーを押してください。ismは確認を求めた後で、指定された範囲のデータを移調します。



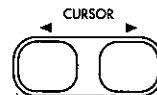
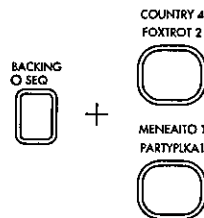
ページ8 EVENT EDIT イベント・エディット

イベント・エディット

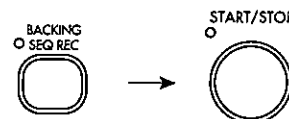
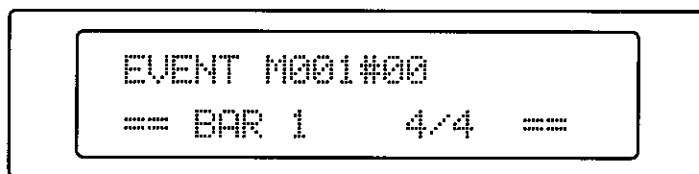
ノートやMIDIコントロール・チェンジなど、1つ1つのイベントの特性を修正する機能です。



エディットする
トラックの指定



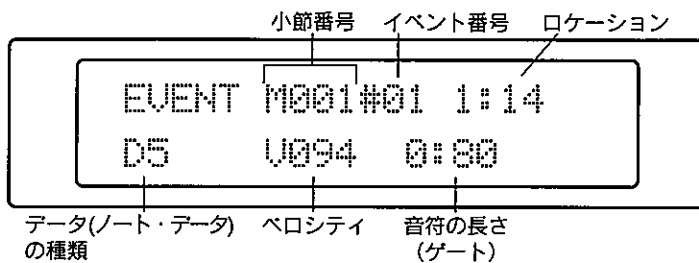
まずTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでエディットしたいトラックを選び、BACKING SEQ RECキーを押します。次にSTART/STOPキーを押すと、下のような画面が表示されます。



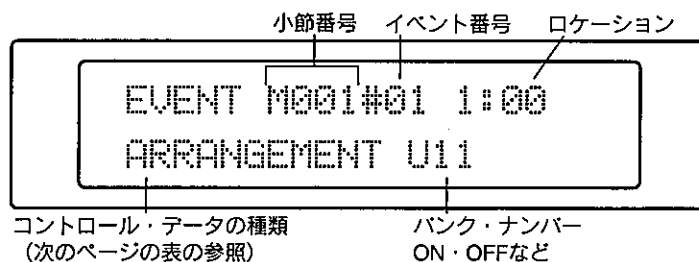
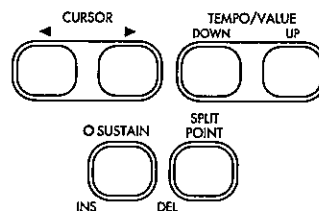
次に、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを押してCURSORキーでパラメータを選び、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってデータを指定して入力していきます。

それぞれのイベントのタイプについては、ステップ・レコーディング(P.2-10)を参照してください。

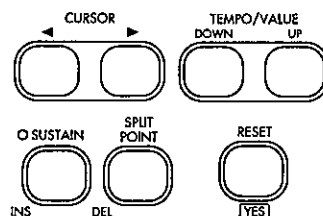
ただし、UP/DOWNキー以外のキーでもデータを入力することができます。それぞれのパラメータの解説の欄外のキーのイラストを参照してください。




(キーボード・トラック、エクストラ・トラックの場合)



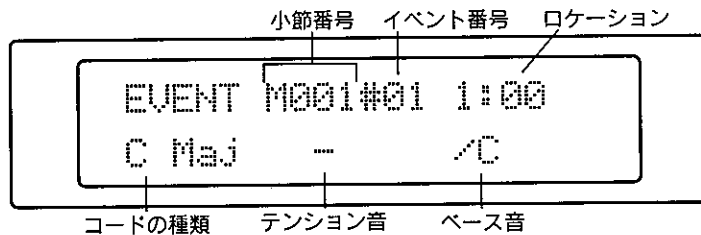
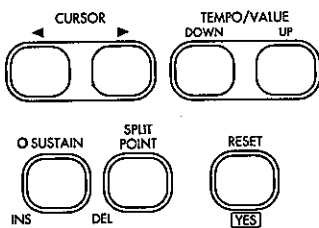
(コントロール・トラックの場合)



イベント・タイプ	値
アレンジメント	A11~88, B11~88, U11~88
スタイル	(付録DのStyle Parameterを参照してください)
スタイル・エレメント	OFF, VAR1~VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
キーボード・アサイン	SINGLE, LAYER, SPLIT, DRUM
コード・スキヤニング	OFF, LOWER, UPPER, FULL
コード・ホールド	OFF, ON
ベース・インバージョン	OFF, ON
トランスポーズ	-11...-1, 00, +1...+11
DRUMミュート	PLAY, MUTE
PERCミュート	
BASSミュート	
ACC1ミュート	
ACC2ミュート	
ACC3ミュート	
ドラム・マップ	1~8
KB1プログラム	A11~A88, B11~B88, C11~C88, D11~D88, E11~E88, U11~U88, Dr11~Dr28
KB2プログラム	
KB1オクターブ	-2, -1, 0 +1, +2
KB2オクターブ	

 コントロール・トラックにおいては、スタイルのアサイン(割り当て)をエディットする事も可能です。これは、i2/i3/i4S/i1上で作成したバックイングシーケンスデータを、i5M本体内にロードした場合を考慮したものです。従って、他のiシリーズのRAMカードに収録されているような、本来i5Mに内蔵されていないスタイルは、i5M上では直接再生することはできません。スタイルとアレンジメントの関係については、P.1-6をご覧ください。また、アサインできるスタイルについては、巻末の付録D「スタイル・パラメータ」を参照してください。

(コード・トラックの場合)

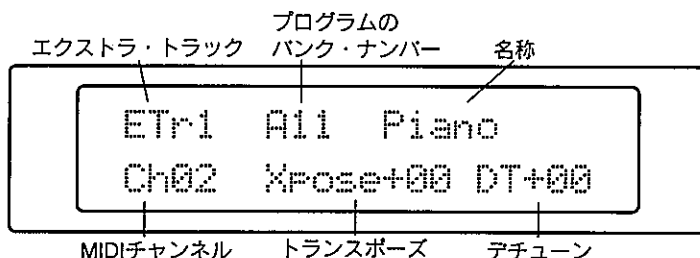


エディットが終わったらもう1度START/STOPキーを押してイベント・エディット機能を終了してください。



ページ9 EXTRA TRACK エクストラ・トラック

Backing Sequenceモード画面のページ9にはETr1~ETr8までの8本のエクストラ・トラック用のパラメータが入っています。これを使って、それぞれのエクストラ・トラックに割り当てるプログラムやMIDIチャンネルを選びます。また、トランスポーズやデチューンをかけたりすることもできます。



ここではキーボード・トラックのトランスポーズ設定を行うことはできません。キーボード・ティンバーは、TRANSPOSEキーの現時点での設定が使われます。

トラック

[ETr1...ETr8]

セッティングを変更したいエクストラ・トラックをトラックボリューム/ミュートキーで選びます。

プログラム

対応するトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。

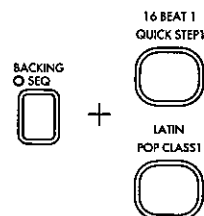
現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってプログラムを変更することができます。この場合、OFFを選択したときには、そのトラックを使用しないように設定することができます。

また、GlobalモードのArr. Selectが8keyに設定されていれば、プログラム・セレクト・キーを使ってプログラムを選ぶこともできます。P.5-9、ユーザーズ・ガイドP.2-14

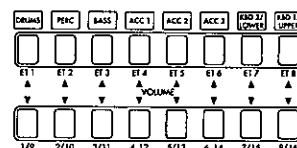
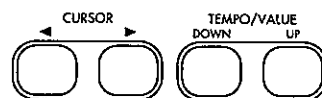
Ch(チャンネル)

[1...16]

各トラックのMIDIチャンネルを設定するパラメータです。トラックはここで設定したチャンネルでMIDIデータを送受信します。



演奏データの修正や特殊効果にも使える8つの補助トラック



トラックごとに音域を設定

Xpose(トランスポーズ)

[-24...+24]

半音単位に最高2オクターブまでトラックをトランスポーズします。0にすると、プログラムは標準のピッチで発音します。

<トラックが高音を演奏しない場合>

どのプログラムも発音する範囲に上限があるので、高音にトランスポーズして鍵盤の高音部を弾くと、音が出ないことがあります。

トラックごとに音程を微調整

DT(デチューン)

[-50...+50]

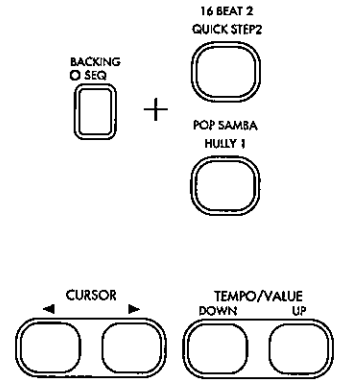
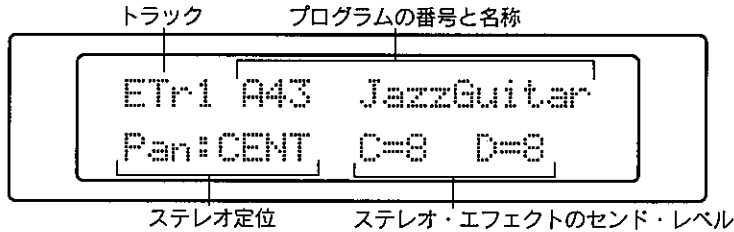
対応するトラックの音程を1セント単位で最高50セント(半音)まで調整します。2つのトラックを互いにデチューンさせてユニゾンで演奏すると、サウンドに厚みが加わります。

この効果を得るには、2つのトラックのチャンネル・パラメータを同じ値に設定し、データはその片方のトラックのみに録音します。次に両トラックのデチューン・パラメータを同じ量だけ片方は上げ、もう片方は下げます。(片方のトラックのみをデチューンしただけで両トラックを演奏すると、音程のずれたサウンドになってしまいます。)



ページ10トラック・サウンド

このページでは、8つのエクストラ・トラックに割りあてられるプログラム(音色)とステレオ定位、2系統のエフェクトへサウンドを送る音量レベル(センド・レベル)が設定できます。

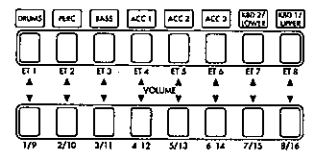


トラック

[ETr1...8]

セッティングを変更したいトラックを選びます。

該当するトラック・キーを押すことによって選択することができます。



プログラム

対応するトラックで演奏するプログラム(音色)を選びます。

現在のプログラム選択を変更したい場合は、変更したいトラックのキーを押してそのトラックを画面に表示させ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってプログラムを変更することができます。この場合、OFF選択したときには、そのトラックを使用しないように設定することができます。

また、GlobalモードのArr. Selectが8keyに設定されていれば、プログラム・セレクト・キーを使ってプログラムを選ぶこともできます。P.5-9、ユーザーズ・ガイドP.2-14

Pan :

[OFF,L15...L01,CENT,R01...R15,PROG]

各トラックのステレオ定位

各トラックのステレオ音像の定位(パン)を設定するパラメータです。チャンネルA,Bのレベルを調整します。

CENTに設定すると、そのトラックの音像は中央に定位し、Lの値に設定すると左寄り、Rの値に設定すると右寄りに移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央から左あるいは右に遠ざかります。

OFFの設定では、チャンネルAとBへのトラック出力がオフになります。また、PROG設定では、それぞれのプログラムで指定されているパン設定がそのまま用いられるようになります。

エフェクト・センド・レベルC, D

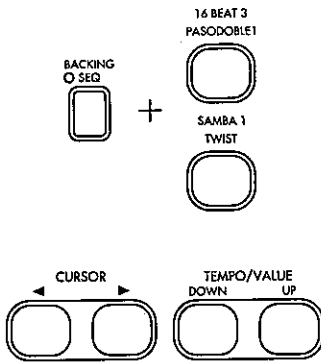
[0...9,P]

エフェクト・プロセッサへの送りレベル

チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られる全てのトラックの音量レベルを設定します。

各チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定した場合は、それぞれのプログラムで指定されているエフェクトセンドレベルがそのまま用いられるようになります。

ISMのエフェクト・システムには、2つのステレオ・エフェクト・プロセッサの配置のしかたと、出力信号の通りかたの組み合わせによって、アレンジメントごとにSerial, Parallel1, Parallel2, Parallel3の4通りの出力系統があります。それぞれの出力系統の違いについては、P.4-12「エフェクトの出力系統について」を参照してください。



ページ11 エフェクト

バックিং・シーケンスモードのページ11はエフェクト選択に関するページとなっています。ご自分のアレンジメントにプロ感覚のサウンドコーディネートを施すことができます。

エフェクト1の種類	エフェクト・バランス
28:Exciter	58
01:Hall	FX
エフェクト2の種類	エフェクト・バランス

ここでは2系統のデジタルプロセッサーを使って、バックিং・シーケンスにエフェクトをかけます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、バックিং・シーケンスを演奏するプログラムにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

エフェクトの種類を選ぶ

EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

i5Mのエフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整したり、接続したフットスイッチでON/OFF切り換えをすることができます。☞P.5-20

エフェクトのかかり具合を決める

Dry/Wet(エフェクト・バランス)

[00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバーブのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値を変えながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのように音の性格全体を変える目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

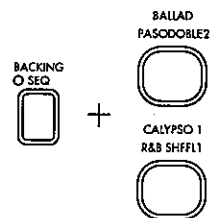
また、各エフェクトの内容については、P.4-1「エフェクト」をご覧ください。



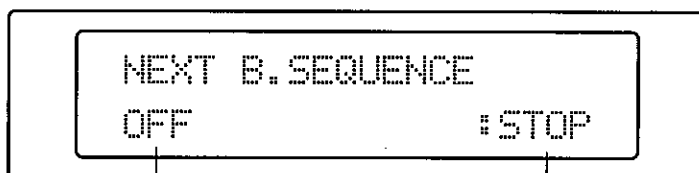
ページ12 NEXT B.SEQUENCE ネクスト・バックング・シーケンス

ネクスト・バックング・シーケンス

現在のバックング・シーケンスの演奏が終了したあと、次に演奏するバックング・シーケンスを指定します。



複数のバックング・シーケンスを連続して演奏する

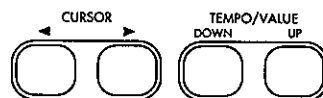


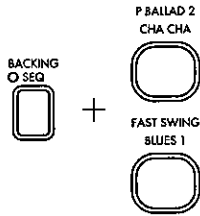
次のバックング・シーケンスを指定 (ネクスト・パラメータ) プレイ/ストップ

この機能は2つのパラメータから構成されています。ネクスト・パラメータは、現在のバックング・シーケンスの演奏が終わったときに選ばれるバックング・シーケンスのナンバーを表します(BSEQ0-BSEQ9)。(バックング・シーケンスのタイトルはこの番号の横に表示されます。)このパラメータをOFFにすると、演奏が終了した時点でバックング・シーケンスは変わらず、そのまま停止します。

プレイ/ストップ・パラメータは、現在のバックング・シーケンスの演奏が終了したときに、指定したバックング・シーケンスを演奏するかどうかを表示しています。ここをSTOPにすると、ISMは次のバックング・シーケンスを選びますが、再生はしません。PLAYにすると、次のバックング・シーケンスが自動的に再生されます。(ただし、ネクスト・パラメータがOFFになっていると再生は終了します。)

この機能によって、複数のバックング・シーケンスを続けて自動的に再生することができます。最後のバックング・シーケンスのネクスト・パラメータを最初のバックング・シーケンスの番号に設定し、すべてのバックング・シーケンスのプレイ/ストップ・パラメータをPLAYにすると複数のバックング・シーケンスを繰り返し再生し続けることができます。たとえば、バックング・シーケンス0~9を繰り返すループを作りたいのであれば、バックング・シーケンス9のネクスト・パラメータをBSEQ0に設定すればいいのです。



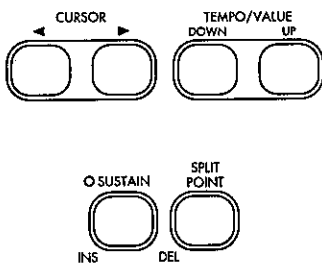
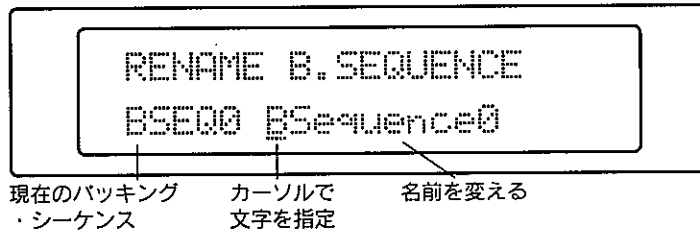


バックキング・シーケンスの名前を変更する

ページ13 RENAME BACKING SEQUENCE リネーム・バックキング・シーケンス

リネーム・バックキング・シーケンス

エディット中のバックキング・シーケンスのタイトルを変更することができます。バックキング・シーケンスのタイトルには最高10文字まで使えます。



リネーム・バックキング・シーケンス機能を選ぶと、現在のバックキング・シーケンスのタイトルがLCDディスプレイの下段に現れます。CURSORの◀キーと▶キーを使って変更したい文字の下にカーソルをあわせ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで文字を変更してください。
☞ユーザーズ・ガイドP.2-5

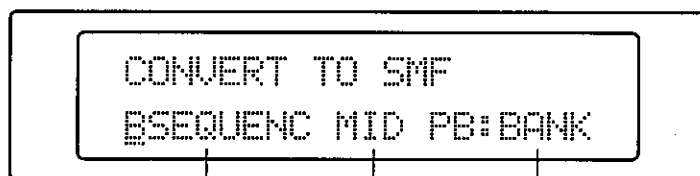
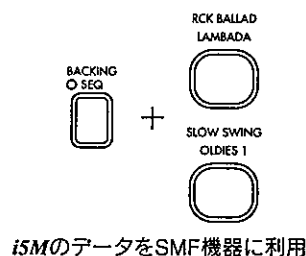
SUSTAIN/INSキーを押すと、カーソルの上の文字をコピーして、その位置の右側に挿入していくことができます。SPLITPOINT/DELキーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。
☞ユーザーズ・ガイドP.2-6



ページ14 スタンダードMIDIファイルへの変換

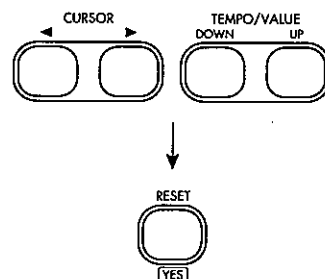
iSMのバックキング・シーケンスをスタンダードMIDIファイルに変換します。

これにより、スタンダードMIDIファイルに対応する機種で、本機で作成したデータを読み込み、再生することが可能になります。



ファイル名 拡張子 バンクナンバー付加

RESET/**YES** を選択すると、iSMより確認メッセージが表示された後、MIDIファイルへのコンバートを実行します。



<スタンダードMIDIファイル>

電子楽器で作成したシーケンスデータは従来、メーカーごとに独自のフォーマットでディスクなどに書き込んでいました。このため同一機種でなければそのシーケンスは再生できなかったわけですが、このシーケンスデータの統一フォーマットとして提唱されたのがこの「スタンダードMIDIファイル」です。最近ではスタンダードMIDIファイルに対応した機種も多く、1つのシーケンスデータをさまざまな機種で再生できるようになりました。

PB : BANK プログラム・チェンジ・メッセージにバンクが付加されます。作ったスタンダードMIDIファイルをコルグのiシリーズ、xシリーズで演奏するときにお使いください。

PB : NUM プログラム・チェンジ・メッセージにバンクが付きません。他のGM音源を使うときにお使いください。ただし、使用したアレンジメント、キーボード・ティンバー、エクストラ・トラックでバンクA、B以外のプログラムが使用されていた場合、音色の互換性はなくなります。

1 1つのバックキング・シーケンスのシーケンス・データが入ったスタンダードMIDIファイルを作成します。iSMはバックキング・シーケンスをセーブするときに、全スタイル・データを通常のシーケンス・データに拡張します。

このページ画面にあるファイル名は、バックキング・シーケンスのタイトルの最初の8文字を使います。バックキング・シーケンスのタイトルでは小文字を使っても、それがすべてここでは大文字になり、数字・文字以外の記号などはすべて下線表示になります。

必要に応じて、8文字までのファイル名を変更することができます。ファイル名の右にはスタンダードMIDIファイルの拡張子(.MID)が表示されます。

バックキング・シーケンスは、スタンダードMIDIファイルのフォーマット0でしかセーブできませんのでご注意ください。

iSMはDRUM、PERC、BASS、ACC1、ACC2、ACC3の各トラックを、Globalモード画面のページ6で指定したチャンネルに割り当てます。エクストラ・トラックはBacking Sequence画面のページ9で指定したチャンネルに割り当てられます。

KBD1データは、Globalモード画面のページ5で設定したチャンネルに割り当てられます。この画面のKB2のMIDIチャンネル・パラメータを使って、KBD2のデータのチャンネルを割り当てることもできます。ただし、このチャンネルを他の任意のトラックと同じ値にすると、自動的に現在使っていないチャンネルに割り当て直されますので、ご注意ください。



Song Play

ソング・プレイモード

ソング・プレイモードとは...

*iSM*のSong Playモードでは、スタンダードMIDIファイルのフォーマットで保存されているソング・ファイルをフロッピー・ディスクから直接再生します。(スタンダードMIDIファイルについてはユーザーズ・ガイドのP.8-4をご覧ください。)

Song Playモードでは、各チャンネルのプログラム選択、ボリューム、パン、エフェクト・センド・レベルの設定を行います。テンポ、トランスポーズ、エフェクト選択も行います。

ページ画面の切り換え

Song Playモードの各種パラメータと機能は、次頁の一覧表のように4つのページ画面に分かれています。ページ画面の切り替えはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。

また、SONG PLAYキーを押しながら、あるページに該当する番号のアレンジメント・セレクト・キーまたはプログラム・セレクト・キーを押せば、その画面に直接進むことができます。ユーザーズ・ガイドP.2-16のキーの解説、ユーザーズ・ガイドP.4-2のページに関する説明も、合わせてご覧ください。

パラメータの値を変更する方法については、ユーザーズ・ガイドのP.5-1「画面をみながら*iSM*を操作」をお読みください。



Song Playモードの機能

この表は*i5M*のSong Playモードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面			本書のページ
1	基本設定	ソングの選択、テンポ、演奏を開始する小節	3-3
2	チャンネル設定	プログラム、ステレオ定位、エフェクト・センド・レベル	3-5
3	トランスポーズ・ポジション		3-6
4	エフェクト設定		3-7

	ボリューム/ミュート		3-8
--	------------	--	-----

上記のいずれかの機能を使用しているときにエラー・メッセージが表示されたら、付録Aのメッセージ内容と対処方法についての説明をお読みください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いについて、ユーザーズ・ガイドP.7-1の注意書きもお読みください。

プログラムバンクのMIDI出力について

GLOBALモードのMIDI FILTER設定でのPROGRAMフィルタ指定によるプログラムバンクのMIDI出力処理を選択できます。☞P.5-18

コルグのMIDI機器を接続する場合は“o”を指定してください。

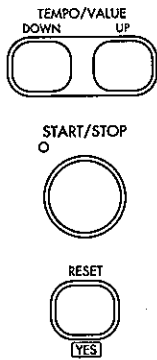
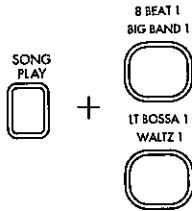
他社のMIDI機器を接続していて演奏が正常に行えない場合はこの指定を“s”または“n”に切り換えてください。

“n”が指定されている時は、プログラムバンク指定が無効となりバンクナンバーはMIDI出力されません。

基本設定

Song Playモード画面のページ1とページ2では、演奏するスタンダードMIDIファイルを選び、そのテンポと小節番号の設定、および各チャンネルのプログラム、ステレオ定位、エフェクト・センド・レベルの設定を行います。

ページ1 PLAY(プレイ)



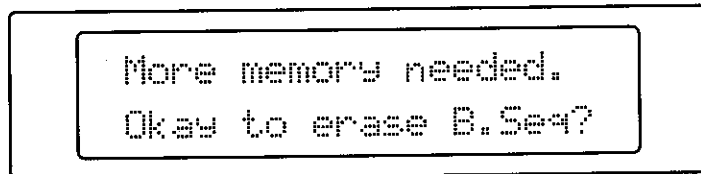
ファイル名

ディスクに入っている曲をすべて続けて再生するには、点線が表示されている状態でSTART/STOPキーを押します。ソングはディレクトリの表示順に演奏されます。特定の曲から演奏を始めるには、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って演奏する曲を選び、START/STOPキーを押すとソングがスタートし、もう1度START/STOPキーを押すと一時停止します。また、演奏停止中にRESETキーを押すと選んでいる曲の頭に戻り、テンポも初期設定値(♩=120)に戻ります。

フォーマット1のスタンダードMIDIファイルは、フォーマット0のファイルと違って、全データをロードするのに処理時間が必要です。START/STOPキーを押してフォーマット1のスタンダードMIDIファイルをスタートすると、“Please wait a moment (しばらくお待ちください)”というメッセージを表示します。

ロード中、テンポLEDが素早く点滅し、データロード中であることを知らせます。ソング・データが完全にロードされると、演奏を始めます。

Song Playモードでは、フォーマット1のスタンダードMIDIファイルを演奏するために、Backing Sequenceモードのメモリを使います。バックキングシーケンスのデータが存在する場合には、i5Mのメモリ内にすでにバックキング・シーケンスのデータを消去してもよいかどうかの確認メッセージが表示されます。



ここでYESを選ぶと、バックキング・シーケンス/ソングのメモリが消去され、ソングの演奏が開始されます。もしもデータを消去したくない場合には、別のディスクにバックキングシーケンスをセーブしてください。バックキング・シーケンスのセーブについては、本書P.5-7をご覧ください。NOを選ぶと、次のソングをロードし始めます。

ロードするファイルのサイズがメモリ・バッファのサイズ(最大156K)よりも大きいと、ロード操作を終えた時点で“Can't play all track”という警告メッセージを出します。

YESを選ぶとロードできたデータを演奏し、NOを選ぶと停止します。



<ファイルが見つからない場合>

Song Playモードは、.MIDという拡張子の付いたファイルのみを認識します。別の楽器やコンピュータで作成したスタンダードMIDIファイルのタイトルが表示されない場合は、ファイルの拡張子として.MID以外のものを使っている可能性があります。

テンポ

[20...250]

ソングの再生テンポを調整します。通常はスタンダードMIDIファイルにセーブしてあるテンポでソングの再生がスタートします。テンポは、♩=20 ~ 250の間で変更できます。ただし、TAP TEMPO機能を使った場合は♩=40~240の間に設定されます。テンポはResetキーを押すか、ソング演奏が終わると♩=120にリセットされます。

小節

曲の途中から演奏をスタート

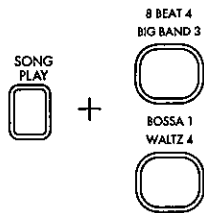
ソングの特定部分を小節番号で指定して、演奏することもできます。これはファイルの演奏中でも停止中でも行えます。

カーソル・キーで小節設定を選び、UP/DOWNキーで該当小節を選択します。選択すると、演奏中であれば、その小節をさがしている間、テンポLEDが素早く点滅します。

通常の再生モードで現在のソングの最後の小節の番号よりも大きい番号を指定すると、最後の小節で停止してから“Measure not exists. Continue?”というメッセージを表示します。

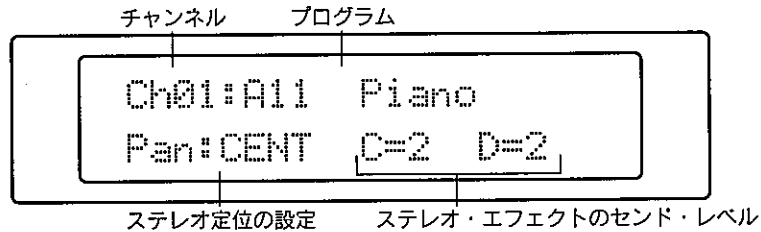
ここでYESを選ぶと、次のソングに進み再生を続けます。NOを選ぶと、現在のソングの最後の小節で停止します。

ソングのデータ内にテンポ・チェンジやプログラム・チェンジが含まれていれば、小節を指定したときにテンポの設定と各チャンネルのプログラムの設定は、そのソングのその小節で設定されている値に更新されます。ただし、ミュートされているチャンネルの設定は更新されません。このチャンネル設定を更新したい場合は、チャンネルのミュート状態をMUTEからPLAYに変更してください。



ページ2 CHANNEL SOUND チャンネル・サウンド

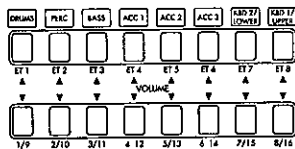
ソング・ファイル演奏時に、このページ画面の各チャンネルの設定がスタンダードMIDIファイルにセーブされている各ソングの設定値に変更されます。ソングの演奏が終わると、値はリセットされます。



Ch(チャンネル)



[1...16]



チャンネルごとに音色を変更


1から8までのチャンネル・キーで、設定を変更したい対象となるチャンネルを選びます。SONG PLAYキーを押すとSONG PLAY LEDが点滅して、チャンネル9から16までが選択できるようになります。もう1度SONG PLAYキーを押すとチャンネル1から8までが選択できる状態に戻ります。*ISM*のグローバル・チャンネルで鳴らせる音色は、現在画面に表示しているChの音色に切り換わります。

プログラム

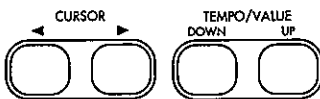
現在選択しているチャンネルが演奏する音色プログラムを表示します。

現在選ばれている音色プログラムを変更したい場合は、変更したいチャンネルのキーを押してそのチャンネルを画面に表示させ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってプログラムを変更することができます。

また、GlobalモードのArr. Selectが8keyに設定されていれば、プログラム・セレクト・キーを使ってプログラムを選ぶこともできます。*※P.5-9, ユーザーズ・ガイドP.2-14*

 Ch10は常にDRUMバンクのプログラムにて演奏されます。(Ch10をDRUM以外に設定しているスタンダードMIDIファイルを演奏する場合は、ここで音色プログラムの変更を行ってください。)

Pan : [OFF, LEFT15...LEFT1, CENTER, RIGHT1...RIGHT15, PROGRAM]



各チャンネルのステレオ音像の定位(パン)を設定するパラメータです。ステレオ・チャンネルA、Bのレベルを調整します。

CENTERに設定すると、そのチャンネルの音像は中央に定位し、LEFTの値に設定すると左寄り、RIGHTの値に設定すると右寄りに移動します。この数値が大きくなるほど、音像は中央の位置から遠ざかります。

OFFの設定では、ステレオ・チャンネルAとBへのチャンネル出力がオフになります。また、PROGRAM設定では、それぞれのプログラムで指定されているパン設定がそのまま用いられるようになります。



エフェクト・センド・レベルC、D

[0...9, P]

エフェクト・センド・チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られるスタンダードMIDIファイル・チャンネルの音量レベルを設定します。

各エフェクト・センド・チャンネルとも範囲は0から9(最大)ですが、これをPに設定すると、それぞれのプログラムで指定されているエフェクト・センド・レベルが使われます。

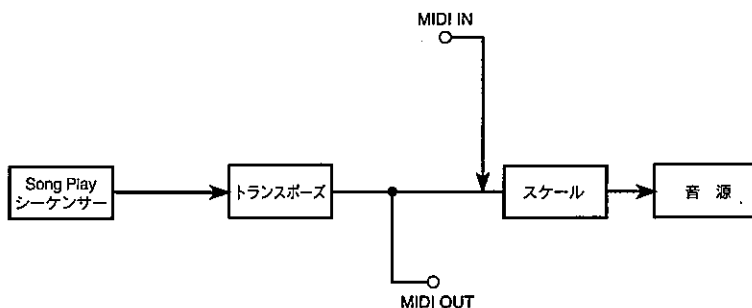
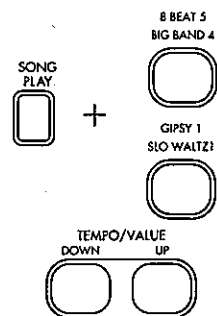
iSMのエフェクト・システムには、2つのエフェクト・プロセッサの配置のしかたと、出力信号の通りかたの組み合わせによって、アレンジメントごとにSerial, Parallel1, Parallel2, Parallel3の4通りの出力系統があります。演奏されるソング・データにしたがって、出力系統は自動的に、これらの4通りのいずれかに設定されます。それぞれの出力系統の違いについては、P.4-12「エフェクトの出力系統について」を参照してください。

ページ3 TRANSPOSE POSITION トランスポーズ・ポジション

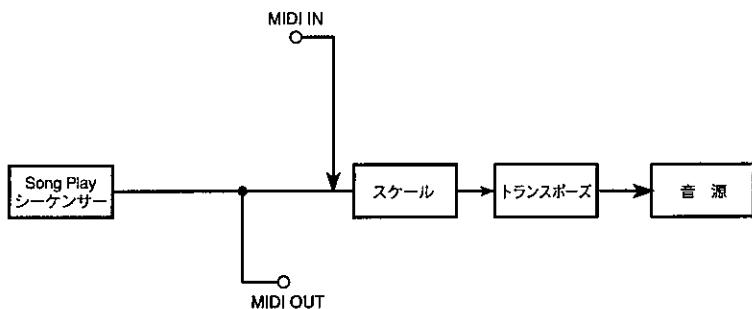
トランスポーズ・ポジション

[ALL/MIDI,ALL/INT]

TRANSPOSEキーの設定が、iSMに接続されている楽器で弾いた音に対して有効になるか、再生される音に対して有効になるか、またMIDI OUT端子から出力されるかを設定します。ここでの設定はSong Playモードのみにおいて有効であり、またこのときGlobalモードで設定されているXpose posは、無視されます。

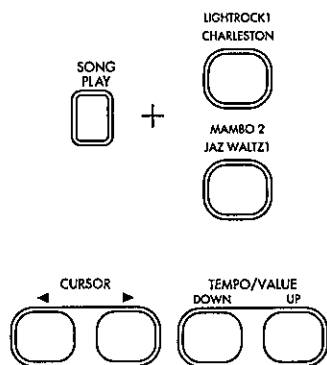


ALL/MIDIに設定すると、iSMに接続されている楽器で弾いた音とシーケンサーで再生した音の両方がトランスポーズされます。このため、音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方に移調した音が送られます。MIDI IN端子から受信した音は移調されません。



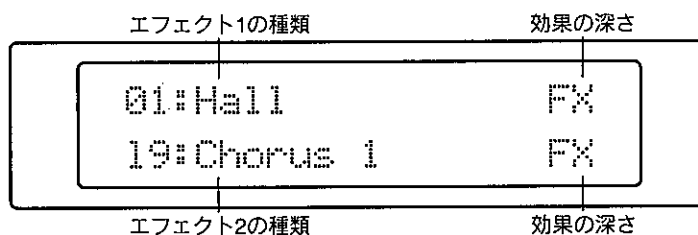
ALL/INT設定では、音が音源に入る直前に移調します。このため、トランスポーズした音が演奏されますが、MIDI OUT端子から出る音はトランスポーズされていません。MIDI IN端子から受信する音は、すべてトランスポーズされます。

Song Playモードでは、OCTAVEのUPキーとDOWNキーを操作して、iSMで演奏される音のオクターブを変更することはできません。



ページ4 エフェクト

ページ4はエフェクト選択に関するページとなっています。プレイされるソングにプロ感覚のサウンドコーディネートを施すことができます。



ここでは2系統のデジタルプロセッサーを使って、エフェクトをかけます。この2系統のデジタルプロセッサーは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、演奏するプログラムにさまざまな効果を付加し、音楽性の表現にも大いに用いることができます。

エフェクトの種類を選ぶ

EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

*iSM*のエフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整したり、スイッチでON/OFF切り換えをすることができます。☞P.5-20

エフェクトのかかり具合を決める

Dry/Wet(エフェクトのかかり具合)

[00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバーブのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値を変えながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのように音の性格全体を変える目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

