


*KORG DIGITAL PIANO*  
*CONCERT XC-3000i*

活用ガイド

GENERAL  
**MIDI**  
INSTRUMENT

 AI<sup>2</sup> Synthesis System

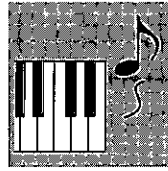
**KORG**

## 目次

<b>アレンジメント・プレイ・モード</b> .....	1-1
アレンジメント・プレイ・モードの機能 .....	1-2
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 .....	1-7
ページ3 メトロノーム .....	1-7
ページ4 トラック・サウンド .....	1-8
ページ5 トラック・セッティング .....	1-9
ページ6 その他 .....	1-12
ページ7 エフェクト .....	1-13
ページ8 リネーム・アレンジメント .....	1-14
ページ9 ライト・アレンジメント .....	1-15
ボリューム/ミュート .....	1-16
<b>バックキング・シーケンス・モード</b> .....	2-1
バックキング・シーケンス・モードとは... .....	2-1
作ったデータは忘れずにセーブを... .....	2-2
コルダシリーズのディスクを利用する .....	2-2
バックキング・シーケンス・モードの機能 .....	2-3
ページ1 再生・リアルタイム・レコーディング .....	2-6
アレンジメントの表示 .....	2-6
ボリューム/ミュート .....	2-7
トラック・クオンタイズの設定 .....	2-9
ページ2 ステップ・レコーディング .....	2-13
キーボード・トラック、エクストラ・トラックの録音 .....	2-16
コントロール・トラックの録音 .....	2-17
コード・トラックの録音 .....	2-18
ページ3 イレース・バックキング・シーケンス .....	2-19
ページ4 コピー・バックキング・シーケンス .....	2-20
ページ5 エディット1 .....	2-21
ページ5-1 デリート・メジャー .....	2-21
ページ5-2 インサート・メジャー .....	2-22
ページ5-3 イレース・メジャー .....	2-23
ページ6 エディット2 .....	2-24
ページ6-1 コピー・メジャー .....	2-24
ページ6-2 パウンス・トラック .....	2-25
ページ6-3 クオンタイズ .....	2-26
ページ7 シフト・ノート .....	2-27
ページ8 イベント・エディット .....	2-28
ページ9 エクストラ・トラック .....	2-31
ページ10 トラック・サウンド .....	2-33
ページ11 エフェクト .....	2-34
ページ12 ネクスト・バックキング・シーケンス .....	2-35
ページ13 リネーム・バックキング・シーケンス .....	2-36
ページ14 スタンダードMIDIファイルへの変換 .....	2-37

<b>ソング・プレイ・モード</b> .....	3-1
ソング・プレイ・モードとは.....	3-1
ソング・プレイ・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
<b>エフェクト</b> .....	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.....	4-3
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
<b>グローバル・モード</b> .....	5-1
グローバル・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    LOAD ALL(ロード・オール).....	5-3
ページ1-1-2    LOAD ONE(ロード・ワン).....	5-5
ページ1-2    SAVE(セーブ).....	5-7
ページ1-3    ユーティリティ.....	5-8
基本パラメータ.....	5-9
ページ2    チューン/トランスポーズ.....	5-9
MIDIパラメータ(ほかのMIDI機器と接続する場合に、お読みください).....	5-11
ページ3    LOCAL/CLOCK(ローカル/クロック).....	5-11
ページ4    MIDIチャンネル[GLOBAL, KBD1, KBD2, CHORD].....	5-13
ページ5    MIDIチャンネル[DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3].....	5-15
ページ6    MIDI FILTER(MIDIフィルター).....	5-16
ペダル・パラメータ.....	5-18
ページ7    アサイナブル・ペダル.....	5-18
ページ8    EC5 EXT CONTROLLER (EC5スイッチ)A..E.....	5-18
ページ9    サウンド・ホールド/ペロシティーカーブ.....	5-21
スケール.....	5-23
ページ10, 11    メイツ・スケール/サブ・スケール.....	5-23
ページ12    ユーザー・スケール.....	5-25
MIDIデータ・ダンプ.....	5-26
ページ13    DATA DUMP(データ・ダンプ).....	5-26
ページ14    PITCH BEND SWITCH(ピッチ・バンド・スイッチ).....	5-27
ページ15    PEDAL INITIALZE(ペダル・イニシャルイズ).....	5-28

<b>付録 A エラー・メッセージ</b> .....	A-1
バッキング・シーケンス・モードでは...	A-1
インタラクティブ・コンポジションでは...	A-2
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
<b>付録 B 故障とお思いになる前に</b> .....	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
<b>付録 C</b> .....	C-1
認識されるコード一覧 .....	C-2
ドラム・マップ表 .....	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
<b>付録 D</b> .....	D-1



# アレンジメント・プレイ ・モード

このモードでは、演奏したいアレンジメントを選択することができます。128のプリセット・アレンジメント (POP1、POP2、SLOWPOP、LATIN POP、LATIN1、LATIN 2、JAZZ、BIGBAND、BALL ROOM DANCE、BALL ROOM LATIN、WALTS、TRAD、DANCE 1、DANCE2、US POP、ROCK各8個づつ)と64のユーザーズ・アレンジメント(あなたが設定を変更したアレンジメントを記憶する領域です。ディスクからロードしたアレンジメントもここに入ります。)があり、これらを使ってオリジナルの曲をつくったり、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。

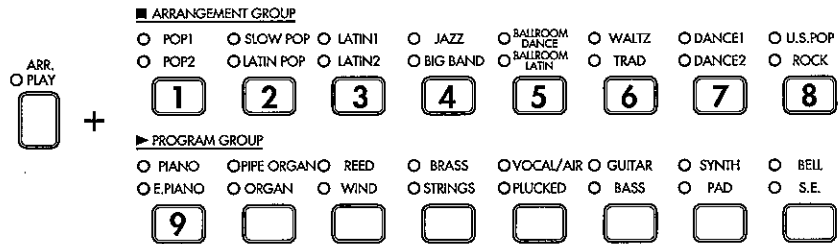
アレンジメントは演奏中に設定を変更すること(たとえば、各パートの音量を再調整するなど)ができますが、いったん演奏を止めて設定を変更している最中に他のモードや他のアレンジメントに切りかえると、それまで変更していた設定は元にもどってしまいますのでご注意ください。

設定を変更したら、P.1-15で説明するライト・アレンジメント機能を使って、こまめに保存するようにしてください。

## <ページ画面の切りかえについて>

各種のパラメータと機能は、次頁の一覧のように9つのページ画面に分かれています。ページ画面の切りかえはPAGE+/PAGE-キーを用います。また、ある画面に直接進みたい場合は、ARR PLAYキーを押しながら、そのページに該当するARRANGEMENT GROUPキーまたはPROGRAM GROUPキーを押します。


たとえば、ページ4に進みたい場合、ARR PLAYキーを押したまま、ARRANGEMENT GROUPのJAZZ/BIG BANDのキーを押す、という手順になります。





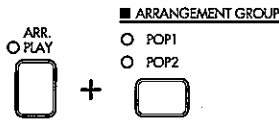
## アレンジメント・プレイ・モードの機能

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。

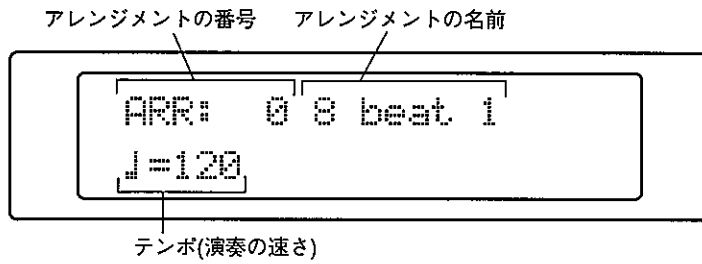
ページ画面			本書のページ
1	パフォーマンス・モニター	アレンジメントの選択、テンポ、コード表示	1-3
2	スタイル	スタイルの表示	1-7
3	メトロノーム	拍子、LEVEL (メトロノーム音量)	1-8
4	トラック設定	アレンジメント・トラック、パン、エフェクト・センド	1-8
5		ダンパー・ペダルの設定、トラック・ステータス、ラップアラウンド・ポイント、オクターブ	1-9
6		コード・ラッチ、バリエーション・チェンジ	1-12
7	エフェクト	エフェクト・タイプ、エフェクト・バランス	1-13
8	リネーム・アレンジメント	アレンジメントのタイトルを変更	1-14
9	ライト・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	1-15
	ボリューム/ミュート		1-16



## ページ1 アレンジメント・プレイ

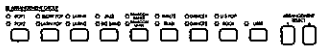


ARR PLAYキーを押すと、次のような画面が表示されます。



この画面では、アレンジメントの名前が表示される他、速さとコード(和音)を表示します。

### ARR:アレンジメントを選ぶ



アレンジメントは、192種類のアレンジメントから、ARRANGEMENT GROUPキーとARRANGEMENT SELECTキーを使って選択します。

#### <演奏中にアレンジメントを切りかえる>

アレンジメントを演奏している最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に切りかわり、演奏の速さもそれにとまって変化します。もし、アレンジメントを変更しても速さをかえたくない場合は、KBD LOCKキーを押してください。その場合、TRANSPOSEキー、鍵盤の音色およびエフェクトの設定などもロックされ、変更されないようになります。

#### <フットスイッチを用いてアレンジメントを切りかえる>

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などで、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かえられます。これにはあらかじめグローバル・モードでフットスイッチを使うための設定をしておく必要があります。

☞グローバル・モードP.5-18

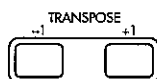
フットスイッチを使うには、ASSIGNABLE PEDALパラメータをARRANGEMENT UPかARRANGEMENT DOWNのいずれかに設定しておきます。(P.5-18参照)EC5の場合も同様です。

**ARRANGEMENT UP**ならスイッチを踏むたびにアレンジメントの番号が1つずつ大きくなるように切りかわります。

**ARRANGEMENT DOWN**ならば、踏むたびにアレンジメントの番号が1つずつ小さくなるように切りかわります。



移調をする



## トランスポーズの変更

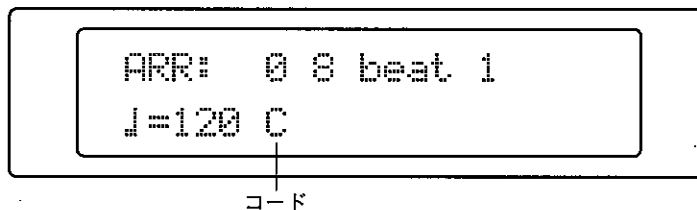
演奏上、トランスポーズ(移調)が必要な場合は、TRANSPOSEの+1キーと-1キーで移調を行うことができます。

☞取扱説明書P.3-5「弾きやすく歌いやすく」

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。トランスポーズを変更すると、鍵盤上で演奏される音色だけでなく、バックトラックすべてと、コード検出機能も同様に移調されます。

弾いたコードを表示

## 検出コードの表示

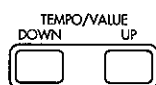


現在演奏しているアレンジメントのコード(和音)を自動的に検出して、表示します。

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、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新たなアレンジメントを選んだ場合には、その直前に弾いたコードで新しいアレンジメントが引きつぎ演奏されます。コードを検出させるには、コード検出の範囲内の鍵盤で演奏したいコードを弾いてください。また、RESETキーを押すと、何もコードを検出していない状態になります。

☛ コード検出の方法については、取扱説明書P.7-5「機能と操作・用語集」およびP.3-12「自動伴奏をつけながら演奏してみよう」をご覧ください。

演奏の速さを調節する



## テンポの変更

アレンジメントを再生する速さをJ=40~240の範囲で調整することができます。

速さを調整するには、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを用います。

### ＜タップテンポによる速さの設定＞

速さを数値ではなく、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。

再生したい速さに合わせてTAP TEMPOキーを「タン、タン、タン……」と何回か叩くことにより、叩いた間隔の時間計算が行われ、速さが設定されます。再生したい速さ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速さを設定でき、またその数値を知ることができます。☞取扱説明書P3-15「タップテンポ」

### ＜外部クロックによる速さのコントロール＞☞P.5-11

グローバル・モードのClock設定で、同期クロックをMIDIまたはHOSTに設定すると、液晶画面上のテンポを表示する位置にEXTという表示が現れます。これは、アレンジメントを演奏する速さが、ピアノ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るようになるという意味です。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。





## 鍵盤で演奏される音色を変更する



鍵盤で演奏する音色を変更したいときには、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使います。



### ・<フットスイッチを用いてプログラムを切りかえる>

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などで、プログラム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、プログラムが次々に切りかえられます。これにはあらかじめグローバル・モードでフットスイッチを使うための設定をしておく必要があります。

☞グローバル・モードP.5-18

フットスイッチを使うには、PROGRAM PEDALパラメータをPROGRAM UPかPROGRAM DOWNのいずれかに設定しておきます。(P.5-18参照)EC5の場合も同様です。

**PROGRAM UP**ならスイッチを踏むたびにプログラムの番号が**1つつ大きく**なるように切りかわります。

**PROGRAM DOWN**ならば、踏むたびにプログラムの番号が**1つつ小さく**なるように切りかわります。

### 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、鍵盤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鍵を含めた、鍵盤の高音側になります。

### 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、鍵盤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、鍵盤の低音側になります。

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。☞取扱説明書P.3-4「鍵盤を二つに分ける」

GROUP	表示	NUMBER	GROUP	表示	NUMBER
PIANO	Pf	0~10	PLUCCED	Pl	0~12
E PIANO	EP	0~22	GUITAR	Gt	0~35
PIPE	Pi	0~9	BASS	Ba	0~26
ORGAN	Or	0~14	SYNTH	Sy	0~17
REED	Re	0~12	PAD	Pa	0~20
WIND	Wi	0~28	BELL/MALLEY	Be	0~22
BRASS	Br	0~22	S.E.	SE	0~16
STRINGS	St	0~18	DRUM KIT	Dr	0~20
VOCAL/AIR	Vo	0~18	USER	Us	0~63



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

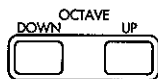
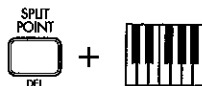
現在設定されているスプリット・ポイントを表示します。スプリット・ポイントから上の鍵盤を高音側 (UPPER) キーボード、また下の鍵盤を低音側 (LOWER) キーボードと呼びます。

☞ 取扱説明書P.3-4「鍵盤を二つに分ける」

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の検出をするために、鍵盤を高音側と低音側にわけるものです。

また、ミュート(消音)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。☞ P.1-16

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、設定したい鍵盤を押鍵します。

## オクターブ

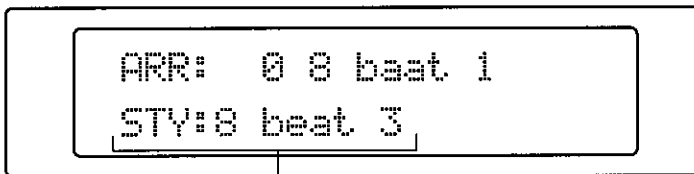
[-2-+2]

OCTAVEキーを使って、鍵盤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。

☞ 取扱説明書P.3-5「弾きやすく歌いやすく」



## ページ2 スタイルの表示

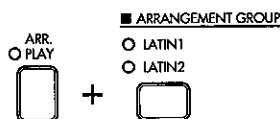


スタイルの名前

### 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名前を表示しています。

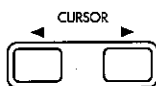
※ それぞれのアレンジメントに使用されているスタイルを、変更することはできません。



## ページ3 メトロノーム

この画面では、METRONOMEキーを押すと鳴り出すメトロノーム音のテンポと拍子、音量を調節します。

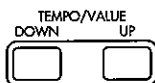
メトロノームは、アレンジメントが停止している状態でなければ鳴りません。



テンポ

拍子

音量



### テンポ

[40-240]

メトロノーム音の速さを調節します。

メトロノームの速さを設定すると、アレンジメントもここで設定されたのと同じテンポで再生されます。

### 拍子

[1-9/4, 1-16/8, 1-16/16]

メトロノーム音の拍子を設定します。

メトロノームをスタートさせたときに、ここで設定した拍子にしたがってメトロノームの音にアクセントが入ります。

START/STOPキーでスタートするアレンジメントには影響しません。

### 音量

[L00-99]

メトロノーム音のなる音量を調節します。

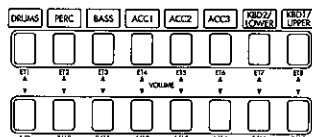
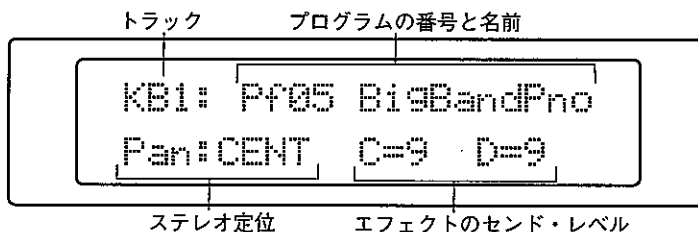
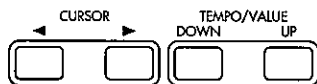
バックিং・シーケンス・モードで鳴るメトロノームの音量も、ここで設定します。



# ページ4 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)とそのステレオ定位、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。

表示されているトラックのトラック・キーを押すと、液晶画面にはボリュームとミュートが表示されます。☞ボリューム・ミュートP.1-16

## プログラム

それぞれのトラックのプログラム(音色)を選びます。

「<それぞれのトラックの音色を変更する>」  
 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、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使ってプログラムを変更することができます。

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)を設定します。チャンネルA, Bのレベルを調整します(☞エフェクトの出力系統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ごとに、あらかじめ設定されている定位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各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ごとに、あらかじめ設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。  
 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。☞P.4-12「エフェクトの出力系統について」



## ページ5 トラック・セッティング



このページでは、アレンジメントのそれぞれのトラックに対して、ダンパー・ペダルの動作や音域(オクターブ、ラップアラウンド)などを設定することができます。トラックの種類によって、以下の3通りの表示があらわれます。

キーボード・トラック  
(KB1、KB2)の設定画面

キーボード・トラック・プログラム

KB1: Pf05 BigBandPho  
Damper:ENA Oct=-1

ダンパー オクターブ  
アカンパニメント/ベース・プログラム

アカンパニメント・トラック  
(ACC1、ACC2、ACC3)と  
ベース・トラック(BASS)の設定  
画面

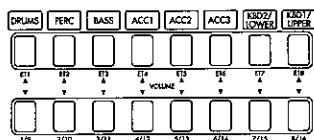
ACC1:EP09 MIDI Piano  
BOTH Wrap=ORG Oct=0

トラック・ステータス ラップ・アラウンド オクターブ  
ドラム/パーカッション・トラック・プログラム

ドラム・トラック(DRUM)と  
パーカッション・トラック(PERC)  
の設定画面

DRUM:Dr03 Jazz Kit  
BOTH

トラック・ステータス



### トラック

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

設定を変更したいトラックのキーを押すと、そのトラックの設定画面を呼び出すことができます。

### プログラム

それぞれのトラックのプログラム(音色)を選びます。

#### <それぞれのトラックの音色を変更する>

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、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使ってプログラムを変更します。



鍵盤にダンパーを使う

### ダンパー(キーボード・トラックのみ)

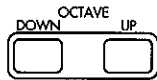
[DIS, ENA]

鍵盤に対するダンパー効果を働かないようにすることができます。

鍵盤で弾いた音に対して、ENA(Enable)のときはダンパーが効き、DIS(Disable)にするとダンパーが効かなくなります。

たとえば、キーボード・アサインがLAYERのとき、オルガンとピアノの音色で演奏する場合に、オルガン側のダンパーだけを無効にしておけば、本来の目的通りピアノだけにダンパー効果をかける、といった使い方ができます。

また、コード・ラッチ機能をダンパースイッチでコントロールしたい場合、ダンパー機能を無効にして、コード・ラッチをかけている最中に音が伸びたままにならないようにする、といったことが可能です。P.1-12

**オクターブ**

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

伴奏、鍵盤の音の高さを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。

トラックにDRUMかPERCを選ぶと、この設定は表示されません。

フロントパネルのOCTAVEキーを使って、オクターブ設定をかえることもできます。 取扱説明書 P.7-13「機能と操作・用語集」

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]

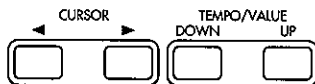
アレンジメント演奏中に、それぞれの伴奏の演奏データを本体で演奏するか、あるいは接続した外部のMIDI音源に送信するかを選択します(接続方法は、取扱説明書P.8「MIDI機能」を参照してください)。

これらは設定により以下のように機能します。

- OFF** ..... バックイングの演奏が行われません。
- INT** ..... ピアノ内部の音源のみの演奏(通常)が行われます。MIDI OUTおよびTO HOST端子からは、演奏データは出力されません。
- EXT** ..... ピアノ本体では演奏せず、演奏データがMIDI OUTおよびTO HOSTを通じて外部機器に送信されます。
- BOTH** ..... ピアノ本体の内部音源で演奏されなおかつ、演奏データをMIDI OUTおよびTO HOST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、この設定は表示されません。

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、伴奏の演奏音域が不自然に1オクターブ高い音域になって聞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の演奏を1オクターブ下げるポイントを設定します。すなわち、演奏中、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(音程)を、伴奏の各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。

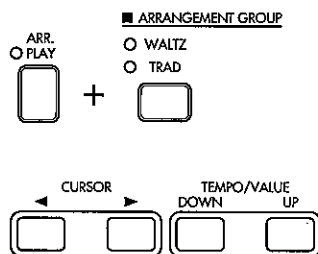
DRUM, PERC, KB1, KB2のいずれかのトラックを選ぶと、この設定は表示されません。

**<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、すべてのラップアラウンド・ポイントを同じ値に設定すると、演奏中にすべてのバックトラックが、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とは言い難い場合もあります。

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て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6 その他

コード・ラッチ

Chord Latch: OFF  
Fill1: 1&2 Fill2: DOWN

フィル1

フィル2

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・ペダルを踏んでいる間は、鍵盤の押さえ方をかえても、検出されたコードが変わらないようにする機能です。

コード・ラッチ機能を使っていて、ダンパー・ペダルが効くと都合が悪い場合は、ページ5のダンパー設定を[DIS]にしてください。

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&amp;2...3&amp;4, UP, DOWN]

バリエーション・チェンジには、「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「アレンジメントでフィル・インを演奏した後に、どのバリエーションに切りかわるようにするか」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。

この場合、このフィル1を、バリエーション1や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。

同時に、たとえば1&2を訂正したときには、バリエーション2と3が交互に選択されますが、このファイルを変化バリエーション3や4の演奏中に入れてもバリエーションだけは行われません。

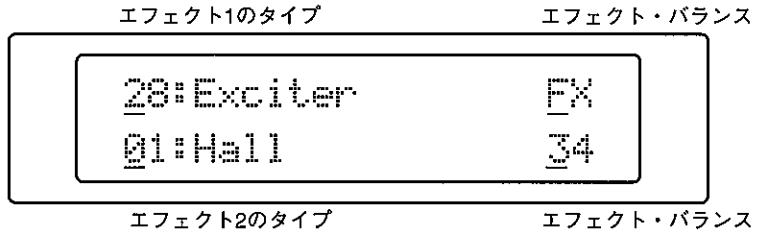
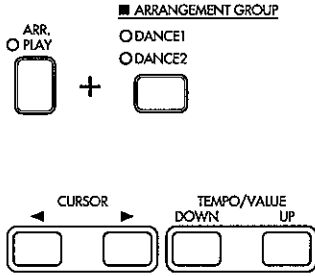
- ・ UPとDOWN設定では、各フィル・イン後に演奏されるバリエーションが、フィルを入れるたびに順にかわってまた元の番号に戻ります。たとえば、Fill1をUPに設定し、バリエーション1の演奏中にこのフィル・インを入れるとフィル・インの演奏後はバリエーション2に切りかわり、その後フィルを入れるたびに2→3→4→1→2→...というふうに切りかわっていきます。





## ページ7 エフェクト

ページ7はエフェクト選択に関するページとなっています。



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エフェクトを付加し、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)

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、別売のフットスイッチやフットペダルおよびEC5エクスターナル・コントローラでON/OFF切りかえをすることができます。(P.5-18ペダル・パラメータ)

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]

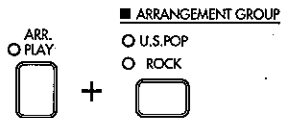
エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

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、この数値をか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か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。

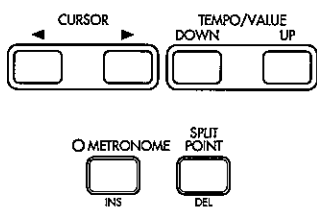
また、各エフェクト・タイプの種類については、P.4-1「エフェクト」をご覧ください。



# ページ8 RENAME ARRANGEMENT リネーム・アレンジメント

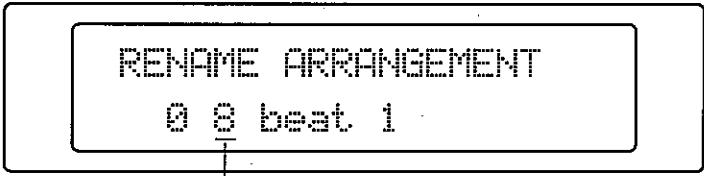
設定を変更したアレンジメントにタイトルをつける機能です。全部で10文字まで使えます。使用できる文字は以下の通りです。

```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
01234567890!"#$%&'
()*+,-./:;<=>?[*]^_`{|}~
```



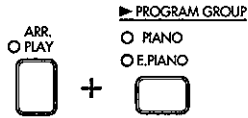
この機能を選ぶと、現在のアレンジメントのタイトルが表示されます。CURSORの◀キーと▶キーを使って変更したい文字の下にカーソルをあわせ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで文字を変更してください。

METRONOME/INSキーを押すと、カーソルの上の文字をコピーして、その位置に挿入することができます。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。