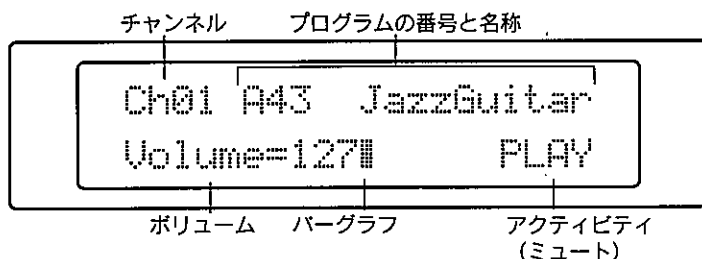
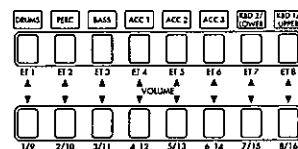
また、各エフェクトの内容については、P.4-1「エフェクト」をご覧ください。



ボリューム／ミュート

それぞれのチャンネルに割り当てられている音色プログラムとその音量(ボリューム)、ミュート(消音)の設定をすることができます。

ソング・プレイモードのすべてのページで、液晶ディスプレイの左側にある8組のVOLUMEキーのいずれかを押しすと、この画面が表示されます。



チャンネル

[Ch01...16]

ボリュームやミュートやプログラムを設定したいチャンネルを選びます。

対応するチャンネルのVOLUME▲キーまたは▼キーを押してください。

チャンネルの9から16までを選びたいときは、まずSONG PLAYキーをもう一度押してください。

SONG PLAYのLEDが点滅します。このとき、▲キーまたは▼キーをもう一度押すと、9から16までのチャンネルを選択できる状態になります。

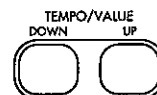


プログラム

対応するチャンネルで演奏するプログラム(音色)を選びます。

TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使ってプログラムを変更することができます。

また、GlobalモードのArr. Selectが8keyに設定されていれば、プログラム・セレクト・キーを使ってプログラムを選ぶこともできます。P.5-9、ユーザーズ・ガイドP.2-14



ボリューム

[000...127]

対応するチャンネルのVOLUME▲キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

VOLUME▼キーを押すたびに、ボリュームは1ステップ小さくなります。押しつづけるとボリュームは連続的に小さくなります。

ボリュームは数値とその右側のバーグラフで表示されます。

キーボード・アサインがSINGLEまたはM.DRUMのときには、KB2のキーを押しても液晶画面にはKB1のプログラムとボリュームが表示されます。

チャンネル毎に音量を調整



チャンネル・アクティビティ

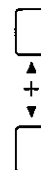
[---,PLAY]

対応するチャンネルのVOLUMEの▲キーと▼キーを同時に押すたびに、そのチャンネルのミュート(消音)とミュートの解除を切りかえることができます。

ミュートされていない場合はPLAYの文字が表示されます。

ミュートされているトラックでは---という横線が表示されます。

チャンネル毎に音が出ないようにする



ソング・プレイと一緒に演奏

ソングファイルを再生あるいは一時停止しているときは、この画面で表示されているチャンネルに、グローバル・チャンネルのMIDIメッセージが送られるようになります。ですから、ここで指定したチャンネルのパートを、iSMに接続したMIDIマスター・キーボードなどで、ソングと一緒に演奏することができます。この場合、ボリュームなどのコントロール類の設定は、もとのチャンネルのまま変わりません。

ソング・プレイを停止しているときには、iSMに接続したキーボードなどから送られてくるMIDIチャンネルにそのまましたがって演奏されます。

Effects(エフェクト)

この章では、各エフェクトタイプの内容について述べてあります。

アレンジメント、バックিংシーケンス、ソングモードには、それぞれエフェクトを設定するページがあります。エフェクトはトータルサウンドを作り上げる上で、とても重要なものです。

エフェクトとは、ずばり「効果」を意味する言葉です。楽器の音、あるいは演奏される音全体に、特別なデジタル処理をほどこすことによって、深みや奥行きを出したり、あるいは強烈なキャラクターを加えたりするもので、音楽作りの仕上げには欠かせない手段です。

*iSM*では、トータルサウンドをまとめる上で通常必要不可欠といわれるもの(リバーブ、コーラス etc...)をはじめ、エキサイターやエンハンサーなど、47種類ものエフェクトを用意しました。

それぞれのエフェクトについては、その説明をご覧になっただけでは、なかなかイメージしにくい効果もあることでしょう。しかし、これはもう実際に、そのエフェクトを*iSM*で聞いていただくに限ります。そうすれば、この機能がサウンドにいかによりユニークな味付けをすることができるものであるか、おわかりいただけることでしょう。

また*iSM*のエフェクトプロセッサは独立2系統ですから、最大2種類のエフェクトを同時にかけることができます。

さらに、演奏時にエフェクトのON/OFFをフット・ペダルで切り換えることが可能です。(これについては、Globalモードのアサインابل・ペダル・パラメータで設定します。)

エフェクト画面

i5Mのエフェクトは47種類ありますが、これらはその効果により、下表のような25タイプに分類することができます。

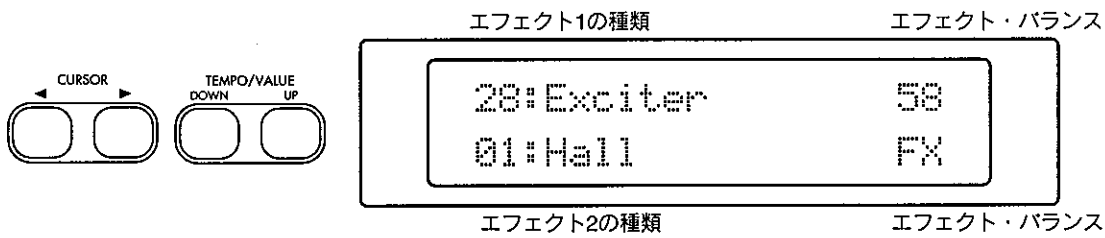
エフェクト・タイプ	エフェクト・ナンバー
No Effect(ノーフエクト)	0
Reverb(リバーブ)	1~9
Early Reflection(アーリー・リフレクション)	10~12
Stereo Delay(ステレオ・ディレイ)	13~14
Dual Delay(デュアル・ディレイ)	15
Multitap Delay(マルチタップ・ディレイ)	16~18
Chorus(コーラス)	19~20
Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)	21~22
Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)	23
Symphonic Ensemble(シンフォニック・アンサンブル)	24
Flanger(フランジャー)	25~27
Exciter(エキサイター)	28
Enhancer(エンハンサー)	29
Distortion(ディストーション)	30~31
Phaser(フェイザー)	32~33
Rotary Speaker(ロータリー・スピーカー)	34
Tremolo(トレモロ)	35~36
Equalizer(イコライザー)	37
Chorused/Flanged Delay(コーラスフランジャー・ディレイ)	38~39
Delay & Reverb(ディレイ&リバーブ)	40~41
Delay & Chorus(ディレイ&コーラス)	42
Delay & Flanger(ディレイ&フランジャー)	43
Delay & Distortion(ディレイ&ディストーション)	44~45
Delay & Phaser(ディレイ&フェイザー)	46
Delay & Rotary Speaker(ディレイ&ロータリー・スピーカー)	47

ダイナミック・モジュレーション

ASSIGN PDL/SW端子に別売のペダル・コントローラー、コルグXVP-10やEXP-2を接続すると、それぞれのエフェクトをフットペダルで様々な変化させることができます。変化させることのできる要素は、生音とエフェクト音のバランスであったり、音のうねりのスピードであったり、強調される周波数であったりなど、エフェクトによって異なります。

エフェクトのセッティングによっては、ダイナミック・モジュレーションによる効果があまり目立たない場合もあります。

ダイナミック・モジュレーションは、グローバル・モードのページ8のアサインابل・ペダルのエクスプレッション機能の中から選択することができます。☞ P.5-20



EFFECT TYPE (エフェクトの種類)

i5Mのエフェクトは独立して2つのタイプを選ぶことができます。

選んだエフェクトについては、Dry/Wetで効き具合を調整したり、アサインブル・ペダルやエクスターナル・コントローラEC5でON/OFF切り換えをすることができます。☞P.5-20

Dry/Wet (エフェクトのバランス)

[00...99, FX]

エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

00に設定した場合、エフェクト音が出力されず、数値を上げるに従ってエフェクト音が大きく(すなわち効果が大きく)なります。

また、FXにした場合は、エフェクト音のみとなります。

これは、選択したエフェクトタイプによって最適なバランスが異なり、たとえばリバープのように音にある程度の残響感を与えようとする場合は、この数値を変えながら最適なポイントを見つける必要がありますが、コーラスやフランジャー、エンハンサー、エキサイターのようには音の性格全体を変える目的のときには、むしろFXにしてエフェクトの効果を最大にしたほうが、明確な効果を確認できるでしょう。

スイッチ機能

エフェクトのオン/オフを演奏中などにフットペダルによって切り換えることができます。

この機能を使用するには、Globalモードのアサインブル・パラメータEFF1 ON/OFFまたはEFF2 ON/OFFをフットスイッチにアサインする必要があります。そこでは2つのエフェクトのいずれかを、オン/オフするかなどの設定も行います。☞P.5-20

また、MIDIシーケンサーからコントロール・チェンジ・メッセージを送ってもエフェクトのオン/オフ切り替えができます。コントロール・チェンジ・メッセージ92で選択したエフェクト1を、また94では下段で選択したエフェクト2をそれぞれコントロールします。

各エフェクトタイプの説明

ここでは、選択できるエフェクトタイプ25種類のそれぞれについて説明します。

No Effect(ノー・エフェクト)

00: No Effect

この設定を選ぶと、演奏時のエフェクトはかからなくなります。エフェクトをかけないドライサウンドを使って演奏したいときに用います。

エフェクトをオフする方法としては、このノー・エフェクトを選択する他に、フット・スイッチを使う方法がありますが、それは演奏時にリアルタイム・コントロールすることを目的に設計されたものであるのに対し、このノー・エフェクトは演奏時に終始エフェクトを使用しないケースに用いられます。

Reverb(リバーブ)

リバーブは、音に自然な残響感をあたえることによって、より自然な響きを持ったサウンドを実現するために用いられ、最も多く用いられるエフェクトといえます。

i5Mには9種類のリバーブ・エフェクトがあります。

01: Hall(ホール)

たとえば弦楽四重奏や生のジャズバンドの演奏を聴くような、小さなコンサート・ホールの音響を再現します。

02: Ensemble Hall(アンサンブル・ホール)

もう少し大きなホールで、弦楽器とプラスのアンサンブルに適しています。

03: Concert Hall(コンサート・ホール)

初期反射音を強調した、フル・オーケストラ向けの設定になります。

04: Room

典型的な室内の雰囲気再現します。

05: Large Room

密度を強調した大きめの室内をシミュレートしており、ゲート・リバーブに似た効果が得られます。

06: Live Stage

体育館で聴くようなサウンドで、ロックコンサートの雰囲気を作りだします。

07: Wet Plate

08: Dry Plate

ボーカルやソコの楽器を強調するために通常用いられる、プレート・リバーブ装置をシミュレートします。この2つの違いは、ウェット・プレートは重め、ドライ・プレートは軽めとなっている点です。

09: Spring Reverb

通常ギター・アンプに使用するスプリング・リバーブ装置のサウンドを再現します。

Early Reflections (アーリー・リフレクション)

このエフェクトは自然な残響音の中でも初期反射音の部分だけを再現するものです。

アーリー・リフレクションはその場の音響特性を決定するうえで重要な役割を果たしている要素です。これを使って、サウンドに厚みを加えたり、エコーに似た反射音を作ったり、サウンドをおもしろいタッチで仕上げたりすることができます。

10: Early Ref 1

低域成分を強調したりゲート・リバーブの効果を生み出したりすることができます。ドラムのサウンドには特にもってこいのエフェクトです。

11: Early Ref 2

反射音はもっとゆっくりと消えて行きます。

12: Early Ref 3

消えないで逆に音量が増していく反射音を生み出します。アタックの強い音にこれをかけると、テープを逆に回したときの効果が得られます。

Stereo Delay (ステレオ・ディレイ)

このエフェクトはステレオ・ディレイ、つまりエコー・パターンを作ります。

13: Stereo Delay

左右のチャンネル別個にフィードバックをかけます。

14: Cross Delay

ディレイのフィードバックを右チャンネルから左チャンネルへ、また左チャンネルから右チャンネルへと交差させ、ディレイ音が左右チャンネル間で行き来する効果が得られます。

Dual Delay(デュアル・ディレイ)

15: Dual Delay

左右両チャンネルに入力された信号に別々のモノ・ディレイをかけて出力します。

Multitap Delay(マルチタップ・ディレイ)

マルチタップ・ディレイは、エフェクト入力からの信号を2つの独立したディレイを通じて出力します。これによって作り出されるマルチ・エコー効果は、演奏するそれぞれの音に対応して1対のエコーを生み出します。

16: Multitap Dly1

標準のマルチタップ・ディレイです。

17: Multitap Dly2

信号をクロス・パンし、エコーのかかった左右チャンネルの信号を逆転させます。

18: Multitap Dly3

両チャンネル間でフィードバックが交差するので、1対のエコーのかかった左右チャンネルが逆転します。

Chorus(コーラス)

コーラス・エフェクトは、LFO(低周波オシレータ)でディレイ・タイムに変調をかけることによって、音に厚みを加えます。このディレイでピッチに小さな変動ができるので、元の信号と組み合わせると複数の楽器がユニゾンで演奏しているような効果が得られます。

このエフェクトはリバーブ同様、電子楽器による音楽制作にはなくてはならないものです。特に多く用いられるのは、ストリングスやボイスコーラスなどのシンセパッドで、こういった音色はコーラスエフェクトをかけることにより、広がりのあるつつみこむようなサウンドキャラクターに仕上げてくれるものです。ただし、いかに広がりあるサウンドが必要だからといって、すべての音色にコーラスをかけてしまうのは感心できません。というのも、コーラスエフェクトは音に広がりをあたえてくれるものですが、逆に音を表情に乏しいベタ音にしてしまうこともあります。したがって、プレイヤーのあなたが表現したい音楽のタイプに応じて、適切に使用することが肝要といえましょう。

19: Chorus 1

左右チャンネルのディレイに逆位相で変調をかけるので、音像がステレオでゆらゆらと揺れ動く効果が得られます。

20: Chorus 2

両チャンネルに同位相で変調をかけます。

Quadrature Chorus (クオドラチュア・コーラス)

クオドラチュア・コーラス・エフェクトは、前述のステレオ・コーラスと似ています。相違点は、LFOが左右チャンネルに対し位相が90度ずれた変調をかけることです。

21: Quad Chorus

基本タイプで、左右チャンネルを別個に処理します。

22: XOver Chorus

各チャンネルのコーラス成分がもう一方のチャンネルの出力にミックスされ、クロスオーバー効果を生み出します。

Harmonic Chorus (ハーモニック・コーラス)

23: Harmonic Cho.

フィルターを使って入力音を低音域と高音域に分け、高音域のみに2系統のコーラスをかける一種のクオドラチュア・コーラスです。ベースなどの周波数の低い音に効果的です。

Symphonic Ensemble (シンフォニック・アンサンブル)

シンフォニック・アンサンブル・エフェクトは前述のコーラス類と基本的にはほぼ同じですが、オーケストラのストリング系など規模の大きいアンサンブルで使うと特に効果的です。

24: Symphonic Ens.

左右チャンネルからの信号をミックスしてからアンサンブル・エフェクトをかけます。エフェクトのかかった信号は両チャンネルに同等に出力されます。

次に挙げるモジュレーションのかかったエフェクトを、このシンフォニック・アンサンブルと同時に使うことはできません。

エフェクト・タイプ	エフェクト・ナンバー
Chorus(コーラス)	19~20
Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)	21~22
Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)	23
Symphonic Ensemble(シンフォニック・アンサンブル)	24
Flanger(フランジャー)	25~27
Phaser(フェイザー)	32~33
Rotary Speaker(ロータリー・スピーカー)	34
Tremolo(トレモロ)	35~36
Chorused/Flanged Delay(コーラス/フランジャー・ディレイ)	38~39
Delay & Chorus(ディレイ&コーラス)	42
Delay & Flanger(ディレイ&フランジャー)	43
Delay & Phaser(ディレイ&フェイザー)	46
Delay & Rotary Speaker(ディレイ&ロータリー・スピーカー)	47

Flanger (フランジャー)

フランジャーはコーラス類と基本的には同じ原理を使っていますが、出力信号をディレイにフィードバックするループが加わっています。コーラスのような効果を生み出しますが、音程のないサウンドでも音程感を加えることができます。特にシンバル音のような倍音を多く含んだ音に使用すると強烈な音作りができます。

25: Flanger 1

両チャンネルに同位相でモジュレーションがかかります。

26: Flanger 2

逆位相で変調するので、音像がステレオで大きくうねって移動します。

27: XOver Flanger

逆位相で変調しますが、相互にフィードバックをかけあいます。

Exciter (エキサイター)

エキサイターは特定の周波数成分を強調する倍音を加えることによって、音自体にメリハリを持たせ音の輪郭をはっきりさせます。エレキ・ギターやリード・シンセなどのソロ楽器に使うともっとも効果的で、サウンドを前面に押し出します。

たとえば、アンサンブル(これは*iSM*単体の場合も、バンド演奏であっても)のとき、あなたが弾いている*iSM*のサウンドが、他の音色あるいは他の人の演奏楽器の中で埋もれてしまっていると感じることがあったなら(*iSM*は大変音圧感のあるパワフルな楽器なのであまりこのようなことはないかもしれませんが...)、このエキサイターを試してみることをお勧めします。

28: Exciter

左右チャンネル信号を別々に処理するエキサイターです。

Enhancer (エンハンサー)

エンハンサー・エフェクトは音の明瞭度を上げ輪郭をはっきりさせる倍音を加えることによって、サウンドを強調します。また短い逆位相のディレイを各チャンネルにかけるので、音に広がり感を与えます。

29: Enhancer

左右チャンネル信号別々に効果をかけます。またエキサイター効果とディレイ効果をかける前に、信号を2バンドのシェルピング・イコライザーに通します。

Distortion (ディストーション)

もともとギター用に考案されたディストーション・エフェクトは、入力信号のゲインがアンプの入力容量を上回ったときに生じる歪みをシミュレートするものです。ディストーションによって単音に厚み加わるので、ソロに効果的です。また、このエフェクトをかけてコードを弾くと濁ったサウンドになりますが、この響きがロック的でイイという人にとっては、またこたえられないものとなります。

またこれらはサウンドを歪ませてわずかなワウ効果を加えます。

30: Distortion

ハードロックやヘビーメタルでよく使うハードでソリッド・ステートなディストーションを生み出します。ソロ楽器に特に効果的です。

31: Overdrive

あたたかみのあるチューブ・アンプのディストーションを再現します。ギターやオルガンの音に使うとブルージーなサウンドになります。

Phaser (フェイザー)

コーラスやフランジャーがディレイ・タイムを変調するのに対し、フェイザーは入力信号自体の位相を変調し、もっとはっきりした変調効果を作りだします。フェイザーは正式にはフェイズ・シフターと呼ばれますが、エレクトリック・ピアノやエレキ・ギターに効果的です。

32: Phaser 1

左右チャンネルの信号に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでうねって移動します。

33: Phaser 2

左右チャンネルとも同位相で変調をかけます。

Rotary Speaker (ロータリー・スピーカー)

電気オルガンでポピュラーなロータリー・スピーカーのサウンドをシミュレートしたエフェクトです。ロータリー・スピーカーにはモーターがあり、高速、低速いずれかの速度で高音域スピーカー・ホーンを回転させます。ロータリー・スピーカーについてはいろいろな使い方がありますが、一般的なのは、オルガン音色の演奏中、音楽を盛り上げたい箇所、あるいは興奮感を出したいとおもわれるところで、このロータリー・スピーカーの速度を低速から高速へ移行させる方法です。それにより、サウンドはシェイクされたような躍動感を表現します。

34: Rotary Speaker

左右チャンネルからの入力信号をミックスしてから、完全に独立したLFO(低周波オシレータ)を使って回転効果を作りだします。どちらのチャンネルの信号もイコライズしません。

Tremolo (トレモロ)

トレモロ・エフェクトはLFO(低周波オシレータ)を使って出力音量を変調させます。ゆったりとしたメロディーラインや幅のあるコードを弾いたときには特に効果的ですが、こまかいフレーズを弾いているときにはあまり効果はありません。

35: Auto Pan

左右チャンネルの音量に対しそれぞれ逆位相の変調がかかるため、音像がステレオでパニングしているような効果が生まれます。

36: Tremolo

同位相で変調をかけるため、一般的なトレモロ効果を生み出します。

Equalizer (イコライザー)

37: Equalizer

周波数の成分を調整します。ベースやドラムスを強調したいときなどに有効です。

Chorused or Flanged Delay (コーラス/フランジャー・ディレイ)

このエフェクトは2つのエフェクトが直列に並んだデュアル・エフェクトです。つまり、最初にモノ・イン、ステレオ・アウトのコーラスかフランジャー、次にステレオ・ディレイという、2種類のエフェクトを左右チャンネルにかけます。特にソロ楽器に使うと効果的です。

38: Chorus-Delay

コーラスとディレイを直列に接続したものです。

39: Flanger-Delay

フランジャーとディレイがつながっています。コーラスとフランジャーは両方ともクォドラチュア・モジュレーションを使います。つまり左右チャンネルに互いに90度位相をずらして変調をかけます。

Delay & Reverb (ディレイ&リバーブ)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・リバーブを並列に並んだデュアル・エフェクトです。

40: Delay/Hall

ディレイとホール・リバーブを組み合わせたものです。

41: Delay/Room

ディレイとルーム・リバーブを組み合わせています。

Delay & Chorus (ディレイ&コーラス)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に組み合わせたものです。

42: Delay/Chorus

モノ・ディレイとモノ・コーラスを並列に配置したエフェクトです。

Delay & Flanger (ディレイ&フランジャー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に組み合わせたものです。

43: Delay/Flanger

モノ・ディレイとモノ・フランジャーを並列に配置したエフェクトです。

Delay & Distortion (ディレイ&ディストーション)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ディストーションまたはオーバードライブを並列に組み合わせたものです。たとえば、片方のチャンネルでリード・シンセにディレイをかけ、もう片方のチャンネルでギターにディストーションをかけるという使い方ができます。

44: Delay/Dist

ディレイとディストーションを組み合わせたものです。

45: Delay/Overdrv

ディレイとオーバードライブを組み合わせたものです。ディストーションもオーバードライブもワウ・エフェクトが入っています。

Delay & Phaser (ディレイ&フェイザー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・フェイズ・シフターを並列に組み合わせたものです。

46: Delay/Phaser

モノ・ディレイとモノ・フェイザーを並列に配置したエフェクトです。

Delay & Rotary Speaker (ディレイ&ロータリー・スピーカー)

このエフェクトはモノ・ディレイとモノ・ロータリー・スピーカーを並列に組み合わせたものです。

47: Delay/Rotary

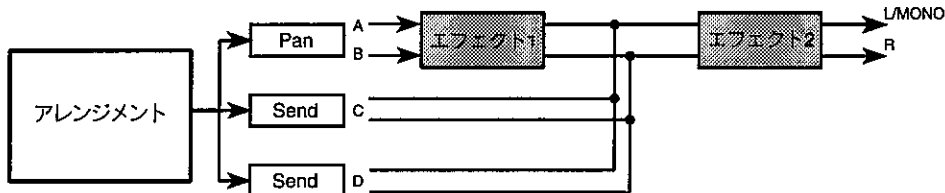
モノ・ロータリー・スピーカーは、ステレオ・ロータリー・スピーカー (34: Rotary Speaker) のエフェクトよりも重みのあるトレモロを生み出します。

エフェクトの出力系統について

i5Mでは各アレンジメント(付属Disk内のデータも同様)により、エフェクトを含めた出力系統が異なります。

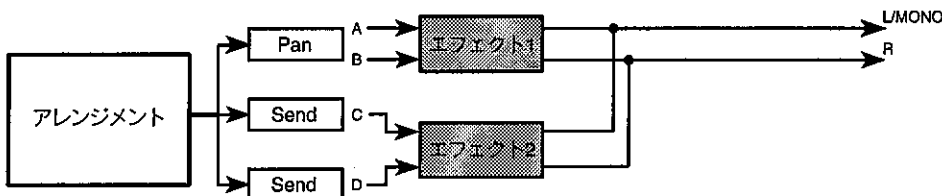
各アレンジメントごとに以下4通りの出力系統のどれかに設定されていますので、設定値はパフォーマンス・ノートのArrangement Listをご参照ください。

① Serial



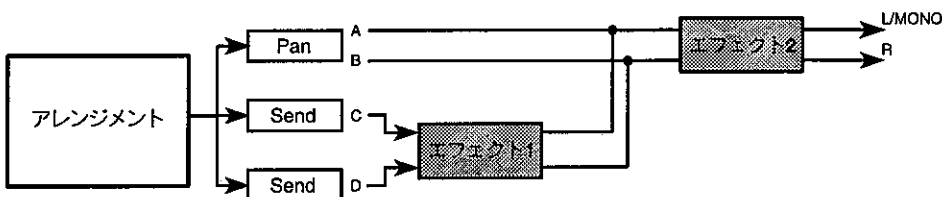
この設定ではチャンネルAとBに対し、エフェクト1およびエフェクト2がこの順序でかかります。チャンネルCとDに入る信号はエフェクト1の後でミックスされるため、エフェクト2だけがかかります。

② Parallel 1



この設定ではエフェクト1がチャンネルA、Bにエフェクト2がチャンネルC、Dにかかり、2つのプロセッサからの信号を最終出力としてミックスします。

③ Parallel 2

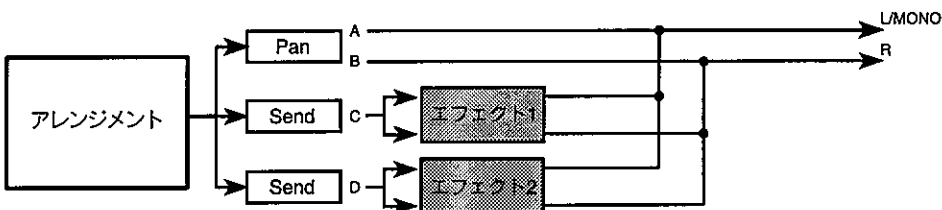


この設定は①Serialの逆となります。

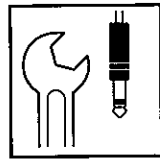
エフェクト2をチャンネルCとDにかけ、出力信号をチャンネルAとBからのエフェクトのかかっていないDRY信号とミックスします。

最後にこのミックス信号がエフェクト1で処理されて最終的に出力されます。

④ Parallel 3



この設定はエフェクト1がチャンネルCに、エフェクト2がチャンネルDにかかり、その後でこれらのチャンネルからの出力がエフェクトのかかっていないチャンネルAとBからの信号とミックスされます。



Global グローバル・モード

Globalモードでは、iSMの機能全体に関する以下の設定を行います。

- ・フロッピーディスクへのiSMデータの保存および読み込み
- ・アレンジメントの選択方法の設定
- ・工場出荷時のアレンジメント・データの読み込み
- ・キーボード・チューニング・パラメータ
- ・MIDI機能の設定
- ・接続したフットペダルの設定
- ・外部コントローラの設定
- ・サウンド・ホールド設定
- ・ペロシティーカーブの設定
- ・スケールの設定
- ・MIDI情報の送受信コントロール
- ・その他

ページ画面の切り替えについて

各種のパラメータと機能は、次ページの一覧のように16のページ画面に分かれています。ページ画面の切り換えはPAGE+/PAGE-キーを用います。また、GLOBALキーを押しながら、あるページに該当する番号のアレンジメント・セレクト・キーまたはプログラム・セレクト・キーを押せば、その画面に直接進むことができます。ユーザーズ・ガイドP.2-16のキーの解説、ユーザーズ・ガイドP.4-2のページに関する説明も、合わせてご覧ください。

プログラム・データやアレンジメント・データと違って、Globalモードの設定を記憶させるのに、ライトなどの操作は必要ありません。例外としては、本書P.5-14のLocal Control、Clock Sourceの各パラメータがありますが、それ以外は電源を切った後でもGlobalモードの設定は記憶されています。

また、本書P.5-7で説明するALLセーブまたはPROGRAMセーブ機能を使ってプログラム・ファイルを作るたびに、グローバル設定もディスクにセーブされます。

Globalモードの機能

この表は*iSM*のGlobalモードの構成を表したもので、各ページ画面の主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面			本書のページ
1	DISKパラメータ	ディスクデータの読み込み(オールデータ、1データ)	5-3
		ディスクへのデータの書き込み	5-7
		ディスクデータの削除、スタイルの消去、ディスクのフォーマット	5-8
2	アレンジメント・セレクト、エコーバック		5-9
3	プリセット・ロード、MIDIセッティング		5-11
4	マスター・チューニング、MIDIローカル・コントロール、MIDIクロック・ソース		5-14
5	MIDIチャンネル設定	グローバル、キーボード・トラック、コード・トラック	5-15
6		バッキング・トラック	5-17
7	MIDIデータ・フィルター		5-18
8	アサインابل・ペダルの設定		5-20
9	EC5エクスターナル・コントローラの設定		5-20
10	サウンド・ホールド機能、ベロシティ・カーブ		5-23
11	メイン・スケール選択		5-25
12	サブ・スケール選択		5-25
13	ユーザー・スケール設定		5-27
14	MIDIによる <i>iSM</i> のデータ・ダンプ		5-28
15	ピッチ・ベンド・スイッチ		5-30
16	ダンパー・スイッチの極性		5-31

ディスクに記録されるデータ

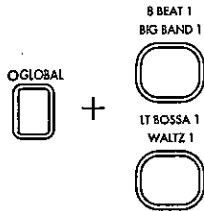
*iSM*の内部データはほとんどすべて、3.5インチ両面倍密度(2DD)および両面高密度(2HD)のフロッピー・ディスクに記録することができます。ディスクはMS-DOSフォーマットで初期化し、ディスク1枚ごとに112個のファイルを最大容量720k(2DD)あるいは1.44M(2HD)バイトまで保存します。

*iSM*はデータを様々な種類のファイルに分けて保存するので、各ファイルにはそれぞれ異なる種類のデータが入ることになります。このファイルの種類を区別するために、拡張子(エクステンション)というピリオドの後に続く3つの英文字をファイル名の後につけます。下の表はこの拡張子の種類とファイルの種類およびサイズを表したものです。

データの種別	拡張子	サイズ(kバイト)
アレンジメント	.ARR	9
スタイル	.STY	64(最大)
バッキング・シーケンス	.BSQ	132(最大)
スタンダードMIDIファイル	.MID	720(最大)
プログラム	.PCG	14

(これらの拡張子はデリート・ファイルの操作のときに液晶画面上に表示されます。☞P.5-8)

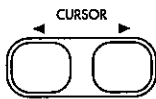
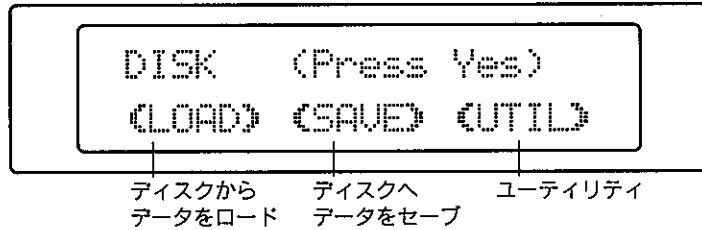
*iSM*には各種ファイルを作成したり、このファイルからデータを読み込むための機能があります。また、ファイルの削除やディスクのフォーマット機能については、ユーティリティに属します。



ページ1 DISKパラメータ

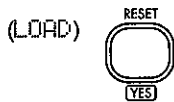
ディスクのロード(LOAD)、セーブ(SAVE)、ユーティリティ(UTIL)を選択するページです。

使用したい機能にカーソルを合わせ、RESET/[YES] キーを押してください。これらの機能を使用しているときにエラー・メッセージが表示されたら、付録Aのメッセージ内容と対処方法についての説明をお読みください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いについて、ユーザーズ・ガイドP.7-1の注意書きもお読みください。



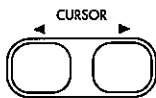
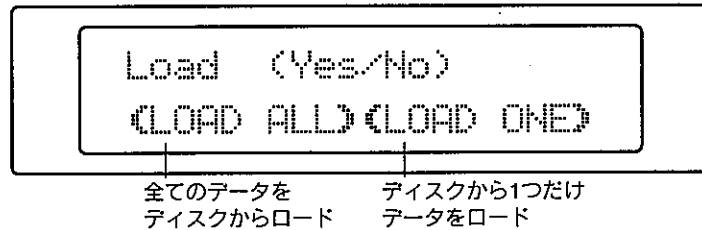
ページ1-1 ロード機能

GLOBALモードの最初のページ画面にある機能は、選択したファイルからデータを*iSM*本体内にロードする機能です。ロードできるデータは、アレンジメント、バックング・シーケンス、ドラム・キット、プログラム、です。



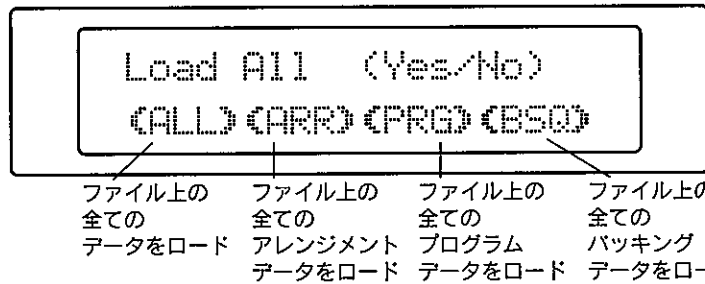
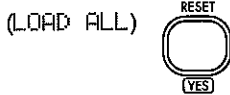
ロードにはLOAD ALLとLOAD ONEの2つの方法があり、最初のページでカーソルキーでいずれかを選び、RESET/[YES] キーを押して決定します。

フロッピー・ディスクのデータを
*iSM*に読み込む



ページ1-1-1 LOAD ALL ロード・オール

この画面でどの機能を使う場合も、まず最初にディスクドライブにディスクを挿入してください。ディスクを挿入せずにファイルを選択しようとする、液晶画面には“*No disk in drive*”というメッセージが表示されるか、あるいはファイル名を表示しません。





ALL


データ・ファイル一式をすべて*i5M*本体内にロードします。

データの入ったディスクをドライブに挿入した後、この(ALL)を選ぶと、*i5M*はディスク上にあるプログラム、アレンジメント、スタイル、バックング・シーケンスのデータをもつファイル名を表示します。このとき拡張子は表示されません。



希望するファイルをTEMPO/VALUEのDOWNキーとUPキーで選んだら、RESET/[YES]キーを押すと、*i5M*はそのファイルをロードします。ロードする前に、必ず*i5M*の本体に、大切なデータが残っていないことを確認してください。さもないと、新しいファイルをロードすることで、すでにあったデータは永久に失われてしまいます。ロードする前に、本体内にデータが残っている場合は、そのデータをディスクにセーブしておいてください。P.5-7

ロードをキャンセルする場合はTAPTEMPO/[NO]キーを押してください。


 ディスク内に選んだファイル名を持つ4つのファイル一式が入っていないと、ロードの終了後、*i5M*はどのファイルが足りないかを表示します。

この機能は、1回のロード操作で複数の関連ファイル(一連のアレンジメントとそれに使うプログラム、スタイル、またそれらのデータで作ったバックング・シーケンス)をロードできるので、たいへん便利です。この方法を使うには、まずSAVE画面のSAVE ALL機能を使ってデータをセーブすることが必要です。(本書P.5-7のセーブ機能の説明をお読みください。)

ARR(=ARRANGEMENT)

この機能は、バンクUの64個のアレンジメントのデータ一式が入ったアレンジメント・ファイルをロードします。また、同じファイル名のスタイル・ファイルがあった場合、最大4個までのスタイル・データをユーザー・スタイルのメモリーにロードします。

手順は上記のALLロード機能と同じです。*i5M*はディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけを表示します。

 この操作を実行したとき、液晶画面に“Not enough Memory”というメッセージが表示されることがあります。これは、ユーザー・スタイルのメモリーが不足していることをあらわしています。(ただし、アレンジメントのデータは正しくロードされます。)このような場合は、P.5-8のイレース・スタイル機能を使って他のスタイルを消去してから、再度ロードを実行してください。

PROG(=PROGRAM)

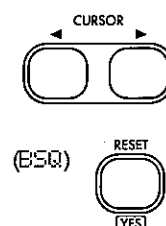
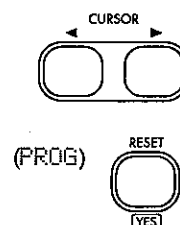
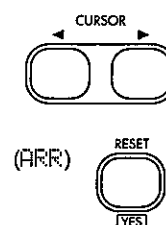
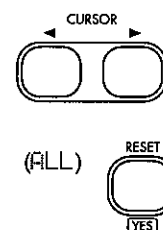
この機能は、ユーザー・プログラム64個すべてのデータと、2つのユーザー・ドラム・プログラムDr17、Dr18の入ったプログラム・ファイルをロードします。また、2つのユーザー・ドラム・キットを含むグローバル・パラメータもロードします。

手順は上記のALLロード機能と同じです。*i5M*はディスク上にあるプログラムのファイル名だけを表示します。

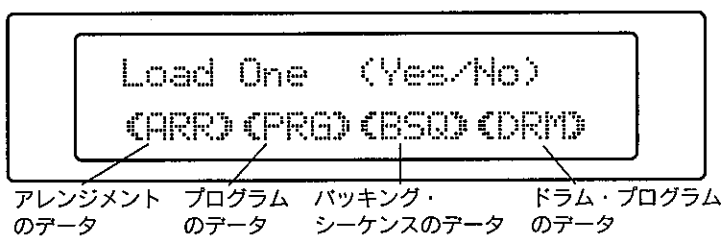
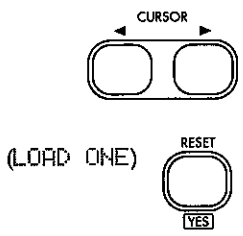
BSQ

この機能は、10個のバックング・シーケンスのデータ一式の入ったバックング・シーケンス・ファイルをロードします。

手順は上記のALLロード機能と同じです。*i5M*はディスク上にあるバックング・シーケンスのファイル名だけを表示します。




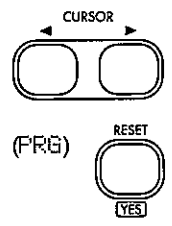
ページ1-1-2 LOAD ONE ロード・ワン



Diskパラメータ画面のサブページで、選択したファイルからアレンジメント、プログラム、バックキング・シーケンス、ドラム・キットのいずれかを1つだけ*ISM*にロードします。

ファイル全部をロードしたい場合は、前節で説明したページ1-1のLOAD ALLを使ってください。

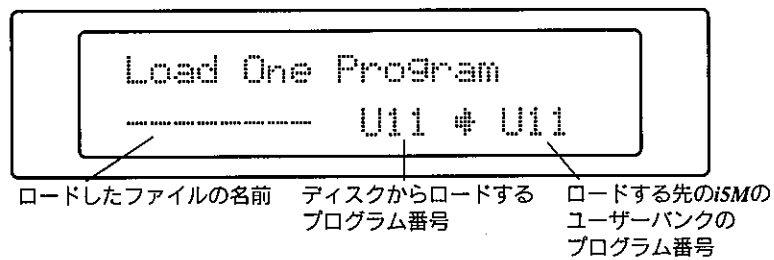
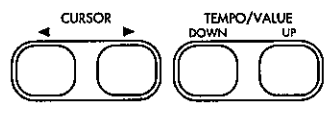
 この画面でどの機能を使う場合も、まず最初にディスク・ドライブを挿入してください。ディスクを挿入しないでファイルを選ぼうとすると、画面に“No disk in drive”というメッセージが表示されます。




PRG(=PROGRAM)


プログラム・ファイルの中から1つのプログラムを*ISM*にロードします。ただし、グローバル・パラメータとドラム・キットの設定はロードされません。

データの入ったディスクをドライブに挿入した後、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーでプログラム・ファイル名を選択してください。ディスク上にあるプログラム・ファイル名がすべて表示されます。



次に、ロードしたいプログラムのバンクとプログラム・ナンバーおよびロード先のプログラムナンバーを、CURSORキーおよびTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで選択します。

 正しい選択ができたなら、RESET/**YES**を押すと、*ISM*はデータをロードします。ロードする前に、必ず*ISM*の本体に大切なデータが残っていないことを確認してください。さもないと、新しいプログラム・ファイルをロードすることで、すでにあったデータは永久に失われてしまいます。ロードする前に、本体内にデータが残っている場合には、そのデータをディスクにセーブしておいてください。☞P.5-7

 この機能はグローバル・データをロードしません。このためプログラム・データをセーブしてからスケール・パラメータを変更すると、ロードしたプログラムが元のプログラムと異なる音律で発音することがあります。この場合は、スケール・パラメータをプログラムを作成したときの設定に直してください。☞P.5-25

また、ロードしたユーザー・ドラム・プログラムの中には、現在利用できるものとは異なるユーザー・キットの設定が必要となる場合があります。ドラム・プログラムをロードする場合にも、次のページで述べるDRUMロード機能を使って適切なユーザー・ドラム・キットをロードすることが必要です。

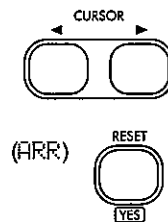


ARR(=ARRANGEMENT)

この機能は、アレンジメント・ファイルから1つのアレンジメントをロードします。

アレンジメントにユーザー・スタイルが使用されていた場合、該当するスタイルが、アレンジメント・ファイルと同一の名前のスタイルファイルから、空いているユーザー・スタイル・ナンバーに読み込まれます。同じファイル名のスタイル・ファイルがなかった場合、“Can't find file”というメッセージが表示され、該当するスタイルが見つからなかったことを示します。

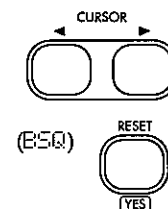
手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。*i5M*はディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけを表示します。



BSQ(=BACKING SEQUENCE)

この機能は、バックキング・シーケンス・ファイルから1つのバックキング・シーケンスをロードします。

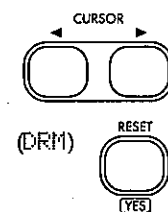
手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。*i5M*はディスク上にあるバックキング・シーケンスのファイル名だけを表示します。

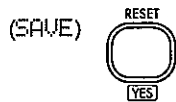
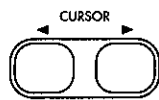


DRM(USER DRUMS KIT)

この機能は、プログラム・ファイルから1つのユーザー・ドラム・キットをロードします。

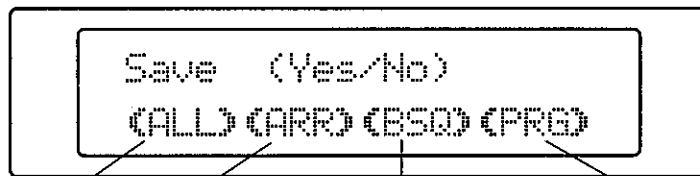
手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。*i5M*はディスク上にあるプログラムのファイル名だけを表示します。



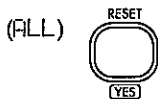
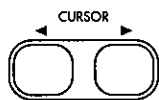


*i5M*のデータをフロッピー・ディスクに保存する

ページ1-2 SAVE セーブ



全てのデータをセーブ 全てのアレンジメント・データをセーブ 全てのバックキング・シーケンスデータをセーブ 全てのプログラムデータをセーブ



ALL

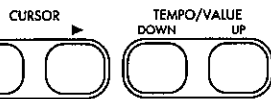
ディスク上に*i5M*のデータ・ファイル一式を作成します。

この機能を選ぶと、画面に一番最近入力したファイル名(またはNEW_FILEという初期設定でのファイル名)が表示されます。必要ならばこのファイル名を、カーソル・キーとTEMPO/VALUEのUPキー、DOWNキーを使って、最高8文字までの範囲で変更することができます。

ファイル名の入力が終わったら、RESET/[YES]キーを押します。*i5M*はデータをディスクにセーブします。



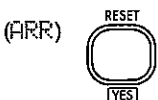
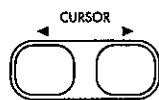
セーブしようとしているファイルと同じ名前のファイルがディスク上に存在する場合、*i5M*はこのファイルが新しいファイルに置き替わってもよいか、というメッセージを出します。すでにあるファイルに取っておきたいデータが入っていないことを確認してから、先に進んでください。このセーブ操作によって、元のファイルは完全に消えてしまうからです。



ARR(=ARRANGE)

64個のアレンジメント一式のデータが入ったアレンジメント・ファイルとスタイル・ファイルを作成します。

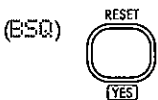
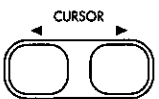
この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でアレンジメント・ファイル(拡張子ARR)とスタイル・ファイル(拡張子STY)がセーブされます。



BSQ(BACKING SEQUENCE)

10個のバックキング・シーケンス一式のデータが入ったバックキング・シーケンス・ファイルを作成します。

この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でバックキング・シーケンス・ファイル(拡張子BSQ)がセーブされます。

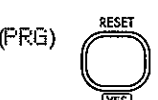
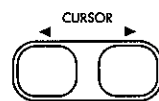



PRG(PROGRAM)

64個のプログラム一式と、2つのユーザー・ドラム、プログラムDr17、Dr18のデータが入ったプログラム・ファイルを作成します。

また、グローバル・モードでの設定も、このファイルに記録されます。

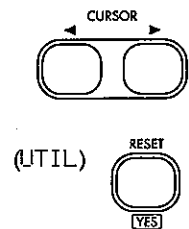
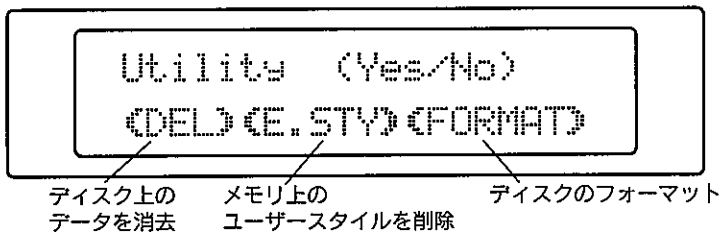
この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でプログラム・ファイル(拡張子PCG)がセーブされます。



 セーブしたデータを、*i2/i3/i4S/i1*で利用したい場合には、必ずページ14のデータ・ダンプ画面で、データ・モードを設定しておいてください。



ページ1-3 UTILITIES ユーティリティ



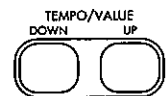
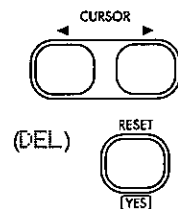
DEL(デリート・ファイル)

必要なくなった古いファイルを削除します。ディスクのスペースを空けて新しいデータを入れたいときなどに便利です。

TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで削除したいファイルを選びます。*i5M*はディスク上にある各ファイルの名前を(拡張子も含めて)表示します。

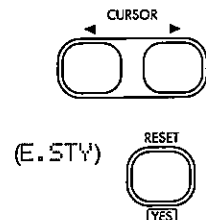


ファイルを選んだらRESET/YES キーを押すと*i5M*は確認を求める“Are you sure?”というメッセージを表示した後でこのファイルを削除します。削除するファイルに取っておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認してください。削除後、データは永久に消えてしまいます。



E.STYLE(イレース・スタイル)

ユーザースタイルのメモリーからスタイルを消去します。ロード・ワン・アレンジメント機能を使って、ディスクから新しいユーザー・スタイルを使用しているアレンジメントをロードしようとしたときに、“Not enough memory”というメッセージが出た場合に利用します。

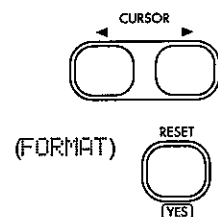


FORMAT(フォーマット・ディスク)

新しいディスクを*i5M*用には、まずこの機能を使ってディスクを初期化することが必要です。また、古いディスクに入った必要のないデータを消して、もう1度フォーマットし直すときにも使えます。



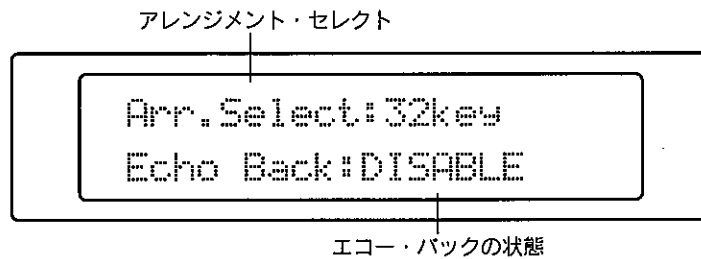
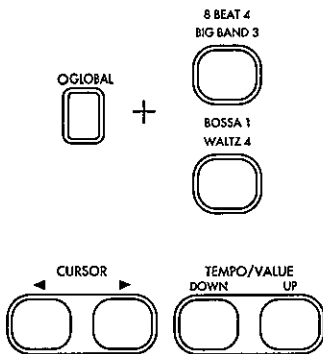
ディスクをディスクドライブに挿入してRESET/YES キーを押します。*i5M*はディスクをチェックしてファイルが入っていると、その旨を知らせ、確認を求めた後でディスクを初期化します。初期化するディスクに取っておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認してください。初期化後、データは永久に消えてしまいます。



基本パラメータ/MIDIパラメータ

Global画面の最初のグループには、iSMの全体的な設定をするパラメータと、他のMIDI機器を併用するときのiSMの動作をコントロールするパラメータが入っています。

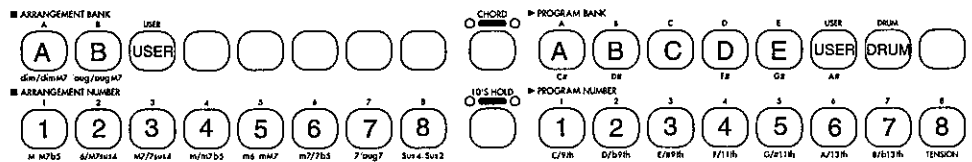
ページ2 ARRANGEMENT SELECT/ECHO BACK アレンジメント・セレクト/エコー・バック



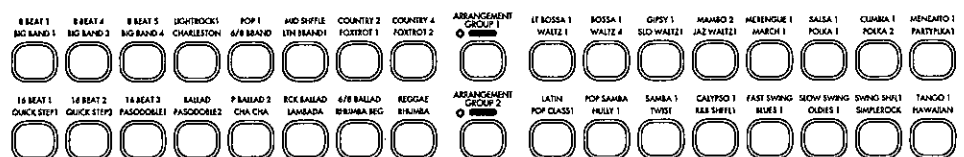
Arrangement Select(アレンジメント・セレクト) [8key,32key]

iSM本体パネル上のキーを使ってアレンジメントを選択する仕方について、次の2通りのいずれかを選ぶことができます。

8key それぞれのアレンジメントのバンクと番号を指定して選ぶことができます。この場合、バンクと二桁の番号のキーを押して、アレンジメントを選択することになります。A, Bバンクのアレンジメントが選択可能です。この設定のときは、同様にしてプログラムも選択することができます。また、コード・キーを使ってコードを指定することもできるようになります。



32key それぞれのアレンジメントのUSERバンクに対応するキーを、直接押して選ぶことができます。この場合、iSMの本体パネル(あるいはオーバーレイ・シート)に示されているアレンジメントの名前をみて、そのキーを押すだけで、選択ができます。ただし、選択できるのは、ユーザーバンクのアレンジメントのみになります。



それぞれの設定時のキーの操作については、ユーザーズ・ガイド「押すとどうなる?キー一覧」P.2-13からの解説をご覧ください。アレンジメント・セレクトを設定したら、その設定に応じて、付属のオーバーレイ・シートの中から対応するシートを選んで、パネルの上に乗せておいてください。

Echo Back(エコー・バック)

[DISABLE,IN 1,IN 2]

MIDI IN 1端子あるいはMIDI IN 2端子から入ってきたMIDIメッセージを、MIDI OUT端子へそのまま出力する(エコー・バックする)ように設定することができます。

DISABLE エコー・バックをしません。(初期設定)

IN 1 MIDI IN 1端子からのMIDI信号をエコー・バックします。

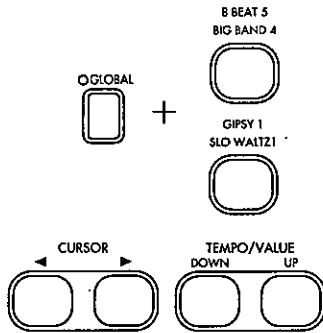
IN 2 MIDI IN 2端子からのMIDI信号をエコー・バックします。



ページ7(P.5-18)のMIDIフィルターでDISABLEに設定されたメッセージ、およびシステム・リアルタイム、システム・エクスクルージブ、システム・コモン、プログラム・チェンジの各MIDIメッセージは、ここでの設定にかかわらず、エコー・バックされません。

グローバル・チャンネルのメッセージのうち、本体のキーボード・ティンバーでミュートされている範囲のノート・メッセージはエコーバックしません。電子ピアノなどと*iSM*を接続して演奏する際、ピアノの鍵盤上でコード・スキャニングに設定した範囲をミュートしておくことができます。

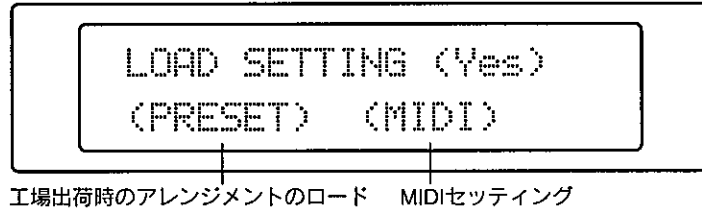
このような使い方をする場合は、電子ピアノのMIDI IN端子と*iSM*のMIDI OUT端子、電子ピアノのMIDI OUT端子と*iSM*のMIDI IN端子をそれぞれ接続しておき、ピアノ側のローカル・コントロールをオフに設定しておいてください。



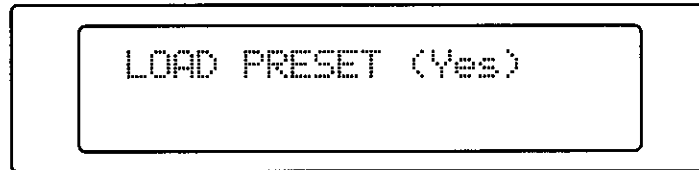
ページ3

工場出荷時のアレンジメントのロードを行うプリセット・ロード(PRESET LOAD)、MIDIのセッティングを指定するMIDIセッティング(MIDI SETTING)を選択するページです。

使用したい機能にカーソルを合わせ、RESET/[YES] キーを押してください。



ページ3-1 PRESET LOAD プリセット・ロード



Preset Load(プリセット・ロード)

*iSM*のユーザー・アレンジメント・バンクに、工場出荷時のアレンジメントをロードします。

上の表示のときにRESET/[YES] キーを押すと、*iSM*は確認を求めます。再びRESET/[YES] キーを押すと、ユーザー・アレンジメント・バンクに、工場出荷時のアレンジメントのデータをロードします。ロードする前に、ユーザー・バンク内に取りっておきたいデータが入っていないことを、くれぐれも確認してください。ロードを実行すると、以前のデータは永久に消えてしまいます。

工場出荷時のアレンジメント・データは、本体のアレンジメント(プログラム)・セレクト・キーパネル(オーバーレイ・シートを乗せる位置)上に印刷されています。

ページ3-2 MIDI SETTING MIDIセッティング



MIDIのセッティングの種類

MIDI Setting (MIDIセッティング)

[DEFAULT,PIANO,MASTER KB,ACCORDION 1-2]

*iSM*に接続して演奏する様々なMIDI楽器に適した、MIDIチャンネルやエコー・バック、プログラム・チェンジ・メッセージの制限などの設定を、以下の5通りの中から選ぶことができます。

TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って希望のセッティングを選択したら、RESET/[YES]を押すと、*iSM*は確認を求める“Are you sure?”というメッセージを表示します。ここでRESET/[YES]を押すと、*iSM*はMIDIの設定を指定されたセッティングに変更します。

DEFAULT 初期設定に戻ります。

PIANO MIDI IN 1端子からのMIDI信号をエコー・バックします。ただし、チャンネル1においては、本体のキーボード・ティンバーでミュートされている範囲はエコーバックしません。電子ピアノなどと*iSM*を接続して演奏する際、ピアノの鍵盤上でコード・スキャニングに設定した範囲をミュートしたい場合などに便利です。P.5-9の「MIDIエコー・バック」をご覧ください。

MASTER KB チャンネル1のプログラム・チェンジ・メッセージで、アレンジメントを切り替えることができます。*iSM*をMIDIマスター・キーボードに接続して使用する場合に適したセッティングです。

ACCORDION 1 MIDIアコーディオンを*iSM*に接続して使用するのに適したセッティングです。アコーディオンのコード・ボタンで*iSM*のコードを指定することができます。右手側はKB1の音色で、アコーディオンによってはKB2の音色が同時に鳴るものもあります。またベース・ボタンはBASSトラックの音色で演奏することができます。

ACCORDION 2 これもMIDIアコーディオンを*iSM*に接続して使用するのに適したセッティングです。コード・ボタンとベース・ボタンの両方を使って*iSM*のコードを指定することができます。右手側はKB1の音色で演奏することができます。アコーディオンによってはKB2の音色が同時に鳴るものもあります。

これらのセッティングの種類は、現在の*iSM*の状態を示すものではありません。たとえばディスクからデータをロードすると、セッティングはロードしたデータの設定に変更されてしまいます。このような場合は、もう一度MIDIセッティングを実行して、設定をし直す必要があります。

それぞれのセッティングの具体的な内容は、次ページの表のとおりです。

ACCORDION1のセッティングにした場合は、バックিং・シーケンスではCh3を受信すると、ベース・トラックとエクストラ・トラック2の音とが重なって発音されてしまいます。このような場合は、エクストラ・トラックをOFFに設定してください。

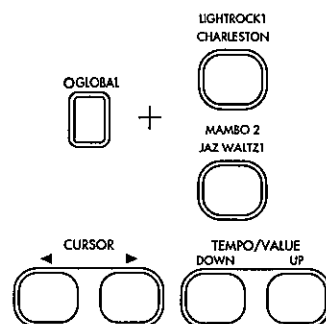
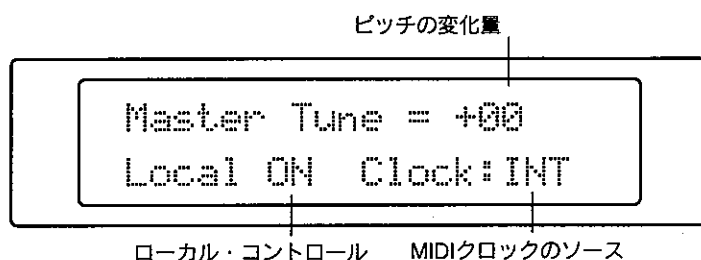
ACCORDIONのセッティングにしてMIDIアコーディオンを接続した場合、バックিং・シーケンス・モードでは、

- ・ 鍵盤(Ch1)の音は発音しません。鍵盤からCh4のメッセージが送られる場合は、エクストラ・トラック3の音色が鳴ります。
- ・ コード・ボタンを押すと、エクストラ・トラック1の音が鳴ります。
- ・ ベース・ボタンを押すと、ベース・トラック(ACCORDION1)とエクストラ・トラック2の音が出ます。
- ・ 鍵盤での演奏を*i5M*で録音したい場合は、鍵盤をCh16に合わせてください。

設定項目	GLOBAL	KB1	KB2	BASS	CHORD	エコー・バック	プログラム・チェンジ
DEFAULT	Ch1	Ch1	Ch1	Ch12	G	DISABLE	ENABLE
PIANO	Ch1	Ch1	Ch1	Ch12	G	IN 1	DISABLE
MASTER KB	Ch1	Ch16	Ch16	Ch12	G	DISABLE	ENABLE
ACCORDION 1	Ch16	Ch1	Ch4	Ch3	M	DISABLE	ENABLE
ACCORDION 2	Ch16	Ch1	Ch4	Ch12	M	DISABLE	ENABLE

この表に表示されていないチャンネルは、全て初期値に設定されます。

ページ4 MASTER TUNE/LOCAL/CLOCK チューン/ローカル/クロック



Master Tune (マスターチューン)

[−50...+50]

*iSM*の音程を調節する

*iSM*の全体のピッチを調整します。他の楽器に合わせて、最大50セント(半音の1/2)までチューニングを上下できます。

MIDI OUT端子から送信されるノート・メッセージに従って演奏される外部MIDI楽器のピッチに対しては、このピッチ調整は関係ありません。

Local Control (ローカル・コントロール)

[OFF, ON]

*iSM*の音源とコントローラをつなぐ

*iSM*本体の音源をコントローラからのメッセージに対応するかしないかを設定します。つまり、*iSM*本体の音源を発音させるのかあるいは、MIDI出力のみを行うのかを切り換えるときに使用します。

このパラメータをOFFにすると、*iSM*本体では発音せずにMIDI出力のみが行われ、*iSM*に接続された音源のみが発音されます。

電源を入れたときは、常にON設定になります。

Clock Source (クロック・ソース)

[INT, IN 1, IN 2]

*iSM*を他のMIDIシーケンサーに同期させるパラメータです。


このパラメータをINTにすると、*iSM*は本機内部より発生するクロックのテンポを使います。また、シーケンスを使ったモードのときは必ずMIDI OUT端子からMIDIクロックを出力するので、他のMIDIシーケンサーを*iSM*に同期させることができます。

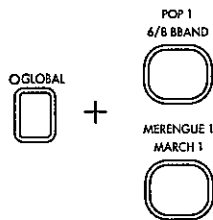
スタート/ストップやテンポを外
部からコントロール

IN 1、またはIN 2に設定すると、*iSM*はそれぞれMIDI IN 1端子またはMIDI IN 2端子に接続された他のシーケンサーから送られたMIDIクロックに同期します。また、スタート、ストップ、コンティニュー、ソング・セレクト、ソング・ポジション・ポインターの各メッセージにも応答します。

IN 1またはIN 2設定のときは、*iSM*のテンポ設定は無効になります。つまり、*iSM*単独でのシーケンス・データを演奏できなくなります。外部MIDIシーケンサーを*iSM*のIN 1またはIN 2端子に接続していないのであれば、IN 1あるいはIN 2には設定しないでください。

電源を入れたときには、常にINT設定が選ばれます。

 ソング・プレイ・モードでは、このパラメータの設定にかかわらずINTと同等の動作をします。



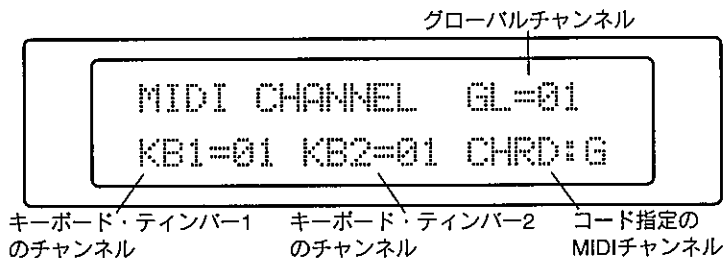
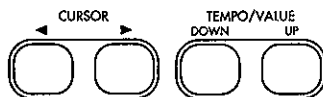
ページ5 MIDI CHANNEL

MIDIチャンネル[GLOBAL, KBD1, KBD2, CHORD]

MIDIチャンネルに関するパラメータはページ5と6に合わせて10あり、MIDIメッセージを送受信する*iSM*のチャンネルを選ぶことができます。*iSM*と接続した機器とが正しくデータの送受信ができるよう、これらのパラメータを他の機器との設定と合わせる必要があります。

ページ3-2のMIDIセッティングを実行すると、これらの設定が変化します。

これらの設定は主に、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードに関連しています。



GL

[01...16]

*iSM*のグローバルMIDIチャンネルを選択します。通常はチャンネル01に設定されています。

Arrangement PlayモードとBacking Sequenceモードで*iSM*本体と同じ操作をMIDIから行うときは、このGlobalパラメータで設定したチャンネルを使用します。

Arrangement Playモードでは、*iSM*本体のキーボード・トラックのMIDI受信チャンネルは後述のKB1、KB2パラメータで設定します。

Backing Sequenceモードでは、キーボード・アサイン・モードがシングル、レイヤー、M DRUMSのいずれかのときに*iSM*本体に接続した楽器を演奏した場合、またはスプリット・モードのときに接続した楽器の高音部を弾いた場合、*iSM*はこのチャンネルで受信します。

システム・エクスクルーシブ・メッセージがフィルターされていなければ、*iSM*はこれをGlobalチャンネルで受信します。また、他のチャンネルで受信したシステム・エクスクルーシブ・メッセージはすべて無視されます。

グローバルMIDIチャンネルがKB1、KB2のいずれとも異なるチャンネルの場合、Arrangement Playモードでは、このチャンネルにおいてプログラム・チェンジ・メッセージによるアレンジメントの選択および送信を行うことができます。

KB1 (KBD1)

[01...16]

Arrangement Playモードでキーボード・アサイン・モードがシングル、レイヤー、またはマニュアル・ドラムるとき、このパラメータは*iSM*本体のMIDI受信チャンネルを指定します。また、スプリットるとき、このパラメータは、高音側からのMIDI受信チャンネルを指定します。

KB2 (KBD2)

[01...16]

Arrangement PlayモードやBacking Sequenceモードでキーボード・アサイン・モードがスプリットるとき、このパラメータは、低音側からのMIDI受信チャンネルを指定します。



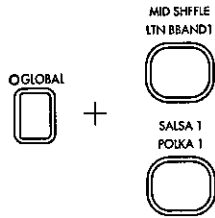
CHRD(CHORD)

[G, M]

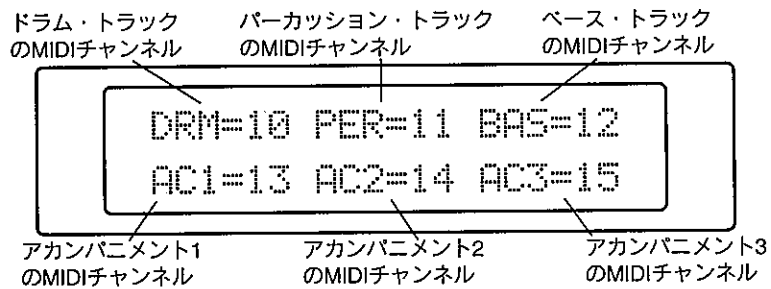
Arrangement PlayモードとBacking SequenceモードでのMIDI受信された、ノート・データでコード指定をする場合、どのチャンネルを使用するのかを設定します。

Gの場合、グローバルMIDIチャンネルに指定されたチャンネルを使用します。

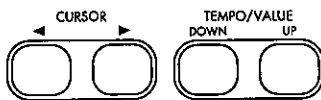
Mの場合、グローバルMIDIチャンネルに加えて、グローバル・モードで何も割り当てられていないチャンネルすべてが、コード指定に使われます。グローバル・チャンネル以外のチャンネルでは、スプリット・ポイントの設定にかかわらず、全ての範囲でコードの指定を受け付けます。



ページ6 MIDI CHANNEL MIDIチャンネル [DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3]



このパラメータはArrangement PlayモードとBacking Sequenceモードのみに当てはまりません。次のバックイング・トラック・チャンネル・パラメータでMIDIチャンネルを設定することになるバックイング・トラックをここで選びます。



Backing Track Channel (バックイング・トラック・チャンネル)

[01...16]

このパラメータはArrangement PlayモードとBacking Sequenceモードのみに当てはまりません。これらのモードのバックイング・トラック・パラメータと併せて、*iSM*がバックイング・トラックのデータを送受信するチャンネルを選びます。バックイング・トラックは通常チャンネル10からチャンネル15までを使います。

Arrangement Playモード、またはBacking Sequenceモードのとき、*iSM*は、このチャンネルで受信したノート情報やプログラム・チェンジ・メッセージなどに応答します。

バックイング・トラックの詳細は、Arrangement Playモード、Backing Sequenceモードの各章をお読みください。



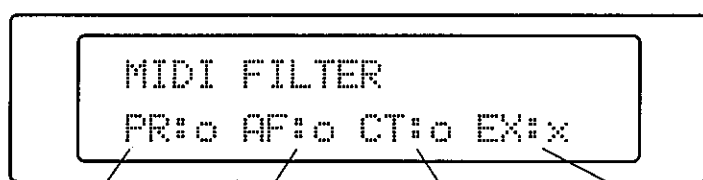
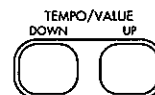
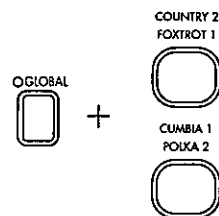
ページ7 MIDI FILTER MIDIフィルター



このページ画面にはMIDIデータの送受信を一部制限するための設定が4つあります。このフィルターを使えば、プログラム・チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージなど、特定のMIDIデータには*iSM*が応答しないようにすることができます。

録音中に、アフタータッチやコントロール・チェンジ・データなど不要でメモリ容量の大きいメッセージを省きたい場合などにも、大変便利です。

特定のデータをフィルターするには、該当するパラメータをxに設定します。この設定で無効となったデータは、受信も送信もされません。ただし、バックিং・シーケンス・モードで、すでに録音されているデータや、アレンジメント演奏中のバックিং・トラックのデータは、このフィルターの設定に関係なく送信されます。



プログラムチェンジの送受信 アフタータッチの送受信 コントロール・チェンジの送受信 エクスクルーシブ・メッセージの送受信

プログラム・チェンジ

[x, o, n, s]

プログラム・チェンジ・メッセージの処理をコントロールします。oに設定すると、プログラム・チェンジ・メッセージは通常通り処理されますが、xにすると*iSM*はどのチャンネルでもプログラム・チェンジを送受信しません。nに設定すると、MIDIバンク・チェンジ・メッセージが無視されます。sに設定すると、AバンクとBバンクは(MSB0, LSB0)、DRUMバンクはMSB0, LSB2で送信されます。

アフタータッチ

[x, o]

アフタータッチに対する応答をコントロールします。oに設定すると、アフタータッチは通常通り処理されます。xに設定すると、他のMIDI機器から送られたアフタータッチをフィルターすることができます。

コントロール・チェンジ

[x, o]

ピッチベンド、ボリューム、サスティン・ペダル、その他コントローラ・メッセージなどのコントロール・チェンジに対する応答をコントロールします。oに設定すると、メッセージは通常通り処理されます。xに設定すると、*iSM*本体や他のMIDI機器から送られたコントロール・チェンジをフィルターすることができます。また、*iSM*自体も他の機器にコントロール・チェンジ・メッセージを送信しません。



エクスクルーシブ

[x, o]

システム・エクスクルーシブ・メッセージの処理方法をコントロールします。このメッセージは、*iSM*のプログラム・データのエディットを簡単に行うためのパソコンのソフトなどで使用されます。

このパラメータをoにして、*iSM*がこのメッセージを受け付けると、コンピュータは*iSM*のデータを変更することができます。xに設定すると、パソコンから*iSM*のパラメータを変更することはできません。

ただし、ページ14(P.5-28)のMIDIデータ・ダンプに関しては、データ・ダンプ画面の表示時においてのみ、ここでの設定に影響を受けずデータが送受信されます。



ペダル・パラメータ

ページ8と9にあるパラメータを使って、*i5M*のリア・パネルにある端子に接続したフットスイッチやフットペダル、EC5エクスターナル・コントローラに機能を割り当てます。

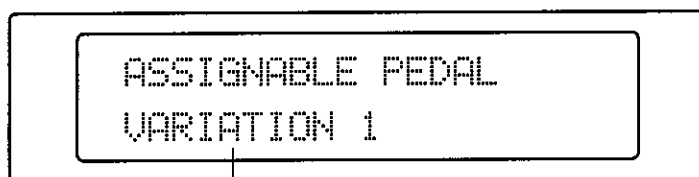
ページ16にある設定は、リア・パネルのDAMPER端子に接続したダンパー・ペダルの極性をコントロールします。

PEDAL FUNCTION (ペダル機能)

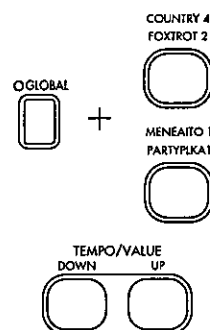
これらの画面が表示されているとき、本体パネルのスイッチを押すと、そのスイッチの機能がペダルに割り当て可能な場合ならば、そのままその機能を割り当てることができます。

割り当てる機能はTEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って選択することもできます。

ページ8 ASSIGNABLE PEDAL アサインابل・ペダル



ペダルに割りあてる機能

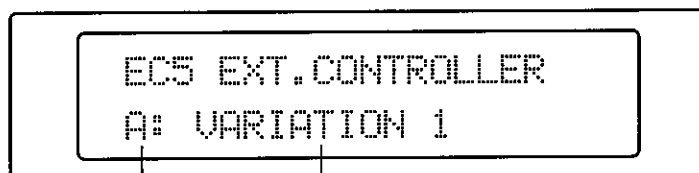


*i5M*のリア・パネルにあるASSIGN PDL/SW端子にフットスイッチやエクスペッション・ペダルを接続して、様々な*i5M*の機能を操作することができます。ペダルをこの端子に接続すると、ASSIGNABLE PEDAL設定を使って、その機能を設定します。次ページの表から、ペダル機能を選んでください。