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

**!** 変更したアレンジメントのタイトルをユーザー・バンクに記憶させるにはページ9のライト・アレンジメント操作を行う必要があります。



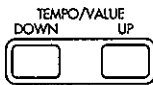
## ページ9 WRITE ARRANGEMENT ライト・アレンジメント

設定を変更したアレンジメントを、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、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すべての現時点での状態も同時に記憶されます。

**⚠** 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。

WRITE ARRANGEMENT  
@ Mick&Keith



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。

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。

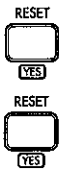
**⚠** 1度ライトした後で、消去されたアレンジメントの復活はできません。

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 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。

\* 記憶させたいアレンジメントとして、ユーザー・バンクのアレンジメントを選んでおいた場合には、BACKING SEQ RECキーを押せば、選ばれているユーザー・バンクにデータが記憶されます。

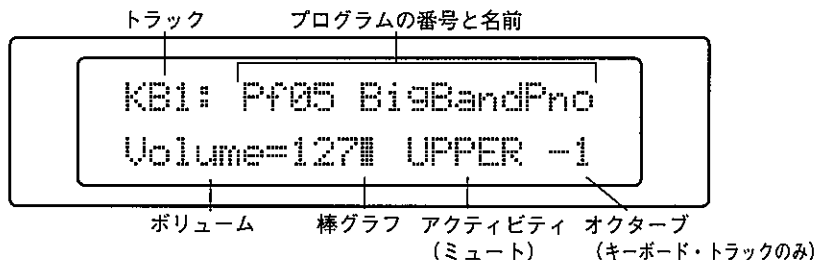




## ボリューム/ミュート

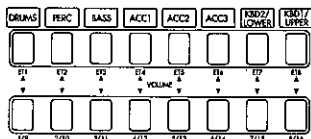
それぞれのトラックに割り当てられている音色プログラムの音量(ボリューム)とミュート(一時的に音がでないようにする)の設定をすることができます。

アレンジメント・プレイ・モードのどのページでも、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。



設定を終えた後、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。☞取扱説明書P.5-3「大きさや速さを調節するには」



トラックごとの音量を調節する



トラックごとに音が出ないようにする



### トラック

[KB1, KB2, ACC1...3, BASS, PERC, DRUM]

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・アクティビティ

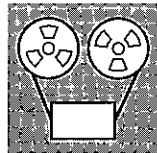
[-----, (UPPER/LOWER/PLAY)]

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。

☛ キーボード・アサインがLAYERのときトラック・アクティビティの設定は、LOWERまたはUPPERのミュートとして動作します。KBD1の音色だけをミュートするような使い方をすることはできません。



# バックイング・ シーケンス・モード

## バックイング・シーケンス・モードとは・・・

バックイング・シーケンス・モードでは、伴奏付きの曲や、ピアノの独奏曲を、録音したり再生したりすることができます。

通常の伴奏付きの曲は、大きく分けて『アレンジメント・トラック』と『エクストラ・トラック』により構成されています。

### ＜アレンジメント・トラック＞

鍵盤で演奏したメロディーは、KBD Tr(キーボード・トラック)に録音され、指定したコード(和音)は、CHRD Tr(コード・トラック)に記録されます。

バリエーションの変更やフィル・インなどのパネルスイッチの操作は、CTRL(コントロール・トラック)に記録されます。

これらの3つのトラックのことを、ここではアレンジメント・トラックとよびます。再生時には(もちろん録音時にも)この内の、コード・トラックとコントロール・トラックによって、DRUM・PERC・BASS・ACC1～3からなる自動伴奏が、リアルタイムに自動生成され、演奏されます。

つまり、コードはそのままだけを録り直すことや、キーボードトラックのデータを消去して、メロディーだけを生で演奏するといったことも可能なわけです。

### ＜エクストラトラック＞

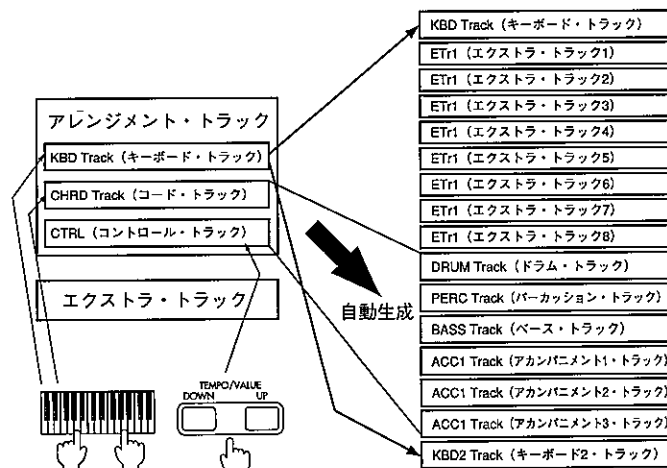
アレンジメント・トラックによる演奏に、さらに”味付け”をしたい場合は、8つのエクストラ・トラックを利用して曲の完成度をあげることができます。

### ＜ピアノ独奏曲を録音したい場合＞

ピアノ曲を録音したいときなど、伴奏が不要になる場合にはPIANO MODEキーをONにして下さい。このキーをONにすることによって、

- ・ 鍵盤音はピアノの音色(Pf00 GrandPiano)になります。
- ・ 伴奏がMute(消音)されます。
- ・ エフェクトも、ピアノ単独の音色に適した設定になります。

PIANO MODEキーがONの場合でも、エクストラ・トラックは使用できますので、フルート等の音色を利用した2重奏や3重奏、ピアノ連弾等の録音にも利用できます。

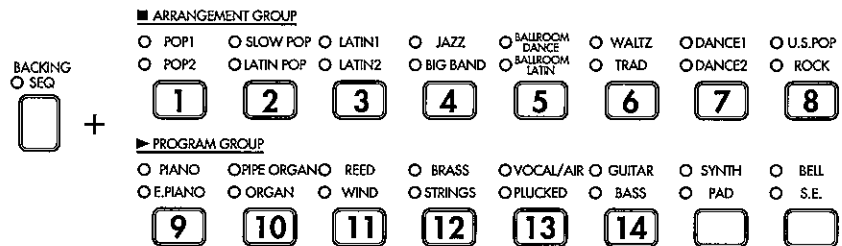


※ キーボード・アサインがSINGLEのときは、KBD2トラックは使用できません。



### <ページ画面の切りかえについて>

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。ページ画面の切りかえはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。あるページ画面に直接進みたい場合は、BACKING SEQキーを押しながら、そのページ番号に相当するARRANGEMENT GROUPキー（ページ1～8）またはPROGRAM GROUPキー（ページ9～14）を押します。たとえばページ4に進みたい場合、BACKING SEQキーを押したまま、ARRANGEMENT GROUPキーのJAZZ/BIG BANDを押します。ページ10に進みたい場合には、PROGRAM GROUPキーのPIPE ORGAN/ORGANを押します。



### 作ったデータは忘れずにセーブを...



このピアノは最高10種類のバックイング・シーケンス、合計40,000ステップのデータを記憶します。各バックイング・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、曲づくりを行うたびに、セーブ機能を使って必ずバックイング・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、曲づくりの途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

### コルグiシリーズのディスクを利用する

コルグ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、どれでもそのままこのピアノ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、バックイング・シーケンスやドラム・プログラムをロードして使用することができるのです。

i1/i2/i3/i4S/i5S/i5M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。



# バックイング・シーケンス・モードの機能

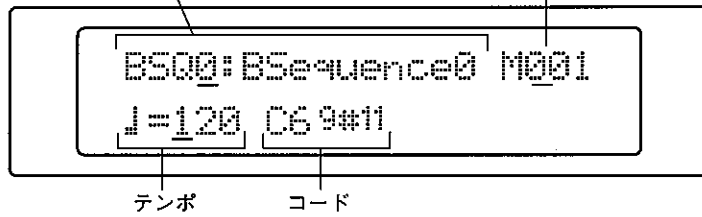
この表は、バックイング・シーケンス・モードの構成を表したもので、各ページ画面のタイトル、主な内容、本書の該当ページ番号を記載しています。

ページ画面			本書のページ
1	再生・リアルタイム・レコーディング	アレンジメントの表示	 2-6
		ボリューム/ミュート	 2-7
		初期設定 BACKING O SEQ 	トラック、アクティビティ、クオンタイズ、エクストラ・トラックの録音モード、スタート/エンド・メジャー 2-9
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	2-13
		レコーディング O START/STOP 	演奏データの入力 2-13
3	イレース・バックイング・シーケンス	バックイング・シーケンスの消去	2-19
4	コピー・バックイング・シーケンス	バックイング・シーケンスのコピー	2-20
5	デリート・メジャー	小節の削除	2-21
	インサート・メジャー	小節の挿入	2-22
	イレース・メジャー	小節上にあるデータ消去	2-23
6	コピー・メジャー	小節のコピー	2-24
	バランス・トラック	トラックの合成	2-25
	クオンタイズ	録音データのタイミング調整	2-26
7	シフト・ノート	音程の部分的なシフト	2-27
8	イベント・エディット	エディット・トラックの選択	2-28
		エディット O START/STOP 	イベントの修正
9	エクストラ・トラック	トラックの選択 プログラムの選択	MIDIチャンネル トランスポーズ・デチューン 2-31
10			パン、エフェクト・SEND・レベル 2-33
11	エフェクト	エフェクトの種類とレベル	2-34
12	ネクスト・バックイング・シーケンス	次に演奏するバックイング・シーケンスを指定	2-35
13	リネーム・バックイング・シーケンス	バックイング・シーケンスの名前を変更	2-36
14	SMFコンバーター	スタンダードMIDIファイルへの変換	2-37



★リアルタイム・レコーディングで、演奏を録音してみましょう。

バックイング・シーケンス・ナンバーとタイトル 小節番号



1. 録音(データの入力)をしたいトラックを選びます。



BACKING SEQ RECキーを押してください。

A. ピアノの鍵盤で弾く演奏データを録音したいときは...

→ ATr(アレンジメント・トラック)を選びましょう。

コントロール・トラックやコード・トラックに、自動伴奏を録音することもできます。

「<自動伴奏なしで、ピアノの鍵盤で弾く演奏データだけを、ふつうに録音したいときは>」



→ PIANO MODEキーを押してください。

ACC MUTEというアレンジメントが選択され、自動伴奏なしで録音できるようになります。このとき、コントロール・トラックやコード・トラックには録音することができません。またキーボード・アサインは、鍵盤全体が鳴るように設定されます。

B. 多重録音や、パンチ・イン・レコーディング(P2-10)をしたい場合は...

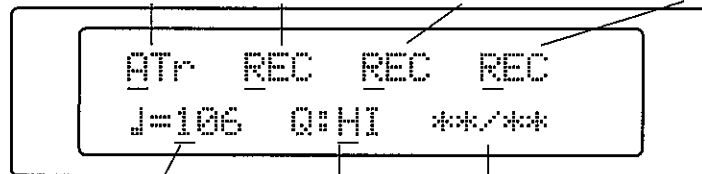
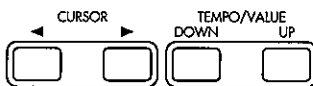
→ ETr(エクストラ・トラック)を選びましょう。

ETr1~ETr8の、8トラックまでの多重録音が可能になります。

2.

A. ATr(アレンジメント・トラック)に録音するときは...

アレンジメント・トラック / エクストラ・トラック    キーボード・トラックの記録    コントロール・トラックの録音・再生・ミュート    コード・トラックの録音・再生・ミュート



テンポ/REC/AUT    クオンタイズ    拍子の設定 (ACC MUTEの時のみ)

液晶画面をみて、これから録音する曲の、

i) 拍子(ビート)を選んでおきます。

PIANO MODEキーを押してACC MUTEを選択した場合、BACKING SEQ RECキーを押すと、拍子が設定できるようになります。

ii) タイミングの調整(レコーディング・クオンタイズ)を指定しておきます。

iii) 曲の途中でアレンジメントやプログラムを変更したりなどの、操作パネルの動作を記録したいときには...

→ CTRL(コントロール・トラック)をRECにしておきます。

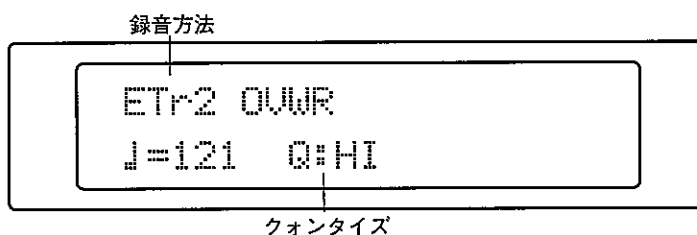
iv) 鍵盤で認識されたコードを記録したいときには...

→ CHR(コード・トラック)をRECにしておきます。





## B. ETr(エクストラ・トラック)に入力するときは...



液晶画面をみて、これから録音する曲の、

- i) 録音方法を選んでおきます。
- ii) 拍子(ビート)を選んでおきます。
- iii) タイミングの調整(レコーディング・クオンタイズ)を指定しておきます。

### 3. メトロノームの音が必要ならば、METROキーをONにしておきます。

メトロノームの音量は、アレンジメント・プレイ・モードのページ3で設定することができます。プレイバック(再生)のときは、メトロノームを鳴らすことはできません。

### 4. START/STOPキーを押します。

→ 2小節分のカウントが鳴ったあとで、録音をはじめることができます。

### 5. 演奏を最後まで録音したら、ふたたびSTART/STOPキーを押します。

→ リアルタイム・レコーディングが終了します。





+

ARRANGEMENT GROUP

○ POP1

○ POP2

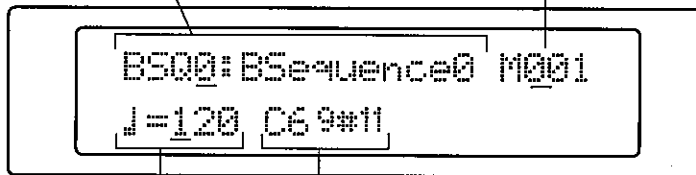


## ページ1 再生・リアルタイム・レコーディング

このページでは、録音/再生の初期設定を行います。

バックイング・シーケンス・ナンバーとタイトル

小節番号

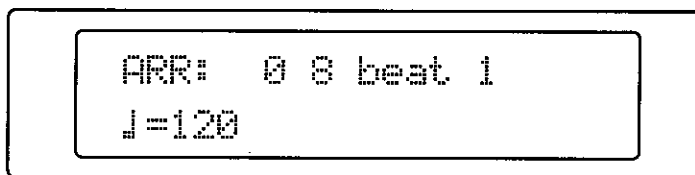


テンポ

コード

## アレンジメントの表示

ページ1でEXITキーを押すと、そのときバックイング・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。



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。

### バックイング・シーケンス・ナンバー

[0...9]

バックイング・シーケンスを選択する

ここで、演奏または録音するバックイング・シーケンスの番号を選びます。

現在演奏または録音できるようになっているバックイング・シーケンスは、画面の左上に表示されます。カーソル・キーの上にあるバックイング・シーケンス・ナンバーを選んで、変更することができます。

### バックイング・シーケンスのタイトル

録音/再生用に選んだバックイング・シーケンスのタイトルを表示します。

バックイング・シーケンスのタイトルは、リネーム・バックイング・シーケンス機能を使って変更することができます。

☞P.2-36「リネーム・バックイング・シーケンス」

### M(小節番号)

[1...999]

録音または再生を始める小節(メジャー・ポインター)を表示します。バックイング・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「001」になります。通常バックイング・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「001」になります。



テンポを調節する

## ♪=(テンポ)

[REC, AUT, 40...240]

バックイング・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。

録音するときと再生するときでテンポを変えることができるので、テンポが速くて弾きにくい曲を録音したい場合などに、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することなどができます。

録音中に変更したテンポも記録することができます。

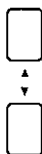
☞P.2-12「リアルタイムでテンポ・チェンジを記録する方法」

## コード表示

現在演奏しているバックイング・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。

鍵盤上のコード・スキャンの対象となっている範囲内でコードを弾くと、表示されているコードの設定が変更されます(バックイング・シーケンス再生中にはコードは変更できません)。また、RESETキーを押すと、設定がキャンセルされます。

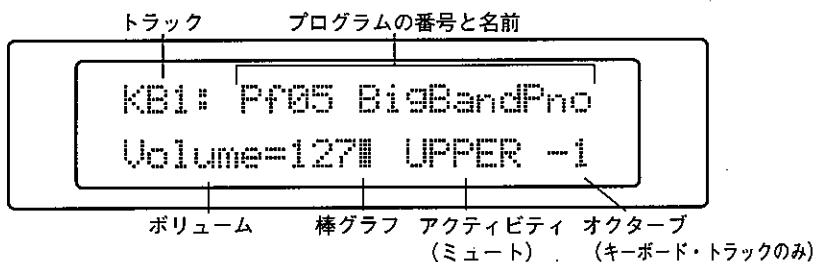
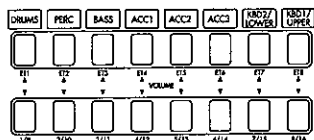
認識できるコードの図解を巻末の付録Cに掲載しました。



## 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が表示されているとき、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

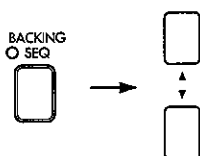
[KB1, KB2, ACC1...3, BASS, PERC, DRUM, Etr1...Etr8]

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。

いずれかのVOLUME▲キーまたは▼キーを押すと、そのキーに対応するトラックが表示されます。

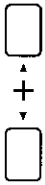
エクストラ・トラックを選びたいときは、まずBACKING SEQキーをもう一度押してください。BACKING SEQのLEDが点滅します。このとき、▲キーまたは▼キーをもう一度押すと、対応するエクストラ・トラックを選択することができます。

バックイング・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、PROGRAM GROUPおよびPROGRAM SELECTキーを使ってそれぞれトラックに割りあてられた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は、プログラムを選択することはできません(設定を変更するときには、アレンジメント・モードで変更しユーザー・バンクに記憶させた上(ページ3-1)で、変更したアレンジメントを選んでください)。

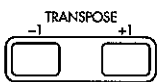
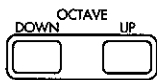




トラックごとに音量を調節する



トラックごとに音が出ないようにする



## トラック・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棒グラフで表示されます。

## トラック・アクティビティ(アレンジメント・トラックのみ)

[-----,(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。

## オクターブ(キーボード・トラックのみ)

[-2, -1, 0, +1, +2]

鍵盤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音程で演奏されます。

オクターブは、フロント・パネルのOCTAVEキーを使って変更してください。

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て、ユーザーバンクに記憶させたものを利用する方法もあります。

☞P.1-9「トラック・セッティング」

☞取扱説明書P.7-14

## トランスポーズの変更

録音時には、トランスポーズ(移調)が可能です。TRANSPOSEの+1キーと-1キーで移調を行うことができます。(☞P.1-4)



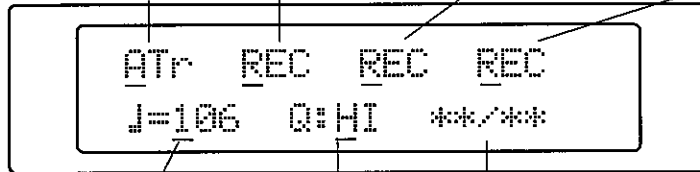
## トラック・クオンタイズの設定



バックイング・シーケンス・モードのページ1で初期設定を行った後に、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、などの設定ページに切りかわります。

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。

アレンジメント・トラック / キーボード・トラックの記録 / コントロール・トラックの録音・再生・ミュート / コード・トラックの録音・再生・ミュート / エクストラ・トラック



テンポ/REC/AUT      クオンタイズ      拍子の設定 (ACC MUTEの時のみ)

### 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時は、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時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, KBTTr/CTRL/CHRD, MUTE]

録音・再生するトラックを選ぶ

ここでは、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・トラックにはピアノの鍵盤を演奏した情報が記録されます。コントロール・トラックには操作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バ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。

**KBTTr/CTRL/CHRD:**

そのトラックにすでにデータが何か存在しているときには、そのトラックの名前(KBTTr: キーボード・トラック、CTRL: コントロール・トラック、CHRD: コード・トラック)が表示されます。

トラックの名前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。

例えば、キーボード・トラックだけを録り直したいときは“REC CTRL CHRD”の



ように設定してください。コントロール・トラックとコード・トラックは録音されているデータがそのまま再生され、鍵盤でメロディのみが新たに録音されます。

**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されません。

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



#### 4種類の録音方法



新しいバックキング・シーケンスのデータを録音する際のリアルタイム・レコーディングの方法を選びます。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)**が、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。

バックキング・シーケンスの途中の、ある小節のみを録音し直したい場合はAUDP録音(オートパンチ・レコーディング)を選んでください。スタート・メジャー(録音開始小節)からエンド・メジャー(録音終了小節)の間だけ演奏が新たに録音し直されます。

別売のアサインابل・ペダルや、EC5エクスターナル・コントローラを使えば、録音開始および終了をリアルタイムに指定できる、MANP録音(マニュアル・パンチ・レコーディング)が可能です。グローバル・モードのアサインابلペダルか、EC5エクスターナル・コントローラの設定で、PUNCH IN/OUTを割り当てた上で、ペダルを踏むことによって、録音開始、もう一度踏むことによって録音終了を指定することができます。(グローバル・モード P.5-18, 19)

#### スタート・メジャー

[001...999]

このパラメータは録音モードにAUDP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AUDP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。



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。

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かえることも可能です。

＜パンチ・イン・レコーディング＞

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、演奏を再生していてその箇所まで来たときに自動的に録音状態に切りかわり、あとは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.5-19

演奏を再生しながら録音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。そこで録音状態に切りかわり、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。

演奏のタイミングを調整する

Q.(レコーディング・クオンタイズ)

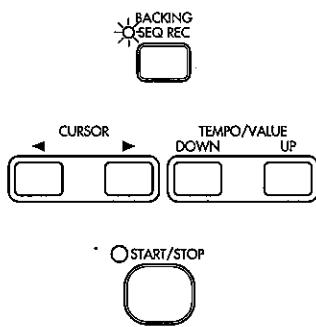
[HI, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪, ♪]

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、4分音符1つを96等分した細かさでレコーディングされます。

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♪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。

♪や♪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、次にバックイング・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.2-26

**<<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。

```
ATr REC REC REC
J=REC Q:HI
```

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。XCピアノ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。

```
ATr REC REC REC
J=100 Q:HI
```

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にかわり、次にこのバックイング・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。

```
ATr REC REC REC
J=AUT Q:HI
```

再生または録音中に手でテンポを調整すると、バックイング・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>>**

グローバル・モードのClock SourceパラメータをHOSTまたはMIDI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、XCピアノのテンポが、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ことを意味します。この場合、XCピアノ本体だけでテンポを変更することはできません。

**<<トラック上の拍子の変更>>**

トラックの途中で拍子をかえたい場合は、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拍子を変更する必要があります。

バックイング・シーケンスにトラックを追加する場合、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で録音されます。すでに存在しているトラックに途中で拍子の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イング・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。

録音中や再生中に拍子を変更することはできません。





## 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。

録音するトラックを選ぶ

### レコーディング・トラック [KBTTr, CTRL, CHRDr, 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。

- KBTTr:** 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。
- CTRL:** 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。ピアノ本体の操作パネルで設定できるアレンジメントの選択や、コード・バリエーションの選択などを記録することができます。
- CHRDr:** 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。
- 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。

### ★ステップ・レコーディングで、演奏データを入力してみましょう。



#### 1. 録音(データの入力)をしたいトラックを選びます。

##### A. ピアノの鍵盤で弾く演奏データを録音したいときは... ㊦P.2-16

→ KBTTr(キーボード・トラック)を選びましょう。

コントロール・トラックやコード・トラックに、自動伴奏を入力することもできます。

##### B. 曲の途中でアレンジメントやプログラムを変更したりなどの、操作パネルの動作を入力したいときには... ㊦P.2-17

→ CTRL(コントロール・トラック)を選びましょう。

##### C. 鍵盤で認識されたコードを入力したいときには... ㊦P.2-18

→ CHRDr(コード・トラック)を選びましょう。

#### 2. BACKING SEQ RECキーを押します。

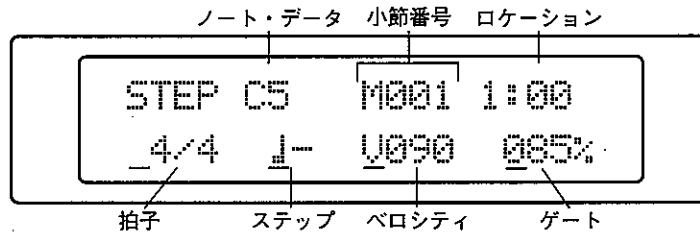




### 3. START/STOPキーを押します。

→ データの入力を始めることができます。

A. KBT(キーボード・トラック)ET(エクストラ・トラック)に入力するときは... ☞P.2-16



### 4. 液晶画面をみて、これから入力する音の、

- i) 拍子(ビート)を選んでおきます。
- ii) 音符の長さ(ステップ)を選んでおきます。
- iii) 音の強さ(ペロシティ)を選んでおきます。☞P.2-16
- iv) 音の長さ(ゲート)を選んでおきます。

必要ならば、何小節目のどの位置に音を入力するか(小節番号とロケーション)も、設定しておくことができます。

### 5. ピアノの鍵盤で、録音したい音の鍵を一回だけ押してください。

(同時に鳴る二つ以上の音を録音したい時には、それらの音の鍵を同時に一回だけ押してください)

→ 5.で押さえた鍵の音が、4.で設定しておいた強さと長さで、入力されます。

4.と5.を繰り返して、一回ずつ順に音のデータを入力していきます。

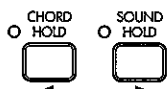
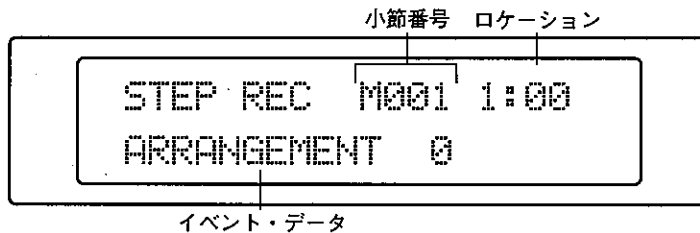


### 6. すべての音を最後までを入力し終わったら、ふたたびSTART/STOPキーを押します。

→ ステップ・レコーディングが終了します。

ピアノで普通に演奏されるような曲のデータをステップ・レコーディングで入力する場合は、はじめに入力したい音の長さや強さを指定しておいて、ピアノの鍵盤を実際に押してその音の高さを指定します。これを繰り返して、演奏データを入力していきます。

B. CTRL(コントロール・トラック)に入力するときは... ☞P.2-17



### 4. CHORD HOLD/◀キーとSOUND HOLD/▶キーを使って、これから入力したいイベントを、何小節目のどの位置に入力するか(小節番号とロケーション)を設定しておきます。



5. イベントの種類を選びます。

6. RESET/YESキーを押します。

→ 5.で選んだイベントが、4.で設定しておいた位置に入力されます。

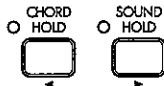
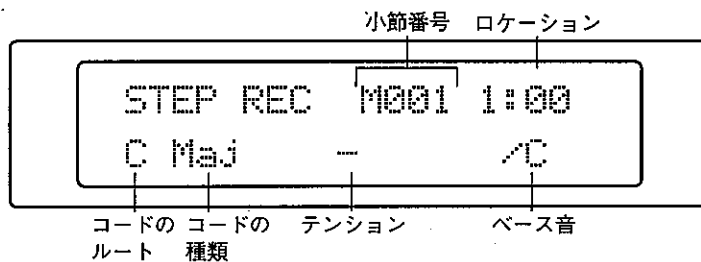
4.と5.を繰り返して、順にイベントを入力していきます。

7. すべてのイベントを入力し終わったら、ふたたびSTART/STOPキーを押します。

→ ステップ・レコーディングが終了します。

コントロール・トラックへのステップ・レコーディングでは、例えばピアノを演奏しながら、曲の途中でアレンジメントを切り替えたり、あるいはフィルを入れたりなどといった、操作パネルのキーを操作するのと同様の「イベント」を、データとして記録していくことができます。

C. CHRД(コード・トラック)に入力するときは... P.2-18



4. CHORD HOLD/◀キーとSOUND HOLD/▶キーを使って、これから入力したいコードを、何小節目のどの位置に入力するか(小節番号とロケーション)を設定しておきます。



5. コードを指定する方法には、二通りあります。

a. ピアノの鍵盤の、コード・スキャンニングが設定された範囲で、コードを押さえます。このとき、操作パネル上のCHORD HOLDキーをONにしておいてください。

どの鍵盤を押したときに、どのようなコードとして認識されるかは、付録Cのコード一覧を参照してください。

b. 液晶画面をみて、CURSORキーとTEMPO/VALUEキーでこれから入力するコードの

- i) 根音(ルート)を選んでおきます。
- ii) 種類を選んでおきます。
- iii) テンションを選んでおきます。
- iv) ベース音を選んでおきます。

a.の方法で、鍵盤から指定したコードを、b.の方法で修正してから入力することもできます。



6. RESET/YESキーを押します。

→ 5.で押さえたコードが、4.で設定しておいた位置に入力されます。

4.と5.を繰り返して、順にコードのデータを入力していきます。



7. コードを最後まで入力し終わったら、ふたたびSTART/STOPキーを押します。

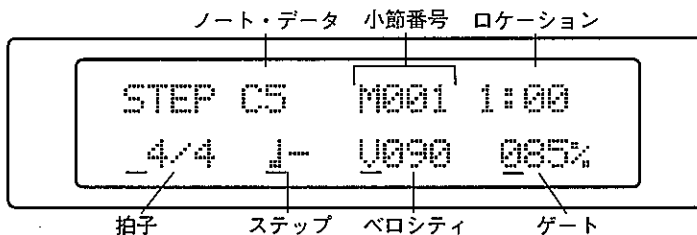
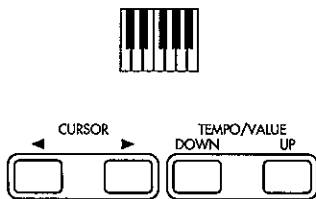
→ ステップ・レコーディングが終了します。

コード・トラックへのステップ・レコーディングでは、ピアノの鍵盤のうち、コード・スキャンニング(取扱説明書P.7-5)の範囲で押さえた鍵から、付録Cのコード一覧にしたがって認識されたコードが、データとして記録されます。



(キーボード・トラック、エクストラ・トラックの時)

## キーボード・トラック、エクストラ・トラックの録音



### 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音名をアルファベットで表示します。

### 小節番号

現在の小節を表示します。

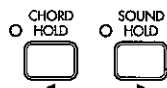
### ロケーション

現在の小節内で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/▶キーを使って変更します。



### 拍子(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

ここで拍子を設定することができます。

### ステップ(キーボード・トラック、エクストラ・トラックのみ)

[0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99]

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ようにするかを設定します。

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1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。

### 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]

入力した音の強さを設定します。

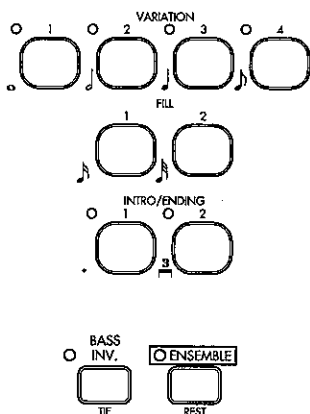
KEYにすると、そのとき実際に鍵盤を叩いた強さがそのまま入力されます。

### 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)の感じが出るようになります。

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。

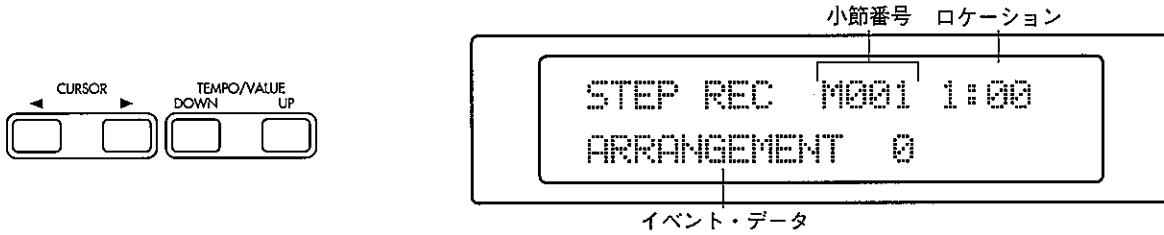
BASS INV/TIEキーを押すと、その直前と入力したノート・データのゲートを伸ばします。また、ENSEMBLE/RESTキーを押すと、休符が入力されず。





## コントロール・トラックの録音

### 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イベントの種類を指定します。入力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。

表示	イベント・タイプ	値
ARRANGEMENT	アレンジメント	(付録Dアレンジメント一覧を参照してください)
STYLE ELEMENT	スタイル・エレメント	OFF, VAR1~VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
KB ASSIGN	キーボード・アサイン	SINGLE, LAYER, SPLIT, DRUM
CHORD SCAN	コード・スキャニング	OFF, LOWER, UPPER, FULL
CHORD HOLD	コード・ホールド	OFF, ON
BASS INV.	ベース・インバージョン	OFF, ON
TRANSPOSE	トランスポーズ	-11...-1, 00, +1...+11
DRUM MUTE	DRUMミュート	PLAY, MUTE
PERC MUTE	PERCミュート	
BASS MUTE	BASSミュート	
ACC1 MUTE	ACC1ミュート	
ACC2 MUTE	ACC2ミュート	
ACC3 MUTE	ACC3ミュート	
DRUM MAP	ドラム・マップ	1~8(付録Cドラム・マップ表を参照してください)
KB1 PROG	KB1プログラム	(付録Dプログラム一覧を参照してください)
KB2 PROG	KB2プログラム	
KB1 OCT.	KB1オクターブ	-2, -1, 0, +1, +2
KB2 OCT.	KB2オクターブ	

#### \*アレンジメントとプログラムについて

アレンジメントとプログラムの値を指定するときは、**付録Dの一覧を参照してください。**  
 アレンジメントを入力する場合、液晶画面には、選んだアレンジメントのそれぞれのグループにおける番号だけが表示されます。どのグループのアレンジメントが選ばれているかは、操作パネル上のARRANGEMENT GROUPキーの上に点灯するLEDによって示されます。

#### \*ドラム・マップについて

ドラム・マップとは、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か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かえたり、スネア・ドラムの音をサイドスティックの音に置きかえたり、ハイハット・シンバルとライド・シンバルの音を入れかえたりなど、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。

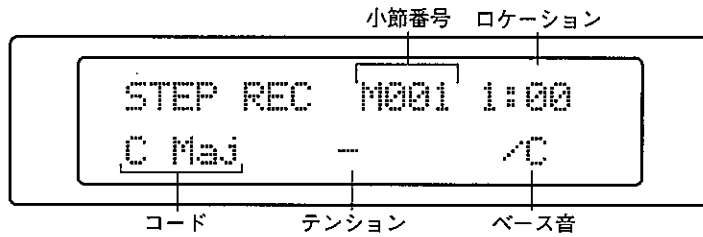
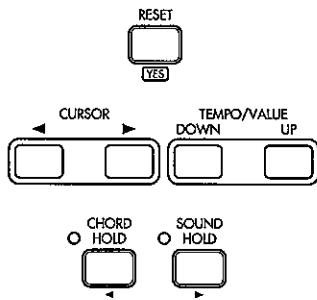
それぞれのドラム・マップによって置きかえられる音については、**付録Cのドラム・マップ表を参照してください。**

**🔍** 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.2-28

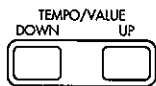


(コード・トラックの時)

## コード・トラックの録音



鍵盤で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。



▶ 鍵盤でコードを直接入力するときには、録音を始める前にCHORD HOLDをONにしておいてください。

### 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。

テンションとは、「緊張」という意味です。そのコードの構成音とは直接関係ない音をコードに加えることによって、より緊張感のある複雑な響きを得ることができます。

それぞれのコードに対して付加できるテンションは、付録C「認識されるコード一覧」に示してありますのでごらんください。

### ベース音(コード・トラックのみ)

コードの基音に任意のベース音を指定することができます。

コードのベース音は、通常そのコードと同じアルファベットで表わされる音になっていますが、曲の途中で、コードのかわり目などにベース音だけを一時的に変化させて、前後のコードのつながりをよりスムーズに聞かせたりする、などの効果を得ることができます。



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。

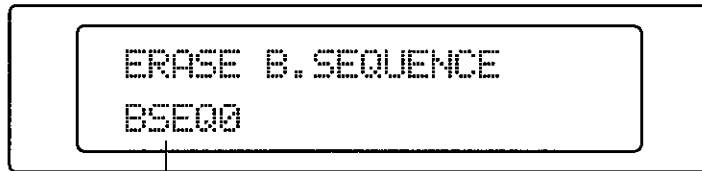
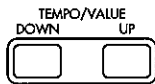


## ページ3 ERASE BACKING SEQUENCE イレース・バックイング・シーケンス

バックイング・シーケンスの消去

### イレース・バックイング・シーケンス

現在選んでいるバックイング・シーケンスからデータをすべて消去します。



消去したいバックイング・シーケンス

消去したいバックイング・シーケンスを指定したら、RESET/[YES] キーを押してください。



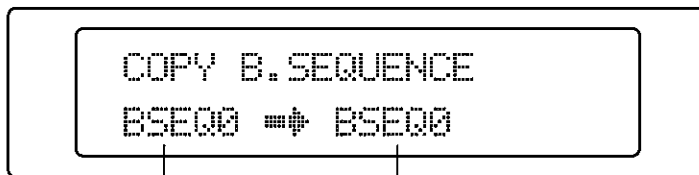
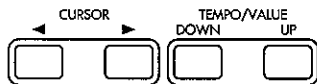
→ “Are You Sure”をいうメッセージが表示されます。ここでもう一度RESET/[YES] キーを押すと、データは消されます。TAP TEMPO/[NO] キーを押すと、消去は中止されます。



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

## コピー・バックイング・シーケンス

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



コピー元となる  
バックイング・シーケンス

コピー先の  
バックイング・シーケンス

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

コピー先のバックイング・シーケンスを指定したら、RESET/[YES] キーを押してください。

→ “Are You Sure”をいうメッセージが表示されます。ここでもう一度RESET/[YES] キーを押すと、データは消されます。TAP TEMPO/NOキーを押すと、消去は中止されます。



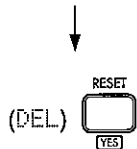
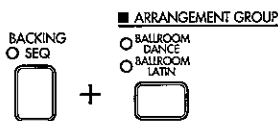
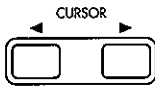
コピー元とコピー先に同じバックイング・シーケンスを指定した場合にはRESET/[YES] キーを押してもコピーは実行されません。





## 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

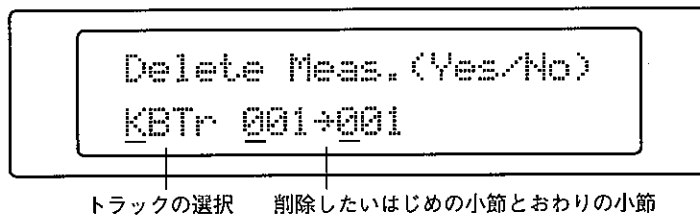
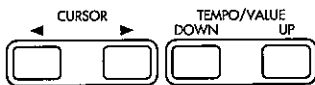
## ページ5-1 DELETE MEASURE デリート・メジャー

### 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TEMPO/VALUE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。

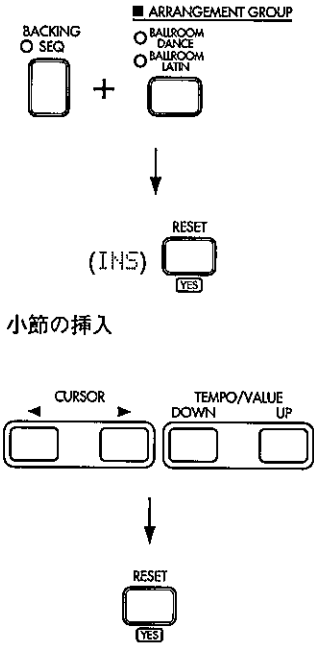
### ＜バックキグ・シーケンスの拍子が変わる場合＞

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か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。

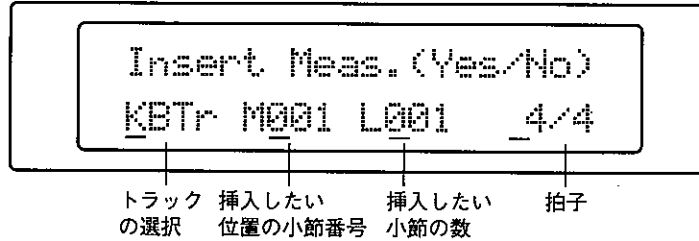


# ページ5-2 INSERT MEASURE インサート・メジャー



## 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。



まずバリュー+/-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自由に指定できますが、このときは下記の<異なる拍子の小節を挿入した場合>の内容に注意してください。

設定が正しければRESET/[YES]キーを押してください。指定した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

インサート前

Tr 1	1 (4/4)	2 (2/4)	3 (2/4)	4 (4/4)	5 (3/4)
Tr 2	1 (4/4)	2 (2/4)	3 (2/4)	4 (4/4)	5 (3/4)

インサート後

Tr 2	1 (4/4)	2 (7/8)	3 (7/8)	4 (4/4)	5 (3/4)	6 (3/4)	7 (3/4)
Tr 1	1 (4/4)	2 (7/8)	3 (7/8)	4 (4/4)	5 (3/4)		

(データはそのまま拍子変更される)

異なる拍子を指定しなければ、このパラメータのところに\*\*/\*\*が表示され、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 = \*\*/\*\*

インサート前

Tr 1	1 (4/4)	2 (2/4)	3 (2/4)	4 (4/4)	5 (3/4)
Tr 2	1 (4/4)	2 (2/4)	3 (2/4)	4 (4/4)	5 (3/4)

インサート後

Tr 2	1 (4/4)	2 (2/4)	3 (2/4)	4 (4/4)	5 (3/4)	6 (3/4)	7 (3/4)
Tr 1	1 (4/4)	2 (2/4)	3 (2/4)	4 (4/4)	5 (3/4)		

(データはそのまま拍子変更される)

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、番号がか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。

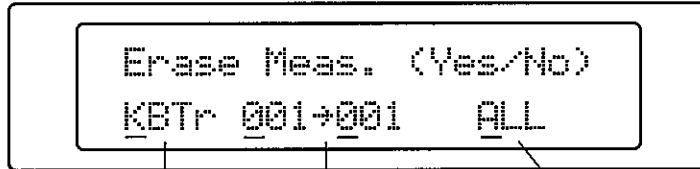
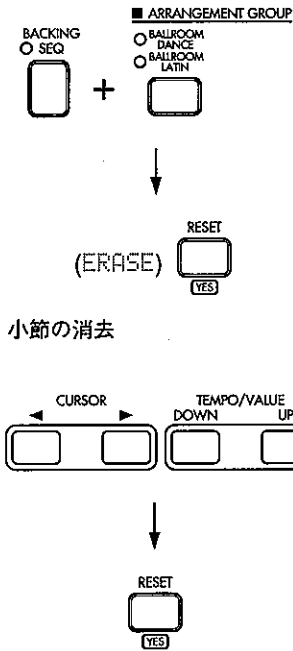


# ページ5-3 ERASE MEASURE イレース・メジャー

## 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。

まずカーソル・キーとTEMPO/VALUEキーで、消去したいデータの入っている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。



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の指定

次にTEMPO/VALUE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

\* AFTT アフタータッチ・メッセージは本機の鍵盤からは入力することができません。

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。

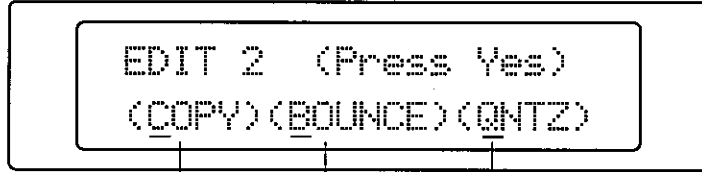
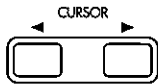
### ＜コントロール・チェンジの消去＞

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(P.2-28)でデータを修正してください。

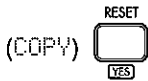
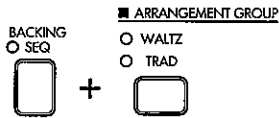


## ページ6 EDIT 2 エディット2

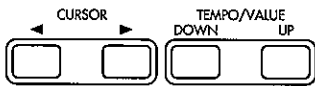
このページでは、小節のコピー(COPY)・トラックの合成(BOUNCE)・録音データのタイミングの調整(QUANTIZE)という、3つの操作を選択することができます。CURSORキーで実行したい操作にカーソルを合わせ、RESET/[YES]キーを押すと、それぞれの操作を実行するためのサブページを開くことができます。



小節のコピー    トラックの合成    録音データのタイミング調整



小節のコピー

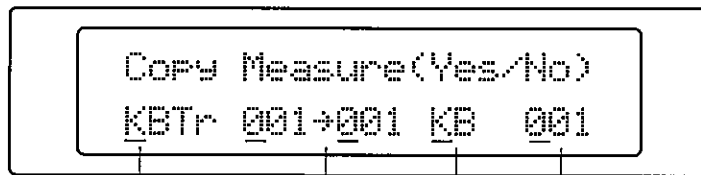


## ページ6-1 COPY MEASURE コピー・メジャー

### 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。

まずカーソル・キーとTEMPO/VALUEキーでコピーしたい小節の入った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からデータをコピーします。次に、TEMPO/VALUE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。



コピー元のトラック    コピーしたいはじめの小節とおわりの小節    コピー先のトラック    コピー先の小節番号

次に、コピー先のトラックを選びます。(TEMPO/VALUEキーでALLを選ぶと、コピー先も自動的にALLとなります。データをキーボード・トラックとエクストラ・トラックとの間でコピーしたい場合は、まずエクストラ・トラックを選んでから、TEMPO/VALUEキーを押すことで、キーボード・トラックを選べます。)最後に、コピー先の最初の小節を指定します。

トラックがCTRL(CTL)かCHORD(GHD)の場合、他のトラックへコピーをすることはできません。

設定が正しければRESET/[YES]キーを押してください。

→ 設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。

#### ＜バックキング・シーケンスの拍子を変更される場合＞

コピー先の小節で、他のトラックにデータがある場合、コピー先の小節の拍子が有効になります。

コピーする小節とコピー先の小節の拍子が異なっていると、コピーしたはずのデータが短く途切れたり逆に長くなったりすることがあります。

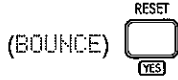
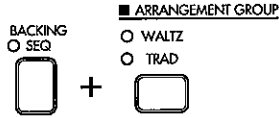


## ページ6-2 BOUNCE TRACK バウンス・トラック

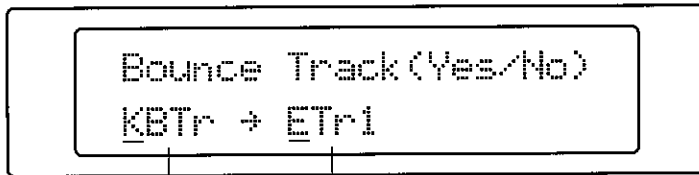
### バウンス・トラック

トラックに入っているバックイング・シーケンス・データを他のトラックのバックイング・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。元のトラックにあったバックイング・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・ペダル、その他コントロール・チェンジ・データを使っている、そのロケーションが重なっている場合、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.2-23で説明するイレース・メジャー機能を使って、マージする前に重なっているロケーションのどちらかのトラックからコントロール・チェンジ・データを削除しておく必要があります。☞P.2-23



トラックの合成



合成元の  
トラック

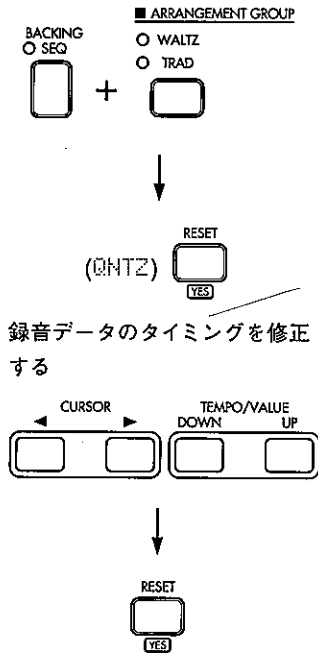
合成する先の  
トラック

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。

→ 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。

Quantize (Yes/No)

KETR 001-001 ALL HI

クオンタイズ をかけたい トラック	クオンタイズをかけ たい部分のはじめの 小節とおわりの小節	データの種類 (NOTE AFTT CTRL BEND PROG ALL)	精度 (♪, ♪, ♫ ♪, ♪, ♫ ♪, HI)
-------------------------	-------------------------------------	--	-------------------------------------

この機能は同じバックイング・シーケンス・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ずに済むからです。

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。

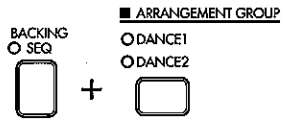
設定	消去データ
ALL	全データ
NOTE	全ノート・データ
CTRL	コントロール・チェンジ・メッセージのすべて
AFTT*	チャンネル/ポリフォニック・アフタータッチ・メッセージのすべて
BEND	ピッチベンド・メッセージすべて
PROG	プログラム・チェンジ・メッセージすべて

\* AFTT アフタータッチ・メッセージは本機の鍵盤からは入力することができません。

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。

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。



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。指定した小節の範囲のみを移動することができます。

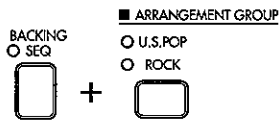


まずシフトしたいノートのあるトラックを選びます。(選べるトラックは、キーボード・トラックかエクストラ・トラックです。)次に、対象となる最初と最後の小節を設定します。

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(-24~+24)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。

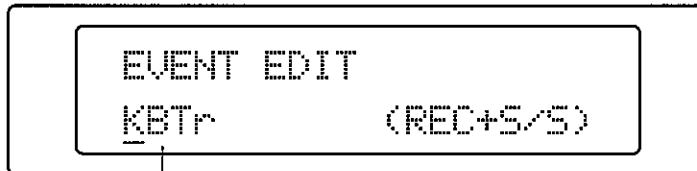
→ “Are You Sure”をいうメッセージが表示されます。ここでもう一度RESET/YES キーを押すと、データは消されます。TAP TEMPO/NOキーを押すと、消去は中止されます。



# ページ8 EVENT EDIT イベント・エディット

## イベント・エディット

音のデータやMIDIコントロール・チェンジなど、1つ1つのイベントを修正する機能です。



エディットする  
トラックの指定

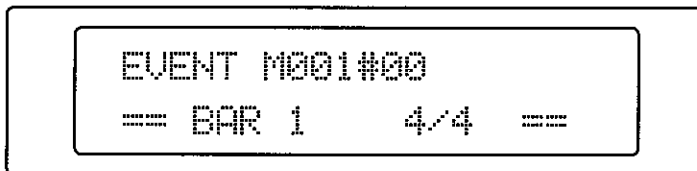
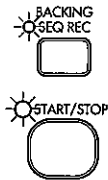
### ★イベントの修正をしてみましょう。

1. 修正したいトラックを選びます。

TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで修正したいトラックを選んでください。

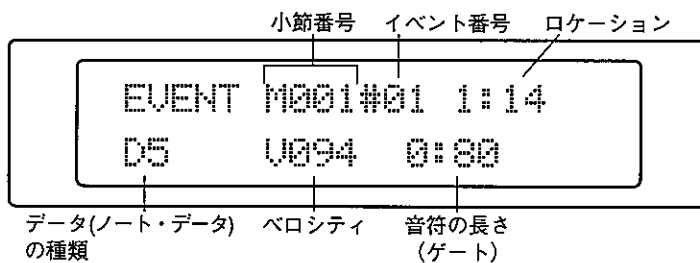
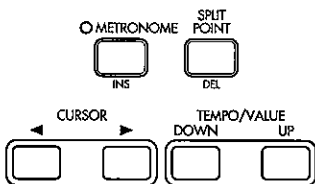
2. BACKING SEQ RECキーを押します。