エクスペッション・ペダル機能表にある機能をコントロールするには、コルグXVP-10かEXP-2をおすすめします。

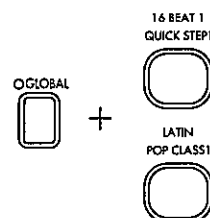
この設定を変える場合は、演奏前に必ず適切なペダルを接続していることを確かめてください。

ページ9 EC5 EXT CONTROLLER A...E EC5スイッチA...E



EC5上の
フットスイッチ

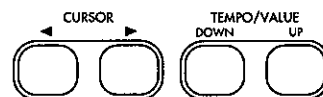
フットスイッチに割りあてる機能



この5つの設定は、EC5エクスターナル・コントローラのそれぞれのペダルに機能を割り当てます。フットスイッチ機能表からペダル機能を選んでください。

EC5エクスターナル・コントローラは5つのフットスイッチから構成されるオプションのコントロール装置で、コルグが特に*i5M*などの*i*シリーズで使用できるよう用意したものです。この画面のパラメータを設定する前に、必ずEC5をEC5端子に接続してください。

この画面でEC5のAからEまでのフットスイッチを踏むと、踏まれたスイッチが直ちに選択されます。



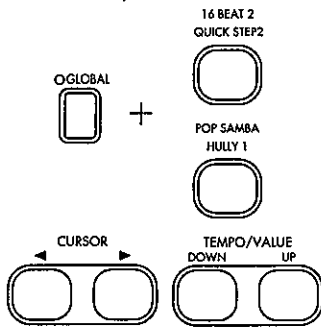
フットスイッチ機能

設 定	機 能
OFF	無効
START/STOP	START/STOPキーと同じ
SYNC START/STOP	SYNCHRO START/STOPキーと同じ
RESET	RESETキーと同じ
TAP TEMPO	TAP TEMPOキーと同じ
KBD LOCK	KBD LOCKキーと同じ
INTRO/ENDING 1	INTRO/ENDING 1キーと同じ
INTRO/ENDING 2	INTRO/ENDING 2キーと同じ
FILL 1	FILL 1キーと同じ
FILL 2	FILL 2キーと同じ
VARIATION 1	VARIATION 1キーと同じ
VARIATION 2	VARIATION 2キーと同じ
VARIATION 3	VARIATION 3キーと同じ
VARIATION 4	VARIATION 4キーと同じ
CHORD HOLD	CHORD HOLDキーと同じ
BASS INVERSION	BASS INVERSIONキーと同じ
SCALE CHANGE	メイン・スケールとサブ・スケール間の切り替え
ARRANGEMENT UP	次のアレンジメントを選択
ARRANGEMENT DOWN	前のアレンジメントを選択
PROGRAM UP	次のプログラムを選択
PROGRAM DOWN	前のプログラムを選択
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
PUNCH IN/OUT	パンチ・イン・レコーディング・スイッチ(本書P.2-7参照)
EFFECT 1 ON/OFF	エフェクト1をオン/オフ
EFFECT 2 ON/OFF	エフェクト2をオン/オフ
DRUM MUTE	ドラム・トラックをミュート
PERC MUTE	パーカッション・トラックをミュート
BASS MUTE	ベース・トラックをミュート
ACC1 MUTE	アカンパニメント・トラック1をミュート
ACC2 MUTE	アカンパニメント・トラック2をミュート
ACC3 MUTE	アカンパニメント・トラック3をミュート
SOUND HOLD ON/OFF	SOUND HOLDキーと同じ
SUSTAIN ON/OFF	SUSTAINキーと同じ
FADE IN/OUT	FADE IN/OUTキーと同じ
ENSEMBLE ON/OFF	ENSEMBLE ON/OFFキーと同じ

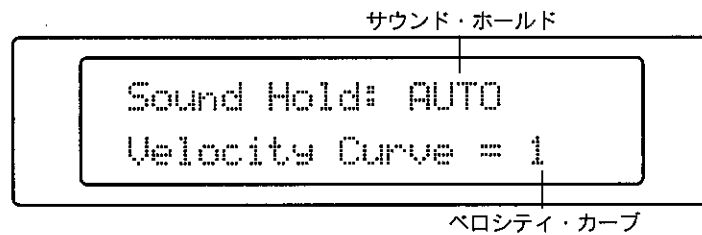


エクスプレッション・ペダル機能

設 定	機 能
KB VOLUME	プログラムまたは選択トラックの標準ボリューム
MASTER VOLUME	ISMから出力される音の総合ボリューム
EXPRESSION	プログラムまたは選択トラックの相対ボリューム
VDF CUTOFF	VDFカットオフ周波数(明るさ)
EFFECT CONTROL	エフェクトのダイナミック・モジュレーション P.4-2参照
DATA ENTRY	パラメータ値の入力



ページ10 SOUND HOLD/VELOCITY CURVE サウンド・ホールド/ベロシティー・カーブ



Sound Hold(サウンド・ホールド)

[ACTUAL; AUTO; BASS]

本体のSOUND HOLDスイッチがONになっているときの動作を設定します。

この機能は、アレンジメントやバックিং・シーケンスの演奏中に、低音側の音をサスティン(持続)させるのに使います。(そのときのキーボード・アサイン・モードによって、低音側キーボードのサウンドはプログラム数が1つの場合と2つの場合があります。)

*ISM*の演奏が止まっているときは、ベース・トラックに割り当てられているプログラムのサウンドも演奏されます。このベースサウンドは、スキャンされたコードの基音、またはベースの転回音を発音します。曲のイントロ部分に使うと特に便利な機能です。

このパラメータには3種類の選択肢(ACTUAL; AUTO; BASS)があります。


ACTUAL または AUTO を選ぶと、低音側の音がサスティンされます(*ISM*の演奏が止まっているときは、ベースの音もサスティンされます。)

ACTUAL を選ぶと、*ISM*に接続した楽器を弾いた通りのコードで発音し、AUTOを選ぶと、楽器の低音側で実際に弾いた音に関係なく、完全なコードで発音します。たとえば、ACTUAL設定でドの音を1音だけ弾いたとすると、このドの音だけがサスティンされます。これを同じ様にAUTOの設定で弾くと、ド・ミ・ソのコードとなって発音します。(いずれの場合にも、*ISM*のミュージック・プロセッサは、この1音をCメジャーのコードとして認識します。)

ACTUAL設定、またはAUTO設定の場合、ベースと低音側は、LOWERのコード・スキャンング・モードを使用しているときにのみ発音しますので、ご注意ください。さらに、サウンドをサスティンさせるには、ミュート機能でLOWERミュートを解除してください。

このパラメータをBASSに設定すると、*ISM*の演奏が止まっているときに、ベースサウンドだけがサスティンされません。低音側の音は、*ISM*が止まっても演奏していても、サスティンされません。コード・スキャンング・モードでLOWER、UPPER、FULLのいずれかを使っている場合は、ベースサウンドはサスティンされます。また、ミュート機能でのLOWERミュートの設定に関係なく、サスティンされます。

コード・ホールド機能をオフ(CHORD HOLDキーのLEDが消灯)にすると、動作は上述とほぼ同じですが、コード・スキャンング対象の音域内で発音しているときにのみ、サウンド・ホールド効果があります。

 イントロ1とエンディング1の演奏中、サウンド・ホールド機能は無効となります。



<サウンド・ホールド機能とバッキング・シーケンスについて>

ACTUAL またはAUTO を選んでいるとき、*iSM*に接続している楽器の低音側で弾いた音(または*iSM*が自動的に演奏した音)は、普通のノート・データとしてバッキング・シーケンスのキーボード・トラックに録音されます。バッキング・シーケンスを録音した後でSound Holdパラメータの設定を変更しても、このデータには影響ありません。

サウンド・ホールド機能の性格上、ベース・トラックに割り当てられているプログラムのサウンドは、*iSM*の演奏が止まっているときのみサステインされるので、バッキング・シーケンス内には録音できません。この効果を再現するには、ベースのパートをエクストラ・トラックに録音してください。

Velocity Curve (ベロシティ・カーブ)

[1, 2]

キー・ベロシティがプログラムの音量や音色に与える効果を設定します。

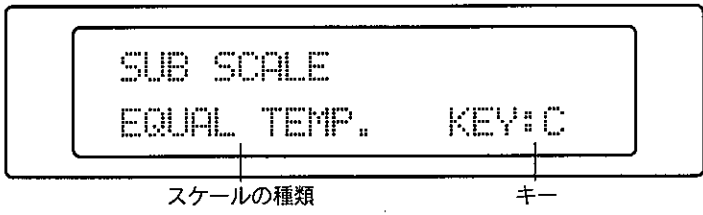
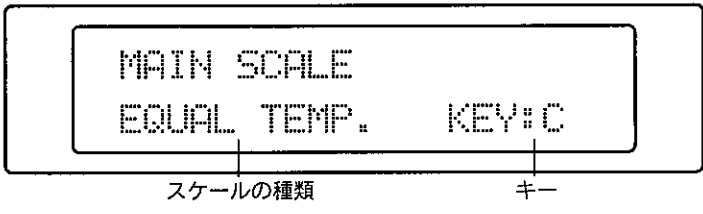
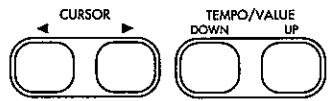
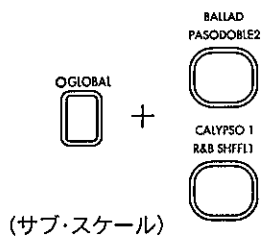
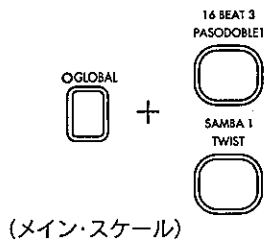
1のときは、MIDIメッセージのベロシティ値に従います。

2のときは、すべてのMIDIノート・オン・メッセージが100に固定されます。

スケール

ページ11, 12, 13のパラメータは、i5M本体内の音源の基本音律を指定します。メイン/サブスケールを選択し、フットスイッチやEC5エクスターナル・コントローラ、あるいはMIDIでこれを切り替えます。

選んだ音調で演奏するためにi5Mのチューニングを最適にするような、様々な音律が用意されていますが、更にご自分のスケールを作ることもできます。



ページ11, 12 MAIN SCALE/SUB SCALE メイン・スケール/サブ・スケール

使用する音律を選ぶには、まずMAIN SCALE/SUB SCALE設定でどのスケールを設定したいかを選びます。次に以下の音律パラメータで音律を選択します。

音律

メイン・スケールとサブ・スケールにどの音律を使用するかを選択します。設定範囲は、メイン、サブとも同じです。

ディスプレイ右下部に表示されるキーパラメータは、キーによって主調和音が異なる音律を選んだ場合に、設定します。

- EQUAL TEMPERAMENT (等分平均律) もっとも広く使われている音律で、各半音のピッチ変化が同じになっています。
- EQUAL TEMPERAMENT2 (等分平均律2) 平均律のピッチが若干不規則にずれます。音程が自然と不安定になりがちなアコースティック楽器を再現するのに向いています。
- PURE MAJOR (純正律長音階) 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和します。
- PURE MINOR (純正律短音階) 選択した和音のマイナー・コードが完全に調和します。
- ARABIC (アラビック) アラビア音楽の1/4トーン・スケールを再現します。rast do/bayati reにはキー・パラメータをCに、rast re/bayati miにはD、rast fa/bayati solにはF、rast sol/bayati laにはG、rast si b/bayati doにはA#を設定してください。



- PYTHAGOREAN(ピュタゴラス音階) 古代ギリシャの音律で、メロディー演奏に効果的です。
- 古典音律 WERCKMEISTERはバロック期後半に用いられた平均律です。KIRNBERGERは18世紀に作られたハーブシコードの音律です。
- ガムラン音律 SLENDROとPELOGはオクターブが5音、7音からそれぞれ構成されるインドネシアのガムラン音律を再現します。前者ではC, D, F, G, Aの各鍵を使用し、後者にはキー・パラメータがCに設定されているときに、白鍵のみを使います。(その他の音はEQUAL TEMPERAMENTの標準ピッチに設定されています。)
- USER SCALE(ユーザー・スケール) 各音程を±50セントの範囲で調整できます。ユーザー・スケール・パラメータについては次の説明をお読みください。

キー

[C...B]

選んだ音律の主調和音のキーを選択することができます。

<メイン・スケールとサブ・スケールの切り替え>

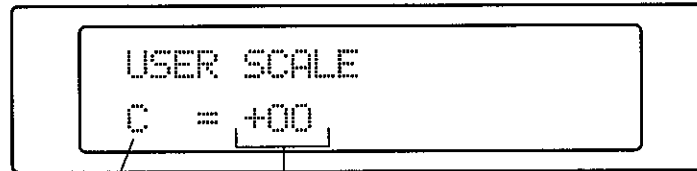
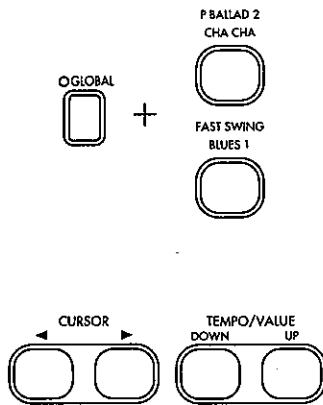
フットスイッチかMIDIコントローラ・メッセージでスケールを切り替えることができます。

フットスイッチを使うには、アサインابل・ペダル・パラメータをSCALE CHANGEに設定してください(本書P.5-21参照)。EC5エクスターナル・コントローラをお使いの場合は、適切なEC5 SWITCHパラメータにこの設定を選んでください。(本書P.5-22参照)

MIDIでスケールを選ぶ場合は、MIDIコントローラ4を使います。0から63までの値はメイン・スケールを、64から127までの値はサブ・スケールを選びます。

ページ13 USER SCALE ユーザー・スケール

このページにあるパラメータを使って、ユーザー・スケールの設定を変更します。ページ11やページ12の音律にUSER SCALEを選択しなければ、ここでの設定は効果がありません。



スケールの構成音 ピッチの調整

ノート

[C...B]

スケールの構成音の中からピッチを変更したい音名を選びます。

チューニング


[-50...+50]

キーパラメータで選んだ音のチューニングを調整します。平均律の標準ピッチから最大50セント、つまり半音の1/2まで音程を上下できます。この設定は*isM*から発音される全ての音に影響します。

ダンプ・タイプ	サイズ(バイト数)	送信時間(秒)
全データ	35166~155274	11.3~48.6
プログラム	13331	4.3
グローバル	32	—
アレンジメント	14949~84462	4.8~27.1
パッキング・シーケンス	2620~185477	0.8~58.0

データ・モード**[i5M, CMP]**

- i5M** ディスクにセーブしたデータ、または他のMIDI機器からダンプしたデータは、**i5M**および**i5S**でしか受け付けません。
- CMP** ディスクにセーブしたファイル、または他のMIDI機器からダンプしたファイルを他のiシリーズ(**i2/i3/i4S/i1**)で使用することができます。ただし、動作は保証できません。

 **i5M**および**i5S**に内蔵されている、

※アレンジメント(A11~B88)

※スタイル

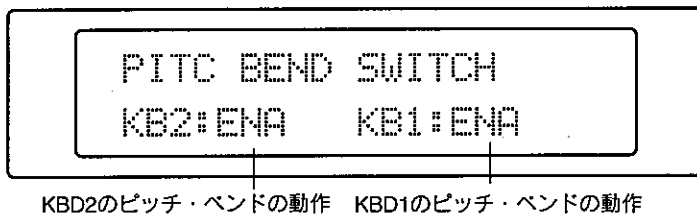
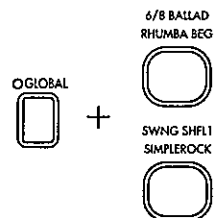
※プログラム(D11~E88, Dr21~Dr28)

以上のデータは、CMPモードでダンプまたはセーブした場合であっても、**i2/i3/i4S/i1**では動作しません。

このようなデータを**i2/i3/i4S/i1**で使用した場合、動作に異常を来すことがありますので、CMPモードでダンプしたデータを**i5S**を除く他のiシリーズで使用する場合は十分に注意してください。

ページ15 PITCH BEND SWITCH ピッチ・ベンド・スイッチ

i5Mに接続して演奏するMIDIマスター・キーボードなどに装備されている、ピッチ・ベンド・ホイールを、機能させるようにするか、させないようにするかを、KB1とKB2の2つのキーボード・テンパーのそれぞれについて、設定しておくことができます。



KB2(KB2ピッチ・ベンド・スイッチ)


[ENA,DIS]

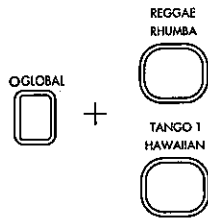
ENAに設定すると、ピッチ・ベンド・ホイールでKB2のピッチを上下させることができますようになります。DISに設定すると、ピッチ・ベンド・ホイールは効かなくなります。

KB1(KB1ピッチ・ベンド・スイッチ)

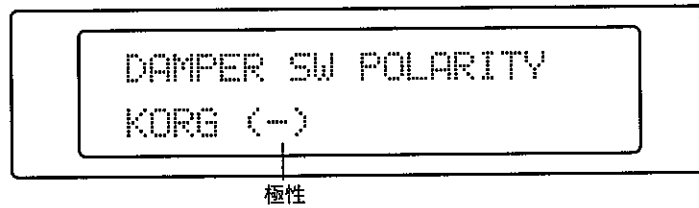
[ENA,DIS]

ENAに設定すると、ピッチ・ベンド・ホイールでKB1のピッチを上下させることができますようになります。DISに設定すると、ピッチ・ベンド・ホイールは効かなくなります。

 ENAに設定してあっても、プログラムによってピッチ・ベンドの効く音色と効かない音色とがあります。



ページ16 DAMPER ダンパー



Damper SW. Polarity(ダンパー・スイッチ極性)

[REVERSE (+), KORG (-)]

*iSM*のリア・パネルにあるDAMPER端子にフットスイッチを接続すると、サスティン・ペダルとして使用することができます。これはいわばアコースティックピアノの一番右のダンパーペダルの効果と同様、発音した音を止める前にこのスイッチを押すと、その後演奏を止めても*iSM*からの発音が持続するというものです。ただこの効果を使用するにあたっては、お使いのフットスイッチの極性に合うようにこのページで設定する必要があります。

DS-1、PS-1などのコルグのフットスイッチはほとんど通常オープン式の極性になっています。これらのペダルのいずれかをお使いの場合は、KORG(-)を選んでください。

コルグDS-2や他社のペダルの多くは逆のタイプ、すなわち通常クローズ式のスイッチです。この場合はREVERSE(+)を選んでください。

ダンパー・ペダルとしてコルグPS-2のペダルの1つをお使いの場合は、各ペダルの右ジャックはKORG(-)、左ジャックはREVERSE(+)を設定してください。ペダルの極性がわからない場合は、どちらかの設定で使用してみて、ペダルを踏んでいないときに音が持続するような場合は、もう一方の設定に切り替えてください。



付録A エラー・メッセージ

*i5M*の液晶ディスプレイに表示される画面には、ARR PLAYやBACKING SEQ.などのモードに応じて様々な設定や状態を表示するページ画面と、プログラムやボリューム、トランスポーズなどを変更したときに、数秒間だけ表示されるポップアップ画面があります。

そしてこのほかに、操作に応じて警告を発したり、確認を求めたり、処理中であることを示すメッセージが表示されることがあります。

警告のメッセージが表示されたときには、その内容に応じて、小節やファイル名などの条件を正しく設定し直した上で、もう一度あらためて操作してください。

確認のメッセージが表示されたときには、その操作を続けることによって、*i5M*の本体内あるいはフロッピー・ディスク内のデータの全部ないしは一部が消去される場合があります。

ですから、操作の途中でこのようなメッセージが表示された場合には、まず現在本体内、あるいはフロッピー・ディスク内にあるデータが、削除されても構わないものであるかどうかを確かめてみてください。


そこで、失われてはならないデータをディスクへセーブする、あるいはファイルのバックアップ・コピーをとるなどの準備をしておいてから、もう一度あらためて操作をしてください。

また、これらの警告や確認のメッセージが出たとき、実行しようとしている処理の種類がそもそも間違っていないかどうか(たとえば、リネーム・アレンジメントを実行するつもりが、間違っただけでライヴ・アレンジメントのページ画面を選択していないか、など)も、あわせて確かめてみてください。


BACKING SEQ./バックキング・シーケンス・モードでは...

- Empty measure.** この小節にはデータがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。正しい小節を選んでいただくか、もう一度確かめてください。
- Empty track.** このトラックにはデータがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。正しいトラックを選んでいただくか、もう一度確かめてください。
- Source is empty.** **COPY MEASURE**のとき、この表示が出たら...
もともとデータの入っていない小節を、他の小節にコピーしようとしていませんか。データの入っていない小節を、他の小節にコピーすることはできません。正しい小節を選びなおしてください。
あるいはもともとそのトラック自体に、データがまったく入っていないのかもしれませんが、正しいトラックを選んでいただくか、もう一度確かめてください。
- BOUNCE TRACK**のとき、この表示が出たら...
もともとデータの入っていないトラックを、他のトラックにバウンスしようとしていませんか。データの入っていないトラックを、他のトラックにバウンスすることはできません。正しい小節を選びなおしてください。
正しいトラックを選んでいただくか、もう一度確かめてください。
- Empty B.Sequence.** このバックキング・シーケンスには、データがありません。ですから、今やろうとした操作は無効になります。
- Not enough memory.** 今やろうとした操作を、*i5M*が実行するために必要なメモリが不足しています。したがって、この操作は、このままでは実行することはできません。
- Measure won't fit.** いま指定された通りに小節をコピーあるいは挿入した場合、このトラックは999小節を超えてしまうことになります。
*i5M*では、一つのトラック上には999を超える小節を作ることはできません。コピーあるいは挿入したい小節の長さや、コピーしたい回数の指定、挿入先のトラックの長さなどの条件を、もう一度確かめてみてください。
- Measure overlaps.** いま指定された通りでは、コピーしようとする小節と、コピーしようとする先とに、重複している部分があります。
コピーしようとする部分のなかに、コピーしようとする先が含まれてしまうような設定をすることはできません。
コピーしたい小節の位置や長さ・コピーする回数の指定、コピー先の位置などの条件を、もう一度確かめてみてください。

INTERACTIVE COMPOSITION (B.SEQ)/インタラクティブ・コンポジションでは...


- Replay (Yes/No)?** 録音した後または、START/STOPキーを押したときに、コード・トラックのコードを、インタラクティブ・コンポジション機能によって新しく付け変えるかどうか、を尋ねています。Yes を選択したときは、コードを付け変えた後、それをそのままプレイします。Noを選択したときは、そのまま停止します。
- Erase Other(Yes/No)?** コード・トラックのコードをインタラクティブ・コンポジション機能によって付け変える際に、*i5M*の作業用として必要なメモリが不足しています。必要な空メモリの容量を確保するために、いま*i5M*の本体内に記憶されているバッキング・シーケンスのデータを消去してもよいですか？
 もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、GLOBALモードのDiskページのサブ・ページ内にある、セーブ・オール・バッキング・シーケンス(Save All B.Sequence)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。
 ☞P.5-7 バッキング・シーケンス・データのセーブ
- Not enough memory.** *i5M*の作業用として必要な空メモリの容量を確保するために、*i5M*の本体内に記憶されているバッキング・シーケンスのデータを消去しましたが、なお空メモリの容量が不十分でした。したがって、結局コードの付け代えが実行できませんでした。
- Keyboard Track Empty.** キーボード・トラックにデータが存在しないので、いまやろうとした操作は実行できません。レコーディングを行うか、データをロードしてトラックにデータがある状態にしておいてください。

SONG PLAY/ソング・プレイ・モードでは...

- More memory needed. Okay to erase B.Seq?** いま指定したSMFフォーマット1の演奏データを、*i5M*が演奏するために必要なメモリが不足しています。必要な空メモリの容量を確保するために、いま*i5M*の本体内に記憶されているバッキング・シーケンスのデータを消去してもよいですか？
 もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、GLOBALモードのDiskページのサブ・ページ内にある、セーブ・オール・バッキング・シーケンス(Save All B.Sequence)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。
 ☞P.5-7 バッキング・シーケンス・データのセーブ
- Can't play all track. Continue?** いま指定した演奏データの、全てのトラックを*i5M*が演奏するのに必要なメモリが不足しています。このまま演奏しても、一部のトラックの音を聞くことはできません。
- Measure not exists. Continue?** 小節の指定を間違えていませんか。いま指定された番号の小節は、データ上には存在しません。
- Please wait a moment.** フロッピー・ディスクからソング・データを読み込んでいるところです。しばらくお待ちください。
- Not SMF.** いま指定されたファイルはスタンダードMIDIファイルではありません。したがって、このデータを*i5M*で演奏することはできません。ファイルの指定を間違っていないかどうか、もう一度確かめてみてください。
- SMF format 2.** いま指定されたファイルはフォーマット2のスタンダードMIDIファイルです。したがって、このデータを*i5M*で演奏することはできません。ファイルの指定を間違っていないかどうか、もう一度確かめてみてください。
- Corrupt SMF.** いま指定されたスタンダードMIDIファイルは、途中でデータが破損しています。したがって、このデータを*i5M*で演奏することはできません。

ディスクに関するメッセージ

- Completed.** 処理が完了しました。次の操作に移ることができます。
- No disk in drive.** フロッピー・ディスクがディスク・ドライブにセットされていません。ディスクをドライブに正しくセットしてから、もう一度操作してください。
- Can't read disk.** いまセットされているフロッピー・ディスクは、*i5M*で使用できるディスクとはフォーマットが違っているため、今やろうとしている操作を実行することはできません。
正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。また、電流、電圧の不安定な場所で操作をした場合も、この表示がでることがあります。
☞ユーザーズ・ガイド7「フロッピー・ディスクについて」
- Can't find file** ロード、デリート、リネーム等の操作の途中で、ファイルを選択してからディスクを交換しませんでしたか。
いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、必要なファイルが存在しません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。
☞P.5-2「ディスクに記録されるデータ」
- Directory full.** いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、これ以上ディレクトリを作ることはできません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
ディスク上から不要なファイルを削除するか、ファイルをつくる余裕が残っている別のディスクと交換してから、もう一度操作してください。
- Disk full.** いまセットされているフロッピー・ディスクのなかに、これ以上データを書き込める空き領域がありません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
ディスク上から不要なデータを削除するか、空き容量の残っている別のディスクと交換してから、もう一度操作してください。
- Empty file.** いま選択したファイルのなかには、データが入っていません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
誤ったディスク操作を行うと、このようなからっぽのファイルがディスク上にできることがあります。
もしもこのようなファイルが見つかったら、GLOBALモードのDiskページのサブ・ページ内にある、ユーティリティの機能から、デリート・ファイル(DEL)を選んで、そのファイルを削除しておいてください。
☞P.5-8「デリート・ファイル」
- Corrupt file.** いま選択したファイルのデータは、途中で壊れてしまっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
正しいファイルを選択しているかどうか、もう一度確かめてください。
もしもファイルのバックアップ・コピーがあれば、それをロードしてください。
- Disk protected.** ディスクのライト・プロテクト・タブが開いた状態になっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
まず、正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。その上で、書き換えを行っても構わないディスクであることに間違いなければ、タブを開けてから、もう一度操作してください。
- File protected.** いま選択したファイルは、属性がリード・オンリーになっています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
まず、正しいファイルを選択しているかどうか、もう一度確かめてください。そもそもディスクに収められたファイルの属性は、パソコンを使えば変更できますが、*i5M*の本体を操作しても変更することはできません。属性を変更しても構わないファイルであることに間違いなければ、そのディスクをパソコンのディスク・ドライブにセットして、該当するファイルの属性を変更してから、ディスクを*i5M*にセットし直して、もう一度操作してください。
ファイルの属性、およびその変更については、パソコンの取扱説明書、およびパソコンのOS(基本ソフト)の説明書をご覧ください。

- Can't replace dir.** いま指定したファイル名は、そのディスク上ではすでにディレクトリとして使われています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。別なファイル名を指定して、もう一度操作してください。
- Can't replace system.** いま指定したファイル名は、そのディスク上ではすでにシステム・ファイルとして使われています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。別なファイル名を指定して、もう一度操作してください。
- Not i5M file format.** いま選択したファイルは、i5Mのものではありません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。正しいファイル名を指定して、もう一度操作してください。
- Not enough memory.** i5Mの作業用として必要なメモリが不足しています。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。必要な空メモリの容量を確保するためには、いまi5Mの本体内に記憶されているバックアップ・シーケンスのデータを消去しなければなりません。もしも失われてはならないデータが本体内に残っていたら、まずGLOBALモードのDiskページのサブ・ページ内にある、セーブ・オール・バックアップ・シーケンス(Save All B.Sequence)の機能を使って、そのデータをディスクにセーブしておいてください。

☞P.5-7「バックアップ・シーケンス・データのセーブ」
 そして、BACKING SEQモードのERASE B.SEQUENCEページで、バックアップ・シーケンスのデータを消去して、空きメモリの容量を増やしておいてから、もう一度操作してください。
- ?????????.??? exists.** いま新しいファイルの名前として指定した?????????.???というファイル名は、そのディスク上ではすでに別のファイル名として使用されています。同じ名前のディスク上のファイルを、新しいファイルの内容に置き換えてしまってもいいですか？もし置き換えてしまうと、古いファイルの内容は、ディスク上から失われてしまいます。
- Empty B.Sequence** いま指定したバックアップ・シーケンスには、まだデータがなにも入っていません。ですから、今やろうとしている操作を実行することはできません。
- Missing Arrangement.** いまセットされているディスクのなかに、アレンジメント・ファイルがありません。
- Missing B.Sequence.** いまセットされているディスクのなかに、バックアップ・シーケンス・ファイルがありません。
- Missing some files.** いまセットされているディスクのなかに、ファイルがいくつかありません。
- Wait a moment...
Now loading...
Now saving...
Now formatting...** これらのメッセージは、ディスクに関する処理を実行している最中であることを表わします。処理が完了するまで、しばらくお待ちください。
- Already formatted. Continue?** いまフォーマットしようとしているディスクは、すでにフォーマットされていますが、このまま処理を続けても構わないかどうか、を尋ねています。正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。つづけますか？
- Disk has ??? file(s) Continue?** いまフォーマットしようとしているディスクには、すでに???個のファイルが存在していますが、このまま処理を続けても構わないかどうか、を尋ねています。フォーマットを実行すれば、いまディスクのなかに存在しているファイルは、全て失われてしまいます。正しいディスクをセットしているかどうか、もう一度確かめてください。

その他...

- Battery low.** i5M本体に内蔵されている、メモリー用バックアップ電池の電圧が下がってきています。このまま電池を交換しないでおくと、i5Mの電源をオフにしたときに、ユーザー・バンクに収められているアレンジメントやプログラム、ユーザー・スタイルなどのデータの内容が壊れたり、失われたりすることがあります。最寄りのコルグ製品販売店または(株)コルグ営業技術課に、電池の交換をご依頼ください。決してご自分で電池の交換をなさらないでください。

付録 B

故障とお思いになる前に

一般的な問題

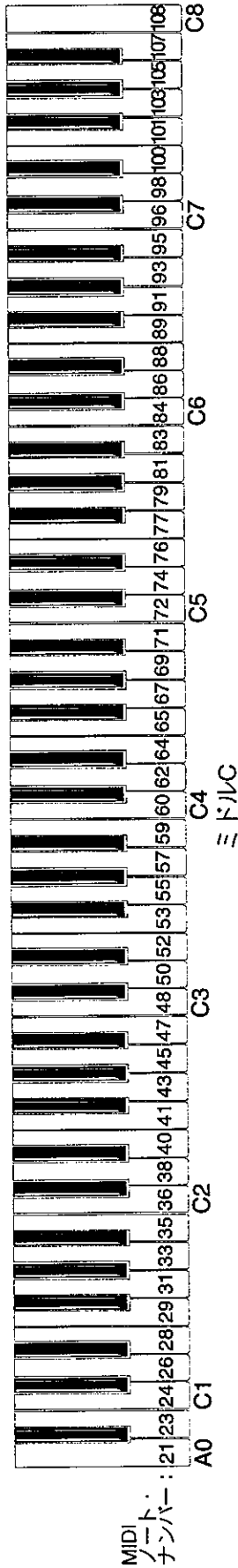
症 状	対 策
電源が入らない	ACアダプターを適切なコンセントに差し込んでいますか？
	電源スイッチがオンになっていますか？
	指定のACアダプターを使用していますか？
	それでも電源が入らない場合は、最寄りのコルグ製品販売店にご相談ください。
音が出ない	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどとの接続を確認してください。
	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどの電源が入っていて正しい接続がなされているかを確認してください。
	iSMのMASTER VOLUMEスライダーが上がっていますか？
	接続したMIDI機器と、MIDIチャンネルはあっていますか？
	キーボード・トラックなどが、ミュートの状態になっていませんか？
ローカル・コントロールがオフになっていませんか？ オンにしてください。	
アレンジメント、バックアップ・シーケンス、ソングなどを演奏すると間違った音が出る	ユーザー・バンク(バンクU)のプログラムかドラム・プログラムDr17またはDr18を一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
	2つのユーザー・ドラム・キットのいずれかを一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
	アレンジメントを一部変更しましたか？ 適切なデータをロードしてください。
アレンジメントまたはバックアップ・シーケンスが正しい曲を演奏しない	アレンジメントやバックアップ・シーケンスがユーザー・スタイルの一つを使っていますか？ その場合は、ディスクから別のスタイルをロードしましたか？ 適切なデータをロードしてください。
音が止まらない	ダンパー・スイッチ極性パラメータが正しく設定されていることを確認してください。
選んだアレンジメントやバックアップ・シーケンスが演奏されない	MIDIクロック・ソースがINTになっていることを確認してください。外部クロック・ソースをお使いの場合は、必ずMIDIクロック・ソース・パラメータをEXTにして、外部機器がMIDIクロック・データを正しく送信するようにしてください。
送信されたMIDIデータに反応しない	MIDIケーブルがすべて正しく接続されていることを確認してください。
	送信機器と同じチャンネルでiSMがMIDIデータを受信していることを確認してください。
	送信されてくるMIDIデータをiSMがフィルターしてしまわないようにしてください。
プログラムの書き込みができない	ユーザー・バンク(バンクU)プログラムDr17-Dr18以外のバンクにプログラムを書き込もうとしていませんか？ 書き込みはバンクUかプログラムDr17-Dr18に行ってください。
音の出ないドラム・サウンドがある	パンポット、エフェクト・センド・レベルを確認してください。
鍵盤を弾いても指定したドラム・サウンドが出ない	トランスポーズ機能が+00になっていることを確認してください。

フロッピー・ディスクに関する問題

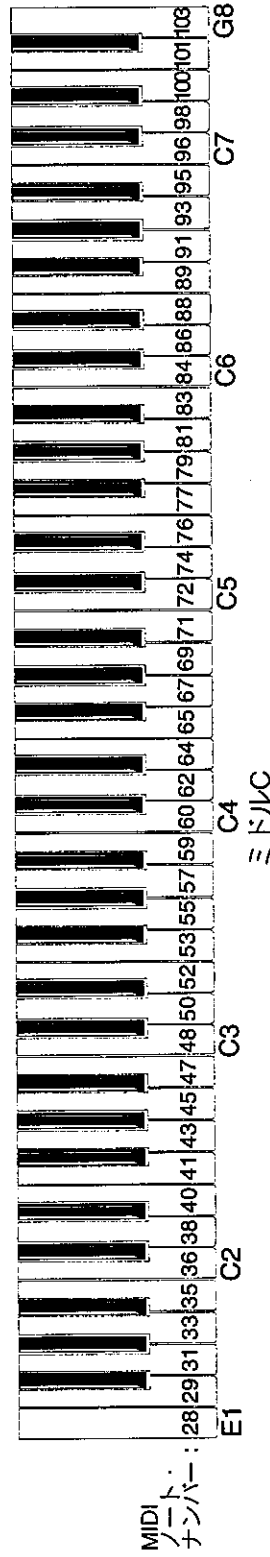
症 状	対 策
フロッピー・ディスクをフォーマットできない	3.5インチ2DDまたは2HDのフロッピー・ディスクを使っていますか？ このタイプのディスクを必ず使ってください。
	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクにセーブできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクからロードできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクにデータが入っていますか？

付録 C

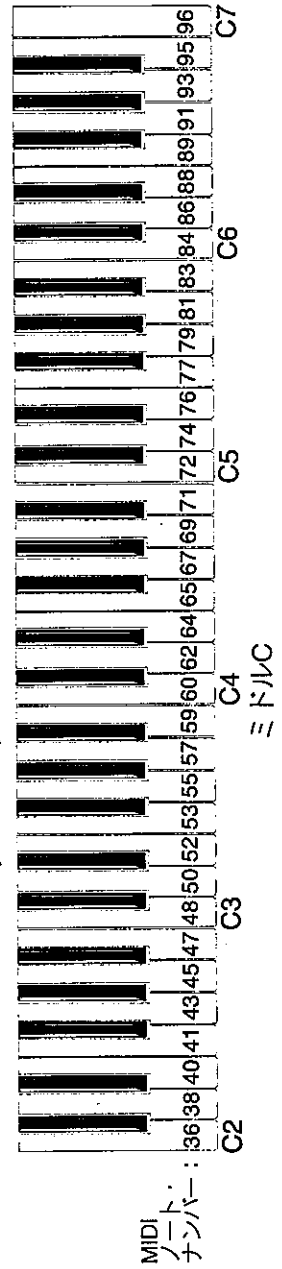
*i1*の鍵盤 (88鍵)



*i2*の鍵盤 (76鍵)



*i3, i4S, i5S*の鍵盤 (61鍵)

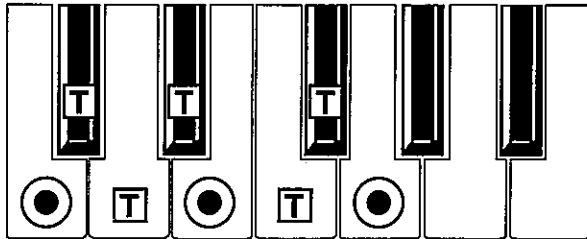


認識されるコード一覧

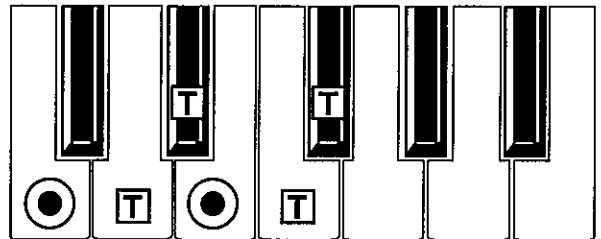
下図のコードはすべて、ルート音がドの根音位置となっています。*ISM*がメジャー6thとマイナー6thを正しく認識するには、このような根音位置でコードを弾く必要があります。というのは、これらのコードが関係短調のマイナー7thとマイナー7th♭5のコードと同じ音で構成されているからです。(たとえば、ド-ミ-ソ-ラの組合せはC6にもAm7にもなります。)

Major

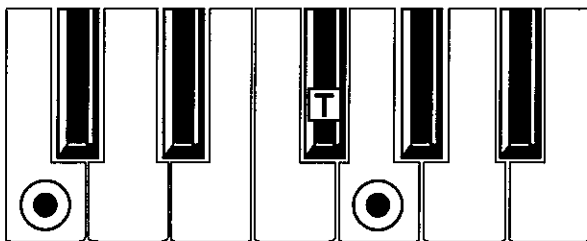
3音



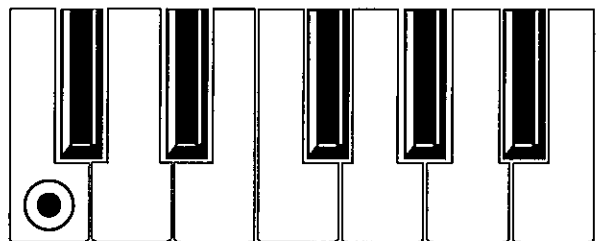
2音



2音

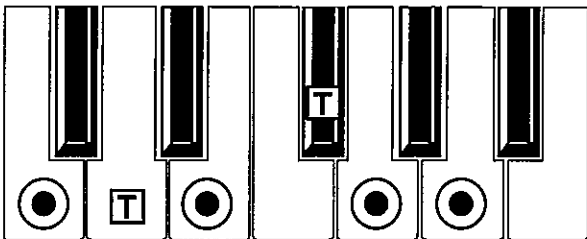


1音



Major 6th

4音

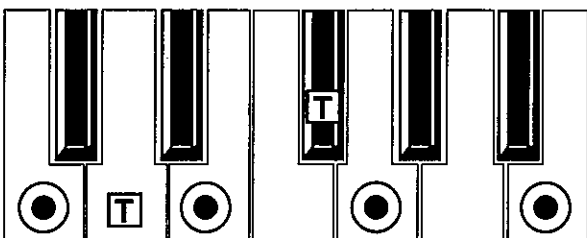


2音

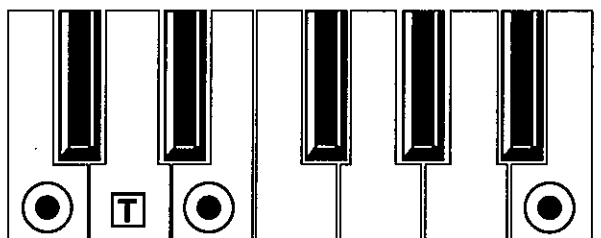


Major 7th

4音



3音



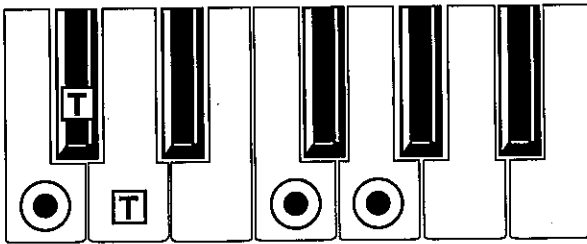
2音



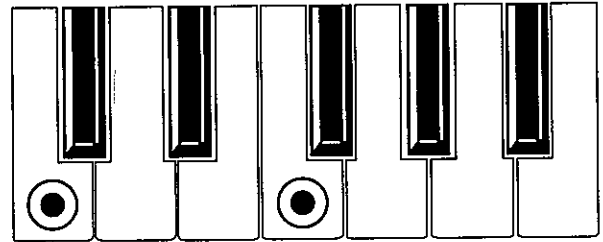
● = コード構成音 T = テンションとして使用できる

Sus 4

3音

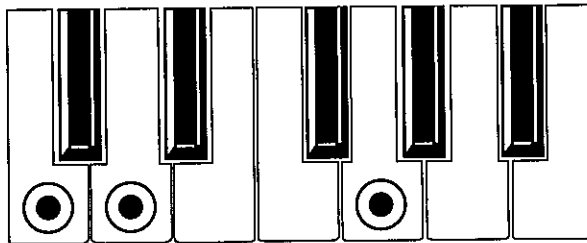


2音



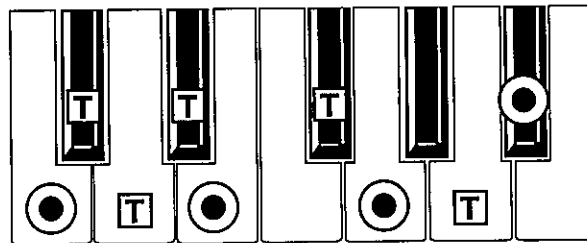
Sus 2

3音

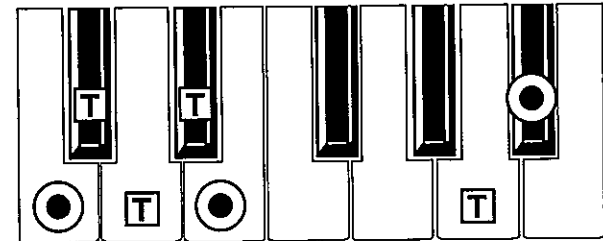


Dominant 7th

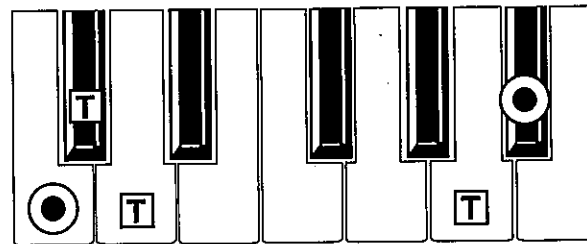
4音



3音

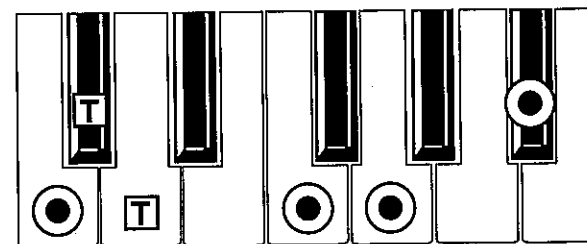


2音

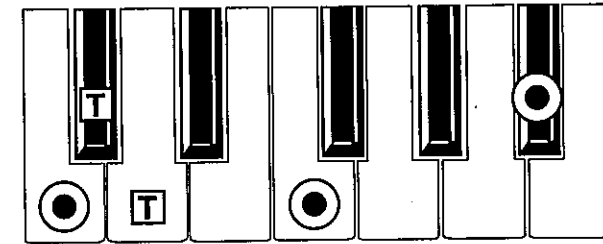


Dominant 7th Sus 4

4音



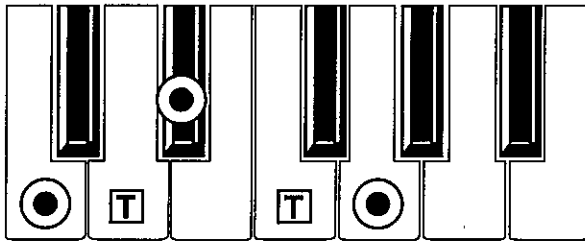
3音



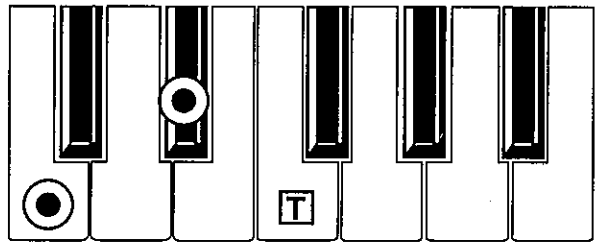
● = コード構成音 T = テンションとして使用できる

Minor

3音

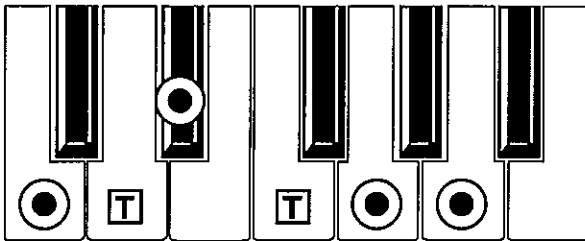


2音



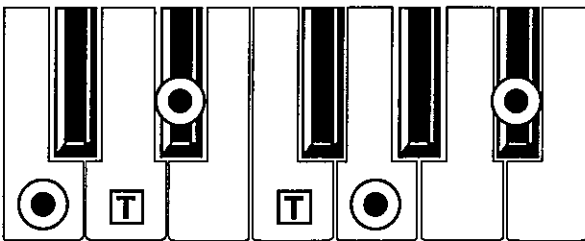
Minor 6th

4音

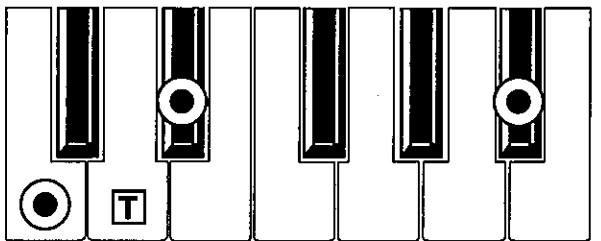


Minor 7th

4音

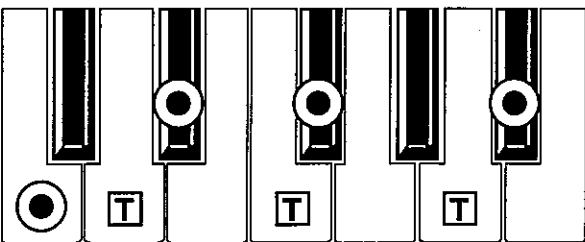


3音



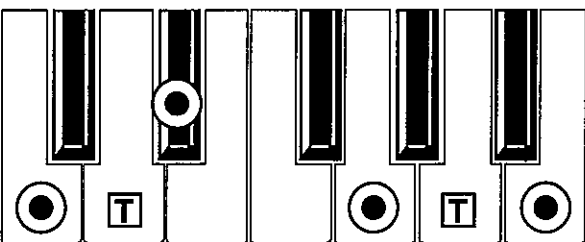
Minor 7th $\flat 5$

4音



Minor-Major 7th

4音



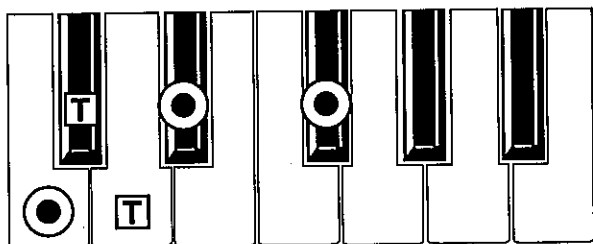
3音



● = コード構成音 T = テンションとして使用できる

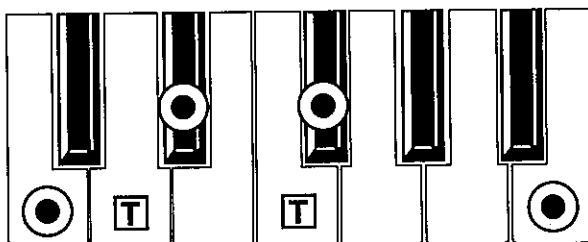
Diminished

3音



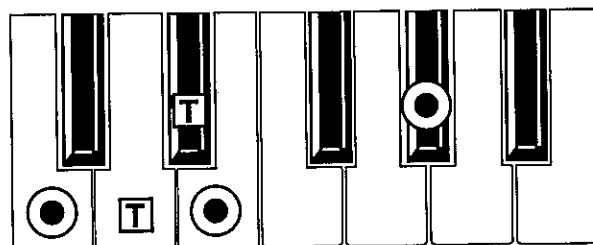
Diminished Major 7th

4音



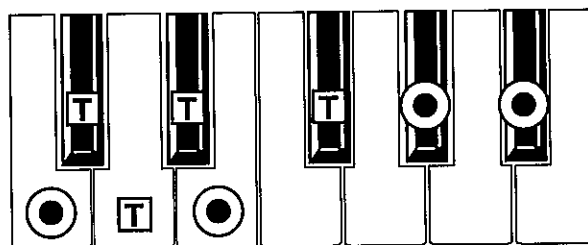
Augmented

3音



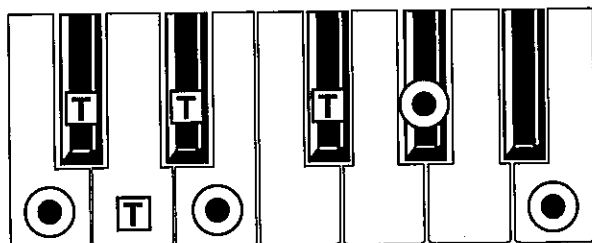
Augmented 7th

4音



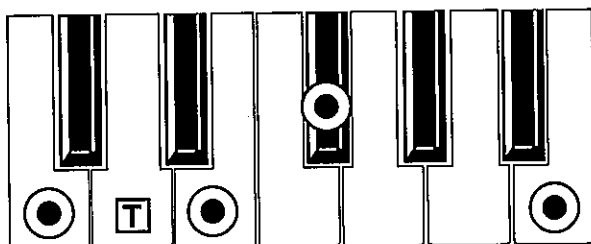
Augmented Major 7th

4音



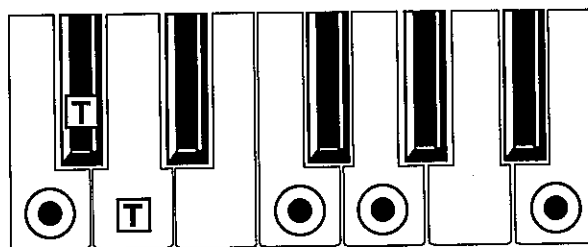
Major 7th ^b5

4音



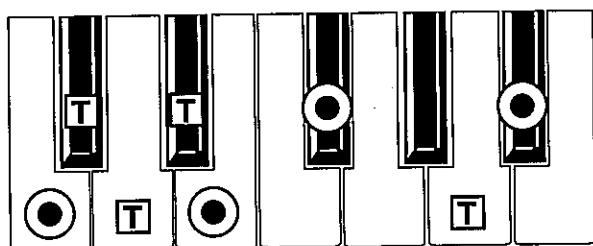
Major 7th Sus 4

4音



Dominant 7th ^b5

4音



● = コード構成音 □ = テンションとして使用できる

ドラム・マップ・テーブル

下の表は、ドラム・マップを選択すると、指定したドラム・サウンドがどのように変化するかを示しています。ドラム・マップに影響されないドラム・サウンドはこの表に出ていません。このため、ドラム・マップ5は、ドラム・サウンドがすべて影響を受けないので、略してあります。

ドラム・マップ1(パーカッション)

元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後
キック 1 (C2)	クラベス	サイドスティック (C#2)	ハイ・ウッドブロック	クラッシュ1 (C#3)	ビブラスラップ
キック 2 (B1)	ロー・ウッドブロック	スネア・ロールリバース・スネア (A#1)	ボンゴ・スラップ	クラッシュ2 (A3)	ベル・ツリー
キック 3 (G1)	ハイ・アゴゴ	クローズ・ハイハット (F#2)	シェーカー	チャイナ・クラッシュ (E3)	ベル・ツリー
キック 4 (E1)	ハイ・ボンゴ	アクセント・ハイハット (F#1)	タンバリン	スブラッシュ (G3)	ジングル
スネア 1 (D2)	カウベル	オープン・ハイハット (A#2)	カバサ	ハイトム1 (D3)	ハイ・ボンゴ
スネア 2 (E2)	カスタネット	ペダル・ハイハット (G#1)	マラカス	ハイトム2 (C3)	ロー・ボンゴ
スネア 3 (A1)	ロー・アゴゴ	ライド1 (D#3)	ミュートトライアングル	ミドル・トム1 (B2)	ミュート・コンガ
スネア 4 (F1)	ロー・ボンゴ	ライド (D3)	マラカス	ミドル・トム2 (A2)	ハイ・コンガ
		ライド・ベル (F3)	オープントライアングル	ロー・トム1 (G2)	ロー・コンガ
				ロー・トム2 (F2)	ロー・ティンバル

ドラム・マップ2(スネアなし)

元のノート・データ	マッピング後
スネア1, 2, 3, 4 (D2, E2, A1, F1)	ペダル・ハイハット
サイドスティック (C#2)	クローズ・ハイハット
スネア・ロールリバース・スネア (A#1)	クローズ・ハイハット

ドラム・マップ3(サイドスティックとハイハット)

元のノート・データ	マッピング後
スネア1, 2, 3, 4 (D2, E2, A1, F1)	サイドスティック
サイドスティック (C#2)	*スネア1, 2, 3, 4のいずれか
スネア・ロールリバース・スネア (A#1)	サイドスティック

* 実際に聞こえるスネアの音は、そのときのアレンジメントによって決まります。

ドラム・マップ4(サイドスティックとライド)

元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後	元のノート・データ	マッピング後
スネア1, 2, 3, 4 (D2, E2, A1, F1)	サイドスティック	クローズ・ハイハット (F#2)	ライド1	ライド1 (D#3)	クローズ・ハイハット
サイドスティック (C#2)	*スネア1, 2, 3, 4のいずれか	アクセント・ハイハット (F#1)	ライド2	ライド2 (B3)	アクセント・ハイハット
スネア・ロールリバース・スネア (A#1)	サイドスティック	オープン・ハイハット (A#2)	ライド・ベル	ライド・ベル (F3)	オープン・ハイハット

* 実際に聞こえるスネアの音は、そのときのアレンジメントによって決まります。

ドラム・マップ6(スネアとライド)

元のノート・データ	マッピング後
クローズ・ハイハット (F#2)	ライド1
アクセント・ハイハット (F#1)	ライド2
オープン・ハイハット (A#2)	ライド・ベル

元のノート・データ	マッピング後
ライド1 (D#3)	クローズ・ハイハット
ライド2 (B3)	アクセント・ハイハット
ライド・ベル (F3)	オープン・ハイハット

ドラム・マップ7(オープン・ハイハット)

元のノート・データ	マッピング後
クローズ・ハイハット (F#2)	オープン・ハイハット
アクセント・ハイハット (F#1)	オープン・ハイハット

元のノート・データ	マッピング後
ライド1 (D#3)	オープン・ハイハット
ライド2 (B3)	オープン・ハイハット
ライド・ベル (F3)	オープン・ハイハット

ドラム・マップ8(クラッシュ)

元のノート・データ	マッピング後
アクセント・ハイハット (F#1)	クラッシュ2
オープン・ハイハット (A#2)	クラッシュ1

MIDI Data Format

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description
1111 0010 (F2)	0sss ssss (ss)	0ttt tttt (tt)	Song Position Pointer sss ssss : Least significant (LSB) ttt tttt : Most significant (MSB)
1111 0011 (F3)	0000 ssss (ss)	-----	Song Select SSSS : Song No. = 0~9

Transmitted when in Song mode (Internal Clock)
When the number is changed, the 15M transmits [Song Select], then [Bank Select],
[Program Change], [Volume], and [Panpot] for each track whose Status = EXT or BOTH.
Then [Song Position Pointer].

*2 : For Example Time Signature = 4/4. 8/8
tt.ss = 00.10 / Measure

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status (Hex)	Description
1111 1000 (F8)	Timing Clock #3
1111 1010 (FA)	Start #3
1111 1011 (FB)	Continue #3
1111 1100 (FC)	Stop #3
1111 1110 (FE)	Active Sensing

*3 : Transmits when in Song or Backing Sequence mode (Internal Clock)

1-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (DEVICE INQUIRY REPLY)

Byte (Hex)	Description
1111 0000 (F0)	Exclusive Status
0111 1110 (7E)	Non Realtime Message
0000 8888 (0g)	MIDI GLOBAL CHANNEL (DEVICE ID)
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY
0100 0010 (42)	KORG ID
0011 1001 (39)	i-series ID
0000 0000 (00)	(MANUFACTURERS ID)
0000 0101 (05)	(FAMILY CODE (LSB))
0000 0000 (00)	(MEMBER CODE (LSB))
0000 0000 (00)	(" " (MSB))
0*** **** (**)	(ROM No. 1~)
0000 0000 (00)	(" " (MSB))
0000 0000 (00)	(SOFT VER. 1~)
0000 0000 (00)	(" " (MSB))
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

1-5 STRUCTURE OF KORG SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

1st Byte = 1111 0000 (F0) :	Exclusive Status
2nd Byte = 0100 0010 (42) :	KORG ID
3rd Byte = 0011 8888 (3g) :	Format ID
4th Byte = 0011 1100 (3C) :	15M ID
5th Byte = 0fff ffff (ff) :	Function Code (See Func Code List)
6th Byte = 0ddd dddd (dd) :	Data
.....
LastByte = 1111 0111 (F7) :	End of Exclusive

EX Header

g: Global ch

..... EOX

MIDI IMPLEMENTATION

1. TRANSMITTED DATA

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description	E.N.A.
1000 nnnn (8n)	0kkk kkkk (kk)	0100 0000 (40)	Note Off	A
1001 nnnn (8n)	0kkk kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Note On	A
1010 nnnn (8n)	0kkk kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Poly Key Pressure (Recorded Seq Data)	T, Q
1011 nnnn (8n)	0000 0000 (00)	0nnn nnnn (nn)	Bank Select(MSB) (BANK Key, etc)	P
1011 nnnn (8n)	0000 0001 (01)	0vvv vvvv (vv)	Modulation 1 (Joystick(+Y))	C
1011 nnnn (8n)	0000 0010 (02)	0vvv vvvv (vv)	Modulation 2 (Joystick(-Y))	C
1011 nnnn (8n)	0000 0100 (04)	0000 0000 (00)	Foot Pedal (Select Main Scale)	C
1011 nnnn (8n)	0000 0100 (04)	0111 1111 (7F)	Foot Pedal (Select Sub Scale)	C
1011 nnnn (8n)	0000 0111 (07)	0vvv vvvv (vv)	Volume (Assign Pedal, etc)	C
1011 nnnn (8n)	0000 1010 (0A)	0vvv vvvv (vv)	Panpot (by A:B Panpot)	C
1011 8888 (8g)	0000 1100 (0C)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control (Assignable Pedal)	C
1011 nnnn (8n)	0010 0000 (20)	0111 1111 (11)	Bank Select(LSB) (BANK Key, etc)	*1 P
1011 nnnn (8n)	0100 0000 (40)	0000 0000 (00)	Hold 1 Off (Damper Pedal)	C
1011 nnnn (8n)	0100 0000 (40)	0111 1111 (7F)	Hold 1 On (Damper Pedal)	C
1011 nnnn (8n)	0ccc cccc (cc)	0vvv vvvv (vv)	Control Data (Recorded Seq Data)	C, Q
1100 nnnn (Cn)	0ppp pppp (pp)	-----	Program Change (Prog Change)	P
1101 nnnn (Bn)	0vvv vvvv (vv)	-----	Channel Pressure (Aftertouch)	T
1110 nnnn (Bn)	0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Pitch Bend (Joystick(X))	C

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel. When using sequencer, each track's channel.

8888 : Always Global Channel No. (0~15)

vvvv : Value

E.N.A. = A : Always Enabled

C : Enabled when Control Filter in GLOBAL Mode is ENA

P : Enabled when Program Filter in GLOBAL Mode is ENA

T : Enabled when Aftertouch Filter in GLOBAL Mode is ENA

Q : Enabled when sequencer is playing (transmitting) or recording (receiving)

T, Q: T and Q

C, Q: C and Q

*1 : Program : MIDI Out (Hex)

A11~A88: mm. ll. pp = 38. 00. 00~3F

B11~B88: " " " " = 38. 00. 40~7F

C11~C88: " " " " = 00. 01. 00~3F

U11~U88: " " " " = 00. 01. 40~7F

D11~D88: " " " " = 00. 03. 00~3F

E11~E88: " " " " = 00. 03. 40~7F

Dr11 : " " " " = 3E. 00. 00

Dr12 : " " " " = 3E. 00. 10

Dr13 : " " " " = 3E. 00. 19

Dr14 : " " " " = 3E. 00. 20

Dr15 : " " " " = 3E. 00. 28

Dr16 : " " " " = 3E. 00. 40

Dr17 : " " " " = 3E. 00. 18

Dr18 : " " " " = 3E. 00. 30

Dr21~28: " " " " = 3E. 00. 78~7F

Arrangement

U11~U88: mm. ll. pp = 00. 00. 00~3F

A11~A88: " " " " = 00. 01. 00~3F

B11~B88: " " " " = 00. 01. 40~7F

1-6 Transmitted Function Code List

Func	Description	R	D	E	C
42	MODE DATA				
4E	MODE CHANGE				○*4 ○*5
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE				
54	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP		○		
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP		○		
65	ALL STYLE DATA DUMP		○		
66	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP		○		
51	GLOBAL DATA DUMP		○		
52	DRUMS DATA DUMP		○		
50	ALL DATA(GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSO) DUMP		○		
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR			○	
23	DATA LOAD COMPLETED (ACK)				○
24	DATA LOAD ERROR (NAK)				○
87	CHORD				

Transmitted when

- R : Request message is received
- D : Data dump from Global mode (Doesn't respond to Exclusive EMA, DIS)
- E : Exclusive message is received
- C : Mode or No. is changed by switch

Some Request Messages are not received in some modes. See 2-6.

* When transmitting a series of exclusive messages to the 15M, wait until [DATA LOAD COMPLETED] or [WRITE COMPLETED] is received.

*4 : Transmitted when Mode is changed.

*5 : Transmitted when editing drum kit's parameters in GLOBAL mode.

2. RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES			Description		ENA
Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Note Off	Note On	
1000 nnnn (8n)	0xxx kkkk (kk)	0xxx xxxx (xx)	Note Off		A
1001 nnnn (9n)	0xxx kkkk (kk)	0000 0000 (00)	Note Off		A
1001 nnnn (9n)	0xxx kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Note On		A
1010 nnnn (An)	0xxx kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Poly Key Pressure (For Seq. Recording)	*1	T, Q
1011 nnnn (Bn)	0000 0000 (00)	0mmn mmmn (mm)	Bank Select(MSB)		P
1011 nnnn (Bn)	0000 0001 (01)	0vvv vvvv (vv)	Modulation1 Depth (Pitch Modulation)		C
1011 nnnn (Bn)	0000 0010 (02)	0vvv vvvv (vv)	Modulation2 Depth (Cutoff Modulation)		C
1011 nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	00vv vvvv(40)	Foot Pedal Off (Select Main Scale)		C
1011 nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	01vv vvvv(8F)	Foot Pedal On (Select Sub Scale)		C
1011 nnnn (Bn)	0000 0110 (06)	0vvv vvvv (vv)	Data Entry (MSB)		C
1011 nnnn (Bn)	0000 0111 (07)	0vvv vvvv (vv)	Volume		C
1011 nnnn (Bn)	0000 1010 (0A)	0vvv vvvv (vv)	Panpot (A:B Panpot)		C
1011 nnnn (Bn)	0000 1011 (0B)	0vvv vvvv (vv)	Expression		C
1011 gggg (Bg)	0000 1100 (0C)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control (Dyna Mod Src= PEDAL1)		C
1011 gggg (Bg)	0000 1101 (0D)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control (Dyna Mod Src= PEDAL2)		C
1011 nnnn (Bn)	0010 0000 (20)	0111 1111 (11)	Bank Select(LSB)	*1	P
1011 nnnn (Bn)	0010 0110 (26)	0vvv vvvv (vv)	Data Entry (LSB)		C
1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	00xx xxxx(40)	Hold1 Off		C
1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	01xx xxxx(8F)	" On		C
1011 nnnn (Bn)	0100 1000 (48)	0vvv vvvv (vv)	Release Time		C
1011 nnnn (Bn)	0100 1000 (48)	0vvv vvvv (vv)	Attack Time		C
1011 nnnn (Bn)	0100 1000 (4A)	0vvv vvvv (vv)	Brightness (" " Atk Time *4)		C
1011 nnnn (Bn)	0101 1011 (5B)	0vvv vvvv (vv)	Reverb Level		C
1011 gggg (Bg)	0101 1100 (5C)	0000 0000 (00)	Effect1 Level		C
1011 gggg (Bg)	0101 1100 (5C)	0xxx xxxx(90)	" "		C
1011 gggg (Bg)	0101 1110 (5E)	0000 0000 (00)	Effect2 Level		C
1011 gggg (Bg)	0101 1110 (5E)	0xxx xxxx(90)	" "		C
1011 nnnn (Bn)	0110 0000 (60)	0000 0000 (00)	DATA Increment		C
1011 nnnn (Bn)	0110 0001 (61)	0000 0000 (00)	DATA Decrement		C
1011 nnnn (Bn)	0110 0100 (64)	0000 00rr (0r)	RPN Parameter No. (LSB)	*3	A
1011 nnnn (Bn)	0110 0101 (65)	0000 0000 (00)	RPN Parameter No. (MSB)	*3	A
1011 nnnn (Bn)	0111 0000 (78)	0000 0000 (00)	All Sound Off		C
1011 nnnn (Bn)	0111 1001 (79)	0000 0000 (00)	Reset All Controllers		C
1011 nnnn (Bn)	0ccc cccc (cc)	0vvv vvvv (vv)	Control Data (For Seq. Recording)		C, Q
1011 gggg (Bg)	0111 1010 (7A)	0000 0000 (00)	Local Control Off		A
1011 gggg (Bg)	0111 1010 (7A)	0111 1111 (7F)	Local Control On		A
1011 nnnn (Bn)	0111 1011 (7B)	0000 0000 (00)	All Notes Off		A
1011 nnnn (Bn)	0111 110x (7x)	0000 0000 (00)	Omni Mode Off/On (All Notes Off)		A
1011 nnnn (Bn)	0111 1110 (7E)	000m mmmn(11)	Mono Mode On (All Notes Off)		A
1011 nnnn (Bn)	0111 1111 (7F)	0000 0000 (00)	M Mono=0~16		A
1100 nnnn (Cn)	0ppp pppp (pp)	-----	Poly mode On (All Notes Off)		A
1100 nnnn (Dn)	0vvv vvvv (vv)	-----	Program Change (Prog. Comb Chg) *1,2		P
1110 nnnn (En)	0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Channel Pressure (Aftertouch)		T
1110 nnnn (En)	0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Render Change (Pitch Bend)		C

nnnn : MIDI Channel No. (0~15) Usually Global Channel.

gggg : Always Global Channel No. (0~15).

When in SONG Mode, each track's channel.

x : Random

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status (Hex)	Description	#
1111 1000 (F8)	Timing Clock Start	*5
1111 1010 (FA)	Continue	*5
1111 1011 (FB)	Stop	*5
1111 1100 (FC)	Active Sensing	*5
1111 1110 (FE)	Received when in SONG mode (External Clock)	

*5 : Received when in SONG mode (External Clock)

2-4 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)

Byte (Hex)	Description	#
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS	
0111 1110 (7E)	NON REALTIME MESSAGE	*6
0888 8888 (88)	MIDI CHANNEL	*7
0000 0000 (00)	SUB ID 1	*7
0000 0000 (00)	SUB ID 2	*7
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE	

*6 : eg = 0~F : Received if Global Channel = 7F : Received on any Channel

*7 : a, b = 06, 01 : INQUIRY MESSAGE REQUEST = 09, 01 : GENERAL MIDI MODE ON

(Received anytime except when Seq playing/recording, or when DATA FILER page is selected)

2-5 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (REALTIME)

Byte (Hex)	Description	#
1111 0000 (F0)	EXCLUSIVE STATUS	
0111 1111 (7F)	REALTIME MESSAGE	*6
0888 8888 (88)	MIDI CHANNEL	
0000 0100 (04)	SUB ID 1	*8
0000 0000 (00)	SUB ID 2	*8
0vvv vvvv (vv)	VALUE(LSB)	*8
0mmmm mmm (mm)	VALUE(MSB)	*8
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE	

*8 : b = 01 : MASTER VOLUME (mm, vv = 00, 00~7F, 7F : Min~Max)

= 02 : MASTER BALANCE (mm, vv = 00, 00~40, 00~7F, 7F : L~Center~R)

*1 : MIDI In (Hex): Program
mm, ll, pp = 00, 00, 00~3F : A11~A88

00, 00, 40~7F : B11~B88

00, 01, 00~3F : C11~C88

00, 01, 40~7F : D11~D88

00, 02, 00~0F : Dr11

00, 02, 10~17 : Dr12

00, 02, 18 : Dr17

00, 02, 19 : Dr13

00, 02, 1A~1F : Dr17

00, 02, 20~27 : Dr14

00, 02, 28~2F : Dr15

00, 02, 30~37 : Dr18

00, 02, 38~3F : Dr11

00, 02, 40~47 : Dr16

00, 02, 48~77 : Dr11

00, 02, 78~7F : Dr21~Dr28

00, 03, 00~3F : D11~D88

00, 03, 40~7F : E11~E88

38, xx, 00~3F : A11~A88

38, xx, 40~7F : B11~B88

39, xx, 00~3F : A11~A88

39, xx, 40~7F : B11~B88

3A~3D, xx, xx : OFF

3E, xx, 00~0F : Dr11

3E, xx, 10~17 : Dr12

3E, xx, 18 : Dr17

3E, xx, 19 : Dr13

3E, xx, 1A~1F : Dr17

3E, xx, 20~27 : Dr14

3E, xx, 28~2F : Dr15

3E, xx, 30~37 : Dr18

3E, xx, 38~3F : Dr11

3E, xx, 40~47 : Dr16

3E, xx, 48~77 : Dr11

3E, xx, 78~7F : Dr21~Dr28

3F, xx, xx : OFF

xx : Random

*2 : After processing (while Exclusive = EMA) transmits exclusive message [DATA LOAD COMPLETED] or [DATA LOAD ERROR].

*3 : rr = 0 : Pitch Bend Sensitivity

= 1 : Fine Tune (When Received Ch = Global Ch, Master Tune)

= 2 : Coarse Tune (Transpose)

*4 : vv (40: Fast or Dark

= 40: No change

) 40: Slow or Bright

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description
1111 0010 (F2)	0sss ssss (ss)	0ttt tttt (tt)	Song Position Pointer
1111 0011 (F3)	000s ssss (ss)	----	Song_Select

Received when in SONG mode (External Clock)

3. MIDI EXCLUSIVE FORMAT (R : Receive, T : Transmit)

See 1-5 'STRUCTURE OF KORG SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES'

Byte	Description	R
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0001 0010 (12)	MODE REQUEST	12H
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func=42 message.		
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0001 1100 (1C)	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	1CH
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.		
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0011 0000 (30)	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST 30H	
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func=64 or Func=24 message.		
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0011 0001 (31)	ALL STYLE DATA DUMP REQUEST	31H
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func=65 or Func=24 message.		
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0011 0010 (32)	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST 32H	
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func=66 or Func=24 message.		
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1110 (0E)	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	0EH
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.		
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1101 (0D)	DRUMS DATA DUMP REQUEST	0DH
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func=52 or Func=24 message.		
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0000 1111 (0F)	ALL DATA DUMP REQUEST	0FH
1111 0111 (F7)	EOX	
Receives this message, and transmits Func=50 or Func=24 message.		