3. START/STOPキーを押します。



4. TEMPO/VALUEのUPキーまたはDOWNキーを押します。

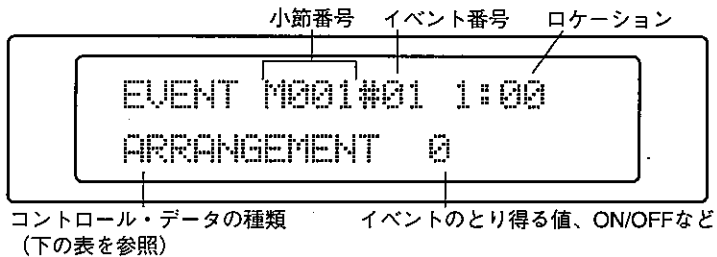
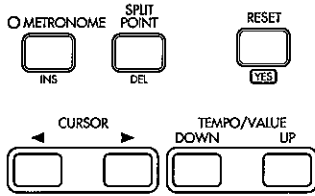
(キーボード・トラック、エクストラトラックの場合)







(コントロール・トラックの場合)



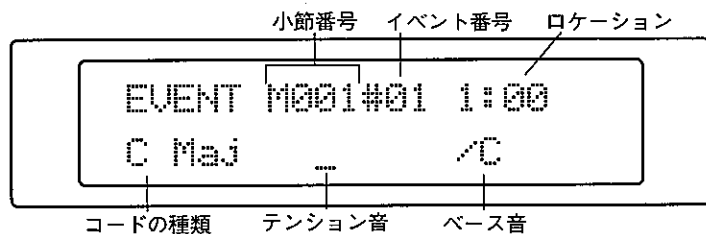
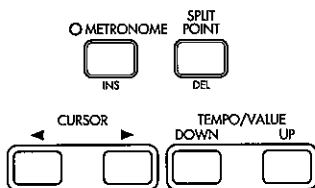
表示	イベント・タイプ	値
ARRANGEMENT	アレンジメント	(付録Dアレンジメント一覧を参照してください)
STYLE	スタイル	(付録Dのスタイル・パラメータを参照してください)
STYLE ELEMENT	スタイル・エレメント	OFF, VAR1~VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
KB ASSIGN	キーボード・アサイン	SINGLE, LAYER, SPLIT, DRUM
CHORD SCAN	コード・スキニング	OFF, LOWER, UPPER, FULL
CHORD HOLD	コード・ホールド	OFF, ON
BASS INV.	ベース・インバージョン	OFF, ON
TRANPOSE	トランスポーズ	-11...-1, 00, +1...+11
DRUM MUTE	DRUMミュート	PLAY, MUTE
PERC MUTE	PERCミュート	
BASS MUTE	BASSミュート	
ACC1 MUTE	ACC1ミュート	
ACC2 MUTE	ACC2ミュート	
ACC3 MUTE	ACC3ミュート	
DRUM MAP	ドラム・マップ	
KB1 PROG *	KB1プログラム	(付録Dプログラム一覧を参照してください)
KB2 PROG *	KB2プログラム	
KB1 OCT.	KB1オクターブ	-2, -1, 0, +1, +2
KB2 OCT.	KB2オクターブ	

\* コントロール・トラックでは、KB1プログラムとKB2プログラムは、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使って選択してください。

アレンジメントを指定する場合、液晶画面には、アレンジメントのそれぞれのグループにおける番号だけが表示されます。どのグループのアレンジメントが選ばれているかは、操作パネル上のARRANGEMENT GROUPキーの上に点灯するLEDによって示されます。

**⚠** 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、i1/i2/i3/i4S上で作成したバックキングシーケンスデータを、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、本来内蔵されていないスタイルは、XC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.1-7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)




5. CURSORキーで修正したい項目を選んでください。



**6. TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで選んだ項目のデータを修正することができます。**

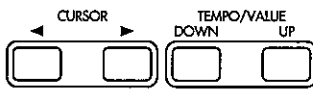
METRONOME/INSキーを押すと、現在表示されているステップの前に、同じデータを1つ挿入することができます。

SPLIT POINT/DELキーを押すと、現在表示されているステップのデータを1つの消去することができます。

 コントロールトラックでは、1つのステップの修正が終わったら、そのたびごとにRESET/YESキーを押してください。このキーを押すことによってはじめて、変更したイベントの内容が記録されます。

**7. 修正が終わったら、もう一度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。**

**<小節の拍子を変更したい場合>**



**1. 拍子を変更したい小節を選びます。**

→ カーソルを小節に合わせ、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで選んでください。

**2. イベントの#00を選びます。**

→ カーソルをイベント番号に合わせ、TEMPO/VALUEのDOWNキーで選びます。  
(小節を選んだときには、#00になっています)

**3. 小節の拍子を設定します。**

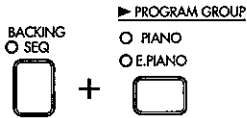
→ カーソルを小節の拍子に合わせ、変更したい拍子に設定します。

※ 小節の拍子は、どのトラックを選んでも変更できます。

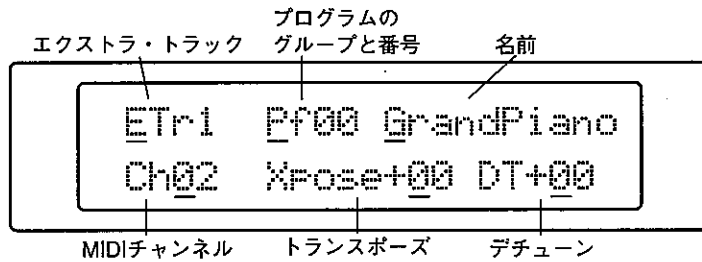
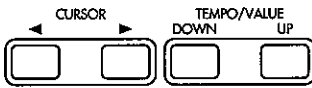
バックイング・シーケンスの再生に小節の拍子の変更を反映させるには、ページ1のテンポの設定をJ=AUTにする必要があります。EXITキーでページ1へ行き、テンポにカーソルを合わせ、VALUE UPとDOWNキーを同時に押してください。



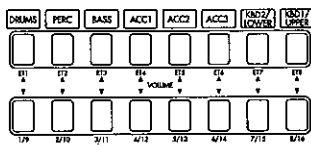
## ページ9 EXTRA TRACK エクストラ・トラック



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



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。鍵盤からの出音は、TRANSPOSEキーの現時点での設定が使われます。



### トラック

[ETr1...ETr8]

設定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/ミュートキーで選ぶことができます。

### 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、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーでプログラムを選ぶことができます。また、PROGRAM SELECTの二つのキーを同時に押すと、プログラムはOFFに設定され、そのトラックを使用しないようにすることができます。

### 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キーボードとMIDI INおよびTO HOST端子からMIDIデータを受信します。また、トラック・ステータス(本書P.1-10参照)がEXTかBOTHに設定されている限り、このチャンネルでデータを送信します。

いくつかのトラックを同じMIDIチャンネルに設定することができます。この場合、同一のMIDIチャンネルを設定した複数のトラックは、同じ高さで同時に発音します。(MIDI INまたはTO HOST端子からこのチャンネルのデータを受信したときも同様です。)

あるいは、いくつかのトラックを同一のMIDIチャンネルに設定しておいて、データをその種類に応じて、これらのトラックの中に自由に割り振りすることもできます。あるトラックにノート・データを録音し、ボリューム・チェンジやピッチベンドなどのコントロール・データを別のトラックに記録することができます。



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)

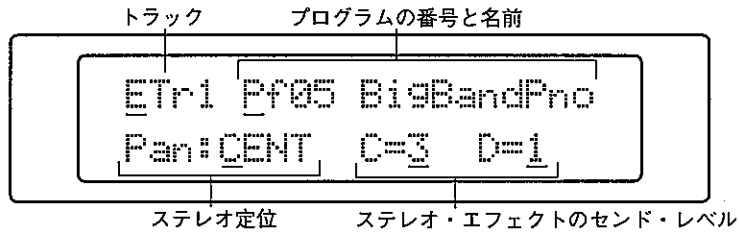
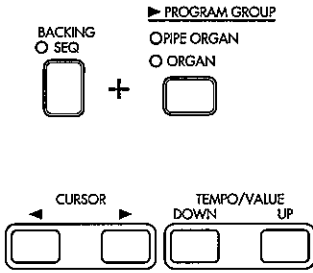
[-50...+50]

そのトラックの音程を1セント単位で最高50セント(半音の半分)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。

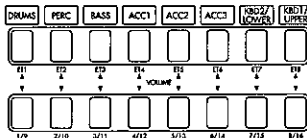
この効果を得るには、2つのトラックのチャンネル・パラメータを同じ値に設定し、データはその片方のトラックのみに録音します。次に両トラックのデチューン・パラメータを同じ量だけ片方は上げ、もう片方は下げます。



## ページ10 トラック・サウンド



(トラックキー)



### トラック

[ETr1...8]

トラック・キーを押すことによってセッティングを変更したいトラックを選ぶことができます。

### 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、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使ってプログラムを変更することができます。

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のバランスを調整します。

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・プロセッサへの送りレベル

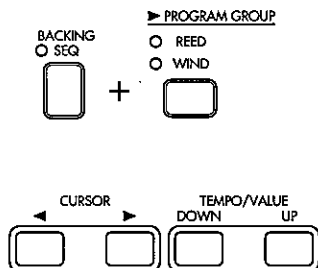
### エフェクト・センド・レベルC, D

[0...9, P]

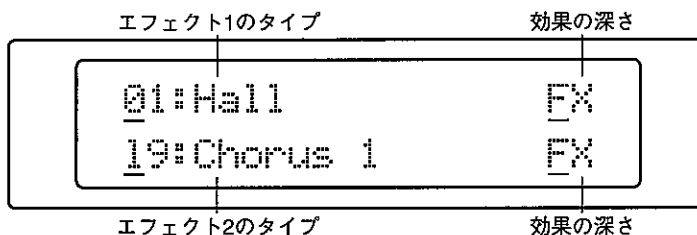
チャンネルCまたはDからエフェクト系統へ送られるバックイングトラックの音量レベルを設定します。

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あらかじめ設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。

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



ここでは2系統のデジタルプロセッサを使って、バックイング・シーケンスにエフェクト(特殊効果)をかけます。この2系統のデジタルプロセッサは同時に2種類のエフェクトをかけられるもので、バックイング・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役立てることができます。

エフェクトの種類を選ぶ

### EFFECT TYPE(エフェクト・タイプ)

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、接続した別売のフットスイッチ等でON/OFF切りかえをすることができます。☞ P.5-18

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]

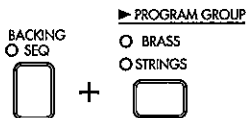
エフェクトのかかっていない音と、エフェクトのかかった音の音量バランスを設定します。

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、この数値をか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か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。

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

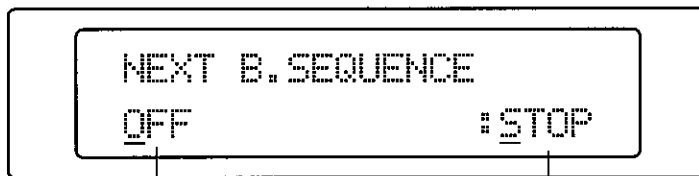


複数のバックイング・シーケンスを連続して演奏する

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

### ネクスト・バックイング・シーケンス

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



次のバックイング・シーケンスを指定 (ネクスト)      プレイ/ストップ

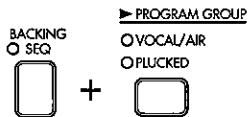
この機能は2つの項目から構成されています。

ネクストは、現在のバックイング・シーケンスの演奏が終わったときに選ばれるバックイング・シーケンスのナンバーを表します (BSEQ0-BSEQ9)。(バックイング・シーケンスのタイトルはこの番号の横に表示されます。)この項目をOFFにすると、演奏が終了した時点でバックイング・シーケンスはかわらず、そのまま停止します。

プレイ/ストップは、現在のバックイング・シーケンスの演奏が終了したときに、指定したバックイング・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、次のバックイング・シーケンスが選ばれますが、再生はしません。PLAYにすると、次のバックイング・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、複数のバックイング・シーケンスを続けて自動的に再生することができます。

最後のバックイング・シーケンスのネクスト・パラメータを最初のバックイング・シーケンスの番号に設定し、すべてのバックイング・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イング・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、バックイング・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、バックイング・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。

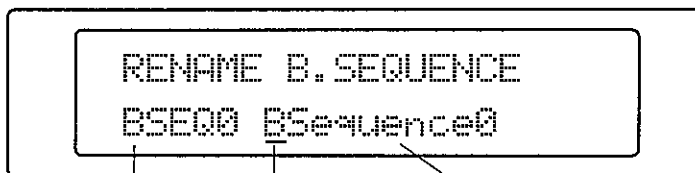
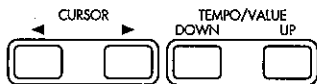


# ページ13 RENAME BACKING SEQUENCE リネーム・バックイング・シーケンス

バックイング・シーケンスの名前を変更する

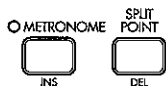
## リネーム・バックイング・シーケンス

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



現在のバックイング・シーケンス      カーソルで文字を指定      名前を変える

リネーム・バックイング・シーケンス機能を選ぶと、現在のバックイング・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。

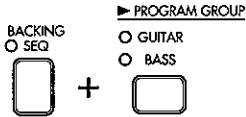


METRONOME/INSキーを押すと、カーソルの上の文字をコピーして、その位置に挿入することができます。SPLIT POINT/DELキーを押すと、カーソルの上の1文字を削除することができます。





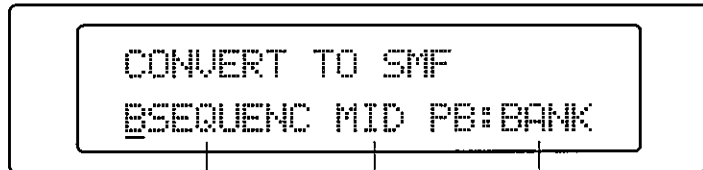
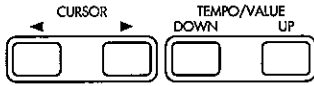
## ページ14 スタンダードMIDIファイルへの変換



データをSMF機器に利用

バックイング・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



フロッピーディスクをディスクドライブに正しくセットして、RESET/YESを選択してください。確認メッセージが表示された後、Yesキーを押すと、スタンダードMIDIファイルへの変換を実行します。

### -<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ファイルを本機やコルグの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。

XCピアノは1つのバックイング・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。バックイング・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、バックイング・シーケンスのタイトルの最初の8文字を使います。バックイング・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で表わされるようになります。

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。

バックイング・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。

XCはDRUM、PERC、BASS、ACC1、ACC2、ACC3の各トラックを、グローバル・モード画面のページ4およびページ5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、グローバル・モード画面のページ4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。





# ソング・プレイ・モード

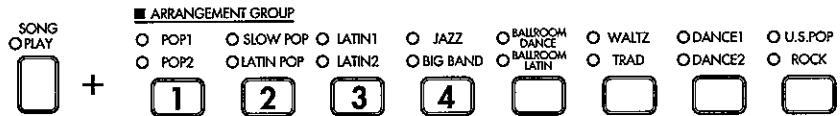
## ソング・プレイ・モードとは...

ソング・プレイ・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取扱説明書のP.8-4をご覧ください。)

### <ページ画面の切りかえ>

ソング・プレイ・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。ページ画面の切りかえはPAGE+キー、PAGE-キーを使います。


あるページ画面に直接進みたい場合は、SONG PLAYキーを押しながら、そのページ番号に相当するARRANGEMENT GROUPキーを押します。たとえばページ3に進みたい場合は、SONG PLAYキーを押したまま、ARRANGEMENT GROUPキーLATIN1/LATIN2を押します。





## ソング・プレイ・モードの機能

この表はソング・プレイ・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	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ごらんください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いについて、取扱説明書P.2-1の注意をごらんください。

### プログラムバンクのMIDI出力について

グローバル・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.5-16

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。

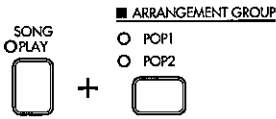
他社のMIDI機器を接続していて演奏が正常に行えない場合はこの指定を“s”または“n”に切りかえてください。

“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入出力されません。



## 基本設定

ソング・プレイ・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)

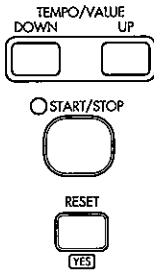


### ファイル名

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。

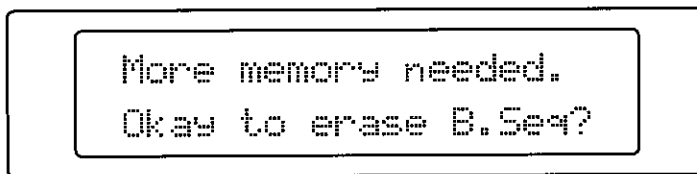
特定の曲から演奏を始めるには、TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーを使って演奏する曲を選び、START/STOPキーを押すとソングがスタートし、もう1度START/STOPキーを押すと一時停止します。

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(J=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。

ソング・プレイ・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、バッキング・シーケンス・モードのメモリを使います。バッキング・シーケンスのデータが存在する場合には、メモリ内にすでにバッキング・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、バッキング・シーケンスのデータが消去され、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ディスクにバッキング・シーケンスをセーブしてください。バッキング・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。これは一部ロードできなかったトラックがあることを示しています。このようなデータを演奏した場合、鳴らない楽器があります。

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＞

ソング・プレイ・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。

曲の途中から演奏をスタート

**小節**

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。

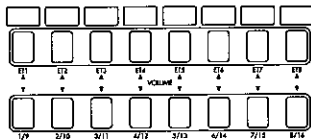
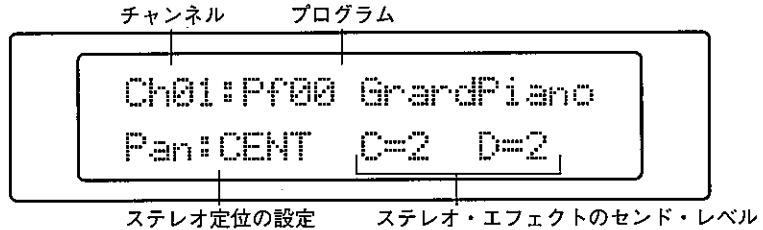
ここでYESを選ぶと、次のソングに進み再生を続けます。NOを選ぶと、現在のソングの最後の小節で停止します。

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 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。



チャンネルごとに音色を変更

### Ch(チャンネル)

[1...16]

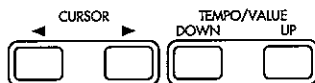
1から8までのチャンネル・キーで、設定を変更したい対象となるチャンネルを選びます。SONG PLAYキーを押すとSONG PLAY LEDが点滅して、チャンネル9から16までが選択できるようになります。もう1度SONG PLAYキーを押すとチャンネル1から8までが選択できる状態に戻ります。鍵盤で鳴らせる音色はここで選んだChの音色に切りかわります。

### 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、PROGRAM GROUPキーとPROGRAM SELECTキーを使って行ってください。

Ch10は常にDRUMバンクのプログラムでスタートします。(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)を設定します。チャンネルA、Bのバランスを調整します。

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、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ごとに、あらかじめ設定されている定位がそのまま用いられるようになります。

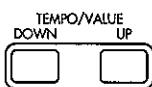
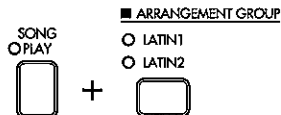
### エフェクト・センド・レベルC、D

[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ごとに、あらかじめ設定されているエフェクト・センド・レベルが使われます。

コルグiシリーズおよびXシリーズで作成したソング・ファイルを演奏する場合、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、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。通常のSMFソング・ファイルでは、エフェクトの出力系統はParallel3に対応します。

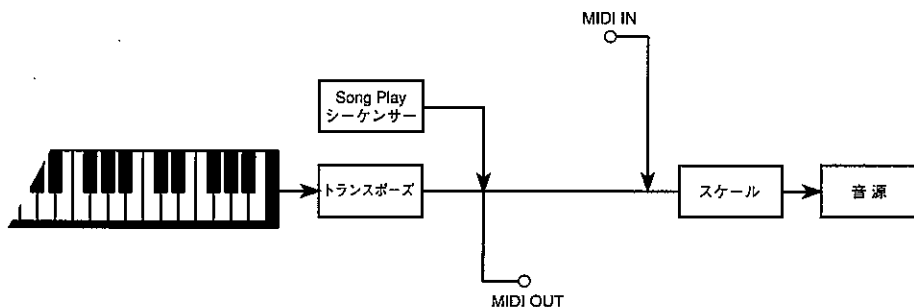


# ページ3 TRANSPOSE POSITION トランスポーズ・ポジション

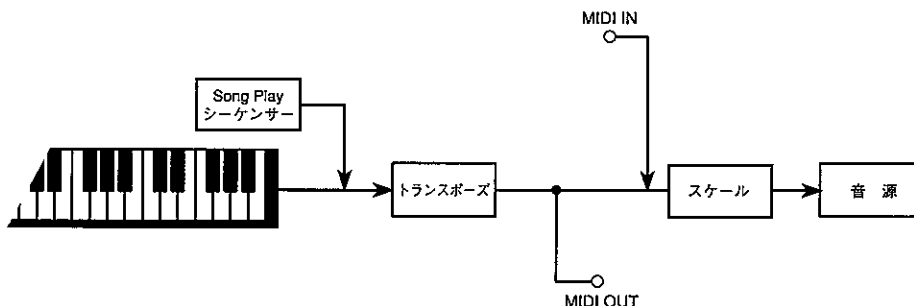
**トランスポーズ・ポジション [KBD/MIDI, ALL/MIDI, ALL/INT]**

TRANSPOSEキーの設定が、鍵盤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。ここでの設定はソング・プレイ・モードのみにおいて有効であり、またこのときグローバル・モードで設定されているXpose posは、無視されます。

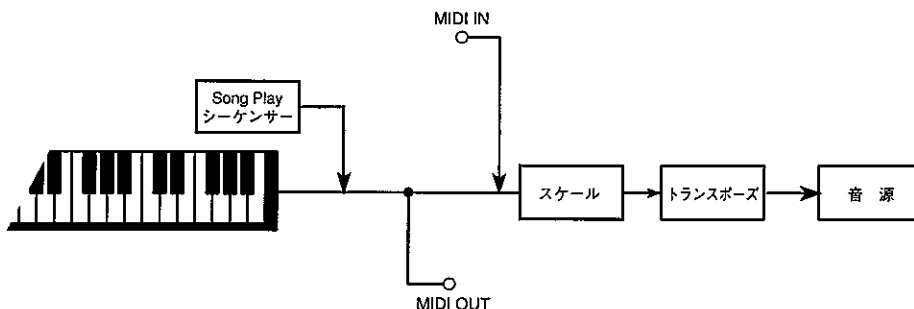
またOCTAVEキーは、ここでの設定に影響を受けることなく、常に鍵盤で弾いた音に対してのみ有効となります。



KBD/MIDIに設定すると、音が鍵盤から出る時にトランスポーズします。このため音源とMIDI OUT端子に接続された楽器の両方ともに鍵盤で弾いた音だけが移調します。シーケンサーで再生された音、およびMIDI IN端子から受信した音は移調しません。



ALL/MIDIに設定すると、鍵盤上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。



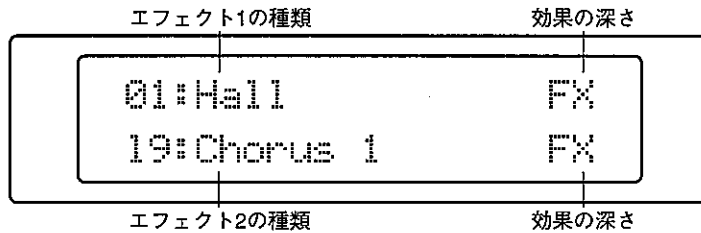
ALL/INT設定では、音が音源に入る直前に移調します。このため、トランスポーズした音が演奏されますが、MIDI OUT端子から出る音はトランスポーズされていません。MIDI IN端子から受信する音は、すべてトランスポーズされます。





## 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)

ソング・プレイ・モードでは、並列(Parallel3)の2つのエフェクトをかけることができます。☞P.4-12

選んだエフェクトについては、各々独立に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切りかえをすることができます。☞P.5-18「ペダル・パラメータ」

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、この数値をか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か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。

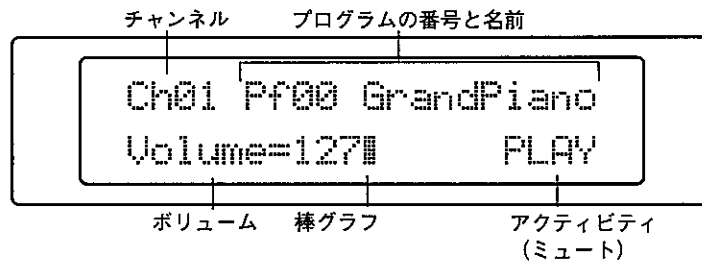
各エフェクトの内容については、P.4-1からの「エフェクト」をご覧ください。



## 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の音量(ボリューム)とミュート(一時的に音がでないようにする)の設定をすることができます。

ソング・プレイ・モードのどのページでも、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。

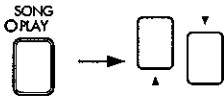


### チャンネル

[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▼キーをもう一度押し、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

プログラムセレクトキーを使って、対応するチャンネルで演奏するプログラム(音色)を選ぶことができます。

チャンネル毎に音量を調整



### ボリューム

[000...127]

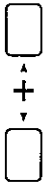
対応するチャンネルのVOLUME▲キーを押すたびに、ボリュームが1ステップ大きくなります。押しつづけると、ボリュームは連続的に大きくなります。

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棒グラフで表示されます。



チャンネル毎に音が出ないようにする



## 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。

### ＜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、接続したMIDIシーケンサーなどで、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、接続したシーケンサー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。



# 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、バックイングシーケンス、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。

XCピアノでは、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、48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、そのエフェクトをピアノ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か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。

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を別売のフット・ペダル等で切りかえることが可能です。(これについては、グローバル・モードのアサイナブル・ペダル・パラメータで設定します)

☞P.5-18

## エフェクト画面

エフェクトは48種類ありますが、これらはその効果により、下表のような26タイプに分類することができます。

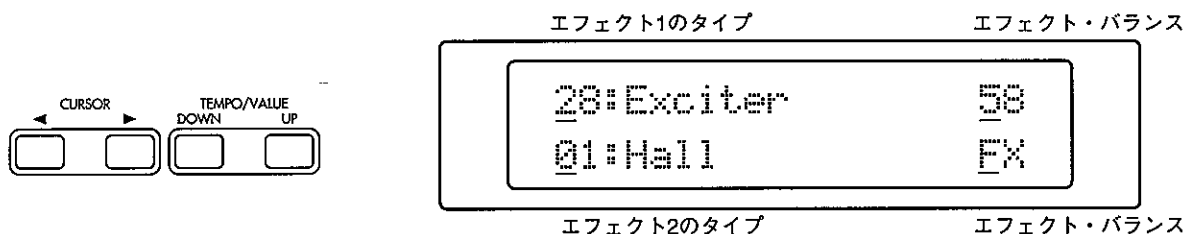
エフェクト・タイプ	エフェクト・ナンバー
No Effect(ノー・エフェクト)	0
Reverb(リバーブ)	1~9
Early Reflection(アーリー・リフレクション)	10~12
Stereo Delay(ステレオ・ディレイ)	13~14
Dual Delay(デュアル・ディレイ)	15
Multitap Delay(マルチタップ・ディレイ)	16~18
Chorus(コーラス)	19~20
Quadrature Chorus(クオドラチュア・コーラス)	21~22
Harmonic Chorus(ハーモニック・コーラス)	23
Symphonic Ensemble(シンフォニック・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
Pedal Simulation(ペダル・シミュレーション)	48

## 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7のアサインابل・ペダルのエクスプレッション・ペダル機能の中から選択することができます。☞P.5-18



### エフェクトの種類

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、別売のアサインابل・ペダルやエクスターナル・コントローラEC5でON/OFF切りかえをすることができます。☞P.5-18

### 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等によって切りかえることができます。

この機能を使用するには、グローバル・モードのページ7,8で、EFFECT1 ON/OFFまたはEFFECT2 ON/OFFをフットスイッチにアサインする必要があります。☞P.5-18

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/オフ切りかえができます。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で(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、別売のフット・ペダル等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することができます。

XCPピアノには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)

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せん。

#### 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リゲート・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XC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XC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(XC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が加わるので、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で、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・リバーブが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。

## ピアノ用エフェクト

### 48: Pedal Simulation(ペダル・シミュレーション)

ピアノの音色にアコースティックピアノの響きをシミュレートした共鳴効果をかけることができます。EFFECT2にこのエフェクトを選ぶと、ダンパー・ペダルを踏んだときにリバーブが深くかかるようになります。

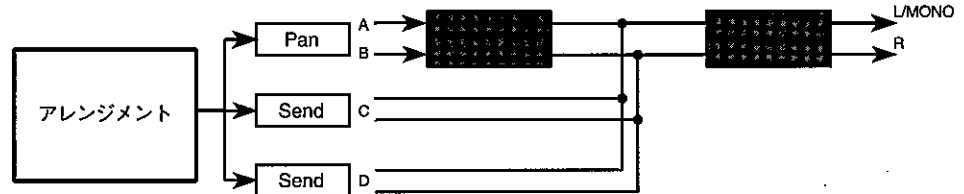
-  アレンジメント・プレイ・モードでピアノモードキーを押したとき、プログラムがPf00でGrand Pianoにかわるのと同時にEFFECT2にこのエフェクトが選ばれます。
-  EFFECT1にこのエフェクトを選択することはできません。エフェクトバランスの変更はできません。

## エフェクトの出力系統について

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

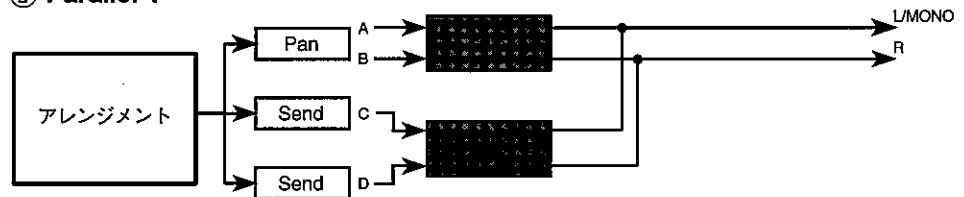
各アレンジメントごとに以下4通りの出力系統のどれかに設定されていますので、設定値は付録Dのアレンジメント・リストをご参照ください。

### ① Serial



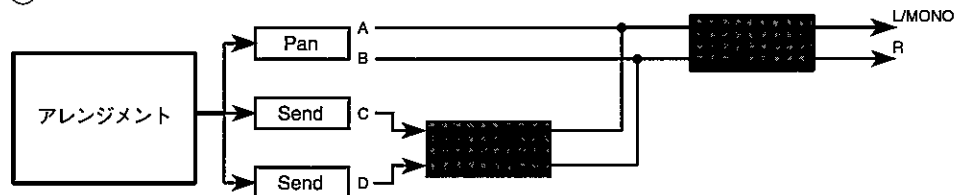
この設定ではチャンネルAとBに対し、エフェクト1およびエフェクト2がこの順序でかかります。チャンネルCとDに入る信号はエフェクト1の後でミックスされるため、エフェクト2だけがかかりますこととなります。

### 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 Parallel2

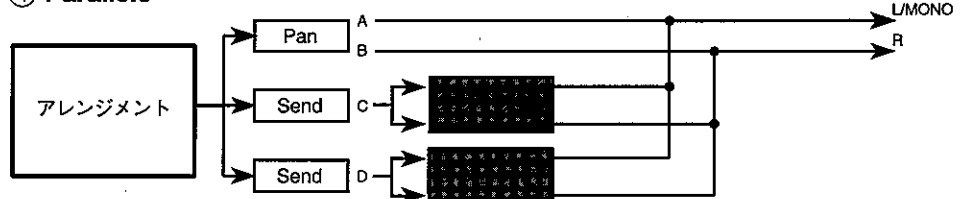


この設定は①Serialの逆となります。

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。

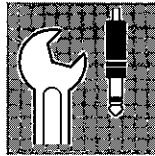
最後にこのミックス信号がエフェクト1で処理されて最終的に出力されます。

### ④ Parallel3



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。





# グローバル・モード

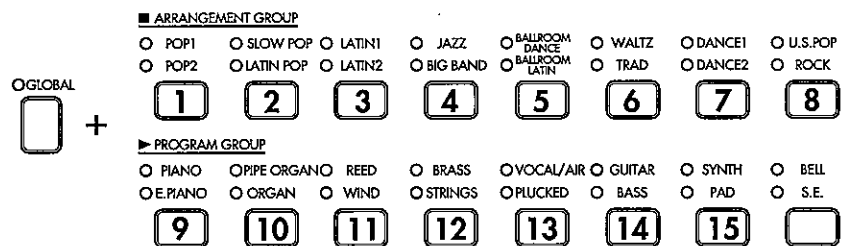
グローバル・モードでは、XC-3000iの機能全体に関する以下の設定を行います。

- ・フロッピーディスクへのデータの保存および読み込み
- ・チューニング
- ・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

## ＜ページ画面の切りかえについて＞

各種のパラメータと機能は、次頁の一覧のように14のページ画面に分かれています。ページ画面の切りかえはPAGE+/PAGE-キーを用います。また、ある画面に直接進みたい場合は、GLOBALキーを押しながら、そのページに該当するARRANGEMENT GROUPキーまたはPROGRAM GROUPキーを押します。

たとえば、ページ4に進みたい場合、GLOBALキーを押したまま、ARRANGEMENT GROUPのLATIN1/LATIN2のキーを押す、という手順になります。



プログラム・データやアレンジメント・データと違って、グローバル・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.5-9で説明するXpose Posパラメータ、本書P.5-11のLocal Control, Clock Sourceの各設定がありますが、それ以外は電源を切った後でもグローバル・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。



## グローバル・モードの機能

この表はグローバル・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	マスター・チューニング、トランスポーズ・ポジション	5-9	
3	MIDIローカル・コントロール、MIDIクロック・ソース、TO HOSTポーレートの設定	5-11	
4	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	5-13
5		バックアップ・トラック	5-15
6	MIDIデータ・フィルター	5-16	
7	アサインブル・ペダルの設定	5-18	
8	EC5エクスターナル・コントローラの設定	5-18	
9	サウンド・ホールド機能、ベロシティ・カーブ	5-21	
10	メイン・スケール選択	5-23	
11	サブ・スケール選択	5-23	
12	ユーザー・スケール設定	5-25	
13	MIDIによるデータ・ダンプ	5-26	
14	ピッチ・ベンド・スイッチ	5-27	
15	ペダルの動作する位置(深さ)を初期化	5-28	

## ディスクに記録されるデータ

XCピアノのデータはほとんどすべて、3.5インチ2DD(720kB)および2HD(1.44MB)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(DOSV用)で初期化したものを使用してください。


データは様々な種類のファイルに分けて保存されるので、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つの英文字がファイル名の後につけられます。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。

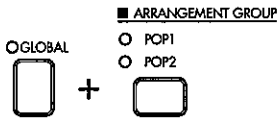
データの種類	拡張子
アレンジメント	.ARR
スタイル	.STY
バックアップ・シーケンス	.BSQ
スタンダードMIDIファイル	.MID
プログラム	.PCG

(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)

XCピアノ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は、ユーティリティーの中に含まれていません。

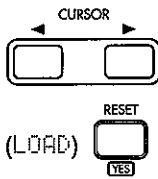
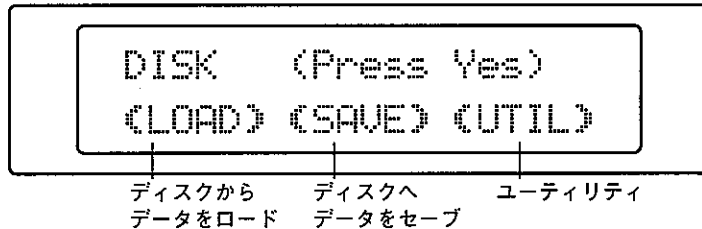
 XCピアノで作成したデータをコルグiシリーズの各機種で利用する場合には、必ずページ13のデータ・ダンプ画面でデータ・モードを“CMP”に設定しておいてください。☞P.5-26



## 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、取扱説明書P.2-1の注意もお読みください。

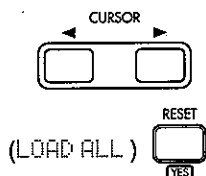
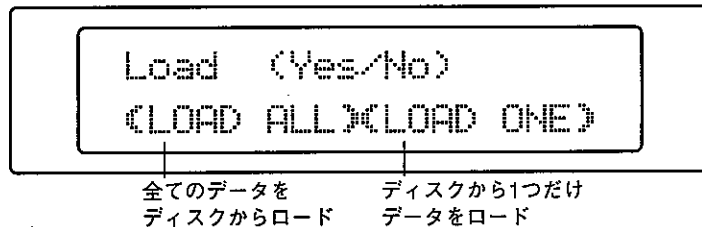


フロッピー・ディスクのデータを  
読み込む

### ページ1-1 ロード機能

グローバル・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 (ARR)、バッキング・シーケンス (BSQ)、プログラム (PRG)、ドラム・キット (DRUM) です。

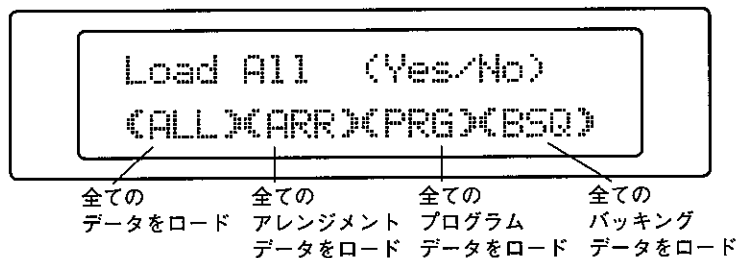
ロードにはLOAD ALLとLOAD ONEの2つの方法があり、最初のページでカーソルキーでいずれかを選び、RESET/[YES]キーを押して決定します。

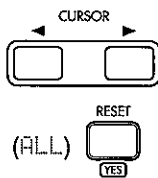


#### ページ1-1-1 LOAD ALL(ロード・オール)

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XC-3000i本体内にロードします。


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。通常はこの方法でロードされることをおすすめします。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。)

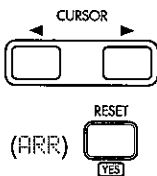
データの入ったディスクをドライブに挿入した後、この(ALL)を選ぶと、ディスク上にあるプログラム、アレンジメント、スタイル、バックング・シーケンスの各ファイル名を表示します。このとき拡張子は表示されません。



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、そのファイルがロードされます。ロードする前に、必ずXCピアノ本体に、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。

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。

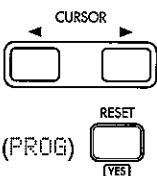
 ディスク内に選んだファイル名を持つ4つのファイル一式が入っていないと、ロードの終了後、どのファイルが足りないかが表示されます。



## ARR(=ARRANGEMENT)

この機能は、ユーザー・バンク内の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。

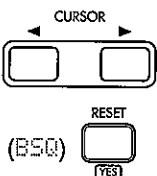
手順は上記のALLロード機能と同じです。ディスク上にあるアレンジメントのファイル名だけが表示されます。



## 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Dr19、Dr20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。

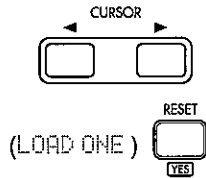
手順は上記のALLロード機能と同じです。液晶画面にはディスク上にあるプログラムのファイル名だけが表示されます。



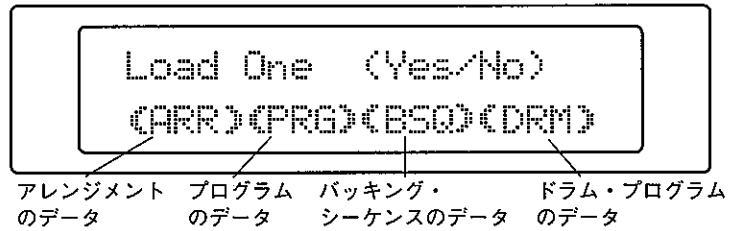
## BSQ(=BACKING SEQUENCE)

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。液晶画面に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が表示されます。



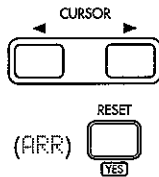
## ページ1-1-2 LOAD ONE(ロード・ワン)



ディスク・モードのページ画面1-2では、選択したファイルからアレンジメント (ARR)、プログラム (PRG)、バックアップ・シーケンス (BSQ)、ドラム・キット (DRUM) のそれぞれ1つづつロードするLOAD ONE (ロード・ワン) が可能です。

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。

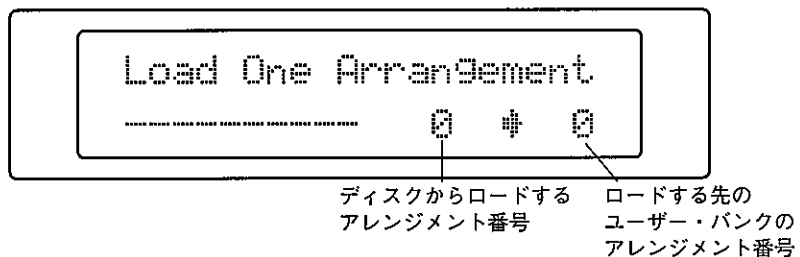


### ARR (=ARRANGEMENT)

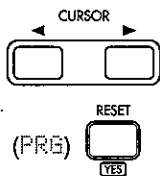
この機能は、アレンジメント・ファイルから1つのアレンジメントをロードします。

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。

CURSORキーとTEMPO/VALUEキーを使って、ロードしたいアレンジメントの番号と、ロードする先のユーザー・バンクのアレンジメントの番号を設定してください。液晶画面にはディスク上にあるアレンジメントのファイル名が表示されます。



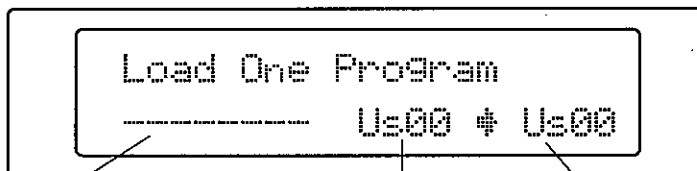
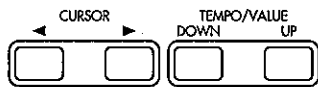
**▲** この操作を実行したとき、液晶画面に“Not enough Memory”というメッセージが表示されることがあります。これは、ユーザー・スタイルのメモリが不足していることをあらわしています。(ただし、アレンジメントのデータは正しくロードされます。)このような場合は、P.5-8のイレース・スタイル機能を使って他のスタイルを消去してから、再度ロードを実行してください。



## PRG(=PROGRAM)

プログラム・ファイルの中から1つのプログラムをユーザー・バンクにロードします。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。



ロードしたファイルの名前      ディスクからロードするプログラム番号      ロードする先のユーザー・バンクのプログラム番号

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。

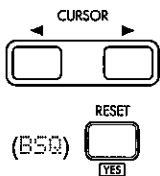


正しい選択ができたなら、RESET/[YES]を押すと、データがロードされます。ロードする前に、必ず本体に大切なデータが残っていないことを確認してください。さもないと、新しいプログラム・ファイルをロードすることで、すでにあったデータは永久に失われてしまいます。ロードする前に、本体内にデータが残っている場合には、そのデータをディスクにセーブしておいてください。



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った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.5-23

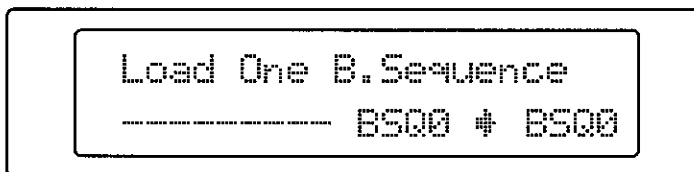
ロードしたユーザー・ドラム・プログラムの中には、現在利用できるものとは異なるユーザー・キットの設定が必要となる場合があります。ドラム・プログラムをロードする場合にも、次頁で述べるDRUMロード機能を使って適切なユーザー・ドラム・キットをロードすることが必要です。



## BSQ(=BACKING SEQUENCE)

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

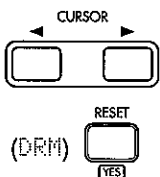
手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。液晶画面にはディスク上にあるバックング・シーケンスのファイル名が表示されます。

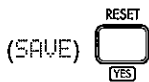
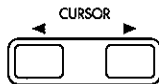


## DRM (USER DRUMS KIT)

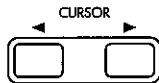
この機能は、プログラム・ファイルから1つのユーザー・ドラム・キットをロードします。

手順は前述のPROGRAMロード機能と同じです。液晶画面にはディスク上にあるプログラムのファイル名が表示されます。

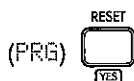
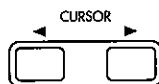
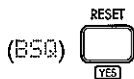
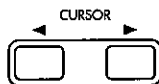
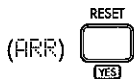
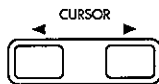




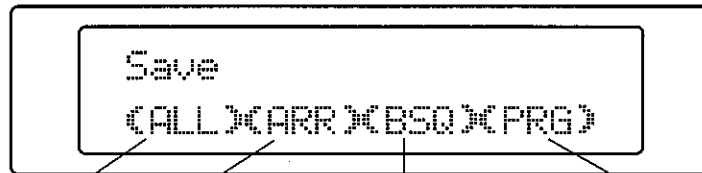
データをフロッピー・ディスクに保存する



TEMPO/VALUE DOWN UP



## 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XC-3000iのデータ・ファイル一式を保存します。通常はこの方法でセーブされることをおすすめします。

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。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、液晶画面に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、というメッセージが出ます。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Dr19、Dr20のデータが入ったプログラム・ファイルを保存します。

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。

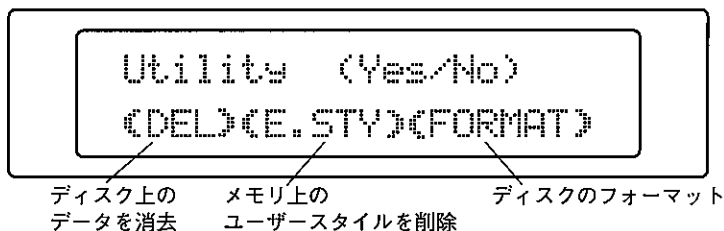
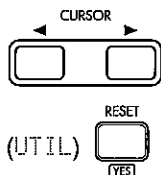
この機能の手順は前述したALLセーブ機能と同じです。入力したファイル名でプログラム・ファイル(拡張子PCG)がセーブされます。



セーブしたデータを、コルグシリーズで利用したい場合には、必ずページ13のデータ・ダンプ画面で、データ・モードを“CMP”に設定してセーブしておいてください。



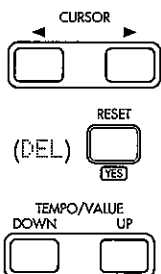
## ページ1-3 UTILITIES ユーティリティ



### 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。

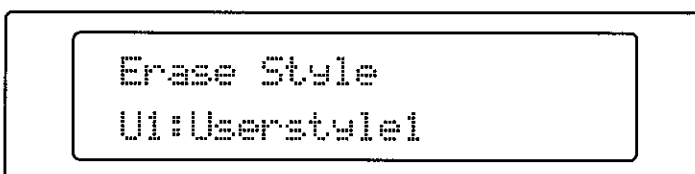
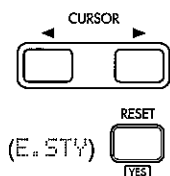
TEMPO/VALUEのUPキーとDOWNキーで削除したいファイルを選びます。液晶画面にはディスク上にある各ファイルの名前が(拡張子も含めて)表示されます。



ファイルを選んだらRESET/**YES**キーを押すと液晶画面に確認を求める“Are you sure?”というメッセージが表示された後でこのファイルは削除されます。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。

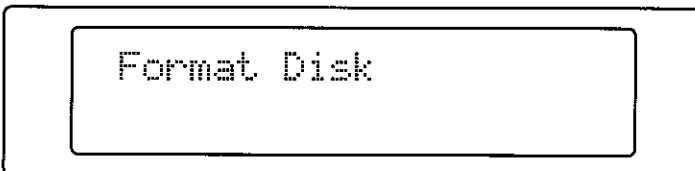
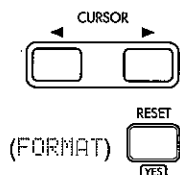
### E.STYLE(イレース・スタイル)

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XC-3000i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。(“MS-DOS[DOS-V用]フォーマット済”と書いてある新しいディスクにはその必要はありません。)



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。XCピアノ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。P.A-3~A-5

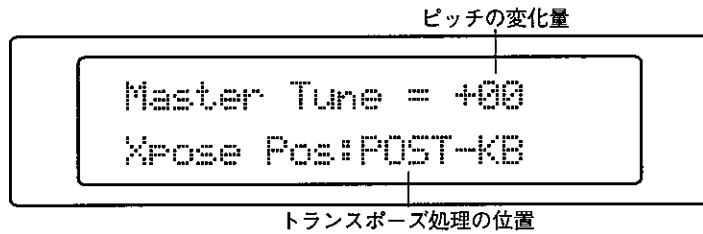
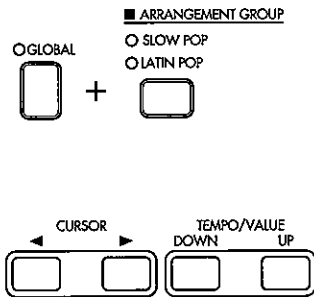




# 基本パラメータ

ページ2にはXCピアノのチューニングを調整するマスター・チューン・パラメータに加え、トランスポーズ(移調)の処理を、どの段階で行うかを設定するパラメータがあります。

## ページ2 MASTER TUNE/XPOSE POS チューン/トランスポーズ



### Master Tune(マスターチューン)

[ -50... +50 ]

音程を調節する



ピアノ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。

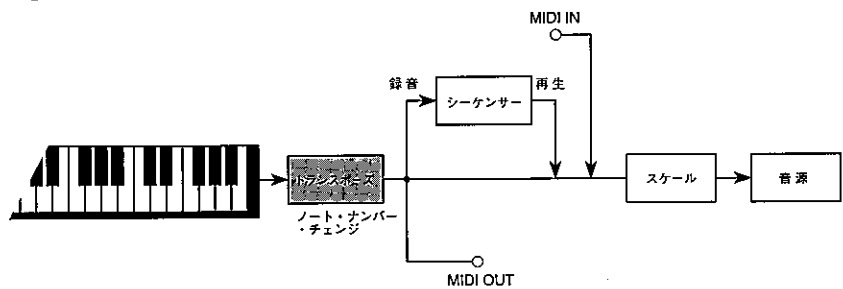
MIDI OUT端子から送信されるノート・メッセージに従って演奏される外部MIDI楽器のピッチに対しては、このピッチ調整は関係ありません。

### Xpose Pos(トランスポーズ・ポジション)

[ POST-KB, PRE-OSC ]