2-6 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

* Not received when Sequencer is playing, recording, or when the DATA FILTER page is selected.

Function Code List

Func	Description	G	A	No.
12	MODE REQUEST	○	○	42
1C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	4C
30	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST	◎	○	64
31	ALL STYLE DATA DUMP REQUEST	◎	○	65
32	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST	◎	○	66
0E	GLOBAL DATA DUMP REQUEST	◎	○	51
0D	DRUMS DATA DUMP REQUEST	◎	○	52
0F	ALL DATA(GLB. DRM. PRG. ARR. STY. SEQ. BSQ) DUMP REQ	◎	○	50
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	◎	○	23
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	◎	○	23
65	ALL STYLE DATA DUMP	◎	○	23
66	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	◎	○	23
51	GLOBAL DATA DUMP	◎	○	23
52	DRUMS DATA DUMP	◎	○	23
50	ALL DATA(GLB. DRM. PRG. ARR. STY. SEQ. BSQ) DUMP	◎	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE	○	○	23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	○	○	23
67	CHORD	○	○	23

Received when in

G : GLOBAL Mode

(◎) Does not respond to Exclusive ENA, DIS on DATA DUMP page)

A : any other mode

No. : MIDI Out Function No.

(transmitted after the message has been received.)

(9) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1100 (4C)	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	4CH (NOTE 1.3)
0ddd dddd (dd)	Data	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-1C message, and transmits this message & data.

(10) ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP R, T

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0110 0100 (64)	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	64H (NOTE 1.4)
0ddd dddd (dd)	Data	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-30 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed

(11) ALL STYLE DATA DUMP R, T

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0110 0101 (65)	ALL STYLE DATA DUMP	65H (NOTE 1.5-1)
0ddd dddd (dd)	Style Header	
0ddd dddd (dd)	Style Data	(NOTE 1.5-2)
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-31 message, and transmits this message & data.

(12) ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP R, T

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0110 0110 (66)	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	66H (NOTE 7-1)
0sss ssss (ss)	Backing Sequence Data Size	
0ddd dddd (dd)	Control Data	(NOTE 1.7-2)
0ddd dddd (dd)	Backing Sequence Data	(NOTE 1.7-3)
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-32 message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(13) GLOBAL DATA DUMP R, T

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0001 (51)	GLOBAL DATA DUMP	51H (NOTE 1.8)
0ddd dddd (dd)	Data	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-0E message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(14) DRUMS DATA DUMP R, T

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0010 (52)	DRUMS DATA DUMP	52H (NOTE 1.9)
0ddd dddd (dd)	Data	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-0D message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(15) ALL DATA(GBL.DEM.PRG.ARR.STY.SEQ.BSQ) DUMP R, T

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0000 (50)	ALL DATA DUMP	50H (NOTE 6-1)
0sss ssss (ss)	12/13 Sequence Data Size	
0sss ssss (ss)	Backing Sequence Data Size	(NOTE 7-1)
0ddd dddd (dd)	Data	(NOTE 1.10)
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
Receives Func-0F message, and transmits this message & data.
Transmits this message & data when DATA DUMP is executed.

(16) MODE CHANGE R, T

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0100 1110 (4E)	MODE CHANGE	4EH (NOTE 11)
0000 mmmm (0m)	Mode Data	
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, changes the Mode, and transmits Func-23 or Func-24.
When the mode is changed by switch, this message & data is transmitted.

(17) PARAMETER CHANGE R

Byte	Description	R
F0.42.3g.3C	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0001 (41)	PARAMETER CHANGE	41H (TABLE 8)
0ppp pppp (pp)	Parameter No.	(NOTE 12)
0vvv vv (vv)	Value (LSB bit6~0)	(NOTE 12)
0vvv vv (vv)	Value (MSB bit13~7)	(NOTE 12)
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func-23 or Func-24 message.
When the Parameter No. is changed by switch, this message & data is transmitted.

NOTE 7 : ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP FORMAT

7-1: Backing Sequence Data Size (2Byte) 4Step(16Byte)/1Size (See 7-3)
 [Data Size (bit16~0)],
 [Data Size (bit13~7)]

7-2: Control Data Dump Format (2292Byte) (See TABLE 7-1, NOTE 1)
 [Control Data (BSQ Size(195) x 10 = 1950Byte)],
 [BSQ0-Tr.1 Addr (2Byte)], ..., [BSQ0-Tr.16 Addr], [BSQ0-Tempo Track Addr],
 [BSQ1-Tr.1 Addr], ..., [BSQ9-Tr.16 Addr], [BSQ9-Tempo Track Addr] (340Byte),
 [End Addr (2Byte)]

7-3: Backing Sequence Data Dump Format (See TABLE 7-2, NOTE 1)
 [B. Sequence 1st Data(4Byte)], ..., [BSQ nth Data]

n : BSQ Data Step = 0 ~ 40000
 2292Byte+4x[BSQ Data Step]Byte = 7xH+B → 8xH+(1+B)Byte
 .. 7-1, 7-2, 7-3 = 2+8xH+(1+B)Byte (0.8~58.0Sec)

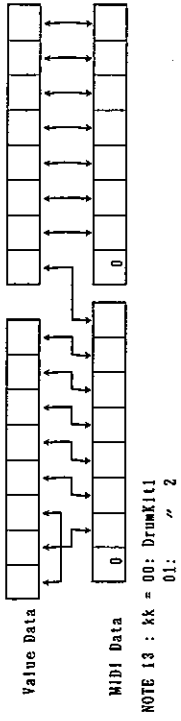
NOTE 8 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT (See TABLE 2, NOTE 1)
 [Global Data (28Byte)]
 28 = 7x4+0 → 8x4 = 32Byte

NOTE 9 : DRUMS DATA DUMP FORMAT (See TABLE 3, NOTE 1)
 [Drum Kit Data (7x60x2Byte)]
 840Byte = 7x120+0 → 8x120 = 960Byte (0.35Sec)

NOTE 10 : ALL DATA (GUB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSO) DUMP FORMAT (See NOTE 1)
 [Global Data],
 [Drums Data],
 [All Program Parameters],
 [All Arrangement Parameters],
 [All Style Data],
 [All ISM SONG Data] (See NOTE 4)
 [All Backing Sequence Data] (See NOTE 5-2, 5-3)
 28+840+10824+8384+sty+3702+4x[Seq. Data Step]Byte+2292+4x[BSQ Data Step]
 = 7xC+D → 8xC+(1+D)Byte (10.5~90.05Sec)

NOTE 11 : mmm = 4 : GLOBAL 6 : SONG
 10 : ARRANGEMENT 11 : BACKING SEQUENCE

NOTE 12 : VALUE DATA FORMAT (Use with PARAMETER CHANGE, DRUM KIT PARAMETER CHANGE)
 Bit15-13 of Value Data is the Sign Flag, and each bit has the same value



NOTE 13 : kk = 00: DrumKit1
 01: " 2

(1B) DRUM KIT PARAMETER CHANGE

Byte	Description	R, T
F0. 42. 36. 39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0101 0011 (53)	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	53H (NOTE 14)
0000 000k (0k)	Drum Kit No.	
00ss ssss (ss)	Index No. (ss=00~59)	
0000 pppp (0p)	Parameter No.	(TABLE 9)
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit16~0)	(NOTE 12)
0vvv vvvv (vv)	Value (MSB bit13~7)	(NOTE 12)
1111 0111 (F7)	EOX	

Receives this message & data, and transmits Func=23 or Func=24 message.

(1B) MODE DATA

Byte	Description	T
F0. 42. 36. 39	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0010 (42)	MODE DATA	42H (NOTE 11)
0000 mmmm (0m)	Mode data	
0000 0000 (00)	EOX	

Receives Func=12 message, and transmits this message & data.

(20) MIDI IN DATA FORMAT ERROR

Byte	Description	T
F0. 42. 36. 39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0110 (26)	MIDI IN DATA FORMAT ERROR	26H
1111 0111 (F7)	EOX	

Transmits this message when there is an error in the MIDI IN message (for example, if data length is other than expected).

(21) DATA LOAD COMPLETED (ACK)

Byte	Description	T
F0. 42. 36. 39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0011 (23)	DATA LOAD COMPLETED	23H
1111 0111 (F7)	EOX	

Transmits this message when DATA LOADING and PROCESSING have been completed.

(22) DATA LOAD ERROR (NAK)

Byte	Description	T
F0. 42. 36. 39(3C)	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0100 (24)	DATA LOAD ERROR	24H
1111 0111 (F7)	EOX	

Transmits this message when DATA LOADING and PROCESSING have not been completed (for example, if memory is protected).

(23) CHORD

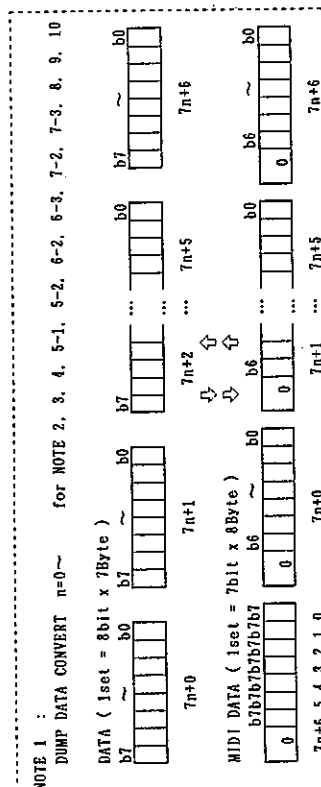
Byte	Description	T
F0. 42. 36. 39	EXCLUSIVE HEADER	
0110 0111 (67)	CHORD	67H
0000 rrrr (0r)	Root (C=0)	
0000 bbbb (0b)	Bass (C=0)	
0ccc cccc (cc)	Chord type (LSB)	(NOTE 14)
000c cccc (cc)	Chord type (MSB)	(NOTE 14)
0ttt tttt (tt)	Tension note(s) (LSB)	(NOTE 15)
000t tttt (tt)	Tension note(s) (MSB)	(NOTE 15)
1111 0111 (F7)	EOX	

NOTE 14 : CHORD TYPE

Type	MSB	LSB
No Chord	0000 0000	0000 0000
dim	0000 0000	0100 1001
sus2	0000 0001	0000 0101
m	0000 0001	0000 1001
major	0000 0001	0001 0001
sus4	0000 0001	0010 0001
aug	0000 0010	0001 0001
m6	0000 0101	0000 1001
6	0000 0101	0001 0001
m7b5	0000 1000	0100 1001
7b5	0000 1000	0101 0001
m7	0000 1001	0000 1001
7	0000 1001	0001 0001
7sus4	0000 1001	0010 0001
aug7	0000 1010	0001 0001
dimM7	0001 0000	0100 1001
M7b5	0001 0000	0101 0001
mM7	0001 0001	0000 1001
M7	0001 0001	0001 0001
M7sus4	0001 0001	0010 0001
augM7	0001 0010	0001 0001

NOTE 15 : TENSION NOTE(S)

Tension	MSB	LSB
b9	0000 0000	0000 0010
9	0000 0000	0000 0100
♯9	0000 0000	0000 1000
11	0000 0000	0010 0000
♯11	0000 0000	0100 0000
b13	0000 0010	0000 0000
13	0000 0100	0000 0000



NOTE 2 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT
[Parameter No.00],.....,[Parameter No.163]
164Byte = 7x23+3 → 8x23+(1+3) = 188Byte (See TABLE 1, NOTE 1)

NOTE 3 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT
[Prog.D11(164Byte)],.....,[Prog.D88(164Byte)],
[Prog.Dr7(164Byte)], [Prog.Dr8(164Byte)]
164x(64+2)Byte = 7x1546+2 → 8x1546+(1+2) = 12371Byte (4.05sec) (See TABLE 1, NOTE 2)

NOTE 4 : ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP FORMAT
[ARR11(131Byte)],.....,[ARR88(131Byte)]
131x64Byte = 7x1197+5 → 8x1197+(1+5) = 9582Byte (3.13sec) (See TABLE 5, NOTE 1)

NOTE 5 : ALL STYLE DATA DUMP FORMAT
5-1: Style Header (248Byte) (See TABLE 6-3, NOTE 1)
5-2: Style Data (3328~65498Byte) (See TABLE 6-1, TABLE 6-2, NOTE 1)
MIN= 24+3328Byte = 7x478+6 → 8x478+(1+6) = 3931Byte
MAX= 24+65498Byte = 7x9360+0 → 8x9360 = 74880Byte (1.2~24.05sec)

NOTE 6 : ALL ISM SONG DATA DUMP FORMAT
6-1: Sequence Data Size (2Byte) 4Step(16Byte)/1Size (See 6-3)
[Data Size (bit6~0)],
[Data Size (bit13~7)]

6-2: Control Data Dump Format (3702Byte) (See TABLE 4-1, NOTE 1)
[Control Data (Song Size(256) x 10 = 2560Byte)],
[Pattern Data (200Byte)],
[Song0-Tr.1 Addr (2Byte)],.....,[Song0-Tempo Track Addr],
[Song1-Tr.1 Addr J,....,[Song8-Tr.16 Addr],[Song9-Tempo Track Addr] (340Byte),
[Pattern0 Addr (2Byte)],....,[Pattern99 Addr] (200Byte),
[Pattern End Addr(2Byte)]

6-3: Sequence Data Dump Format (See TABLE 4-2, NOTE 1)
[Sequence 1st Data(4Byte)],.....,[Seq.nth Data]
n : Seq.Data Step = 0 ~ 40000
3702Byte+4x[Seq.Data Step]Byte = 7xA+B → 8xA+(1+B)Byte (1.3~58.55sec)
.. 6-1,6-2,6-3 = 2+8xA+(1+B)Byte

series SEQUENCER CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	SONG 0 CONTROL DATA	
	MIDI Channel (Tr.1)	00~0F : 1~16
15	MIDI Channel (Tr.16)	#11
16	STATUS (Tr.1)	
31	STATUS (Tr.16)	
32	BEND RANGE (Tr.1)	00~0C : 00~12
47	BEND RANGE (Tr.16)	
48	BEAT	28~F0 : 40~240 #12
49	TEMPO	
	PROTECT (Tr.1)	b110=0:OFF, =1:ON
50	PROTECT (Tr.8)	b117
	PROTECT (Tr.9)	b110=0:OFF, =1:ON
51	PROTECT (Tr.16)	b117
52	NEXT SONG NO.	20~7F : ~#13
53	SONG NAME (Head)	
62	SONG NAME (Tail)	
63	(RESERVE)	00
64	EFFECT PARAMETER	#20
92	TRACK 1 CONTROL DATA	
93	PROGRAM NO.	00~7F : 00~127 #6
94	OUTPUT LEVEL	E8~18 : -24~24
95	KEY TRANSPOSE	CE~32 : -50~50
96	DETUNE	00~1E.1F.FF #5
97	A-B PAN	b110~3 : 0~9, PRG b14~7 : 0~9, PRG
98	D SEND LEVEL	
99	C SEND LEVEL	
99	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~68
100	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~68
101	VEL WINDOW TOP	01~7F : 01~127
102	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F : 01~127
103	CONTROL FILTER	#7
104	MIDI CHANNEL	00~0F : 1~16
105	TRACK 2~16 CONTROL DATA	
	SAME AS TRACK 1(93~104) x 15	
284		
285~290	(RESERVE)	00
291	METRONOME LEVEL	00~63 : 0~99
292	METRONOME PAN	00~1E : #5
293	METRONOME LEAD IN	0~2 : 0~2
294	TEMPO TRACK ON/OFF	0:OFF, 1:ON
295	(RESERVE)	00
	SONG 1~9 CONTROL DATA	
296	SAME AS SONG 0 (00~295) x 9	
2999		

(TABLE 4-1)

PATTERN 0 PARAMETERS	
2960	BEAT #12
2961	LENGTH 01~63 : 1~99
PATTERN 1~99 PARAMETERS	
2962	SAME AS PATTERN 0(2960,2961) x 99
3159	
SONG 0, TRACK 1 DATA ADDRESS	
3160	DATA ADDRESS(LSB) 0000 (Start Addr)
3161	" " (MSB)
SONG 0, TRACK 2 ~ TRACK 16 DATA ADDRESS	
3162	SAME AS SONG 0, TRACK 1 ADDRESS(3160,3161)
3191	
SONG 0, TEMPO TRACK DATA ADDRESS	
3192	DATA ADDRESS (LSB)
3193	" " (MSB)
SONG 1~9 TRACK DATA ADDRESS	
3194	SAME AS SONG 0 TRACK ADDRESS(3160~3193) x 9
3499	
PATTERN 0 DATA ADDRESS	
3500	DATA ADDRESS (LSB)
3501	" " (MSB)
PATTERN 1 ~ PATTERN 99 DATA ADDRESS	
3502	SAME AS PATTERN 0(3500,3501)
3699	
3700	End. Pattern Addr.(L)
3701	" " (H)

1 series SEQUENCE DATA (TABLE 4-2)

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
SEQUENCE DATA 1		
3702	DATA (1-L)	#15
3703	DATA (1-H)	#15
3704	DATA (2-L)	#15
3705	DATA (2-H)	#15
SEQUENCE DATA 2 ~		
3706	SAME AS SEQUENCE DATA 1(3702~3705)	

48 : 0 : OFF

- 1 : START/STOP
- 2 : SYNC START/STOP
- 3 : RESET
- 4 : INTRO/ENDING 1
- 5 : INTRO/ENDING 2
- 6 : FILL 1
- 7 : FILL 2
- 8 : VARIATION 1
- 9 : VARIATION 2
- A : VARIATION 3
- B : VARIATION 4
- C : CHORD HOLD
- D : BASS INVERSION
- E : SCALE CHANGE
- F : ARRANGEMENT UP
- 10 : ARRANGEMENT DOWN
- 11 : PROGRAM UP
- 12 : PROGRAM DOWN
- 13 : VARIATION UP
- 14 : VARIATION DOWN
- 15 : PUNCH IN/OUT
- 16 : EFFECT 1 ON/OFF
- 17 : EFFECT 2 ON/OFF
- 18 : DRUM MUTE
- 19 : PERC MUTE
- 1A : BASS MUTE
- 1B : ACC1 MUTE
- 1C : ACC2 MUTE
- 1D : ACC3 MUTE
- 1E : KB VOLUME
- 1F : EXPRESSION
- 20 : VDF CUTOFF
- 21 : EFFECT CONTROL
- 22 : DATA ENTRY
- 23 : OFF
- 24 : OFF
- 25 : KBD LOCK
- 26 : TAP TEMPO
- 27 : SOUND HOLD ON/OFF
- 28 : SUSTAIN ON/OFF
- 29 : FADE IN/OUT
- 2A : ENSEMBLE ON/OFF
- 2B : MASTER VOLUME

(TABLE 5)

ACC 1~3 PARAMETERS
56 SAME AS DRUMS
81
XBD 1~2 PARAMETERS
82 SAME AS DRUMS
97
XBD1 VELOCITY WINDOW
98 TOP 01~7F : 1~127
99 BOTTOM 01~7F : 1~127
XBD2 VELOCITY WINDOW
100 TOP 01~7F : 1~127
101 BOTTOM 01~7F : 1~127
102 EFFECT PARAMETERS
130 *20

#16 : 00 : SINGLE
 01 : LAYER
 02 : SPLIT
 03 : M. DRUMS

#17 : BANK = 00, PROG = 00~7F : A11~A88~888
 = 00~7F : C11~C88~488
 = 02, = 00~0F : D11~Dr28
 = 03, = 00~7F : D11~E88

ARRANGEMENT PARAMETERS	PARAMETER	DATA (Hex) : VALUE
00	ARRANGE NAME (Head)	20~7F : ~~~~~
09	ARRANGE NAME (Tail)	
10	STYLE NO.	00~37 : 11~68
11	INITIAL VARIATION	00~03 : VAR 1~4
14	INITIAL TEMPO	0A~D2 : 40~240
15	KEYBOARD ASSIGN	00~03 : ~~~~~ #16
16	SPLIT POINT	24~60 : C2~C7
17	OCTAVE	FE~02 : -2~+2
18	TRANSPOSE	F5~0B : -08~+8
19	MANUAL DRUM KIT SWITCHES	00~07 : Dr1~Dr8
20	DYNAMIC VELOCITY	b10=0:OFF, =1:ON
	TEMPO LOCK	b11=0:OFF, =1:ON
	XBD1 DAMPER ENABLE	b12=0:OFF, =1:ON
	XBD2 DAMPER ENABLE	b13=0:OFF, =1:ON
	CHORD SCANNING TYPE	b14=0:OFF, =1:ON
21	CHORD SCAN LOW	b10=0:OFF, =1:ON
	CHORD SCAN HIGH	b11=0:OFF, =1:ON
	BASS INVERSION	b12=0:OFF, =1:ON
	CHORD HOLD	b13=0:OFF, =1:ON
	CHORD LATCH	b14=0:OFF, =1:ON
22	DEFAULT DRUM MAPPING	00~07 : Dr1~Dr8
25	RESERVE	00
26	RESERVE	00
29	FILL1	00~0C : OFF~DOWN
31	FILL2	00~0C : OFF~DOWN
32	FILL2	00~0C : OFF~DOWN
33	DRUM PARAMETERS	
34	PROG	00~7F : 0~127 #17
35	BANK	
36	VOL	00~7F : 0~127
37	PAN	
38	C SEND LEVEL	b10~3 : 0~9, PRG #5
	D SEND LEVEL	b14~7 : 0~9, PRG
39	OCTAVE	FE~02 : -2~+2
40	OUT STATUS	FF~0B : #11
41	WRAP-AROUND	FF~0B : STV~11
42	PERCUSSION PARAMETERS	
43	SAME AS DRUMS	
49	BASS PARAMETERS	
50	SAME AS DRUMS	
51		
57		

*15 : SEQUENCE DATA FORMAT
 DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)

*15-1 NOTE ON/OFF

0000 000 t | llll | llll | llll | llll | kkkk | kkk | k | gggg | gggg | gggg | gggg |
 Velocity Event Time Key No. Length
 t = 30 : J, l = 1FE : Tie from previous bar
 g = 30 : J, k = 1FE : Tie to next bar

*15-2 PITCH BEND

0001 000 l | llll | llll | llll | llll | 0 vvv | vvv | 0 vvv | vvv | 0 vvv | vvv |
 Event Time Value(H) Value(L)

*15-3 AFTER TOUCH

0010 000 t | llll | llll | llll | llll | 0000 | 0000 | 0 vvv | vvv | 0 vvv | vvv |
 Event Time Value Value

*15-4 PROGRAM CHANGE

0011 000 t | llll | llll | llll | llll | 0000 | 00bb | 0ppp | pppp |
 Event Time Bank Program No.

b = 00~02
 p = 00~7F

*15-5 CONTROL CHANGE

0100 000 t | llll | llll | llll | llll | 0vvv | vvv | 0ccc | cccc |
 Event Time Value Control No.
 c = 00~65 : Same as MIDI Control Change
 = 66 : Assignable Pedal

*15-6 POLY KEY PRESSURE

0101 000 t | llll | llll | llll | llll | 0 vvv | vvv | 0 kkk | kkk |
 Event Time Value Key No.

*15-7 BAR

0110 00bb | bbbb | bbbb | bbbb | xx | ss | ssss | 0ppp | pppp |
 Bar No. Type Beat Pattern No.
 x = 00 : Pattern not used
 = 10 : Pattern continued
 = 11 : Pattern start
 s = 10~16 : 1/4~9/4
 = 20~2F : 1/8~16/8
 = 30~3F : 1/16~16/16

*15-8 TRACK END

0111 000 t | llll | llll | llll | llll | 0000 | 00bb | bbbb | bbbb |
 Event Time Last Bar No.

*9 : 0 : EQUAL TEMP
 1 : EQUAL TEMP 2
 2 : PURE MAJOR
 3 : PURE MINOR
 4 : ARABIC
 5 : PYTHAGOREAN
 6 : WERKMEISTER
 7 : KIRNBERGER
 8 : SLENDRO
 9 : PELAG
 A : USER SCALE

*10 : b10~4 = 00 : L15

0F : CHT
 1E : R15
 1F : OFF

b15~7 = 0 : EX Off

1 : EX Group
 6 : EX Group6
 7 : Self

*11 : b10.l = 0 : OFF

1 : INT
 2 : EXT
 3 : BOTH

b12.3 = 0 : Play, = 1 : Mute, = 2 : Solo

*12 : b10~5 10~18 : 1/4 ~ 9/4
 20~2F : 1/8 ~ 16/8
 30~3F : 1/16 ~ 16/16

b17 = 0 : High Resolution

1 : Low Resolution

*13 : b10~6 = 0 : Song0

9 : Song8
 7F : OFF

b17 = 0/1 → Auto Start OFF/ON

*14 : When set to Single/Double Mode
 0000 : A.Piano 1

0153 : DJ Kit 2
 0154 : A.Piano 3 (12 only)

When set to Drum Mode
 00 : User Kit 1
 07 : Percussion

BACKING SEQUENCE CONTROL

No.	PARAMETER	DATA (Hex) : VALUE
00	BSEQ 0 CONTROL DATA	20~7F : ~
01	BSEQ NAME (Head)	!
09	BSEQ NAME (Tail)	!
10	ARRANGEMENT NO.	00~3F : 11~88
11	STYLE NO.	00~37 : 11~68
12	VARIATION	00~03 : VAR 1~4 71~84
14	TEMPO	0A~D2 : 40~240
16	KEYBOARD ASSIGN	!
17	CHORD SCANNING TYPE	!
18	CHORD SCAN LOW	b10=0:OFF, =1:ON
19	CHORD SCAN HIGH	b11=0:OFF, =1:ON
20	BASS INVERSION	b12=0:OFF, =1:ON
21	CHORD HOLD	b13=0:OFF, =1:ON
22	CHORD LATCH	b14=0:OFF, =1:ON
19	KB01 PROG	!
20	KB01 BANK	!
21	KB01 OCTAVE	FE~02 : -2~+2
22	KB02 PROG	!
23	KB02 BANK	!
24	KB02 OCTAVE	FE~02 : -2~+2
25	KEYBOARD TRK STATUS	!21-1
26	CONTROL TRK STATUS	!21-1
27	CHORD TRK STATUS	!21-1
28	AUTOTEMPO	0A~D2 : 40~240
29	BEAT	!1 Res only #12
30	SPLIT POINT	24~80 : C2~C7
31	TRANSPOSE	F5~D8 : -C#~+B
32	DYNAMIC VELOCITY	b10=0:OFF, =1:ON
33	RESERVE	00
39	METRONOME SWITCH	!
40	METRONOME LEVEL	00~63 : 0~99 #21-2
42	METRONOME PAN	!
43	METRONOME LEAD-IN	0~2 : 0~2 #5
44	NEXT BSEQ NO.	!
45	AUTO START	!

*21-1 : Tract Status
 00 : MUTE
 01 : PLAY
 *21-2 : Metronome Switch
 00 : OFF
 01 : ON
 02 : REC

DATA (TABLE 7-1)

No.	PARAMETER	DATA (Hex) : VALUE
46	PROG	!
47	BANK	!
48	VOL	00~7F : 0~127
49	PAN	!
50	C SEND LEVEL	b10~9 : 0~9, PRG
51	D SEND LEVEL	b14~7 : 0~9, PRG
52	BEND RANGE	00~0C : 00~12
53	KEY TRANSPOSE	EB~18 : -24~24
54	BETUNE	CE~32 : -50~50
55	PROTECT	!
56	MIDI CHANNEL	00~0F : 1~16
57	VEL WINDOW TOP	01~7F : 1~127
58	VEL WINDOW BOTTOM	01~7F : 1~127
59	KEY WINDOW TOP	00~7F : C-1~G9
60	KEY WINDOW BOTTOM	00~7F : C-1~G9
61	EXTRA TRACK 2~8 CONTROL DATA	!
165	!	!
166	EFFECT PARAMETER	!20
194	!	!
BSEQ 1~9 CONTROL DATA	!	!
195	SAME AS BSEQ 0	!
1949	!	!
BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS	!	!
1950	DATA ADDRESS (LSB)	!
1951	DATA ADDRESS (MSB)	!
BSEQ TRACK 2~16 DATA ADDRESS	!	!
1952	SAME AS BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS	!
1961	!	!
BSEQ0 TEMPO TRACK DATA ADDRESS	!	!
1962	SAME AS BSEQ0 TRACK1 DATA ADDRESS	!
1963	!	!
BSEQ 1~9 DATA ADDRESS	!	!
1964	SAME AS BSEQ0 TRACK DATA ADDRESS	!
2289	!	!
2290	END ADDRESS (LSB)	!
2291	END ADDRESS (MSB)	!

*21-3 : Next BSeq No.
 PF : OFF
 00 : BSeq 0
 09 : BSeq 9 art
 *21-4 : Auto Start
 00 : OFF
 01 : ON

R. SEQUENCE DATA (TABLE 7-2)

No.	PARAMETER	DATA (Hex) : VALUE
0	DATA (1-L)	!
1	DATA (1-F)	!
2	DATA (2-L)	!
3	DATA (2-F)	!
4	SAME AS BACKING SEQUENCE DATA 1 (0~3)	!

*19 : BACKING SEQUENCE DATA FORMAT
 DATA (1-F) DATA (1-L) DATA (2-H) DATA (2-L)
 ↓ ↓ ↓ ↓
 *19-1 : BACKING CONTROL EVENT

EventID	EventTime	Value 2	Value 1
0	Arrangement	0~83	11~80
1	Style	0~55	!19-1-1
2	Variation	0~9	!19-1-2
3	Keyboard Assirn	0~3	!19-1-3
4	Chord Scan	0~3	!19-1-4
5	Chord Hold	0/1	OFF/ON
6	Bass Inversion	!	!
7	Transpose	-11~+11	-11~+11
8	Drum Mute	0/1	MUTE/PLAY
9	Perc.Mute	!	!
10	Bass Mute	!	!
11	ACC1 Mute	!	!
12	ACC2 Mute	!	!
13	ACC3 Mute	!	!
14	Drum Map	0~7	1~8
15	KB01 Prog	!	!
16	KB02 Prog	!	!
17	KB01 Octave	-2~+2	-2~+2
18	KB02 Octave	-2~+2	-2~+2

*19-1-3 : 0 : SINGLE
 1 : LAYER
 2 : SPLIT
 3 : M. DRUM
 *19-1-4 : 0 : OFF
 1 : LOWER
 2 : UPPER
 3 : FULL

*19-1-1 : 0~55 : P11~P66, U1~U4, C1~C4

*19-1-2 : 0 : Variation1
 1 : Variation2
 2 : Variation3
 3 : Variation4
 4 : Intro1
 5 : Intro2
 6 : Ending1
 7 : Ending2
 8 : Fill1
 9 : Fill2

ARRANGEMENT PARAMETERS (TABLE 8)

*1 : 0_63 = A11_D88
 64_127 = B11_D88
 128_191 = C11_D88
 192_255 = D11_D88
 256_319 = E11_D88
 320_383 = F11_D88
 384_399 = Dr11_Dr28

No.	TRACK	PARAMETER	VALUE
0	----	TEMPO	40_240
1	----	CHORD LATCH	0_1
2	----	SPLIT POINT	0_127
3	----	TRANSPOSE	-1_11
4	----	VARIATION BY FILL 1	0_12
5	----	VARIATION BY FILL 2	0_12
6	----	EFFECT 1 TYPE	0_47
7	----	EFFECT 2 TYPE	0_47
8	----	EFFECT 1 LEVEL	0_100
9	----	EFFECT 2 LEVEL	0_100
10	DRUM	PROGRAM	*1
11	DRUM	VOLUME	0_127
12	DRUM	PANPOT	-1_31
13	DRUM	C LEVEL	0_10
14	DRUM	D LEVEL	0_10
15	DRUM	MUTE	0_1
16	----	----	----
17	DRUM	OUTPUT STATUS	0_3
18	----	----	----
19	----	----	----
20	PERC	PROGRAM	*1
21	PERC	VOLUME	0_127
22	PERC	PANPOT	-1_31
23	PERC	C LEVEL	0_10
24	PERC	D LEVEL	0_10
25	PERC	MUTE	0_1
26	----	----	----
27	PERC	OUTPUT STATUS	0_3
28	----	----	----
29	----	----	----
30	BASS	PROGRAM	*1
31	BASS	VOLUME	0_127
32	BASS	PANPOT	-1_31
33	BASS	C LEVEL	0_10
34	BASS	D LEVEL	0_10
35	BASS	MUTE	0_1
36	BASS	OCTAVE	-2_2
37	BASS	OUTPUT STATUS	0_3
38	BASS	WRAP AROUND POINT	-1_11
39	----	----	----
40	ACCL	PROGRAM	*1
41	ACCL	VOLUME	0_127
42	ACCL	PANPOT	-1_31
43	ACCL	C LEVEL	0_10
44	ACCL	D LEVEL	0_10
45	ACCL	MUTE	0_1
46	ACCL	OCTAVE	-2_2
47	ACCL	OUTPUT STATUS	0_3
48	ACCL	WRAP AROUND POINT	-1_11
49	----	----	----
50	ACCL	PROGRAM	*1
51	ACCL	VOLUME	0_127
52	ACCL	PANPOT	-1_31
53	ACCL	C LEVEL	0_10

*19-2 : CHORD EVENT

ChordID	EventTime	TensionNote	Bass Root
---------	-----------	-------------	-----------

ChordID = 0 : No Chord
 1 : Major
 2 : Major 6th
 3 : Major 7th
 4 : Major 7th Flatted 5th
 5 : Suspended 4th
 6 : Suspended 2nd
 7 : Major 7th Suspended 4th
 8 : Minor
 9 : Minor 6th
 10 : Minor 7th
 11 : Minor 7th Flatted 5th
 12 : Minor Major 7th
 13 : Dominant 7th
 14 : 7th Flatted 5th
 15 : 7th Suspended 4th
 16 : Diminished
 17 : Diminished Major 7th
 18 : Augmented
 19 : Augmented 7th
 20 : Augmented Major 7th

TensionNote = 0000 0001 : Flatted 9th
 0000 0010 : 9th
 0000 0100 : Sharped 9th
 0000 1000 : 11th
 0001 0000 : Sharped 11th
 0010 0000 : Flatted 13th
 0100 0000 : 13th

Bass = 0~11 (C~B)
 Root = 0~11 (C~B)

54	ACC2	D LEVEL	0 ⁻ 10
55	ACC2	MUTE	0 ⁻ 1
56	ACC2	OCTAVE	-2 ⁻ 2
57	ACC2	OUTPUT STATUS	0 ⁻ 3
58	ACC2	WRAP AROUND POINT	-1 ⁻ 11
59	---	---	---
60	ACC3	PROGRAM	#1
61	ACC3	VOLUME	0 ⁻ 127
62	ACC3	PANPOT	-1 ⁻ 31
63	ACC3	C LEVEL	0 ⁻ 10
64	ACC3	D LEVEL	0 ⁻ 10
65	ACC3	MUTE	0 ⁻ 1
66	ACC3	OCTAVE	-2 ⁻ 2
67	ACC3	OUTPUT STATUS	0 ⁻ 3
68	ACC3	WRAP AROUND POINT	-1 ⁻ 11
69	---	---	---
70	KBD1	PROGRAM	#1
71	KBD1	VOLUME	0 ⁻ 127
72	KBD1	PANPOT	-1 ⁻ 31
73	KBD1	C LEVEL	0 ⁻ 10
74	KBD1	D LEVEL	0 ⁻ 10
75	KBD1	MUTE	0 ⁻ 1
76	KBD1	OCTAVE	-2 ⁻ 2
77	---	---	---
78	---	---	---
79	KBD1	DAMPER ENABLE	0 ⁻ 1
80	KBD2	PROGRAM	#1
81	KBD2	VOLUME	0 ⁻ 127
82	KBD2	PANPOT	-1 ⁻ 31
83	KBD2	C LEVEL	0 ⁻ 10
84	KBD2	D LEVEL	0 ⁻ 10
85	KBD2	MUTE	0 ⁻ 1
86	KBD2	OCTAVE	-2 ⁻ 2
87	---	---	---
88	---	---	---
89	KBD2	DAMPER ENABLE	0 ⁻ 1