TRANSCOPEキーによるトランスポーズを、音がMIDI OUT端子から送信される前か後かについての設定です。

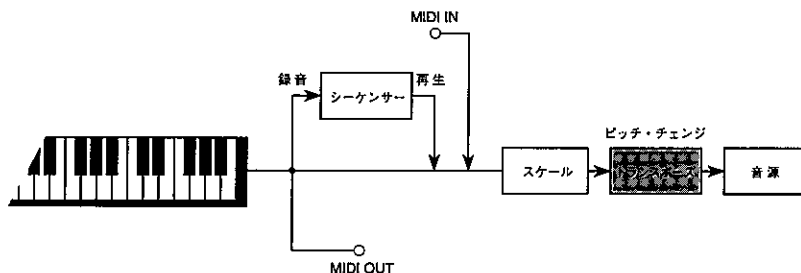
[POST-KB]



POST-KBに設定すると、音程情報が鍵盤から出た直後に移調します。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程情報が送られます。MIDI IN端子から受信した音程情報はトランスポーズしません。



## [PRE-OSC]



PRE-OSC設定では、音程情報が音源に入る直前に移調します。このため、トランスポートした音が演奏されますが、MIDI OUT端子から出る音程情報はトランスポートされていません。MIDI IN端子から受信する音程情報は、すべてトランスポートされます。

**▲ Xpose Pos設定とScale設定について**

これらの図でもわかるように、Xpose Pos設定は、本書P.5-23で説明するスケール・パラメータに関連したキーボードのトランスポートにも影響します。使用するスケールによっては、予想外の結果が生まれることがあります。

OCTAVEキーは、アレンジメント・プレイ・モードおよびバックিং・シーケンス・モードにおいては、常にトランスポート・ポジションをPRE-OSCに設定したときと同等の動作をします。

また、ソング・プレイ・モードにおいては、ソング・プレイ・モードでのトランスポート・ポジションの設定が有効となります。P.3-6



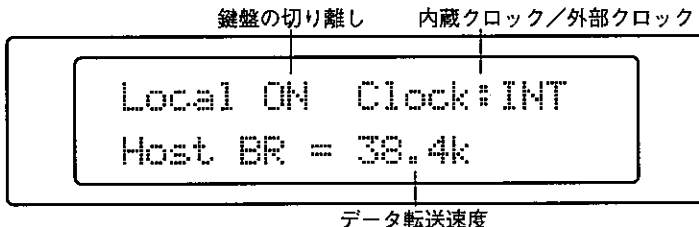
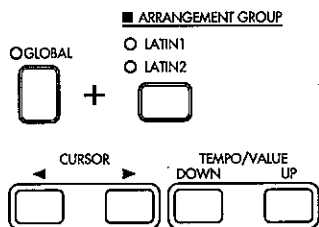
# MIDIパラメータ(ほかのMIDI機器と接続する場合に、お読みください)

ページ3、4、5、6には、他のMIDI機器を併用するとき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3にはローカル・コントロールとクロック・ソースのパラメータがあり、ページ4と5にあるパラメータは、XCピアノ/MIDIチャンネル設定に使用します。またページ6にはMIDIデータ・フィルター設定があります。



## ページ3 LOCAL/CLOCK(ローカル/クロック)



音源と鍵盤をつなぐ

### Local Control(ローカル・コントロール)

[OFF, ON]

XCピアノの音源がローカル・コントローラからのメッセージにตอบสนองするかを設定します。

このパラメータをONにすると、XCピアノは通常ローカル・コントローラにตอบสนองします。(ローカル・コントローラとは鍵盤、ペダル、ホィール、ペダルを指します。)

OFFにすると、音源部分がローカル・コントローラと分離し、コントローラからのデータをバッキング・シーケンサーに録音できなくなります。また、アレンジメント・プレイ・モードなどで鍵盤上でのコード・スキャンも行われなくなります。

XCピアノの鍵盤を使って他のMIDI機器のみを操作する場合、ローカル・コントロールをオフにするためにOFFに設定します。電源を入れたときは、常にON設定になります。

スタート/ストップやテンポを外部からコントロール

### Clock Source(クロック・ソース)

[INT, MIDI, HOST]

XCピアノを他の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、XCピアノ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シーケンサーをピアノに同期させることができます。

MIDIに設定すると、XCピアノはMIDI IN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ตอบสนองします。



HOSTに設定すると、XCピアノはTO HOST端子に接続されたコンピュータのシーケンサーソフト等から送られた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ตอบสนองします。

MIDIまたはHOSTに設定したときは、アレンジメント・プレイ・モードおよびバッキング・シーケンス・モードにおいて、テンポの表示は“J=EXT”となり、このときXCピアノのテンポ設定は無効になります。つまり、ピアノ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シーケンサーをピアノのMIDI INまたはTO HOST端子に接続してなければ、MIDIあるいはHOST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。

コンピュータとデータをやりとり  
する

## Host Baud Rate (ホスト・ボー・レート)



[38.4k, 31.25k]

TO HOST端子に接続したパソコン等、他の機器とのデータの転送レートを設定します。

☞取扱説明書P.9-3「HOST BRの設定」

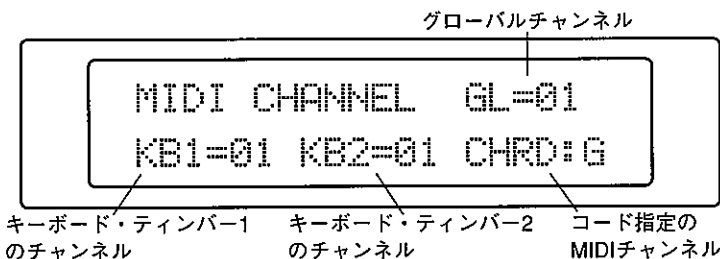


## ページ4 MIDIチャンネル[GLOBAL, KBD1, KBD2, CHORD]



MIDIチャンネルに関する項目は10あり、MIDIメッセージを送受信するXCピアノのチャンネルを選ぶことができます。XCピアノ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、これらの項目を他の機器との設定と合わせることが必要です。

これらの設定は主に、アレンジメント・プレイ・モード、バックキング・シーケンス・モードに関連しています。



### GL(グローバルMIDIチャンネル)

[1...16]

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。

アレンジメント・プレイ・モードとバックキング・シーケンス・モードで本体の鍵盤や各種コントローラで行うのと同じ操作を、XCピアノに接続した外部の各種MIDI機器から行うときは、このGlobalパラメータで設定したチャンネルを使用します。

アレンジメント・プレイ・モードでは、鍵盤のMIDI送信チャンネルは後述のKB1、KB2で設定します。  
バックキング・シーケンス・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、マニュアル・ドラムのいずれかのときに鍵盤を演奏した場合、またはスプリット・モードのときに高音部の鍵盤を弾いた場合、XCピアノはこのグローバルMIDIチャンネルで送信します。

システム・エクスクルーシブ・メッセージは、もしページ6の設定でフィルターされていなければ、グローバル・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である場合、アレンジメント・プレイ・モードでは、このグローバル・チャンネルでプログラム・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)(キーボード1)

[1...16]

アレンジメント・プレイ・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・ドラムのとき、このパラメータはピアノの鍵盤からのMIDI送信チャンネルを指定します。また、スプリットのとき、このパラメータは、高音側鍵盤からのMIDI送受信チャンネルを指定します。

### KB2(KBD2)(キーボード2)

[1...16]

アレンジメント・プレイ・モードやバックキング・シーケンス・モードでキーボード・アサイン・モードがスプリットのとき、このパラメータは、低音側鍵盤からのMIDI送受信チャンネルを指定します。



## CHRD(CHORD)(コード)

[G.M]

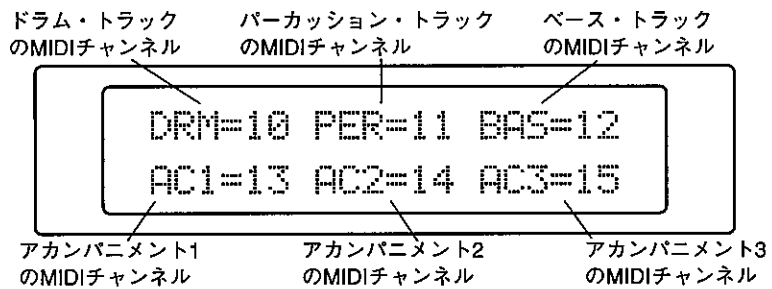
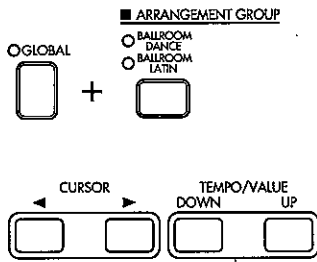
アレンジメント・プレイ・モードとバックイング・シーケンス・モードでのMIDI受信された、ノート・データでコード指定をする場合、どのチャンネルを使用するのかが設定します。

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。この場合グローバルMIDIチャンネルのノート・メッセージに対しては、本体キーボードと同様の動きをします。

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。



## ページ5 MIDIチャンネル [DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3]



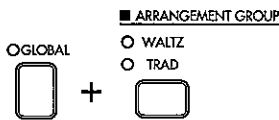
**DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2, ACC3(ドラム、パーカッション、ベース、アカンパニメント1、アカンパニメント2、アカンパニメント3)** [1...16]

この設定はアレンジメント・プレイ・モードとバックキング・シーケンス・モードのみに当てはまります。ドラム・パーカッション、ベース、ACC1~3の各トラックのデータを送信するチャンネルを選びます。これらの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。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。

バックキング・トラックの詳細は、アレンジメント・プレイ・モード、バックキング・シーケンス・モードの各章をお読みください。



## ページ6 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データには本体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。

特定のデータを制限するには、該当する項目を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、バッキング・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キング・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、MIDIバンク・ナンバー0、1および3のバンクは(MSB0、LSB0)、バンク・ナンバー2のバンク(ドラム)はMSB0、LSB2で送信されます。

**x**に設定すると、他のMIDI機器から送られた不要なプログラム・チェンジを無視することができます。

### 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、録音中に他のMIDI機器から送られた不要なアフタータッチを無視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、サステイン・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、録音中にXCの鍵盤や他のMIDI機器から送られた不要なコントロール・チェンジを無視することができます。また、XC自体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、コルグ*ih*（インタラクティブ・ボーカル・ハーモニー）や、外部のコンピュータなどで使用するものです。

これをoに設定して、このメッセージを受け付けると、アレンジメント・プレイ・モードおよびパッキング・シーケンス・モードのとき、*ih*はXCピアノからのコード情報にしたがって動作します。（このとき、*ih*本体のコード検出機能は、はたらかなくなります。）

ソング・プレイ・モードのときには、*ih*で設定したコード・スキヤニングの範囲に基づいて、*ih*本体のコード検出機能がはたらくようになります。

xに設定すると、*ih*はXCピアノからのコード情報を受けることはできなくなります。



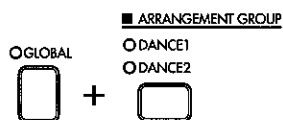
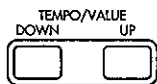
## ペダル・パラメータ

ページ7と8にあるパラメータを使って、XCピアノのリア・パネルにある端子に接続した別売の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。

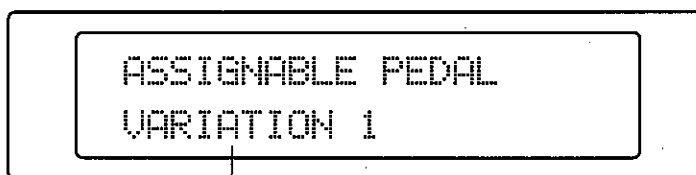
### PEDAL FUNCTION (ペダル機能)

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7 アサインابل・ペダル

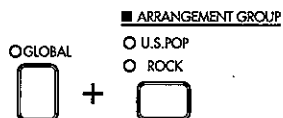


ペダルに割りあててる機能

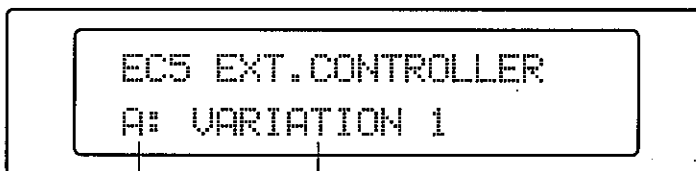
XCピアノのリア・パネルにあるASSIGN PDL/SW端子にフットスイッチやエクスペッション・ペダルを接続して、様々な機能を操作することができます。ペダルをこの端子に接続すると、ASSIGNABLE PEDAL設定を使って、その機能を設定します。次頁の表から、ペダル機能を選んでください。

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。

この設定をかえる場合は、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。この端子にペダルを接続しないで演奏する場合は、この設定をOFFにしてください。



## ページ8 EC5 EXT CONTROLLER (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てる機能

この設定は、EC5エクスターナル・コントローラのA～E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iシリーズなどの機種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。



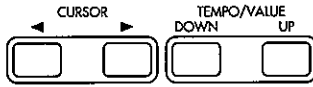
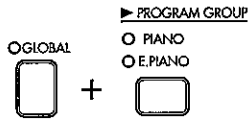
## フットスイッチ機能

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	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・スケール間の切りかえ
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	マニュアルパンチ・イン・レコーディング・スイッチ(本書P.2-11参照)
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	サステーン効果(音が伸びる)
FADE IN/OUT	FADE IN/OUTキーと同じ
ENSEMBLE ON/OFF	ENSEMBLE ON/OFFキーと同じ

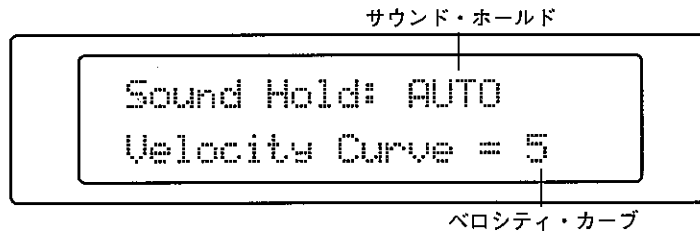


## エクスプレッション・ペダル機能

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	ピアノ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(音の明るさ)
EFFECT CONTROL	エフェクトのダイナミック・モジュレーション P.4-3参照
DATA ENTRY	パラメータ値の入力



## ページ9 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]

この画面では、本体のSOUND HOLDキーがONになっている時の動作を設定します。

アレンジメント・プレイ・モードとバックিং・シーケンス・モードで機能しますが、設定によって、“機能させるための条件”と、“その条件によってどのように機能するか”が変化しますので、ご注意ください。

#### <ACTUAL>に設定した場合

- ・コード・スキャニングが“LOWER”に設定されていないと、機能しません。
- ・LOWER(低音側)鍵盤がMUTE(消音)されていると、機能しません。

#### ---伴奏停止時---

LOWER(低音側)鍵盤を弾くと、それによってXC本体が認識したコード(和音)に従って、コードの基音が、BASS(ベース)トラックに設定された音色プログラムで付加されます。

CHORD HOLDもONになっている場合は、コードが変更されない限り、それらの音はサステイン(持続)されます。

#### ---伴奏演奏中---

CHORD HOLDもONになっている場合のみ、低音側で弾いた音がサステインされます。

#### <AUTO>に設定した場合

- ・コード・スキャニングモードが“LOWER”に設定されていないと、機能しません。
- ・LOWER(低音側)鍵盤がMUTE(消音)されていると、機能しません。

#### ---伴奏停止時---

LOWER(低音側)鍵盤を弾くと、それによってXC本体が認識したコードに従って、同じ音色で完全な構成音をもつコードに直してくれます。

また、“ACTUAL”に設定した時と同じように、XC本体が認識したコードに従って、そのコードの基音がBASS(ベース)トラックの音色で付加されます。

CHORD HOLDもONになっている場合は、コードが変更されない限り、それらの音がサステイン(持続)されます。

#### ---伴奏演奏中---

LOWER(低音側)鍵盤を弾くと、それによってXC本体が認識したコードに従って、同じ音色で完全な構成のコードに直してくれます。

CHORD HOLDもONになっている場合、この完全なコードがサステインされます。

**<BASS>に設定した場合**

- ・コード・スキャニングが“OFF”に設定されていると、機能しません。
- ・演奏停止時にしか機能しません。
- ・MUTE設定に関係なく、コードが認識されると機能します。

**--演奏停止時--**

鍵盤を弾くと、それによってXC本体が認識したコードに従って、そのコードの基音がBASS (ベース)トラックの音色で付加されます。

- ▲ イントロ1とエンディング1では、それぞれのアレンジによって独自のコード進行をするので、不自然な演奏になるのを防ぐため、この機能は自動的に無効となります。
- ▲ バッキング・シーケンス・モードでは、バッキング・シーケンスの“再生”時にはこの働きません。
- ▲ バッキング・シーケンスの“録音”時には、“伴奏演奏中”の設定で録音されるので<BASS>に設定しても効果は得られません。

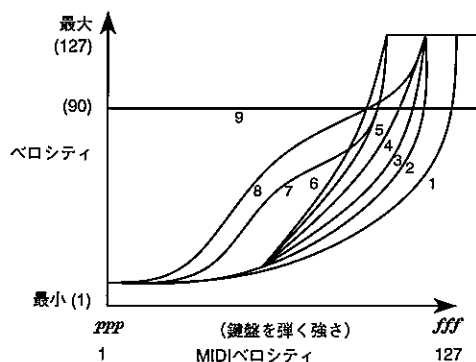
**「<サウンド・ホールド機能とバッキング・シーケンスについて> -----**

ACTUAL またはAUTOを選んでいるとき、鍵盤の低音側で弾いた音(またはXCピアノ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。

**Velocity Curve (ベロシティ・カーブ)****[1...9]**

9種類の曲線から1つ選んで、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変化させます。これらの曲線は、下の図に示したようにピアノの演奏に影響を与えます。

このパラメータを9にすると、鍵盤から演奏した音が、実際に弾く強さに関係なくベロシティ90で発音します。この設定は、ベロシティ感度をオフにするときに便利です。ただし、これは外部から送信されたMIDIノート・ベロシティに対するピアノの感度には影響ありません。

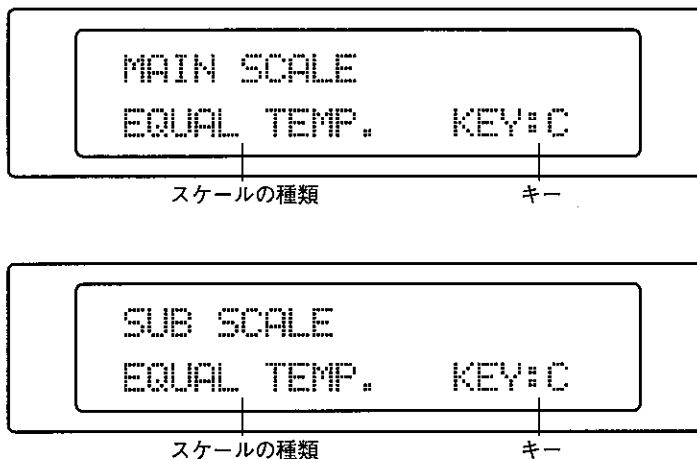
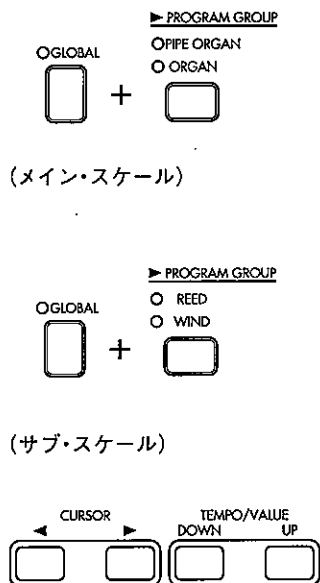




# スケール

ページ10, 11, 12の項目は、XCピアノ本体内の音源の基本音律を指定します。メイン/サブスケールに異なるスケールを割り当てて、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、あるいはMIDIでこれを切りかえることができます。☞P.5-18

選んだ音調で演奏するためにピアノ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自由に作ることもできます。



## ページ10, 11 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<sup>b</sup>/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/KIRNBERGER)** .. 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プシコードの音律です。
- ガムラン音律 (SLENDRO/PELOG)** ..... 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)** ..... ページ5-2のパラメータを使用して、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頁の説明をお読みください。

---<Xpose Posとスケール設定>---

EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2以外のスケール設定を使うと、Xpose Posパラメータの設定によっては、TRANSPOSEキーが望ましい主調和音のキーをはずしてしまうことがあります。

**キー**

**[C...B]**

EQUAL TEMPERAMENT、EQUAL TEMPERAMENT2、USER SCALE以外の音階を選んだ場合、このパラメータを使って、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。

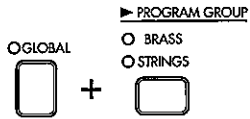
---<メイン・スケールとサブ・スケールの切りかえ>---

別売のフットスイッチがMIDIコントローラ・メッセージでスケールを切りか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.5-18参照)。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.5-18参照)

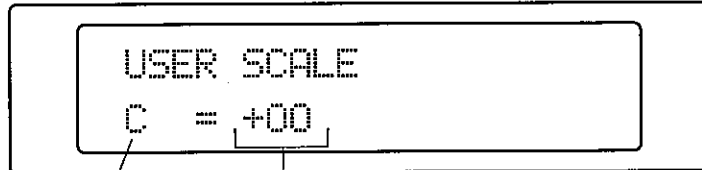
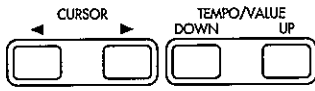
MIDIでスケールを選ぶ場合は、MIDIコントロールチェンジ4を使います。0から63までの値はメイン・スケールを、64から127までの値はサブ・スケールを選びます。





## ページ12 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・スケールを設定することができます。ページ10やページ11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。この設定は鍵盤全体に影響します。



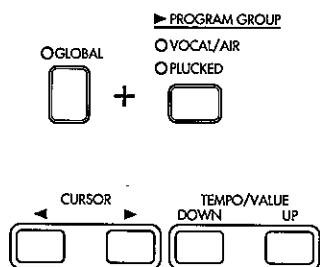
## MIDIデータ・ダンプ

グローバル・モードの最後のページ画面にある機能は、XCピアノの内蔵メモリから他のMIDI機器にデータを送信するときに使います。このデータ・ダンプ機能によって、複数のXCピアノのデータを共有したり、エクスクルーシブ・データを受信できるパソコンやMIDIデータ・ファイラーにデータを保存することができます。

この画面が表示されているときに、XCピアノはグローバル・モードのページ6でのエクスクルーシブ・フィルター設定に関係なく、MIDIデータ・ダンプを送受信します。後で迷わないように、ページ4でのGlobal/Kbdチャンネル設定は、メモしておくことをおすすめします。このチャンネルがデータ・ダンプを元々送ったときと同じチャンネルに設定されている場合に限り、データ・ダンプを認識します。

この画面が表示されていないときでも、XCピアノは、上述したエクスクルーシブ・フィルターがoに設定されていれば、いつでもデータ・ダンプを受信することができます。

エクスクルーシブ・メッセージ・データのフォーマットの詳細については、本書巻末を参照ください。



### ページ13 DATA DUMP (データ・ダンプ)



#### ダンプ・タイプ

[ALL DATA, GLOBAL, ARRANGEMENT, BACKING SEQUENCE, PROGRAM]

- ALL DATA** ..... 以下で説明するダンプ設定によって送信される、全データ形式を送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/[YES] キーを押してください。
- GLOBAL** ..... ローカル・コントロールとクロック・ソース設定以外の全グローバル・パラメータを送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/[YES] キーを押してください。
- ARRANGMENT** ..... 64個のアレンジメントのデータを送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/[YES] キーを押してください。
- BACKING SEQUENCE** ..... 10個のバックング・シーケンスのデータを送信します。データ・ダンプを実行するには、RESET/[YES] キーを押してください。
- PROGRAM** ..... 64個のユーザー・プログラムと、2個のドラム・プログラムおよびユーザー・ドラム・キットを送信します。



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
バッキング・シーケンス	2620~185477	0.8~58.0

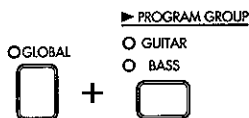
**データ・モード** [XC, CMP]

**XC** ..... ディスクにセーブまたはダンプしたデータは、XCでしか受け付けません。

**CMP** ..... ディスクにセーブまたはダンプしたデータをコルグ*i*シリーズ (*i1/i2/i3/i4S/i5S/i5M*) で使用することができます。

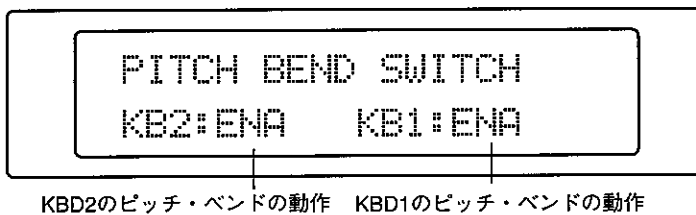
XCピアノでは、他の*i*シリーズには内蔵されていないアレンジメントやスタイル、プログラムを使っているデータがありますので、CMPモードでダンプまたはセーブしても、他の*i*シリーズでは動作しないことがあります。

このようなデータを他の*i*シリーズで使用した場合、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14 PITCH BEND SWITCH (ピッチ・ベンド・スイッチ)**

XC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・ティンバーのそれぞれについて、設定しておくことができます。



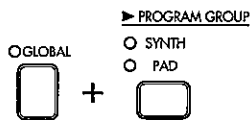
**KB2(KB2ピッチ・ベンド・スイッチ)** [ENA, DIS]

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。

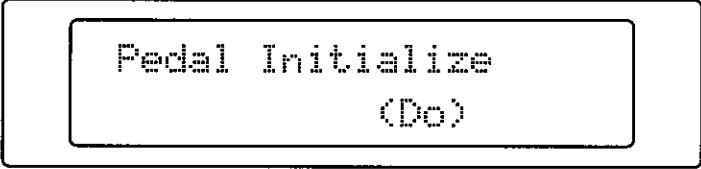
ENAに設定してあっても、プログラムによってピッチ・ベンドの効く音色と効かない音色とがあります。



## ページ15 PEDAL INITIALZE (ペダル・イニシャルイズ)

ダンパー・ペダルやソフト・ペダルを踏み込む深さによって、ダンパー効果やソフト効果が効くときのペダルの位置(踏み込む深さ)を初期設定に戻します。

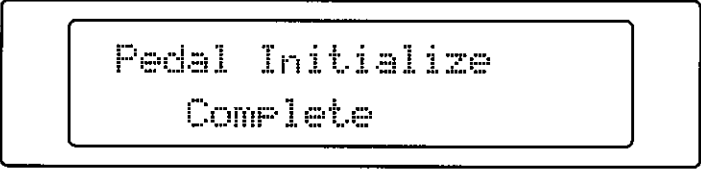
XC-3000iの電源をオンにしたときに、ダンパー・ペダルやソフト・ペダルに足をのせていると、これらのペダルの効き具合が不自然になることがあります。このような場合には、この初期化の操作を行ってください。



Pedal Initialize  
(Do)

この表示が出たときにRESET/[YES]キーを押すと、ペダルの動作する深さが自動的に初期設定に戻ります。

この時、ペダルには触れないようにしてください。



Pedal Initialize  
Complete

上の表示が出ると、初期化は終了します。



# 付録 A エラー・メッセージ

XCピアノの液晶ディスプレイに表示される画面には、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、XCピアノ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、間違っってライト・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。


## バッキング・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るかどうか、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るかどうか、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るかどうか、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るかどうか、もう一度確かめてください。
- Empty B. Sequence.** このバッキング・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、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。  
XCピアノでは、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。
- ☞P.2-24コピー・メジャー

## 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、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XCピアノ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、グローバル・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
- Not enough memory.** 作業用として必要な空メモリの容量を確保するために、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。

## ソング・プレイ・モードでは...

- More memory needed. Okay to erase B.Seq?** いま指定したスタンダードMIDIファイル・フォーマット1の演奏データを、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、グローバル・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
- 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XCピアノが再生するのに必要なメモリが不足しています。このまま再生しても、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XCピアノで再生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XCピアノで再生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XCピアノで再生することはできません。

## その他...

Battery low.                   ピアノ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、ピアノ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。

!Key Weight Control           キー・ウェイト・コントロールが正常に働かなかった場合に表示されます。RESET/**YES** キーを押すと、表示は元に戻りますので、もう一度キー・ウェイト・コントロールを操作してください。それでも同じエラーが出るときには、最寄りのコルグ製品販売店または(株)コルグ営業技術課までご連絡ください。

## 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、XCピアノ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。  
☞取扱説明書2「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。

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、グローバル・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、タブを閉じてから、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、XCピアノ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、ディスクをピアノにセットし直して、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 xc file format.         いま選択したファイルは、XCピアノ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.         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、いまピアノ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、まずグローバル・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、バックアップ・シーケンス・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。
- (ファイル名)exists.         いま新しいファイルの名前として指定した「(ファイル名)」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。

Disk has XX 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XX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。



# 付録 B

## 故障とお思いになる前に

### 一般的な問題

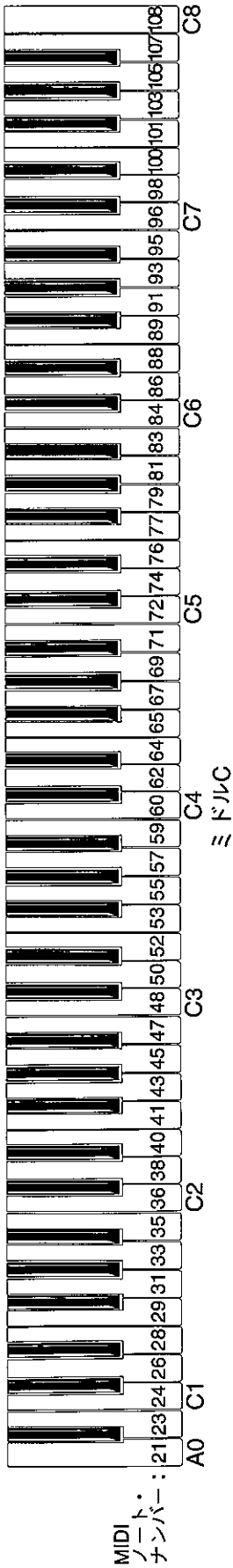
症 状	対 策
電源が入らない	電源コードを適切なコンセントに差し込んでいますか？
	電源スイッチがオンになっていますか？
	それでも電源が入らない場合は、最寄りのコルグ製品販売店にご相談ください。
音が出ない	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどの接続を確認してください。
	サウンド・システムを使っている場合は、アンプやミキサーなどの電源が入っていて正しい接続がなされているかを確認してください。
	ピアノのMASTER VOLUMEスライダーが上がっていますか？
	ローカル・コントロールがオフになっていませんか？ オンにしてください。
アレンジメント、スタイル、バックিং・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・グループのプログラムかドラム・プログラムDr19またはDr20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クিং・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クিং・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せんでしたか？ 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クিং・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。
Backing Sequenceモードで録音できない	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XC-3000i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XC-3000i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・グループ・プログラムDr19、Dr20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？ 書き込みはユーザー・バンクかプログラムDr19、Dr20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

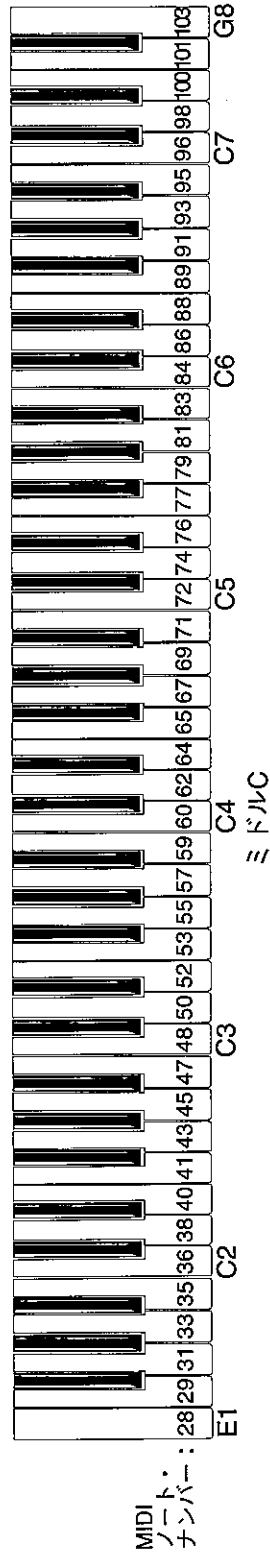
症 状	対 策
フロッピー・ディスクをフォーマットできない	3.5インチ2DDまたは2HDのフロッピー・ディスクを使っていますか？ このタイプのディスクを必ず使ってください。
	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクにセーブできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクのライト・プロテクト・タブがプロテクト側にセットされていませんか？
データをフロッピー・ディスクからロードできない	ディスクが正しく挿入されていますか？
	ディスクにデータが入っていますか？

# 付録 C

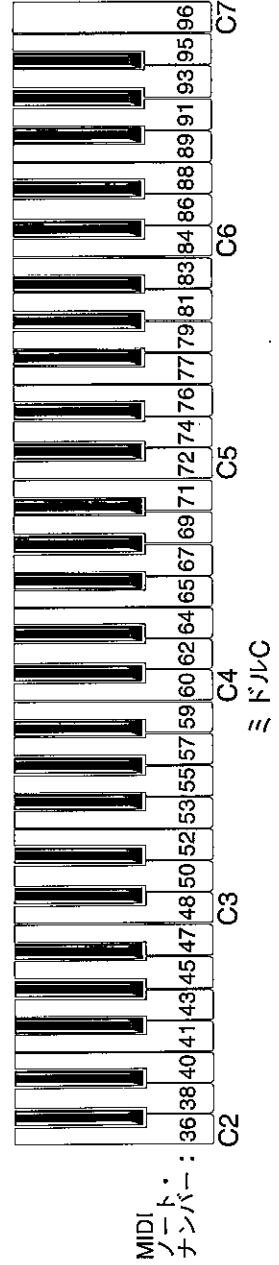
## XC-3000if, i1の鍵盤 (88鍵)



## i2の鍵盤 (76鍵)



## i3, i4S, i5Sの鍵盤 (61鍵)



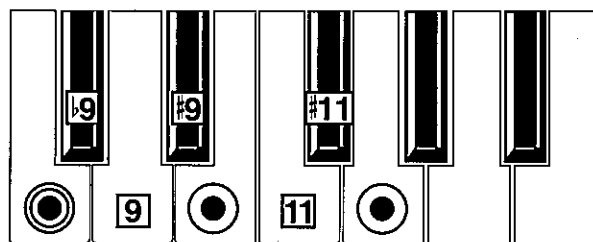
# 認識されるコード一覧

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。

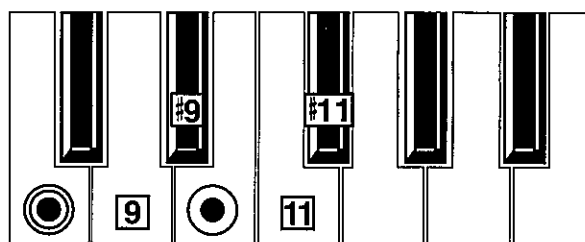
## Major

3音

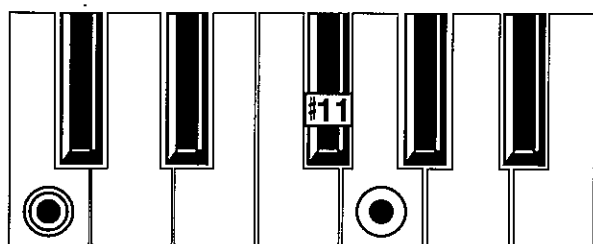
“C”



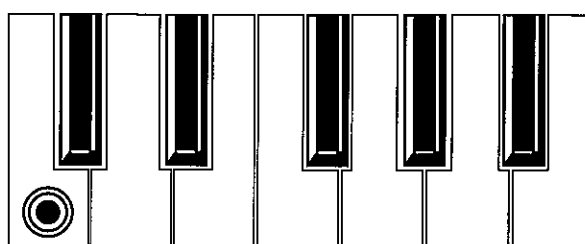
2音



2音



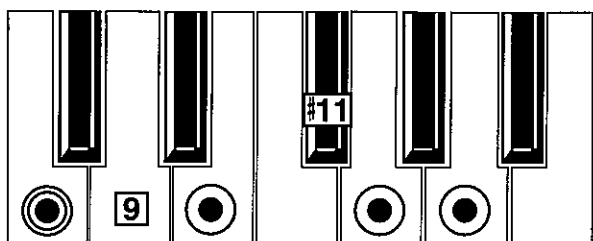
1音



## Major 6th

4音

“C6”



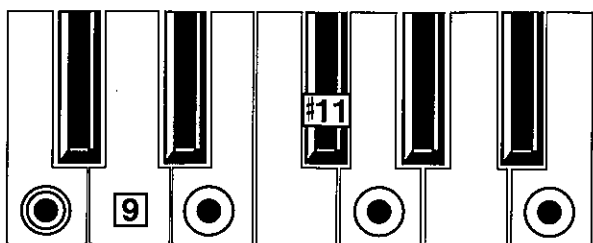
2音



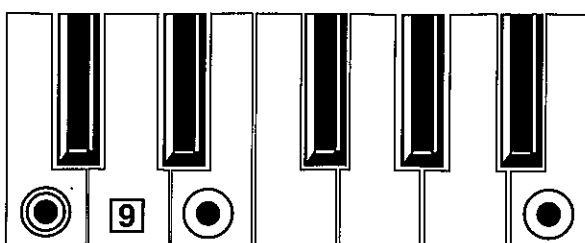
## Major 7th

4音

“CM7”



3音



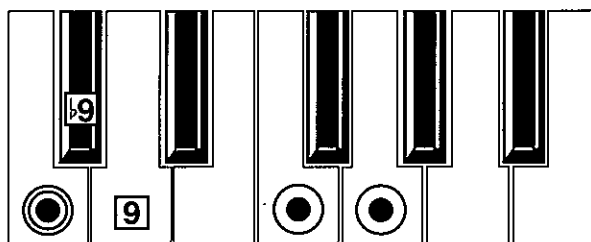
2音



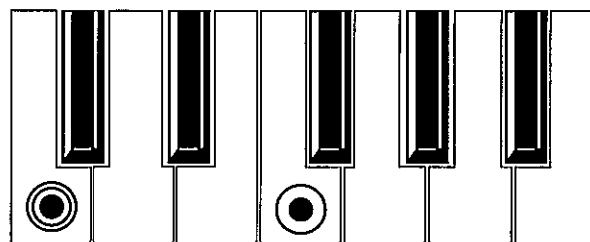
● = 指で押さえる位置    □ = テンションとして使用できる

**Sus 4**

3音 “Csus4”

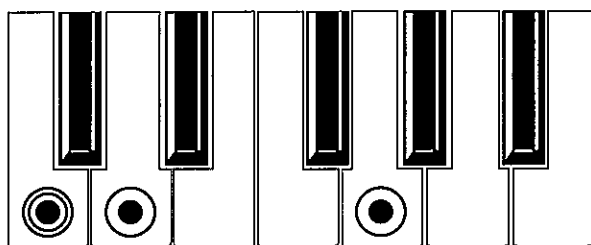


2音



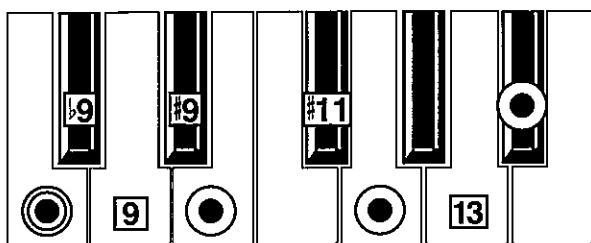
**Sus 2**

3音 “Csus2”

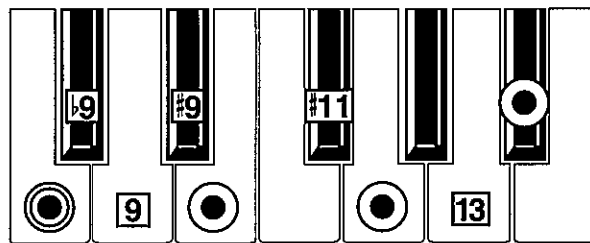


**Dominant 7th**

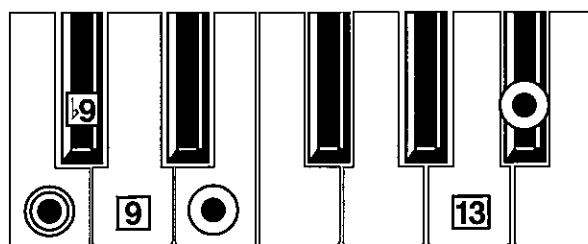
4音 “C7”



3音

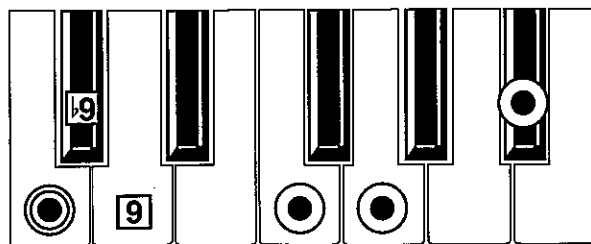


2音

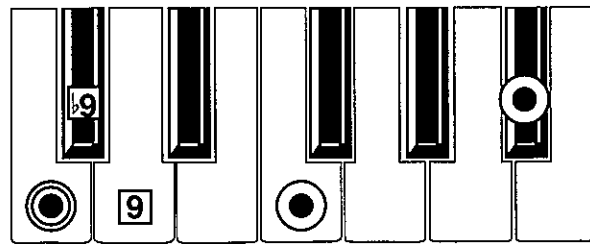


**Dominant 7th Sus 4**

4音 “C7sus4”



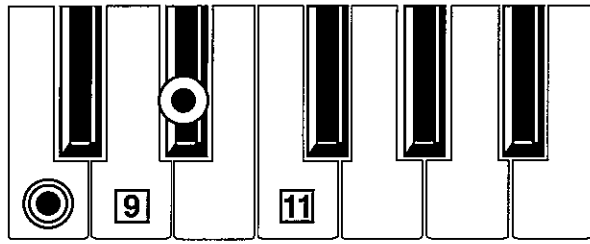
3音



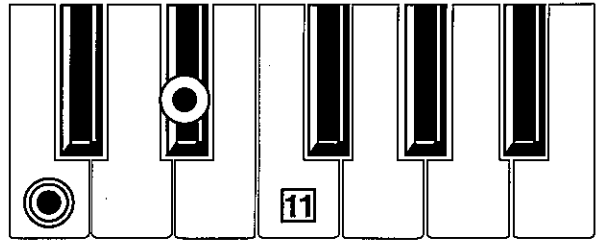
● = 指で押さえる位置    □ = テンションとして使用できる

**Minor**

3音 “Cm”

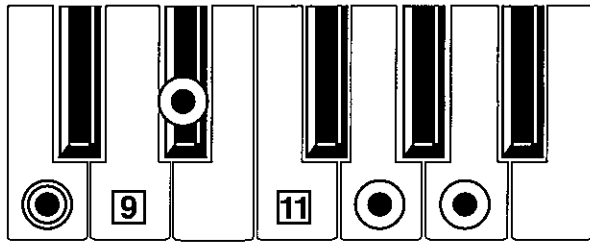


2音



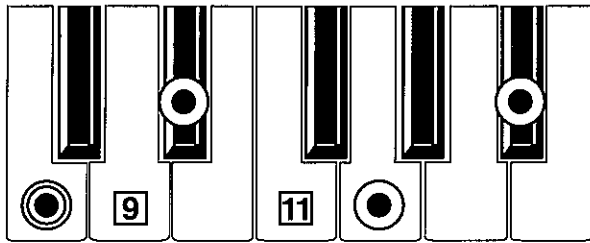
**Minor 6th**

4音 “C”

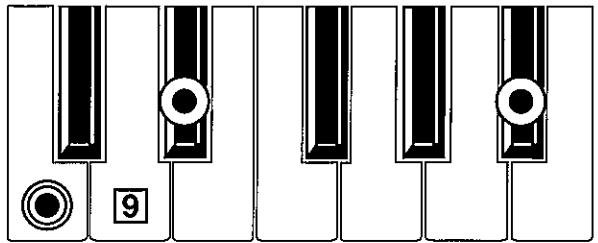


**Minor 7th**

4音 “Cm6”

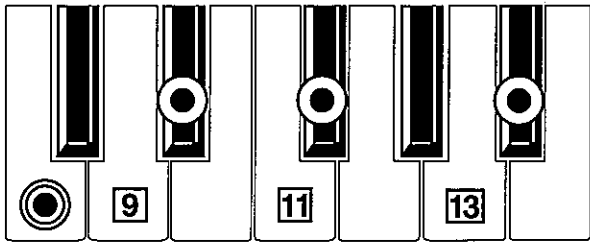


3音



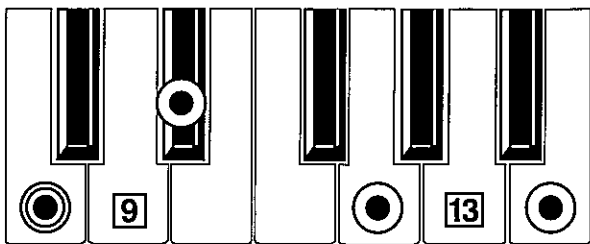
**Minor 7th ♭5**

4音 “Cm7<sup>♭5</sup>”

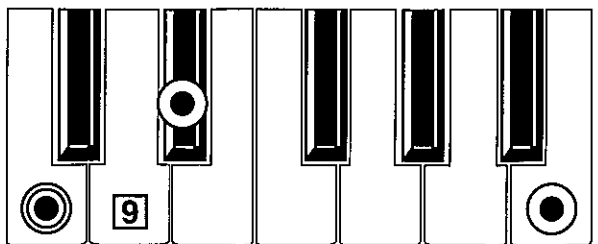


**Minor-Major 7th**

4音 “CmM7”



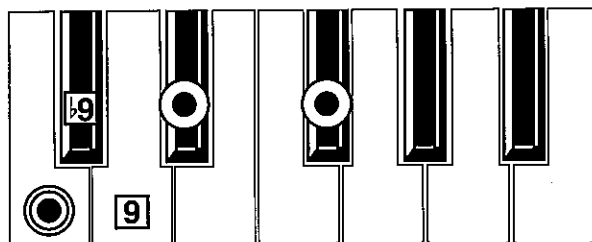
3音



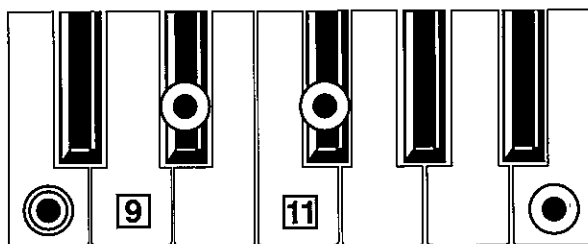
● = 指で押さえる位置    □ = テンションとして使用できる



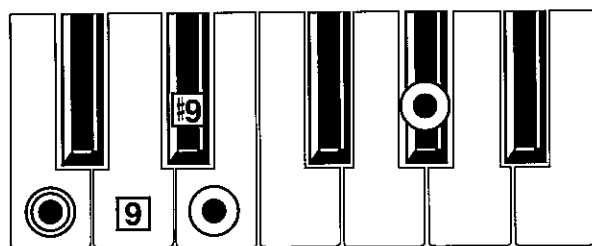
**Diminished**  
3音 “Cdim”



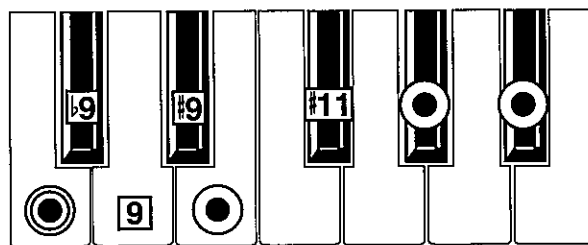
**Diminished Major 7th**  
4音 “CdimM7”



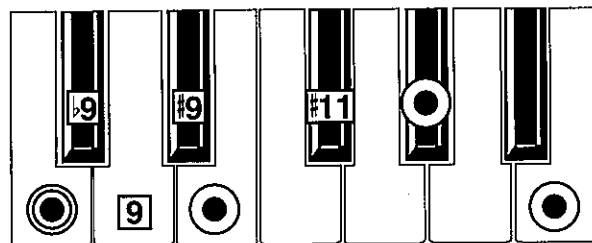
**Augmented**  
3音 “Caug”



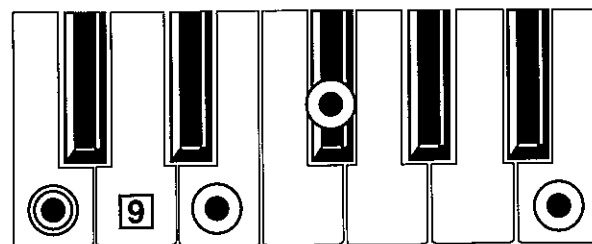
**Augmented 7th**  
4音 “Caug7”



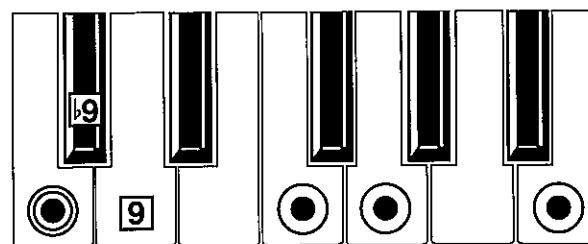
**Augmented Major 7th**  
4音 “CaugM7”



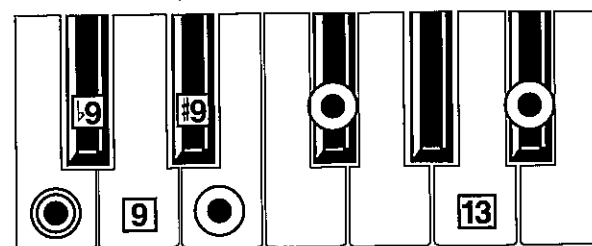
**Major 7th <sup>b</sup>5**  
4音 “CM7<sup>b</sup>5”



**Major 7th Sus 4**  
4音 “CM7sus4”



**Dominant 7th <sup>b</sup>5**  
4音 “C7<sup>b</sup>5”



● = 指で押さえる位置    □ = テンションとして使用できる

# ドラム・マップ表

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・アゴーゴ	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・アゴーゴ	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 インプリメンテーション・チャート

ファンクション・・・		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル:	電源ON時 設定可能	1~16 1~16	1~16 1~16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	× *****	3 ×	
ノート・ ナンバー:	音域	10~119 *****	0~127 0~108	ソングプレイモードでoct UP/DOWN時0~127送信可能 一部の音色で0~127を受信
ベロシティ:	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1~127 ×	○ 9n, V=1~127 ×	Seq. Dataは送信時 2~126
アフタータッチ:	キー別 チャンネル別	○ ○	○ ○	Seq.Dataのみ *A *A
ピッチ・ベンダー		○	○	*C
コントロール チェンジ:	0, 32	○	○	バンク・セレクト (MSB, LSB) *P
	1, 2	×	○	モジュレーション (ピッチ、カットオフ) *C
	4	○	○	ペダル (スケール) *C
	64, 66, 67	○	○	ペダル (ダンパー、リステヌート、ソフト) *C
	6, 38	○	○	データエントリー (MSB, LSB) *C
	7, 11	○	○	ボリューム、エクスプレッション *C
	10, 91, 93	○	○	A: Bパンポット、センドC、D *C
	12, 13	○	○	エフェクト・コントローラー1、2 *C
	72, 73, 74	○	○	EGタイム (リリース、アタック)、ブライツネス *C
	92, 94	○	○	エフェクト1、2オン、オフ *C
96, 97	○	○	データ・インクリメント、デクリメント *E	
100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB)	
120, 121	×	○	オール・サウンド オフ、リセット・オールコントローラ *C	
0~101	○	○	(シーケンス・データ)	
プログラム チェンジ:	設定可能範囲	○ 0~127 *****	○ 0~127 0~127	*P
エクスクルーシブ		○	○	*3 *E
コモン:	ソング・ポジション	○	○	*1
	ソング・セレクト	○ 0~19	○ 0~19	*1
	チューン	×	×	
リアルタイム:	クロック	○	○	*1
	コマンド	○	○	*1
その他:	ローカル・ON/OFF	×	○	
	オール・ノート・オフ	×	○ 123~127	
	アクティブ・センシング	○	○	
	リセット	×	×	
備考				
*C, *P, *A, *E: それぞれグローバルのMIDI Filter (Control, Program, AfterTouch, Exclusive)がENAの時、送受信する。				
*1: クロックがインターナルの時、送信し受信しない。エクスターナルの時はその逆。				
*2: LSB, MSB =00,00:ピッチバンドレンジ, =01,00:ファインチューン, =02,00:コースチューン				
*3: KORGエクスクルーシブ以外に、インクワイアリーメッセージ、GMシステムオン、マスターバランス、マスターボリュームに対応				