DRUM KIT PARAMETERS (TABLE 9)

No.	PARAMETER	No. from TABLE 3
0	INST No.	0+7n
1	KEY	1+7n
2	TUNE	3+7n
3	OUTPUT LEVEL	4+7n
4	DECAY	5+7n
5	EXCLUSIVE ASSIGN	2+7n b5 ⁻ 7
6	A-B PAN	2+7n b0 ⁻ 4
7	C SEND LEVEL	6+7n b4 ⁻ 7
8	D SEND LEVEL	6+7n b0 ⁻ 3

PARAM No. for DRUM PARAM CHANGE
n : 0⁻59 (Index)

付録 D パフォーマンスノート

USER BANK...プリセットのアレンジメント

Arrangement		Program	Effect Placement
11 8 Beat 1	S	D12 BigBandPno C64 AirVoxDbl	Parallel 1
12 8 Beat 4	S	E27 12 Strings D86 Octave Str	Parallel 1
13 8 Beat 5	S	D22 New Tine2 C63 i3 Strings	Parallel 1
14 LightRock1	S	D15 MIDI Pno2 C63 i3 Strings	Parallel 1
15 Pop 1	S	C13 Fresh Air A73 Analog Pad	Parallel 1
16 Mid Shffle	L	C42 E. Guitars C45 DirtyMutes	Parallel 1
17 Country 2	L	C33 PedalSteel C33 PedalSteel	Parallel 1
18 Country 4	S	E38 HawaiiGtr2 C31 L&R A.Gtrs	Parallel 1
21 16 Beat 1	S	C16 DigiPiano2 C64 AirVoxDbl	Parallel 1
22 16 Beat 2	S	D15 MIDI Pno2 D11 Piano 8'	Parallel 1
23 16 Beat 3	S	D61 SopranoSx2 E64 GP Pad	Parallel 1
24 Ballad	S	D15 MIDI Pno2 C62 Analog Pad	Parallel 1
25 PopBallad2	S	D62 Alto Sax2 C63 i3 Strings	Parallel 1
26 RockBallad	S	D17 FM E.Piano C62 Analog Pad	Parallel 1
27 6/8 Ballad	S	E71 Vibes 2 A72 SloeString	Parallel 1
28 Reggae	S	D45 Tone Wheel C63 i3 Strings	Parallel 1
31 LiteBossa1	S	D62 Alto Sax2 C64 AirVoxDbl	Parallel 1
32 BossaNova1	L	A11 Piano A24 Vibes	Parallel 1
33 Gipsy 1	S	D54 Tango Acc C62 Analog Pad	Parallel 1
34 Mambo 2		C76 Trumpets!!	Parallel 1
35 Merengue 1	S	D63 Tenor Sax2 C62 Analog Pad	Parallel 1
36 Salsa 1	S	D65 Silver Flt A24 Vibes	Parallel 1
37 Cumbia 1	S	D66 SoloClari. C62 Analog Pad	Parallel 1
38 Meneaito 1	S	D63 Tenor Sax2 C62 Analog Pad	Parallel 1
41 Latin	S	D72 Bright Trp C62 Analog Pad	Parallel 1
42 Pop Samba	L	D45 Tone Wheel D45 Tone Wheel	Parallel 1
43 Samba 1	S	D41 JazzOrgan1 C62 Analog Pad	Parallel 1
44 Calypso 1	S	D73 BrightTrmb C63 i3 Strings	Parallel 1
45 Fast Swing	S	C35 HollowBody D11 Piano 8'	Parallel 1
46 Slow Swing	L	C35 HollowBody A24 Vibes	Parallel 1
47 SwingShfl1	L	C23 HamN Cheese A48 RockMonics	Parallel 1
48 Tango 1	S	D54 Tango Acc C62 Analog Pad	Parallel 1

Arrangement		Program	Effect Placement
51 BigBand 1	L	C78 Brass Band C76 Trumpets!!	Parallel 1
52 BigBand 3	L	B18 Clarinet A84 Muted Trpt	Parallel 1
53 BigBand 4	S	D11 Piano 8' C63 i3 Strings	Parallel 1
54 Charleston	S	B18 Clarinet C63 i3 Strings	Parallel 1
55 6/8BigBand	S	D12 BigBandPno C63 i3 Strings	Parallel 1
56 LatnBBand1		D65 Silver Flt	Parallel 1
57 Foxtrot 1	S	D42 JazzOrgan2 C62 Analog Pad	Parallel 1
58 Foxtrot 2	S	D62 Alto Sax2 C63 i3 Strings	Parallel 1
61 QuickStep1	S	D63 Tenor Sax2 C63 i3 Strings	Parallel 1
62 QuickStep2	S	D45 Tone Wheel C63 i3 Strings	Parallel 1
63 PasoDoble1	S	C76 Trumpets!! A75 Choir	Parallel 1
64 PasoDoble2	L	D54 Tango Acc D52 Musette 2	Parallel 1
65 ChaCha	S	C78 Brass Band C62 Analog Pad	Parallel 1
66 Lambada	S	D54 Tango Acc D87 Ana Str 1	Parallel 1
67 RhumbaBeg	S	C28 Mando Trem A75 Choir	Parallel 1
68 Rhumba	S	D84 BigStrings C31 L&R A.Gtrs	Parallel 1
71 Waltz 1	S	D52 Musette 2 C13 Fresh Air	Parallel 1
72 Waltz 4	S	E23 Zither C25 Akordeon 1	Parallel 1
73 SlowWaltz1	S	D66 SoloClari. C63 i3 Strings	Parallel 1
74 JazzWaltz1		D76 FlugelHorn	Parallel 1
75 March 1	L	D68 Whistle2 D68 Whistle2	Parallel 1
76 Polka 1	S	D52 Musette 2 C25 Akordeon 1	Parallel 1
77 Polka 2	S	E22 Hackbrett2 A41 ClassicGtr	Parallel 1
78 PartyPolk1	S	C76 Trumpets!! C62 Analog Pad	Parallel 1
81 PopClasic1	L	D84 BigStrings D85 Arco Str.	Parallel 1
82 Hully 1	S	D12 BigBandPno C63 i3 strings	Parallel 1
83 Twist	S	D63 Tenor Sax2 C21 60's Organ	Parallel 1
84 R&BSuffle1	L	D24 LyierPiano E14 Doolally	Parallel 1
85 Blues 1	L	D45 Tone Wheel A48 RockMonics	Serial
86 Oldies 1	S	D43 JazzPerc. E14 Doolally	Parallel 1
87 SimpleRock	S	E33 Shadows C62 Analog Pad	Parallel 1
88 Hawaiian	S	E37 HawaiiGtr1 C62 Analog Pad	Parallel 1

BANK Aのアレンジメント

Arrangement		Program	Effect Placement
11 8 Beat 1	S	D12 BigBandPno C64 AirVoxDbl	Parallel 1
12 8 Beat 2	L	B31 SquareWave B18 Clarinet	Parallel 1
13 8 Beat 3	S	C11 MIDI Piano C63 i3 Strings	Parallel 1
14 8 Beat 4	S	E27 12 Strings D86 Octave Str	Parallel 1
15 8 Beat 5	S	D22 New Tine2 C63 i3 Strings	Parallel 1
16 LightRock1	S	D15 MIDI Pno2 C63 i3 Strings	Parallel 1
17 LightRock2	L	C22 Gospel Org A31 Full Organ	Parallel 1
18 Pop 1	S	C13 Fresh Air A73 Analog Pad	Parallel 1
21 Pop 2	S	D72 Bright Trp E64 GP Pad	Parallel 1
22 Motown	S	E77 Bell Synth E65 AnalogPad2	Parallel 1
23 Mid Shffle	L	C42 E. Guitars C45 DirtyMutes	Parallel 1
24 SlowShffle	S	C11 MIDI Piano E65 AnalogPad2	Parallel 1
25 Country 1	S	E21 New Banjo E38 HawaiiCtr2	Parallel 1
26 Country 2	L	C33 PedalSteel C33 PedalSteel	Parallel 1
27 Country 3	S	D51 Toots Fan C17 Whirly	Parallel 1
28 Country 4	S	E38 HawaiiCtr2 C31 L&R A.Gtrs	Parallel 1
31 16 Beat 1	S	C16 DigiPiano2 C64 AirVoxDbl	Parallel 1
32 16 Beat 2	S	D15 MIDI Pno2 D11 Piano 8'	Parallel 1
33 16 Beat 3	S	D61 SopranoSx2 E64 GP Pad	Parallel 1
34 16 Beat 4	S	C17 Whirly E61 PnoPad/Vox	Parallel 1
35 Ballad	S	D15 MIDI Pno2 C62 Analog Pad	Parallel 1
36 PopBallad1	S	D17 FM E.Piano C64 AirVoxDbl	Parallel 1
37 PopBallad2	S	D62 Alto Sax2 C63 i3 Strings	Parallel 1
38 RockBallad	S	D17 FM E.Piano C62 Analog Pad	Parallel 1
41 Latin	S	D72 Bright Trp C62 Analog Pad	Parallel 1
42 Pop Samba	L	D45 Tone Wheel D45 Tone Wheel	Parallel 1
43 LiteBossa1	S	D62 Alto Sax2 C64 AirVoxDbl	Parallel 1
44 LiteBossa2	S	D51 Toots Fan A72 SlowString	Parallel 1
45 Meneaito 1	S	D63 Tenor Sax2 C62 Analog Pad	Parallel 1
46 Meneaito 2	S	D71 Big Brass C25 Akordeon 1	Parallel 1
47 Gipsy 1	S	D54 Tango Acc C62 Analog Pad	Parallel 1
48 Gipsy 2	S	D67 Pan Flute2 C64 AirVoxDbl	Parallel 3

Arrangement		Program	Effect Placement
51 Mambo 1	L	E26 Nylon Gtr C31 L&R A.Gtrs	Parallel 1
52 Mambo 2		C76 Trumpets!!	Parallel 1
53 Merengue 1	S	D63 Tenor Sax2 C62 Analog Pad	Parallel 1
54 Merengue 2		B73 SteelDrums	Parallel 1
55 Salsa 1	S	D65 Silver Flt A24 Vibes	Parallel 1
56 Salsa 2	S	D13 SalsaPiano A11 Piano	Parallel 1
57 Cumbia 1	S	D66 SoloClari. C62 Analog Pad	Parallel 1
58 Cumbia 2		D65 Silver Flt	Parallel 1
61 BossaNova1	L	A11 Piano A24 Vibes	Parallel 1
62 BossaNova2	S	D67 Pan Flute2 E64 GP Pad	Parallel 1
63 BossaNova3	S	D52 Musette 2 A72 SlowString	Parallel 1
64 Samba 1	S	D41 JazzOrgan1 C62 Analog Pad	Parallel 1
65 Samba 2	L	A41 ClassicGtr C31 L&R A.Gtrs	Parallel 1
66 Calypso 1	S	D73 BrightTrmb C63 i3 Strings	Parallel 1
67 Calypso 2	S	E37 HawaiiCtr1 C63 i3 Strings	Parallel 1
68 Reggae	S	D45 Tone Wheel C63 i3 Strings	Parallel 1
71 Fast Swing	S	C35 HollowBody D11 Piano 8'	Parallel 1
72 Mid Swing	S	D62 Alto Sax2 C63 i3 Strings	Parallel 1
73 Slow Swing	L	C35 HollowBody A24 Vibes	Parallel 1
74 SwingShfl1	L	C23 HamN Cheese A48 RockMonics	Parallel 1
75 SwingShfl2		D76 FlugelHorn	Parallel 1
76 6/8 Swing	S	D65 Silver Flt D88 Ana Str 2	Parallel 1
77 6/8 Ballad	S	E71 Vibes 2 A72 SlowString	Parallel 1
78 Latin Jazz	L	D16 MIDI Pno3 E62 Poppin'Pad	Parallel 1
81 BigBand 1	L	C78 Brass Band C76 Trumpets!!	Parallel 1
82 BigBand 2	L	C71 FluteClar C74 Mute Ens.	Parallel 1
83 BigBand 3	L	B18 Clarinet A84 Muted Trpt	Parallel 1
84 BigBand 4	S	D11 Piano 8' C63 i3 Strings	Parallel 1
85 Charleston	S	B18 Clarinet C63 i3 Strings	Parallel 1
86 6/8BigBand	S	D12 BigBandPno C63 i3 Strings	Parallel 1
87 LatnBBand1		D65 Silver Flt	Parallel 1
88 LatnBBand2		D62 Alto sax2	Parallel 1

BANK Bのアレンジメント

Arrangement		Program	Effect Placement
11 Foxtrot 1	S	D42 JazzOrgan2 C62 Analog Pad	Parallel 1
12 Foxtrot 2	S	D62 Alto Sax2 C63 i3 Strings	Parallel 1
13 QuickStep1	S	D63 Tenor Sax2 C63 i3 Strings	Parallel 1
14 QuickStep2	S	D45 Tone Wheel C63 i3 Strings	Parallel 1
15 PasoDoble1	S	C76 Trumpets!! A75 Choir	Parallel 1
16 PasoDoble2	L	D54 Tango Acc D52 Musette 2	Parallel 1
17 Tango 1	S	D54 Tango Acc C62 Analog Pad	Parallel 1
18 Tango 2	S	D53 Musette 3 C63 i3 Strings	Parallel 1
21 ChaCha	S	C78 Brass Band C62 Analog Pad	Parallel 1
22 SlowChaCha	S	D73 BrightTrmb C63 i3 Strings	Parallel 1
23 Lambada	S	D54 Tango Acc D87 Ana Str 1	Parallel 1
24 Beguine	S	E26 Nylon Gtr C62 Analog Pad	Parallel 1
25 RhumbaBeg	S	C28 Mando Trem A75 Choir	Parallel 1
26 Rhumba	S	D84 BigStrings C31 L&R A.Gtrs	Parallel 1
27 Bolero	S	D65 Silver Flt E64 GP Pad	Parallel 1
28 Hawaiian	S	E37 HawaiiGtr1 C62 Analog Pad	Parallel 1
31 Waltz 1	S	D52 Musette 2 C13 Fresh Air	Parallel 1
32 Waltz 2	S	D66 SoloClari. C13 Fresh Air	Parallel 1
33 Waltz 3	S	D52 Musette 2 C62 Analog Pad	Parallel 1
34 Waltz 4	S	E23 Zither C25 Akordeon 1	Parallel 1
35 SlowWaltz1	S	D66 SoloClari. C63 i3 Strings	Parallel 1
36 SlowWaltz2	S	D12 BigBandPno A72 SlowString	Parallel 1
37 JazzWaltz1		D76 FlugelHorn	Parallel 1
38 JazzWaltz2	S	D62 Alto Sax2 C63 i3 Strings	Parallel 1
41 Dixieland	S	D73 BrightTrmb A11 Piano	Parallel 1
42 March 1	L	D68 Whistle2 D68 Whistle2	Parallel 1
43 March 2	S	D71 Big Brass C62 Analog Pad	Parallel 1
44 March 3	S	D58 Horn & Acc C72 Clarn Ens	Parallel 1
45 Polka 1	S	D52 Musette 2 C25 Akordeon 1	Parallel 1
46 Polka 2	S	E22 Hackbrett2 A41 ClassicGtr	Parallel 1
47 PartyPolk1	S	C76 Trumpets!! C62 Analog Pad	Parallel 1
48 PartyPolk2	S	D57 Trmpt&Acc C62 Analog Pad	Parallel 1

Arrangement		Program	Effect Placement
51 Disco 1	L	C63 i3 Strings C85 SynBrass 3	Parallel 1
52 Disco 2	S	E77 Bell Synth C64 AirVoxDb1	Parallel 1
53 PopClasic1	L	D84 BigStrings D85 Arco Str.	Parallel 1
54 PopClasic2	S	D65 Silver Flt A75 Choir	Parallel 1
55 Dance Pop		D26 RussePiano	Parallel 1
56 Hully 1	S	D12 BigBandPno C63 i3 strings	Parallel 1
57 Hully 2	S	D45 Tone Wheel C22 Gospel Org	Parallel 1
58 Twist	S	D63 Tenor Sax2 C21 60's Organ	Parallel 1
61 R&BShuffle1	L	D24 LylerPiano E14 Doolally	Parallel 1
62 R&BShuffle2	S	B26 Shakuhachi C64 AirVoxDb1	Parallel 3
63 Funk 1	S	D17 FM E.Piano C24 Perc&Rotor	Parallel 1
64 Funk 2	L	D17 FM E.Piano C17 Whirly	Parallel 1
65 House	S	E41 JungleBass E68 Lylesircs	Parallel 1
66 Rap	L	E56 Mono Lead E53 Stab Pad	Parallel 1
67 Techno 1	L	E45 SquareBs X E51 PropheZia	Parallel 1
68 Techno 2	L	A71 Marcato E13 Choir L+R	Parallel 1
71 PopShuffle	L	D83 Solo Str. C68 SynPad	Parallel 1
72 Rock&Roll	S	D14 Rock Piano A33 BX-3 Organ	Parallel 1
73 Slow Rock	S	E36 E.Gtr&Str C62 Analog Pad	Parallel 1
74 R&B	L	D48 Hot Keys D45 Tone Wheel	Parallel 1
75 Blues 1	L	D45 Tone Wheel A48 RockMonics	Serial
76 Blues 2	L	D12 BigBandPno D14 Rock Piano	Parallel 1
77 Oldies 1	S	D43 JazzPerc. E14 Doolally	Parallel 1
78 Oldies 2	L	D67 Pan Flute2 B17 BasoonOboe	Parallel 1
81 PopRock 1	L	E52 PowerSynth E51 PropheZia	Parallel 1
82 PopRock 2	S	C47 StereoDist C13 Fresh Air	Parallel 1
83 RockShuffl	S	D48 Hot Keys B48 Sweep	Parallel 1
84 HardRock 1	L	C87 Lead Stab E52 PowerSynth	Parallel 1
85 HardRock 2	L	D36 Big Pipe2 C63 i3 Strings	Parallel 1
86 SimpleRock	S	E33 Shadows C62 Analog Pad	Parallel 1
87 Rock 1	S	D12 BigBandPno C63 i3 Strings	Parallel 1
88 Rock 2	L	D48 Hot Keys D44 NoisyOrgan	Parallel 1

付属ディスクのアレンジメント (AMERICA)

Arrangement	Program	Effect Placement
11 Mick&Keith	A47 DistGuitar	Parallel 1
12 Prog. Rock	L C87 Lead Stab D58 PowerSynth	Parallel 1
13 Shufflin'	C24 Perc&Rotor	Parallel 1
14 Top40 Rock	D11 Piano 8'	Parallel 1
15 Riffin'	A32 Perc Organ	Parallel 1
16 Rock On!	A47 DistGuitar	Parallel 1
17 Don't Stop	C11 MIDI Piano	Parallel 1
18 AOR Rock	D11 Piano 8'	Parallel 1
21 SouthernRk	A33 BX-3 Organ	Parallel 1
22 EasyRockin	D11 Piano 8'	Parallel 1
23 love Songs	C11 MIDI Piano	Parallel 1
24 OldTimeR&R	D11 Piano 8'	Parallel 1
25 HalfTime	A47 DistGuitar	Parallel 1
26 Laid Back	D11 Piano 8'	Parallel 1
27 Unplugged	B11 Soprano Sax	Parallel 1
28 Beethoven	D11 Piano 8'	Parallel 1
31 Doctor	D11 Piano 8'	Parallel 1
32 The King	B13 Tenor Sax	Parallel 1
33 TheFabFour	C43 L&R E.Gtrs	Parallel 1
34 Surf City!	C21 60's Organ	Parallel 1
35 The Twist	B13 Tenor Sax	Parallel 1
36 Pickin'!	C41 Strummers	Parallel 1
37 Nashville!	C33 Pedal Steel	Parallel 1
38 Long Train	C11 MIDI Piano	Parallel 1
41 90's Funk	D51 Poppin' Pad	Parallel 1
42 Songwriter	C11 MIDI Piano	Parallel 1
43 Solid Gold	C78 Brass Band	Parallel 1
44 Supremely	D11 Piano 8'	Parallel 1
45 Motown1968	L C42 E.Guitars C41 Strummers	Parallel 1
46 Soul Bros.	C22 Gospel Org	Parallel 1
47 Da Blues	A33 BX-3 Organ	Parallel 1
48 Rasta Man	C22 Gospel Org	Parallel 1

Arrangement	Program	Effect Placement
51 Boston Boy	D58 PowerSynth	Parallel 1
52 Night Jams	S C11 MIDI Piano C81 Euro Bass	Parallel 1
53 DanceGirls	L D78 Mono Lead D76 Lееееed	Parallel 1
54 VogueHouse	L C62 Analog Pad D31 Vibra Bell	Parallel 1
55 Yo!! Rap	L B13 Tenor Sax D51 Poppin' Pad	Parallel 1
56 Groovin'	C11 MIDI Piano	Parallel 1
57 RaveltUp	L B37 Rezzo 4ths D77 Busy Boy	Parallel 1
58 MirrorBall	C78 Brass Band	Parallel 1
61 1,000 Hits	C11 MIDI Piano	Parallel 1
62 2,000 More	C15 hard Tines	Parallel 1
63 Phil'sSong	C11 MIDI Piano	Parallel 1
64 The 1950's	D11 Piano 8'	Parallel 1
65 Sad Songs	C11 MIDI Piano	Parallel 1
66 Dinkerhump	C11 MIDI Piano	Parallel 1
67 When A Man	B13 Tenor Sax	Parallel 1
68 Baby, Baby	D52 The Stings	Parallel 1
71 AfterHours	D42 FlugelHorn	Parallel 1
72 The Duke	L C78 Brass Band C76 Trumpets!	Parallel 1
73 The Avalon	D11 Piano 8'	Parallel 1
74 Cookin'	B12 Alto Sax	Parallel 1
75 OlBlueEyes	D11 Piano 8'	Parallel 1
76 Moon Music	S D44 Air Flute D11 Piano 8'	Parallel 1
77 SoulfulSax	B12 Alto Sax	Parallel 1
78 Jammin'Sax	B13 Tenor sax	Parallel 1
81 Ipanema	D44 Air Flute	Parallel 1
82 SambaDeSol	A24 Vibes	Parallel 1
83 Hot Salsa	B22 Flute	Parallel 1
84 Mambo Mama	C73 PerkySaxes	Parallel 1
85 Latin Pop	B22 Flute	Parallel 1
86 Carnivale	C11 MIDI Piano	Parallel 1
87 StretchOut	C47 StereoDist	Parallel 1
88 Bourbon St	A82 Trombone	Parallel 1

L = Layer. S = Split.

付属ディスクのアレンジメント(GERMAN)

Arrangement		Program	Effect Placement
11 Polka 1	S	D78 Trp&Akkor C25 Akordeon 1	Parallel 1
12 Polka 2	S	D71 MusetteAkk C25 Akordeon 1	Parallel 1
13 PartyPlka1	S	D44 Trp.Ensbl C62 Analog Pad	Parallel 1
14 PartyPlka2	S	D82 Clarinet C62 Analog Pad	Parallel 1
15 Stubenmus1	S	D65 Zither A41 ClassicGtr	Parallel 1
16 Stubenmus2	S	D66 Hackbrett2 A42 A.Guitar	Parallel 1
17 MarschPlka	S	D77 Horn&Akkor C72 Clarn Ens	Parallel 1
18 2/4 Marsch	S	D45 FluegelHrn C62 Analog Pad	Parallel 1
21 Walzer 1	S	D71 MusetteAkk C62 Analog Pad	Parallel 1
22 Walzer 2	S	D61 ConcertGtr C62 Analog Pad	Parallel 1
23 WinerWlz1	S	D55 ViolinStrg C63 i3 Strings	Parallel 1
24 WinerWlz2	S	D27 Horn&Strng C63 i3 Strings	Parallel 1
25 Stubenmus3	S	D65 Zither C25 Akordeon 1	Parallel 1
26 Stubenmus4	S	D71 MusetteAkk A41 ClassicGtr	Parallel 1
27 Slow Walz	S	D82 Clarinet C63 i3 Strings	Parallel 1
28 MusetteWlz	S	D71 MusetteAkk C63 i3 Strings	Parallel 1
31 Foxtrot	S	D38 TheaterOrg C62 Analog Pad	Parallel 1
32 SlowFox	S	D41 Alto Sax C62 Analog Pad	Parallel 1
33 BigBd.Swg1	S	D46 Brass Band A11 Piano	Parallel 1
34 BigBd.Swg2	S	D43 Trumpet C62 Analog Pad	Parallel 1
35 SlowSwing1	S	D45 Fluegelhrn C63 i3 Strings	Parallel 1
36 SlowSwing2	S	D36 JazzPerc.1 C62 Analog Pad	Parallel 1
37 Charleston	S	D33 Trem.Organ C35 Hollowbody	Parallel 1
38 BigBd.Jive	S	D42 Tenor Sax C24 Perc&Rotor	Parallel 1
41 6/8 Oldies	S	D37 JazzPerc.2 C62 Analog Pad	Parallel 1
42 OldShuffle	S	D14 MIDI Pno.1 A33 BX-3 Organ	Parallel 1
43 Motown	S	D84 Bell Synth C62 Analog Pad	Parallel 1
44 Twist	S	D42 Tenor Sax A33 BX-3 Organ	Parallel 1
45 Rock&roll	S	D11 Piano 1 A33 BX-3 Organ	Parallel 1
46 6/8Shuffle	S	D41 Alto Sax C62 Analog Pad	Parallel 1
47 Rhy.&Blues	S	D31 Rock Organ C17 Whirly	Parallel 1
48 Blues	S	D83 Harmonica A32 Perc Organ	Parallel 1

Arrangement		Program	Effect Placement
51 Open Rock	S	D31 Rock Organ C24 Perc&Rotor	Parallel 1
52 Top40 Rock	S	D14 MIDI Pno.1 A33 BX-3 Organ	Parallel 1
53 RockShuffl	S	D35 Jazz Organ C24 Perc&Rotor	Parallel 1
54 Halft.Rock	S	D14 MIDI Pno.1 A32 Perc Organ	Parallel 1
55 RockBalade	S	D11 Piano 1 C62 Analog Pad	Parallel 1
56 Pop Balade	S	D85 FreshAir C62 Analog Pad	Parallel 1
57 PopShuffle	S	D18 FM Piano 2 C64 AirVoxDbl	Parallel 1
58 6/8 Pop	S	D85 FreshAir B41 Fantasia	Parallel 1
61 8 Beat 1	S	D62 12 Strings C62 Analog Pad	Parallel 1
62 8 Beat 2	S	D16 E-Piano C62 Analog Pad	Parallel 1
63 8 Beat 3	S	D63 Shadows C62 Analog Pad	Parallel 1
64 4/4 Balade	S	D81 Pan Flute C62 Analog Pad	Parallel 1
65 16 Beat 1	S	D61 ConcertGtr C62 Analog Pad	Parallel 1
66 16 Beat 2	S	D41 Alto Sax C62 Analog Pad	Parallel 1
67 6/8SlowRock	S	D25 Ectr&Strng C62 Analog Pad	Parallel 1
68 70's Disco	S	D84 Bell Synth C62 Analog Pad	Parallel 1
71 Bossa Nova	S	D81 Pan Flute C62 Analog Pad	Parallel 1
72 Samba	S	D32 SmithOrgan C62 Analog Pad	Parallel 1
73 Lambada	S	D72 Tango Akk1 C62 Analog Pad	Parallel 1
74 Beguin	S	D76 Trpt&Horn C62 Analog Pad	Parallel 1
75 Tango	S	D72 Tango Akk1 C62 Analog Pad	Parallel 1
76 Mambo	S	D33 Trem.Organ A24 Vibes	Parallel 1
77 ChaCha	S	D42 Tenor Sax C62 Analog Pad	Parallel 1
78 Rhumba	S	D64 HawaiiGtr C62 Analog Pad	Parallel 1
81 Reggae	S	D31 Rock Organ C24 Perc&Rotor	Parallel 1
82 Pop Samba	S	D43 Trumpet C62 Analog Pad	Parallel 1
83 Salsa	S	D13 SalsaPiano A24 Vibes	Parallel 1
84 Country	S	D63 Shadows C62 Analog Pad	Parallel 1
85 Dixieland	S	D12 Piano 2 A11 Piano	Parallel 1
86 New Jack	S	D87 PhaseSynth C24 Perc&Rotor	Parallel 1
87 Funk	S	D18 FM Piano 2 C24 Perc&Rotor	Parallel 1
88 Fusion	S	D68 Fuzz Gtr A33 BX-3 Organ	Parallel 1

L = Layer. S = Split.

付属ディスクのアレンジメント (ITALY)

Arrangement		Program	Effect Placement
11 8 Beat 1	S	C11 MIDI Piano C63 i3 Strings	Parallel 1
12 8 Beat 2	S	D11 Piano C63 i3 Strings	Parallel 1
13 8 Beat 3	S	A11 Piano C16 DigiPiano2	Parallel 1
14 8 Beat 4	L	D58 PowerSynth C85 SynBrass 3	Parallel 1
15 8 Beat 5	S	C36 PickedMute C64 AirVoxDbl	Parallel 1
16 16 Beat 1		C16 DigiPiano2	Parallel 1
17 16 Beat 2	S	D11 Piano C64 AirVoxDbl	Parallel 1
18 16 Beat 3	S	C16 DigiPiano2 C46 PowerChord	Parallel 1
21 16 Beat 4		D12 MaxiTine	Parallel 1
22 16 Beat 5	S	C11 MIDI Piano D11 Piano	Parallel 1
23 Ballad 1	S	D11 Piano C64 AirVoxDbl	Parallel 1
24 Ballad 2	S	D11 Piano C63 i3 Strings	Parallel 1
25 Ballad 3		A11 Piano	Parallel 1
26 NewShuffle		C11 MIDI Piano	Parallel 1
27 RockShuffl	S	D23 Hot Keys B48 Sweep	Parallel 1
28 Rock 1	L	C87 Lead Stab D58 PowerSynth	Parallel 1
31 Rock 2	S	D11 Piano D23 Hot Keys	Parallel 1
32 Fusion	L	D14 Elec.Tap D51 Poppin'Pad	Parallel 1
33 Disco 1	L	C63 i3 Strings C85 SynBrass 3	Parallel 1
34 Disco 2	S	C11 MIDI Piano C85 SynBrass 3	Parallel 1
35 House		D15 Operators	Parallel 1
36 Rock 60	S	C47 StereoDist C48 PowerChord	Parallel 3
37 Twist	S	B13 Tenor Sax C42 E.Guitars	Parallel 1
38 Boogie	S	B13 Tenor Sax D23 Hot Keys	Parallel 1
41 R.& B.	S	D23 Hot Keys C17 Whirly	Parallel 1
42 Blues 1	L	D23 Hot keys A32 Perc Organ	Parallel 1
43 Blues 2		A37 Harmonica	Parallel 1
44 SlowRock 1		B13 Tenor Sax	Parallel 1
45 SlowRock 2		D11 Piano	Parallel 1
46 SlowShuffl	L	C33 PedalSteel A43 JazzGuitar	Parallel 1
47 MidShuffle	S	D41 AltoBreath C63 i3 Strings	Parallel 1
48 Country		C33 PedalSteel	Parallel 1

Arrangement		Program	Effect Placement
51 Valzer 1		C25 Akordeon 1	Parallel 1
52 Valzer 2	S	C25 Akordeon 1 C63 i3 Strings	Parallel 1
53 Valzer 3		A36 Musette	Parallel 1
54 Mazurka 1	S	A36 Musette C63 i3 Strings	Parallel 1
55 Mazurka 2	S	B18 Clarinet A24 Vibes	Parallel 1
56 Polka 1	S	C25 Akordeon 1 C62 Analog Pad	Parallel 1
57 Polka 2		B12 Alto Sax	Parallel 1
58 Polka 3	L	A36 Musette C25 Akordeon 1	Parallel 1
61 Tarantella		C28 Mando Trem	Parallel 1
62 Marcia	L	A85 FrenchHorn C72 Clarn Ens	Parallel 1
63 Slow Waltz		D11 Piano	Parallel 1
64 Tango 1		D27 Last Tango	Parallel 1
65 Tango 2	S	C26 Akordeon 2 A24 Vibes	Parallel 1
66 Beguine		A41 ClassicGtr	Parallel 1
67 RhumbaBeg.		C28 Mambo Trem	Parallel 1
68 Cha Cha		A82 Trombone	Parallel 1
71 Bossa 1	S	D41 AltoBreath C63 i3 Strings	Parallel 1
72 Bossa 2	S	D14 Elec.Tap C64 AirVoxDbl	Parallel 3
73 Mambo		C76 Trumpets!!	Parallel 1
74 Lambada		D27 Last Tango	Parallel 1
75 Merengue		A81 Trumpet	Parallel 1
76 Samba 1	S	D44 Air Flute C62 Analog Pad	Parallel 1
77 Samba 2	L	A41 ClassicGtr C31 L&R A.Gtrs	Parallel 1
78 Discosamba	S	D42 FlugelHorn C62 Analog Pad	Parallel 1
81 Salsa		C73 PerkySaxes	Parallel 1
82 Reggae		C22 Gospel Org	Parallel 1
83 Swing		A11 Piano	Parallel 1
84 Slow Swing		D42 FlugelHorn	Parallel 1
85 Fox Trot	S	D11 Piano C63 i3 Strings	Parallel 1
86 Charleston		B18 Clarinet	Parallel 1
87 Dixieland		A82 Trombone	Parallel 1
88 Big Band	L	C71 Flute Clar C74 Mute Ens.	Parallel 1

L = Layer. S = Split.

付属ディスクのアレンジメント(JAPAN)

Arrangement		Program	Effect Placement
11 Mick&Keith		A47 DistGuitar	Parallel 1
12 Prog.Rock	L	C87 Lead Stab D58 PowerSynth	Parallel 1
13 Shufflin'		C24 Perc&Rotor	Parallel 1
14 Top40 Rock		D11 Piano 8'	Parallel 1
15 Riffin'		A32 Perc Organ	Parallel 1
16 Rock On!		A47 DistGuitar	Parallel 1
17 Don't Stop		C11 MIDI Piano	Parallel 1
18 AOR Rock		D11 Piano 8'	Parallel 1
21 Fiber		C22 Gospel Org	Parallel 1
22 Ecce		A71 Marcato	Parallel 1
23 SouthernRk	S	A33 BX-3 Organ A32 Perc Organ	Parallel 1
24 EasyRockin		D11 Piano 8'	Parallel 1
25 Long Train		C11 MIDI Piano	Parallel 1
26 HalfTime	S	A47 DistGuitar C67 BellPad	Parallel 1
27 Unplugged		B11 SopranoSax	Parallel 1
28 OldTimeR&R	S	D11 Piano 8' A33 BX-3 Organ	Parallel 1
31 Boston Boy		D58 PowerSynth	Parallel 1
32 Night Jams	S	C11 MIDI Piano C81 Euro Bass	Parallel 1
33 DanceGirls	L	D78 MonoLead D76 Lееeed	Parallel 1
34 VogueHouse	L	C62 Analog Pad D31 Vibra Bell	Parallel 1
35 Yo!! Rap	L	B13 Tenor Sax C76 Trumpets!!	Parallel 1
36 Jammin'Sax		B13 Tenor sax	Parallel 1
37 MirrorBall	L	C78 Brass Band A71 Marcato	Parallel 1
38 The Twist	S	B13 Tenor Sax C42 E.Guitars	Parallel 1
41 Phil'sSong		C11 MIDI Piano	Parallel 1
42 1,000 Hits		C11 MIDI Piano	Parallel 1
43 2,000 More		C15 Hard Tines	Parallel 1
44 Love Songs		C11 MIDI Piano	Parallel 1
45 Sad Songs		C11 MIDI Piano	Parallel 1
46 SoulfulSax	S	B12 Alto Sax C16 DigiPiano2	Parallel 1
47 Passenger		C13 Fresh Air	Parallel 1
48 The 1950's		D11 Piano 8'	Parallel 1

Arrangement		Program	Effect Placement
51 Refrain		A71 Marcato	Parallel 1
52 Anytime		C13 Fresh Air	Parallel 1
53 My Wrist		C11 MIDI Piano	Parallel 1
54 Supremely		D11 Piano 8'	Parallel 1
55 Motown1968	L	C42 E.Guitars C41 Strummers	Parallel 1
56 Baby,Baby		D52 TheStrings	Parallel 1
57 Soul Bros.	S	C22 Gospel Org C17 Whirly	Parallel 1
58 Da Blues	S	A33 BX-3 Organ A32 Perc Organ	Parallel 1
61 AfterHours	S	D42 FlugelHorn C63 i3 Strings	Parallel 1
62 The Duke	L	C78 Brass Band C76 Trumpets!!	Parallel 1
63 The Avalon		D11 Piano 8'	Parallel 1
64 Elec.Jazz		B12 Alto Sax	Parallel 1
65 OlBlueEyes		D11 Piano 8'	Parallel 1
66 The King	S	B13 Tenor Sax A33 BX-3 Organ	Parallel 1
67 Moon Music	S	D44 Air.Flute D11 piano 8'	Parallel 1
68 Run Out	S	C47 StereoDist A33 BX-3 Organ	Parallel 1
71 Ipanema		D44 Air Flute	Parallel 1
72 SambaDeSol	S	A24 Vibes C16 DigiPiano2	Parallel 1
73 Hot Salsa	S	B22 Flute A24 Vibes	Parallel 1
74 Mambo Mama		C73 PerkySaxes	Parallel 1
75 ChaCha		C11 MIDI Piano	Parallel 1
76 Latin		C11 MIDI Piano	Parallel 1
77 Beguine		C11 MIDI Piano	Parallel 1
78 Cat Tango		B18 Clarinet	Parallel 1
81 March2/4 2	L	A83 Tuba C72 Clarn Ens	Parallel 1
82 SlowWaltz1		A11 Piano	Parallel 1
83 Polka 1	L	A36 Musette C25 Akordeon 1	Parallel 1
84 Bourbon St	S	A82 Trombone A11 Piano	Parallel 1
85 Nashville!	S	C33 PedalSteel D11 Piano 8'	Parallel 1
86 RastaMan		C22 Gospel Org	Parallel 1
87 Enka1		A36 Musette	Parallel 1
88 Enka2	L	D66 Bouzouki D66 Bouzouki	Parallel 1

L = Layer. S = Split.

付属ディスクのアレンジメント(UK)

Arrangement		Program	Effect Placement
11 Just Billy	L	A15 New Tines A16 Digi Piano	Parallel 1
12 Survive ?		A11 Piano	Parallel 1
13 SlowWaltz1		A11 Piano	Parallel 1
14 Rod Re Gus	S	B26 Shakuhachi C64 AirVoxDbl	Parallel 1
15 Maneater.	L	D38 SoloString C68 SynPad	Parallel 1
16 WoodyBass		D31 Clarinet	Parallel 1
17 Pennies	L	B18 Clarinet A84 Muted Trpt	Parallel 1
18 Moodie		B22 Flute	Parallel 1
21 Unchain,Me	S	C14 Piano&Str D11 Piano 8'	Parallel 1
22 Without Yo	S	A11 Piano C73 PerkySaxes	Parallel 1
23 Man+Woman.	L	D11 Piano 8' C63 i3Strings	Parallel 1
24 Wheels.	L	B73 SteelDrums B73 SteelDrums	Parallel 1
25 I Got chil	L	C23 HamN Cheese	Parallel 1
26 Coward Co		C33 PedalSteel	Parallel 1
27 Cry Roy.		B12 Alto Sax	Parallel 1
28 MillerMoon	L	B18 Clarinet A84 Muted Trpt	Parallel 1
31 Yesterday.	L	B24 Pan Flute A22 Glocken	Parallel 1
32 Can I Help	S	C21 60's Organ A33 BX-3 Organ	Parallel 1
33 70's Man	L	C23 HamN Cheese	Parallel 1
34 Dire Walk.	L	C22 Gospel Org A31 Full Organ	Parallel 1
35 Late Night		C35 HollowBody	Parallel 1
36 Magic	S	A71 Marcato C62 Analog Pad	Parallel 1
37 SimplyBest	L	C47 StereoDist C62 Analog Pad	Parallel 1
38 Sun Rising	L	C23 HamN Cheese	Parallel 1
41 Born Again	S	D11 Piano 8' D11 Piano 8'	Parallel 1
42 Lullaby B	L	C35 HollowBody A24 Vibes	Parallel 1
43 Dont Let.	L	A37 Harmonica A37 Harmonica	Parallel 1
44 Moon River	L	A37 Harmonica A72 SlowString	Parallel 1
45 Bye B Blue	L	C33 PedalSteel C33 PedalSteel	Parallel 1
46 Country Ro		C33 PedalSteel	Serial
47 King,Bebe	L	C23 HamN Cheese	Serial
48 Santa	L	C23 HamN Cheese	Serial

Arrangement		Program	Effect Placement
51 COUNT MeIn		D41 AltoBreath	Parallel 1
52 Carl Vain	S	C47 StereoDist C62 Analog Pad	Serial
53 1 Triad.	L	D41 AltoBreath D83 RaveVox	Parallel 1
54 Sad Russ	L	C23 HamN Cheese	Parallel 1
55 P Harlum	L	C21 60's Organ C23	Serial
56 Moon Music	S	D44 Air Flute D11 Piano 8'	Parallel 1
57 Fanfare Co	L	D52 TheStrings C23	Parallel 1
58 B+Butter	L	C63 i3 Strings A71 Marcato	Parallel 1
61 Quest of S	L	D12 MaxiTine D35 JewelryBox	Parallel 1
62 Yew To Me	L	D64 DirtySect! D18 Baritone	Parallel 1
63 Dont,W Loo		B15 Sweet Oboe	Parallel 1
64 Feel,L.M L	L	C15 Hard Tines C17 Whirly	Parallel 1
65 NaK Heater		D12 MaxiTine	Parallel 1
66 Crazy.		C33 PedalSteel	Parallel 1
67 Alien	L	A71 Marcato C62 Analog Pad	Parallel 1
68 Sleepy G.		D52 TheStrings	Parallel 1
71 AfterHours	S	D42 FlugelHorn C63 i3 Strings	Parallel 1
72 The Duke	L	C78 Brass Band C76 Trumpets!!	Parallel 1
73 The Avalon		D11 Piano 8'	Parallel 1
74 So Modal.		A84 Muted Trpt	Parallel 1
75 Skylark.	S	A84 Muted Trpt C63 i3 Strings	Parallel 1
76 Heavy	L	C14 Piano&Str A37 Harmonica	Parallel 1
77 F Valentin	S	B11 SopranoSax C16 DigiPiano2	Parallel 1
78 Fire Door.		C21 60's Organ	Parallel 1
81 Lambada	L	A36 Musette D27 Last Tango	Parallel 1
82 LoveChange	L	D52 TheStrings C61 StringOct	Parallel 1
83 One M Nyte		C16 DigiPiano2	Parallel 1
84 You've Got		D11 Piano 8'	Parallel 1
85 I Dreamed		C14 Piano&Str	Parallel 1
86 Beguine	L	D11 Piano 8' D11 Piano 8'	Parallel 1
87 Caravan.	S	C23 HamN Cheese	Parallel 1
88 Bourbon St	S	A82 Trombone A11 Piano	Parallel 1

ドラムサウンド

0	Fat Kick
1	Rock Kick
2	Ambi.Kick
3	Crisp Kick
4	Punch Kick
5	Real Kick
6	Dance Kick
7	Gated Kick
8	ProcesKick
9	Metal Kick
10	Syn Kick 1
11	Syn Kick 2
12	Syn Kick 3
13	Orch B.Drm
14	Snare 1
15	Snare 2
16	Snare 3
17	Snare 4
18	PicloSnare
19	Soft Snare
20	LightSnare
21	TightSnare
22	Ambi.Snare
23	Rev Snare
24	RollSnare1
25	RollSnare2
26	Rock Snare
27	GatedSnare
28	PowerSnare
29	Syn Snare1
30	Syn Snare2
31	Gun Shot
32	Brush Slap

33	BrushSwish
34	BrushSwirl
35	Brush Tap
36	Side Stick
37	Syn Rim
38	VocalSnr 1
39	VocalSnr 2
40	Crash Cym
41	Crash LP
42	China Cym
43	China LP
44	Splash Cym
45	Splash LP
46	Orch Crash
47	OrchCym LP
48	Tite HH
49	Open HH
50	Pedal HH
51	CloseSynHH
52	Open SynHH
53	Sagat
54	Ride Edge
55	Ride Cup
56	Ride Cym 1
57	Ride Cym 2
58	Tom Hi
59	Tom Lo
60	ProcessTom
61	SynTom1 Hi
62	SynTom1 Lo
63	Syn Tom 2
64	Brush Tom
65	Agogo

66	Lo Bongo
67	Hi Bongo
68	Slap Bongo
69	Claves
70	Syn Claves
71	Open Conga
72	Slap Conga
73	Palm Conga
74	Mute Conga
75	Baya 1
76	Baya 2
77	Tabla 1
78	Tabla 2
79	Tabla 3
80	Maracas
81	Cabasa
82	SynMaracas
83	MuteTriang
84	OpenTriang
85	Tambourine
86	Cowbell
87	SynCowbell
88	R-Timbal
89	Hi Timbal
90	Lo Timbal
91	WoodBlock1
92	WoodBlock2
93	WoodBlock3
94	Hand Claps
95	Syn Claps
96	Zap 1
97	Zap 2
98	Scratch Hi

99	Scratch Lo
100	ScratchDbI
101	Thing
102	Mute Cuica
103	Open Cuica
104	Vibraslap
105	Guiro S
106	Guiro L
107	Castanet
108	FingerSnap
109	Timbales
110	Kalimba 1
111	Kalimba 2
112	Marimba 1
113	Marimba 2
114	Marimba 3
115	Marimba 4
116	Xylofon 1
117	Xylofon 2
118	Xylofon 3
119	Log Drum 1
120	Log Drum 2
121	Log Drum 3
122	Log Drum 4
123	Log Drum 5
124	Snap
125	BrightBell
126	Metal Bell
127	Gamelan 1
128	Gamelan 2
129	Celeste
130	Glocken
131	Vibe 1

132	Vibe 2
133	Vibe 3
134	Vibe 4
135	Pole
136	TubulBell1
137	TubulBell2
138	TubulBell3
139	Gt Scratch
140	Chic 1
141	Chic 2
142	Spectrum 1
143	Spectrum 2
144	Stadium
145	BrushNoise
146	Gt Slide
147	Bell Tree
148	Tri Roll
149	JingleBell
150	Whistle S
151	Whistle L
152	Timpani
153	Taiko Hi
154	Taiko Lo
155	Music Box1
156	Music Box2
157	Clicker 1
158	Clicker 2
159	Clicker 3
160	Crickets
161	Orch Hit
162	Metronome1
163	Metronome2

ドラムキット

Drum Kit 11 GM Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	008:ProcesKick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	026:Rock Snare	D2	EX6
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	020:LightSnare	E2	EX6
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	---
#12	058:Tom Hi	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	058:Tom Hi	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	005:Real Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	014:Snare 1	A1	EX6
#54	000:Fat Kick	G1	---
#55	016:Snare 3	F1	EX6
#56	001:Rock Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

Drum Kit 12 Power Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	009:Metal Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	028:PowerSnare	D2	---
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	027:GatedSnare	E2	---
#05	060:ProcessTom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	060:ProcessTom	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	060:ProcessTom	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	060:ProcessTom	B2	---
#12	060:ProcessTom	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	060:ProcessTom	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	007:Gated Kik	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	021:TightSnare	A1	---
#54	007:Gated Kik	G1	---
#55	026:Rock Snare	F1	---
#56	002:Ambi.Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Drum Kit 13 Analog Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	010:Syn Kick 1	C2	---
#01	037:Syn Rim	C#2	---
#02	029:Syn Snare1	D2	---
#03	095:Syn Claps	D#2	---
#04	020:LightSnare	E2	---
#05	062:SynTom1 Lo	F2	---
#06	051:CloseSynHH	F#2	EX1
#07	062:SynTom1 Lo	G2	---
#08	051:CloseSynHH	G#2	EX1
#09	062:SynTom1 Lo	A2	---
#10	052:Open SynHH	A#2	EX1
#11	062:SynTom1 Lo	B2	---
#12	062:SynTom1 Lo	C3	---
#13	052:Open SynHH	C#3	---
#14	062:SynTom1 Lo	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	087:SynCowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	081:SynTom1 Hi	D4	---
#27	061:SynTom1 Hi	D#4	---
#28	061:SynTom1 Hi	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	082:SynMaracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	070:Syn Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	003:Crisp Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	022:Ambi.Snare	A1	---
#54	006:Dance Kick	G1	---
#55	030:Syn Snare2	F1	---
#56	012:Syn Kick 3	E1	---
#57	052:Open SynHH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Drum Kit 14 Jazz Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	001:Rock Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	019:Soft Snare	D2	EX6
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	015:Snare 2	E2	EX6
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	---
#12	058:Tom Hi	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	058:Tom Hi	D3	---
#15	057:Ride Cym 2	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	056:Ride Cym 1	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	004:Punch Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	025:RollSnare2	A1	EX6
#54	002:Ambi.Kick	G1	---
#55	017:Snare 4	F1	EX6
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	048:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

Drum Kit 15**Brush Kit**

#	Inst	Key	Excl
#00	001:Rock Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	035:Brush Tap	D2	EX6
#03	032:Brush Slap	D#2	---
#04	033:BrushSwish	E2	---
#05	064:Brush Tom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	064:Brush Tom	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	064:Brush Tom	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	064:Brush Tom	B2	---
#12	064:Brush Tom	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	084:Brush Tom	D3	---
#15	057:Ride Cym 2	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	056:Ride Cym 1	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	004:Punch Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	032:Brush Slap	A1	EX6
#54	002:Ambi.Kick	G1	---
#55	108:FingerSnap	F1	EX6
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

Drum Kit 16**Perc Kit 1**

#	Inst	Key	Excl
#00	069:Claves	C2	---
#01	092:WoodBlock2	C#2	---
#02	086:Cowbell	D2	---
#03	091:WoodBlock1	D#2	---
#04	107:Castanet	E2	---
#05	076:Bayá 2	F2	---
#06	081:Cabasa	F#2	---
#07	075:Bayá 1	G2	---
#08	080:Maracas	G#2	---
#09	076:Bayá 2	A2	---
#10	081:Cabasa	A#2	---
#11	079:Tabla 3	B2	EX1
#12	078:Tabla 2	C3	EX1
#13	104:Vibraslap	C#3	---
#14	077:Tabla 1	D3	EX1
#15	083:MuteTriang	D#3	EX3
#16	013:Orch B.Drm	E3	---
#17	084:OpenTriang	F3	EX3
#18	105:Guiro S	F#3	EX2
#19	149:JingleBell	G3	---
#20	106:Guiro L	G#3	EX2
#21	147:Bell Tree	A3	---
#22	101:Thing	A#3	---
#23	080:Maracas	B3	---
#24	094:Hand Claps	C4	---
#25	095:Syn Claps	C#4	---
#26	099:Scratch Lo	D4	---
#27	098:Scratch Hi	D#4	---
#28	100:ScratchDbl	E4	---
#29	150:Whistle S	F4	EX4
#30	151:Whistle L	F#4	EX4
#31	072:Slap Conga	G4	---
#32	074:Mute Conga	G#4	---
#33	071:Open Conga	A4	---
#34	071:Open Conga	A#4	---
#35	102:Mute Cuica	B4	---
#36	103:Open Cuica	C5	---
#37	109:Timbales	C#5	---
#38	088:R- Timbal	D5	---
#39	089:Hi Timbal	D#5	---
#40	090:Lo Timbal	E5	---
#41	070:Syn Claves	F5	---
#42	087:SynCowbell	F#5	---
#43	108:FingerSnap	G5	---
#44	153:Taiko Hi	G#5	---
#45	154:Taiko Lo	A5	---
#46	097:Zap 2	A#5	---
#47	093:WoodBlock3	B1	---
#48	024:RollSnare1	B5	EX5
#49	025:RollSnare2	C6	EX5
#50	046:Orch Crash	C#6	EX6
#51	046:Orch Crash	D6	EX6
#52	161:Orch Hit	A7	---
#53	068:Slap Bongo	A#1	---
#54	065:Agogo	A1	---
#55	038:VocalSnr 1	G#1	---
#56	065:Agogo	G1	---
#57	067:Hi Bongo	E1	---
#58	066:Lo Bongo	F1	---
#59	085:Tambourine	F#1	---

Drum Kit 17**User Kit 1**

#	Inst	Key	Excl
#00	006:Dance Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	030:Syn Snare2	D2	---
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	022:Ambi.Snare	E2	---
#05	060:ProcessTom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	060:ProcessTom	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	060:ProcessTom	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	060:ProcessTom	B2	---
#12	060:ProcessTom	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	060:ProcessTom	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	002:Ambi.Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	021:TightSnare	A1	---
#54	011:Syn Kick 2	G1	---
#55	018:PicloSnare	F1	---
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	036:Side Stick	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Drum Kit 18**User Kit 2**

#	Inst	Key	Excl
#00	013:Orch B.Drm	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	025:RollSnare2	D2	---
#03	107:Castanet	D#2	---
#04	025:RollSnare2	E2	---
#05	No Drum Sound	F2	---
#06	No Drum Sound	F#2	---
#07	No Drum Sound	G2	---
#08	No Drum Sound	G#2	---
#09	No Drum Sound	A2	---
#10	No Drum Sound	A#2	---
#11	No Drum Sound	B2	---
#12	No Drum Sound	C3	---
#13	No Drum Sound	C#3	---
#14	No Drum Sound	D3	---
#15	No Drum Sound	D#3	---
#16	No Drum Sound	E3	---
#17	152:Timpani	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	046:Orch Crash	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	005:Real Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	048:Tite HH	D#1	EX1
#54	049:Open HH	F1	EX1
#55	054:Ride Edge	F#1	---
#56	050:Pedal HH	E1	EX1
#57	No Drum Sound	D0	EX1
#58	No Drum Sound	G#1	---
#59	No Drum Sound	A#1	---

“UK”

Drum Kit 18
DK WS2

#	Inst	Key	Excl
#00	002:Ambi.Kick	C2	---
#01	028:PowerSnare	C#2	---
#02	027:GatedSnare	D2	---
#03	014:Snare 1	D#2	---
#04	058:Tom Hi	E2	---
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	081:Cabasa	F#2	---
#07	058:Tom Hi	G2	---
#08	085:Tambourine	G#2	---
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	086:Cowbell	A#2	---
#11	037:Syn Rim	B2	---
#12	004:Punch Kick	C3	---
#13	033:BrushSwish	C#3	---
#14	032:Brush Slap	D3	---
#15	032:Brush Slap	D#3	---
#16	059:Tom Lo	E3	---
#17	059:Tom Lo	F3	---
#18	048:Tite HH	F#3	EX1
#19	059:Tom Lo	G3	---
#20	050:Pedal HH	G#3	EX1
#21	091:WoodBlock1	A3	---
#22	049:Open HH	A#3	EX1
#23	094:Hand Claps	B3	---
#24	003:Crisp Kick	C4	---
#25	057:Ride Cym 2	C#4	---
#26	019:Soft Snare	D4	---
#27	055:Ride Cup	D#4	---
#28	063:Syn Tom 2	E4	---
#29	083:Syn Tom 2	F4	---
#30	044:Splash Cym	F#4	---
#31	063:Syn Tom 2	G4	---
#32	041:Crash LP	G#4	---
#33	104:Vibraslap	A4	---
#34	040:Crash Cym	A#4	---
#35	107:Castanet	B4	---
#36	067:Hi Bongo	C5	---
#37	066:Lo Bongo	C#5	---
#38	072:Slap Conga	D5	---
#39	071:Open Conga	D#5	---
#40	076:Bayá 2	E5	---
#41	106:Guiro L	F5	---
#42	103:Open Cuica	F#5	---
#43	089:Hi Timbal	G5	---
#44	089:Hi Timbal	G#5	---
#45	085:Agogo	A5	---
#46	084:OpenTriang	A#5	---
#47	150:Whistle S	B5	---
#48	012:Syn Kick 3	C6	---
#49	145:BrushNoise	C#6	---
#50	030:Syn Snare2	D6	---
#51	038:VocalSnr 1	D#6	---
#52	038:VocalSnr 1	E6	---
#53	038:VocalSnr 1	F6	---
#54	048:Tite HH	F#6	---
#55	038:VocalSnr 1	G6	---
#56	048:Tite HH	G#6	---
#57	088:R- Timbal	A6	---
#58	098:Zap 1	A#6	---
#59	150:Whistle S	B6	---

Drum Kit 21
Dance Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	006:Dance Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	030:Syn Snare2	D2	---
#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	022:Ambi.Snare	E2	---
#05	060:ProcessTom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	060:ProcessTom	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	060:ProcessTom	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	060:ProcessTom	B2	---
#12	060:ProcessTom	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	060:ProcessTom	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	002:Ambi.Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	021:TightSnare	A1	---
#54	011:Syn Kick 2	G1	---
#55	018:PicloSnare	F1	---
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	036:Side Stick	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Drum Kit 22
Orch Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	013:Orch B.Drm	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	025:RollSnare2	D2	---
#03	107:Castanet	D#2	---
#04	025:RollSnare2	E2	---
#05	No Drum Sound	F2	---
#06	No Drum Sound	F#2	---
#07	No Drum Sound	G2	---
#08	No Drum Sound	G#2	---
#09	No Drum Sound	A2	---
#10	No Drum Sound	A#2	---
#11	No Drum Sound	B2	---
#12	No Drum Sound	C3	---
#13	No Drum Sound	C#3	---
#14	No Drum Sound	D3	---
#15	No Drum Sound	D#3	---
#16	No Drum Sound	E3	---
#17	152:Timpani	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	046:Orch Crash	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	005:Real Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	048:Tite HH	D#1	EX1
#54	048:Open HH	F1	EX1
#55	054:Ride Edge	F#1	---
#56	050:Pedal HH	E1	EX1
#57	No Drum Sound	D0	EX1
#58	No Drum Sound	G#1	---
#59	No Drum Sound	A#1	---

Drum Kit 23
Funky Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	002:Ambi Kick	C2	---
#01	036:SideStick	C#2	---
#02	020:LightSnare	D2	---
#03	094:HandClaps	D#2	---
#04	015:Snare 2	E2	---
#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	---
#08	049:Open HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	---
#12	058:Tom Hi	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	058:Tom Hi	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpeTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	000:Fat Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:BellTree	E6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	051:CloseSynHH	F6	EX6
#52	052:OpenSynHH	G6	EX6
#53	018:PicoloSnare	F1	---
#54	010:SynKick 1	G1	---
#55	029:SynSnare 1	A1	---
#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	048:Tite HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---
#59	023:Rev Snare	A#1	---

Drum Kit 24**House Kit**

#	Inst	Key	Excl
#00	010:Syn Kick 1	C2	—
#01	108:FingerSnap	C#2	—
#02	030:SynSnare 2	D2	—
#03	095:SynClaps	D#2	—
#04	022:Ambi-Snare	E2	—
#05	060:ProcessTom	F2	—
#06	048:Tite HH	F#2	—
#07	052:OpenSynHH	G2	—
#08	050:Petdal HH	G32	—
#09	060:ProcessTom	A2	—
#10	052:OpenSynHH	A#2	—
#11	051:CloseSynHH	B2	—
#12	060:ProcessTom	C3	—
#13	040:Clash Cym	C#3	—
#14	060:ProcessTom	D3	—
#15	054:Ride Edge	D#3	—
#16	042:China Cym	E3	—
#17	055:Ride Cup	F3	—
#18	085:Tambourine	F#3	—
#19	049:Open HH	G3	—
#20	086:Cowbell	G#3	—
#21	040:Crash Cym	A3	—
#22	104:Vibraslap	A#3	—
#23	054:Ride Edge	B3	—
#24	067:Hi Bongo	C4	—
#25	066:Lo Bongo	C#4	—
#26	074:Mute Conga	D4	—
#27	071:Open Conga	D#4	—
#28	071:Open Conga	E4	—
#29	089:Hi Timbal	F4	—
#30	090:Lo Timbal	F#4	—
#31	090:Lo Timbal	G4	—
#32	065:Agogo	G#4	—
#33	081:Cabasa	A4	—
#34	080:Maracas	A#4	—
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	—
#40	092:WoodBlock2	E5	—
#41	093:WoodBlock3	F5	—
#42	102:MuteCuica	F#5	EX4
#43	103:OpenCuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	—
#47	000:Fat Kick	B1	—
#48	052:Open SynHH	B5	—
#49	147:Bell Tree	C6	—
#50	107:Castanet	C#6	—
#51	036:Side Stick	D6	—
#52	154:Taiko Lo	D#6	—
#53	021:TightSnare	A1	—
#54	002:Ambi-Kick	G1	—
#55	018:Open HH	F1	—
#56	003:Crisp Kick	E1	—
#57	049:Open HH	F#1	—
#58	036:Side Stick	G#1	—
#59	023:Rev Snare	A#1	—

DrumKit 25**Rave Kit**

#	Inst	Key	Excl
#00	010:Syn Kick 1	C2	—
#01	002:Ambi.Kick	C#1	—
#02	012:Syn Kick 3	E1	—
#03	007:Gated Kik	D#5	—
#04	06:Dance Kick	B1	—
#05	010:Syn Kick 1	C1	—
#06	011:Syn Kick 2	G1	—
#07	030:Syn Snare2	D2	—
#08	029:Syn Snare1	F1	—
#09	029:Syn Snare1	C#2	—
#10	060:ProcessTom	F2	—
#11	021:TightSnare	G#3	—
#12	144:Stadium	E2	—
#13	018:PicloSnare	E5	—
#14	015:Snare 2	D1	—
#15	027:GatedSnare	A1	—
#16	095:Syn Claps	D#2	—
#17	086:Cowbell	G#4	—
#18	048:Tite HH	G#2	EX1
#19	051:CloseSynHH	G3	EX2
#20	050:Pedal HH	A#4	EX1
#21	052:Open SynHH	F3	EX2
#22	049:Open HH	A#2	EX1
#23	084:OpenTriang	B3	—
#24	040:Crash Cym	C#3	—
#25	044:Splash Cym	D3	—
#26	084:OpenTriang	A3	—
#27	085:Tambourine	F#3	—
#28	144:Stadium	A#3	—
#29	071:Open Conga	C#4	—
#30	071:Open Conga	D4	—
#31	072:Slap Conga	D#4	—
#32	049:Open HH	E4	EX1
#33	074:Mute Conga	C#5	—
#34	074:Mute Conga	F4	—
#35	073:Palm Conga	F#4	—
#36	066:Lo Bongo	G4	—
#37	087:SynCowbell	D5	—
#38	068:Slap Bongo	B4	—
#39	070:Syn Claves	C5	—
#40	082:SynMaracas	G6	—
#41	098:Scratch Hi	F5	—
#42	108:FingerSnap	F#5	—
#43	099:Scratch Lo	C#6	—
#44	139:Gt Scratch	A4	—
#45	100:ScratchDbl	C6	—
#46	049:Open HH	A#5	EX1
#47	084:OpenTriang	B5	—
#48	102:Mute Cuica	D#3	—
#49	103:Open Cuica	F#2	—
#50	096:Zap 1	D6	—
#51	097:Zap 2	D#6	—
#52	094:Hand Claps	E6	—
#53	135:Pole	F6	—
#54	146:Gt Slide	F#6	—
#55	063:Syn Tom 2	G2	—
#56	063:Syn Tom 2	A2	—
#57	063:Syn Tom 2	B2	—
#58	063:Syn Tom 2	C3	—
#59	030:Syn Snare2	G8	—

DrumKit 26**GP Kit**

#	Inst	Key	Excl
#00	005:Real Kick	C2	—
#01	036:Side Stick	C#2	—
#02	026:Rock Snare	D2	EX6
#03	095:Syn Claps	D#2	—
#04	020:LightSnare	E2	EX4
#05	059:Tom Lo	F2	—
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	—
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	—
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	—
#12	058:Tom Hi	C3	—
#13	040:Crash Cym	C#3	—
#14	058:Tom Hi	D3	—
#15	057:Ride Cym 2	D#3	—
#16	056:Ride Cym 1	E3	—
#17	055:Ride Cup	F3	—
#18	085:Tambourine	F#3	—
#19	044:Splash Cym	G3	—
#20	086:Cowbell	G#3	—
#21	040:Crash Cym	A3	—
#22	104:Vibraslap	A#3	—
#23	056:Ride Cym 1	B3	—
#24	067:Hi Bongo	C4	—
#25	066:Lo Bongo	C#4	—
#26	074:Mute Conga	D4	—
#27	072:Slap Conga	D#4	—
#28	071:Open Conga	E4	—
#29	089:Hi Timbal	F4	—
#30	089:Hi Timbal	F#4	—
#31	065:Agogo	G4	—
#32	065:Agogo	G#4	—
#33	081:Cabasa	A4	—
#34	082:SynMaracas	A#4	—
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	070:Syn Claves	D#5	—
#40	092:WoodBlock2	E5	—
#41	092:WoodBlock2	F5	—
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	—
#47	000:Fat Kick	B1	—
#48	082:SynMaracas	B5	—
#49	091:WoodBlock1	C6	—
#50	108:FingerSnap	C#6	—
#51	144:Stadium	D6	—
#52	147:Bell Tree	D#6	—
#53	015:Snare 2	A1	EX6
#54	002:Ambi.Kick	G1	—
#55	027:GatedSnare	F1	EX6
#56	001:Rock Kick	E1	—
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	—
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

DrumKit 27**Latin Kit**

#	Inst	Key	Excl
#00	008:ProcesKick	C2	—
#01	036:Side Stick	C#2	—
#02	026:Rock Snare	D2	EX6
#03	094:Hand Claps	D#2	—
#04	020:LightSnare	E2	EX6
#05	059:Tom Lo	F2	—
#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	—
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	—
#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	—
#12	058:Tom Hi	C3	—
#13	040:Crash Cym	C#3	—
#14	058:Tom Hi	D3	—
#15	054:Ride Edge	D#3	—
#16	042:China Cym	E3	—
#17	055:Ride Cup	F3	—
#18	085:Tambourine	F#3	—
#19	044:Splash Cym	G3	—
#20	086:Cowbell	G#3	—
#21	040:Crash Cym	A3	—
#22	104:Vibraslap	A#3	—
#23	056:Ride Cym 1	B3	—
#24	067:Hi Bongo	C4	—
#25	066:Lo Bongo	C#4	—
#26	074:Mute Conga	D4	—
#27	071:Open Conga	D#4	—
#28	071:Open Conga	E4	—
#29	089:Hi Timbal	F4	—
#30	090:Lo Timbal	F#4	—
#31	065:Agogo	G4	—
#32	065:Agogo	G#4	—
#33	081:Cabasa	A4	—
#34	080:Maracas	A#4	—
#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	—
#40	092:WoodBlock2	E5	—
#41	093:WoodBlock3	F5	—
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	—
#47	005:Real Kick	B1	—
#48	149:JingleBell	B5	—
#49	147:Bell Tree	C6	—
#50	107:Castanet	C#6	—
#51	036:Side Stick	D6	—
#52	029:Syn Snare1	D0	—
#53	014:Snare 1	A1	EX6
#54	000:Fat Kick	G1	—
#55	016:Snare 3	F1	EX6
#56	004:Punch Kick	E1	—
#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	—
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

スタイル・パラメータ

DrumKit 28

Perc Kit 2

#	Inst	Key	Excl
#00	069:Claves	C2	-
#01	092:WoodBlock2	C#2	-
#02	086:Cowbell	D2	-
#03	091:WoodBlock1	D#2	-
#04	107:Castanet	E2	-
#05	076:Baya 2	F2	-
#06	081:Cabasa	F#2	-
#07	075:Baya 1	G2	-
#08	080:Maracas	G#2	-
#09	076:Baya 2	A2	-
#10	081:Cabasa	A#2	-
#11	079:Tabla 3	B2	EX1
#12	078:Tabla 2	C3	EX1
#13	104:Vibraslap	C#3	-
#14	077:Tabla 1	D3	EX1
#15	083:MuteTriang	D#3	EX3
#16	013:Orch B.Drm	E3	-
#17	084:OpenTriang	F3	EX3
#18	105:Guiro S	F#3	EX2
#19	105:Guiro S	G3	-
#20	106:Guiro L	G#3	EX2
#21	147:Bell Tree	A3	-
#22	080:Maracas	A#3	-
#23	080:Maracas	B3	-
#24	094:Hand Claps	C4	-
#25	095:Syn Claps	C#4	-
#26	099:Scratch Lo	D4	-
#27	098:Scratch Hi	D#4	-
#28	100:ScratchDb1	E4	-
#29	150:Whistle S	F4	EX4
#30	151:Whistle L	F#4	EX4
#31	072:Slap Conga	G4	-
#32	074:Mute Conga	G#4	-
#33	071:Open Conga	A4	-
#34	071:Open Conga	A#4	-
#35	102:Mute Cuica	B4	-
#36	109:Timbales	C5	-
#37	109:Timbales	C#5	-
#38	088:R-Timbal	D5	-
#39	089:Hi Timbal	D#5	-
#40	090:Lo Timbal	E5	-
#41	070:Syn Claves	F5	-
#42	087:SynCowbell	F#5	-
#43	108:FingerSnap	G5	-
#44	153:Taiko Hi	G#5	-
#45	154:Taiko Lo	A5	-
#46	097:Zap 2	A#5	-
#47	093:WoodBlock3	B1	-
#48	024:RollSnare1	B5	EX5
#49	025:RollSnare2	C6	EX5
#50	046:Orch Crash	C#6	EX6
#51	046:Orch Crash	D6	EX6
#52	161:Orch Hit	A7	-
#53	068:Slap Bongo	A#1	-
#54	086:Cowbell	A1	-
#55	038:VocalSnr 1	G#1	-
#56	086:Cowbell	G1	-
#57	067:Hi Bongo	E1	-
#58	066:Lo Bongo	F1	-
#59	085:Tambourine	F#1	-

P11	Open Rock
P12	Pop Rock2
P13	Hard Rock
P14	RockShuffl
P15	Half Time
P16	Lite Rock
P17	60's Dance
P18	60's Rock
P21	New Jack
P22	Dance Pop
P23	House
P24	Rap
P25	70's Disco
P26	R&B Shuffl
P27	R & B
P28	Reggae
P31	Big Band
P32	Slow Swing
P33	Blues
P34	Mid Shuffle
P35	Pop Shuffle
P36	Motown
P37	6/8 Oldies
P38	Country
P41	4/4 Ballad
P42	Pop Ballad
P43	SlowShuffl
P44	RockBallad
P45	8 Beat1
P46	8 Beat2
P47	16 Beat1
P48	16 Beat2
P51	Bossa Nova
P52	Samba
P53	Salsa
P54	Mambo
P55	Fusion
P56	Latin
P57	Pop Samba
P58	Beguine
P61	Waltz
P62	Slow Waltz
P63	2/4 March
P64	Polka
P65	Cha Cha
P66	Tango
P67	Broadway
P68	Dixieland

U1	User style1
U2	User style2
U3	User style3
U4	User style4
C1	User style5 (on RAM Card)
C2	User style6 (on RAM Card)
C3	User style7 (on RAM Card)
C4	User style8 (on RAM Card)
E11	8 Beat3
E12	6/8 Pop
E13	NewBaroque
E14	16 Beat3
E15	Lite Bossa
E16	Meneaito
E17	Gipsy
E18	Merengue
E21	Cumbia
E22	Calypso
E23	Med Swing
E24	6/8 Swing
E25	SwingShuffl
E26	LatinBBand
E27	Foxtrot
E28	HullyGully
E31	Paso Doble
E32	Quick Step
E33	PartyPolka
E34	Rhumba
E35	Trad Waltz
E36	Jazz Waltz
E37	MdnCountry
E38	Techno

- P11～P68の48個のスタイルは*i2/i3/i4S/i1*で共通で使用されているスタイルです。(一部のスタイルに関してはイントロやエンディングのサイズが編集されているものもあります)
- E11～E38の24個のスタイルは*i5S*(及び*i5M*)で新たに追加されたスタイルです。
- C1～C4は、*i2/i3/i1*のRAMカードに収録されているスタイルを意味します。これらのスタイルは、*i5S*上では直接再生することは出来ません。

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

- ① 消耗部品（電池など）を交換する場合。
- ② 輸送時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
- ③ 天災（火災等）によって生じた故障。
- ④ 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
- ⑤ コルグ・サービスステーション及び、コルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
- ⑥ 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
- ⑦ 保証期間が切れている場合。
- ⑧ 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品（電子回路など）は通常8年間を基準に保有しております。ただし外装部品（パネルなど）の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎ (03) 5376-5022
東京営業所	〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03) 3323-5241
名古屋営業所	〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052) 832-1419
大阪営業所	〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
福岡営業所	〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F	☎ (092) 531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課 〒157 東京都世田谷区南烏山4-28-20 ☎(03)3309-7004

《WARNING》

This product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection. (この英文は、日本国内で本製品を購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション:〒168 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022
■東京営業所:〒168 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241 ■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ:〒466 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
■大阪営業所:〒531 大阪市北区豊崎3-2-1淀川5番館7F ☎(06)374-0691 ■福岡営業所:〒810 福岡市中央区白金1-3-25第2池田ビル1F ☎(092)531-0166

© 1995 KORG INC.

0711 GH Printed in Japan