モード1: オムニ・オン, ポリ  
モード3: オムニ・オフ, ポリ

モード2: オムニ・オン, モノ  
モード4: オムニ・オフ, モノ

○: あり  
×: なし

# MIDI Data Format

## MIDI IMPLEMENTATION

### 1. TRANSMITTED DATA

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description	ENA
1000 nnnn (8n)	0kkk kkkk (kk)	0100 0000 (40)	Note Off kkk kkkk=10~119 ( 88Keys+Transpose )	A
1001 nnnn (9n)	0kkk kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Note On kkk kkkk=10~119 ( 88Keys+Transpose ) vvv vvvv=1~127	A
1010 nnnn (An)	0kKk kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Poly Key Pressure ( Recorded Seq Data )	T, Q
1011 nnnn (Bn)	0000 0000 (00)	0nnn nnnn (nn)	Bank Select(MSB) ( BANK Key, etc )	#1
1011 nnnn (Bn)	0000 0001 (01)	0vvv vvvv (vv)	Modulation 1	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0010 (02)	0vvv vvvv (vv)	Modulation 2	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	0000 0000 (00)	Foot Pedal	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0100 (04)	0111 1111 (7F)	Foot Pedal	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0111 (07)	0vvv vvvv (vv)	Volume	C
1011 nnnn (Bn)	0000 1010 (0A)	0vvv vvvv (vv)	Panpot	C
1011 eeee (Bg)	0000 1100 (0C)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control	C
1011 nnnn (Bn)	0010 0000 (20)	0111 1111 (11)	Bank Select(LSB) ( BANK Key, etc )	#1
1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	0vvv vvvv (vv)	Damper Pedal	C
1011 nnnn (Bn)	0100 0010 (42)	0vvv vvvv (vv)	Sostenute Pedal	C
1011 nnnn (Bn)	0100 0011 (43)	0vvv vvvv (vv)	Soft Pedal	C
1011 nnnn (Bn)	0ccc cccc (cc)	0vvv vvvv (vv)	Control Data	C, Q
1100 nnnn (Ch)	0ppp pppp (pp)	-----	Program Change ( Prog Change )	#1
1101 nnnn (Dn)	0vvv vvvv (vv)	-----	Channel Pressure ( Aftertouch )	T
1110 nnnn (En)	0bbb bbbb (bb)	0bbb bbbb (bb)	Pitch Bend	C

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

ENA = 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)  
 BANK 0 : mm.11.pp = 38.00.00~7F  
 BANK 1 : " " 00.01.00~7F  
 BANK 2 : " " 3E.00.00~7F  
 BANK 3 : " " 00.03.00~7F  
 BANK 4 : " " 00.04.00~01

### 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) #2 ttt tttt : Most significant (MSB) #2
1111 0011 (F3)	0000 ssss (ss)	-----	Song Select sssss : Song No. = 0~9

Transmitted when in Song mode (Internal Clock)  
 When the number is changed, the i2/i3 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

#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 eeee (0e)	MIDI GLOBAL CHANNEL ( DEVICE ID )
0000 0110 (06)	INQUIRY MESSAGE
0000 0010 (02)	IDENTITY REPLY
0100 0010 (42)	KORG ID
0011 1001 (38)	i-series ID
0000 0000 (00)	( MANUFACTURERS ID )
0000 0111 (0F)	( FAMILY CODE (LSB))
0000 0000 (00)	( " " (MSB))
0000 0000 (00)	( " " (MSB))
0000 0000 (00)	( " " (MSB))
0000 0000 (00)	( " " (MSB))
0000 0000 (00)	( " " (MSB))
0000 0000 (00)	( " " (MSB))
0000 0000 (00)	( " " (MSB))
0000 0000 (00)	( " " (MSB))
0000 0000 (00)	( " " (MSB))
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE

Transmits when INQUIRY MESSAGE REQUEST Received

### 1-5. STRUCTURE OF KORG SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

Byte	Description
1st Byte = 1111 0000 (F0)	Exclusive Status
2nd Byte = 0100 0010 (42)	KORG ID
3rd Byte = 0011 eeee (3g)	Format ID g:Global ch.
4th Byte = 0100 0011 (43)	XC3000 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 ..... EOX

1-6. Transmitted Function Code List

Func	Description	R	D	E	C
42	MODE DATA	○			
4E	MODE CHANGE			○#4	
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE			○#5	
4C	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP	○	○		
64	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP	○	○		
65	ALL STYLE DATA DUMP	○	○		
86	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP	○	○		
51	GLOBAL DATA DUMP	○	○		
52	DRUMS DATA DUMP	○	○		
50	ALL DATA(GLB.DRM.PRG.ARR.STY.II/12/13SEQ. BSO)DUMP	○	○		
26	RECEIVED MESSAGE FORMAT ERROR			○	
23	DATA LOAD COMPLETED (ACK)			○	
24	DATA LOAD ERROR (NAK)			○	
67	CHORD			○	

Transmitted when

- R : Request message is received
- D : Data dump from Global mode ( Doesn't respond to Exclusive ENA.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 ii/12/13, 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

Status (Hex)	Second (Hex)	Third (Hex)	Description	ENA
1000 nnnn (8n)	0kxx kkkk (kk)	0xxx xxxx (xx)	Note Off	A
1001 nnnn (8n)	0kxx kkkk (kk)	0000 0000 (00)	Note On	A
1001 nnnn (8n)	0kxx kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	vvv vvvv-1~127	A
1010 nnnn (An)	0kxx kkkk (kk)	0vvv vvvv (vv)	Poly Key Pressure ( For Seq. Recording )	T,Q
1011 nnnn (Bn)	0000 0000 (00)	0mmn mmmn (mm)	Bank Select(MSB) #1	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(3F)	Foot Pedal On ( Select Sub Scale )	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0110 (06)	0vvv vvvv (vv)	Data Entry (MSB) ( For RPN Edit )	C
1011 nnnn (Bn)	0000 0111 (07)	0vvv vvvv (vv)	Volume ( A:B Panpot )	C
1011 nnnn (Bn)	0000 1010 (0A)	0vvv vvvv (vv)	Panpot	C
1011 nnnn (Bn)	0000 1011 (0B)	0vvv vvvv (vv)	Expression	C
1011 8888 (Bg)	0000 1100 (0C)	0vvv vvvv (vv)	Effect Control ( Dyna Mod Src= PEDAL1 )	C
1011 8888 (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 (2E)	0vvv vvvv (vv)	Data Entry (LSB) ( For RPN Edit )	C
1011 nnnn (Bn)	0100 0000 (40)	0vvv vvvv (vv)	Damper Pedal	C
1011 nnnn (Bn)	0100 0010 (42)	0xxx xxxx(40)	Sostenute Off	C
1011 nnnn (Bn)	0100 0010 (42)	0xxx xxxx(3F)	Sostenute On	C
1011 nnnn (Bn)	0100 0011 (43)	0vvv vvvv (vv)	Soft Pedal	C
1011 nnnn (Bn)	0100 1000 (48)	0vvv vvvv (vv)	Release Time ( Perf Edit Rel Time )#4	C
1011 nnnn (Bn)	0100 1000 (48)	0vvv vvvv (vv)	Attack Time ( " " Atk Time )#4	C
1011 nnnn (Bn)	0100 1000 (4A)	0vvv vvvv (vv)	Brightness ( " " Cutoff ) #4	C
1011 nnnn (Bn)	0101 1011 (5B)	0vvv vvvv (vv)	Reverb Level ( Send C Level )	C
1011 8888 (Bg)	0101 1100 (5C)	0xxx xxxx(00)	Effect1 Level ( FX1 Off )	C
1011 nnnn (Bn)	0101 1101 (5D)	0xxx xxxx(00)	" ( FX1 On )	C
1011 8888 (Bg)	0101 1110 (5E)	0000 0000 (00)	Chorus Level ( Send D Level )	C
1011 8888 (Bg)	0101 1110 (5E)	0xxx xxxx(00)	Effect2 Level ( FX2 Off )	C
1011 nnnn (Bn)	0110 0000 (60)	0xxx xxxx(00)	" ( FX2 On )	C
1011 nnnn (Bn)	0110 0001 (61)	0000 0000 (00)	DATA Increment ( For RPN Edit )	C
1011 nnnn (Bn)	0110 0001 (61)	0000 0000 (00)	DATA Decrement ( For RPN Edit )	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 1000 (78)	0000 0000 (00)	All Sound Off	C
1011 nnnn (Bn)	0111 1001 (79)	0000 0000 (00)	Reset All Controllers ( For Seq. Recording )	C,Q
1011 nnnn (Bn)	0ccc cccc (cc)	0vvv vvvv (vv)	Control Data ( For Seq. Recording )	C,Q
1011 8888 (Bg)	0111 1010 (7A)	0000 0000 (00)	ccc cccc-00~127	A
1011 8888 (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 mmmn=0~16	A
1100 nnnn (Cn)	0ppp pppp (pp)	-----	Poly mode On ( All Notes Off )	A
1101 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
			Render Change ( Pitch Bend )	C

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

\* When in SONG Mode, each track's channel.

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

x : Random

ENA : Same as TRANSMITTED DATA

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)

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status (Hex)	Description
1111 1000 (F8)	Timing Clock #5
1111 1010 (FA)	Start #5
1111 1011 (FB)	Continue #5
1111 1100 (FC)	Stop #5
1111 1110 (FE)	Active Sensing

\*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
0ggg gggg (gg)	MIDI CHANNEL
0000 aaaa (0a)	SUB ID 1
0000 00bb (0b)	SUB ID 2
1111 0111 (F7)	END OF EXCLUSIVE #7

\*6 : gg = 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
0ggg gggg (gg)	MIDI CHANNEL
0000 0100 (04)	SUB ID 1
0000 00bb (0b)	SUB ID 2
0vvv vvvv (vv)	VALUE(LSB) #8
0mm 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 = 00,00,00~7F : BANK 0  
 00,01,00~7F : BANK 1  
 3E,00,00~7F : BANK 2  
 00,03,00~7F : BANK 3  
 00,04,00~01 : BANK 4

\*2 : After processing (while Exclusive = ENA) 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

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

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

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)*9, BSSQ 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)*10, BSSQ DUMP	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE	○	○	23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	○	○	23
67	CHORD	○	○	23

(1) MODE REQUEST R

Byte	Description
FO. 42. 38. 39	EXCLUSIVE HEADER
0001 0010 (12)	MODE REQUEST
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message, and transmits Func=42 message.

(2) ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
FO. 42. 38. 39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0001 1100 (1C)	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP REQUEST
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message, and transmits Func=4C or Func=24 message.

(3) ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP REQUEST R

Byte	Description
FO. 42. 38. 39(43)	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.

(4) ALL STYLE DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
FO. 42. 38. 39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0011 0001 (31)	ALL STYLE DATA DUMP REQUEST
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message, and transmits Func=65 or Func=24 message.

(5) ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
FO. 42. 38. 39(43)	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.

(6) GLOBAL DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
FO. 42. 38. 39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0000 1110 (0E)	GLOBAL DATA DUMP REQUEST
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message, and transmits Func=51 or Func=24 message.

(7) DRUMS DATA DUMP REQUEST R

Byte	Description
FO. 42. 38. 39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0000 1101 (0D)	DRUMS DATA DUMP REQUEST
1111 0111 (F7)	EOX

Receives this message, and transmits Func=52 or Func=24 message.

(8) ALL DATA(GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSSQ) DUMP REQUEST R

Byte	Description
FO. 42. 38. 39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0000 1111 (0F)	ALL DATA DUMP REQUEST
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)*9, BSSQ 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)*10, BSSQ DUMP	○	○	23
4E	MODE CHANGE	○	○	23
41	PARAMETER CHANGE	○	○	23
53	DRUM KIT PARAMETER CHANGE	○	○	23
67	CHORD	○	○	23

\*9 : Ignored  
 \*10: (dummy)  
 Received when in  
 G : GLOBAL Mode  
 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
F0.42.3g.39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0100 1100 (4C)	ALL PROGRAM PARAMETER DUMP
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
F0.42.3g.39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0110 0100 (64)	ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP
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
F0.42.3g.39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0110 0101 (65)	ALL STYLE DATA DUMP
0ddd dddd (dd)	Style Header
0ddd dddd (dd)	Style Data
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
F0.42.3g.39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0110 0110 (66)	ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP
0sss ssss (ss)	Backing Sequence Data Size
0ddd dddd (dd)	Control Data
0ddd dddd (dd)	Backing Sequence Data
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
F0.42.3g.39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0101 0001 (51)	GLOBAL DATA DUMP
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
F0.42.3g.39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0101 0010 (52)	DRUMS DATA DUMP
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, DRM, PRG, ARR, STY, BSQ) DUMP R, T

Byte	Description
F0.42.3g.39(43)	EXCLUSIVE HEADER
0101 0000 (50)	ALL DATA DUMP
0sss ssss (ss)	(Sequence Data Size)*3
0sss ssss (ss)	Backing Sequence Data Size
0ddd dddd (dd)	Data
1111 0111 (F7)	EOX

\*3 : dummy data(ignored)  
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
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER
0100 1110 (4E)	MODE CHANGE
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, T

Byte	Description
F0.42.3g.43	EXCLUSIVE HEADER
0100 0001 (41)	PARAMETER CHANGE
0ppp pppp (pp)	Parameter No.
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit6~0)
0vvv vvvv (vv)	Value (MSB bit13~7)
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.

(18) DRUM KIT PARAMETER CHANGE

Byte	Description	R, T
F0.42.3g.39(43)	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 )	(TABLE 9)
0000 pppp (0p)	Parameter No.	(NOTE 12)
0vvv vvvv (vv)	Value (LSB bit6~0)	(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.

(19) MODE DATA

Byte	Description	T
F0.42.3g.39	EXCLUSIVE HEADER	
0100 0010 (42)	MODE DATA	42H (NOTE 11)
0000 mmm (0m)	Mode Data	
0000 0000 (00)		
1111 0111 (F7)	EOX	

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

(20) MIDI IN DATA FORMAT ERROR

Byte	Description	T
F0.42.3g.39(43)	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 larger than expected).

(21) DATA LOAD COMPLETED ( ACK )

Byte	Description	T
F0.42.3g.39(43)	EXCLUSIVE HEADER	
0010 0011 (23)	DATA LOAD COMPLETED	23H
1111 0111 (F7)	EOX	

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

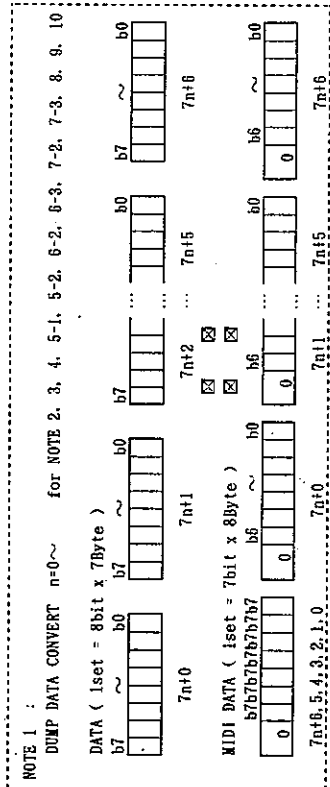
(22) DATA LOAD ERROR ( NAK )

Byte	Description	T
F0.42.3g.39(43)	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	R, T
F0.42.3g.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 15)
000c cccc (cc)	Chord type (MSB)	(NOTE 15)
0ttt tttt (tt)	Tension note(s) (LSB)	(NOTE 16)
000t tttt (tt)	Tension note(s) (MSB)	(NOTE 16)
1111 0111 (F7)	EOX	



- NOTE 2 : PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT  
 [Parameter No.00], ..... [Parameter No.163]  
 164Byte = 7x2313 --- 8x231(1+3) = 1888Byte ( See TABLE 1, NOTE 1 )
- NOTE 3 : ALL PROGRAM PARAMETER DUMP FORMAT  
 [Prog.Us00(164Byte)], ..... [Prog.Us63(164Byte)].  
 [Prog.Dr19(164Byte)], ..... [Prog.Dr20(164Byte)].  
 164x(0+2)Byte = 7x154612 → 8x154612 = 12371Byte ( 4.0Sec ) ( See TABLE 1, NOTE 2 )
- NOTE 4 : ALL ARRANGEMENT PARAMETER DUMP FORMAT  
 [ARR USER0(131Byte)], ..... [ARR USER03(131Byte)]  
 131x64Byte = 7x119715 → 8x11971(1+5) = 9582Byte ( 3.15Sec ) ( See TABLE 5, NOTE 1 )
- NOTE 5 : ALL STYLE DATA DUMP FORMAT  
 5-1: Style Header (24Byte) ( See TABLE 6-3, NOTE 1 )  
 5-2: Style Data (3328~65496Byte) ( See TABLE 6-1, TABLE 6-2, NOTE 1 )  
 ∴ MIN= 24+3328Byte = 7x47816 → 8x4781(1+6) = 3631Byte  
 MAX= 24+65496Byte = 7x9360+0 → 8x9360 = 74880Byte ( 1.2~24.05Sec )
- NOTE 6 : ALL i/12/i3 SONG DATA DUMP FORMAT  
 6-1: Sequence Data Size (2Byte) 4Step(16Byte)/ISize ( See 6-3 )  
 [Data Size (bit16~0)].  
 [Data Size (bit13~7)]  
 6-2: Control Data Dump Format (3702Byte) ( See TABLE 4-1, NOTE 1 )  
 [Control Data (Song Size(296) x 10 = 2960Byte)].  
 [Pattern Data (200Byte)].  
 [Song0-Tr.1 Addr (2Byte)], ..., [Song0-Tr.16 Addr].[Song0-Tempo Track Addr].  
 [Song1-Tr.1 Addr ], ..., [Song8-Tr.16 Addr].[Song9-Tempo Track Addr] (340Byte).  
 [Pattern0 Addr (2Byte)], ..., [Pattern99 Addr] (2008Byte).  
 [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  
 ∴ 6-1,6-2,6-3 = 248xA+(1+B)Byte ( 1.3~58.55Sec )

NOTE 7 : ALL BACKING SEQUENCE DATA DUMP FORMAT

7-1: Backing Sequence Data Size (2Byte)  
 4Step(16Byte)/1Size ( See 7-3 )  
 [Data Size (bit6~0)],  
 [Data Size (bit13~7)]

7-2: Control Data Dump Format (2282Byte)  
 [Control Data (BSQ Size(165) x 10 = 1650Byte)],  
 [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  
 [B. Sequence 1st Data(4Byte)],..., [BSQ nth Data]  
 n : BSQ Data Step = 0 ~ 40000  
 2282Byte+4x[BSQ Data Step]Byte = 7x4+4B → 8x4(1+1B)Byte  
 ∴ 7-1, 7-2, 7-3 = 248xA4(1+B)Byte ( 0. 8~58. 0Sec )

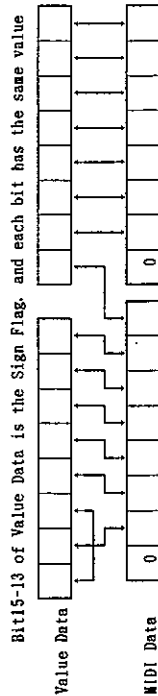
NOTE 8 : GLOBAL DATA DUMP FORMAT  
 [Global Data (28Byte)]  
 28 = 7x4+0 → 8x4 = 32Byte ( See TABLE 2. NOTE 1 )

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

NOTE 10 : ALL DATA (GLB, DRM, PRG, ARR, STY, SEQ, BSQ) DUMP FORMAT  
 [Global Data], ( See NOTE 1 )  
 [Drum Data], ( See NOTE 8 )  
 [All Program Parameters], ( See NOTE 9 )  
 [All Arrangement Parameters], ( See NOTE 3 )  
 [All Style Data], ( See NOTE 4 )  
 [All 12/13 SONG Data], ( See NOTE 5 )  
 [All Backing Sequence Data] ( See NOTE 6-2, 6-3 )  
 28+840+10824+8384+16384+13702+4x[Seq. Data Step]Byte+2282+4x[BSQ Data Step]  
 = 7x4C4D → 8x4C(1+1D)Byte ( 10. 5~90. 0Sec )

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

NOTE 12 : VALUE DATA FORMAT (Use with PARAMETER CHANGE, DRUM KIT PARAMETER CHANGE)



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

NOTE 14 : CHORD TYPE

Type	MSB	LSB
No Chord	0000 0000	0000 0000
d1m	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
d1m7	0001 0000	0100 1001
m7B5	0001 0000	0101 0001
m7	0001 0001	0000 1001
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

PROGRAM NAME (Head)	20~7F	00~63	00~63
00 PROGRAM NAME (Tail)		00~63	00~63
01 OSCILLATOR MODE	0, 1, 2	00~63	00~63
02 ASSIGN	bit0=0: POL. = 1: MON bit1=0: OFF. = 1: ON	00~63	00~63
03 HOLD	0~????	00~63	00~63
04 OSC-1 M/D. SOUND(LSB)	FE~01 : 32'~4'	00~63	00~63
05 OSC-1 M/D. SOUND(MSB)	0~????	00~63	00~63
06 OSC-2 M/D. SOUND(LSB)	FE~01 : 32'~4'	00~63	00~63
07 OSC-2 M/D. SOUND(MSB)	0~????	00~63	00~63
08 OSC-1 OCTAVE	FE~01 : 32'~4'	00~63	00~63
09 OSC-2 OCTAVE	FE~01 : 32'~4'	00~63	00~63
10 INTERVAL	F4~0C : -12~12	00~63	00~63
11 DETUNE	CE~32 : -50~50	00~63	00~63
12 DELAY START	00~63	00~63	00~63
PITCH EG			
21 START LEVEL	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
22 ATTACK TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
23 DECAY TIME	9B~63 : -99~99	00~63	00~63
24 ATTACK LEVEL	00~63 : 00~99	00~63	00~63
25 RELEASE TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
26 RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
27 TIME VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
28 LEVEL VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
CUTOFF MG			
29 WAVEFORM	bit0~2 : 0~5 *2	00~63	00~63
30 OSC-1 MG ENABLE	bits0~0: OFF. = 1: ON	00~63	00~63
31 OSC-2 MG ENABLE	bits0~0: OFF. = 1: ON	00~63	00~63
32 KEY SYNC	bit0~0: OFF. = 1: ON	00~63	00~63
33 FREQUENCY	00~63 : 00~99	00~63	00~63
34 DELAY	00~63 : 00~99	00~63	00~63
35 INTENSITY	00~63 : 00~99	00~63	00~63
AFTERTOUCH			
36 PITCH BEND RANGE	F4~0C : -12~12	00~63	00~63
37 VDF CUTOFF	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
38 VDF MG INT.	00~63 : 00~99	00~63	00~63
39 VDF MG INT.	00~63 : 00~99	00~63	00~63
OSC-1 PITCH EG			
40 PITCH EG INT	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
OSC-1 PITCH MG			
41 WAVEFORM	bit0~2 : 0~5 *2	00~63	00~63
42 KEY SYNC	bit0~0: OFF. = 1: ON	00~63	00~63
43 FREQUENCY	00~63 : 00~99	00~63	00~63
44 DELAY	00~63 : 00~99	00~63	00~63
45 FADE IN	00~63 : 00~99	00~63	00~63
46 INTENSITY	00~63 : 00~99	00~63	00~63
47 FREQ MOD BY KBD TRK	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
48 INTENSITY MOD AT#6	00~63 : 00~99	00~63	00~63
49 INTENSITY MOD IS#7	00~63 : 00~99	00~63	00~63
FREQ MOD BY ATTIS	00~63 : 00~99	00~63	00~63

PROGRAM NAME (Head)	20~7F	00~63	00~63
50 CUTOFF VALUE	00~63	00~63	00~63
51 KBD TRACK KEY	00~7F : C-1~G3	00~63	00~63
52 CUTOFF KBD TRACK	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
53 EG INTENSITY	00~63 : 00~99	00~63	00~63
54 EG TIME KBD TRACK	00~63 : 00~99	00~63	00~63
55 EG TIME VEL. SENSE	00~63 : 00~99	00~63	00~63
56 EG INT. VEL. SENSE	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
VDF-1 EG			
57 ATTACK TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
58 ATTACK LEVEL	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
59 DECAY TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
60 BREAK POINT	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
61 SLOPE TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
62 SUSTAIN LEVEL	00~63 : -99~99	00~63	00~63
63 RELEASE TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
64 RELEASE LEVEL	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
VDA-1			
65 OSCILLATOR LEVEL	00~63 : 00~99	00~63	00~63
66 KBD TRACK KEY	00~7F : C-1~G3	00~63	00~63
67 AMP. KBD TRACK INT.	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
68 AMP. VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
69 EG TIME KBD TRACK	00~63 : 00~99	00~63	00~63
70 EG TIME VEL. SENSE	00~63 : 00~99	00~63	00~63
VDA-1 EG			
71 ATTACK TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
72 ATTACK LEVEL	00~63 : 00~99	00~63	00~63
73 DECAY TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
74 BREAK POINT	00~63 : 00~99	00~63	00~63
75 SLOPE TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
76 SUSTAIN LEVEL	00~63 : 00~99	00~63	00~63
77 RELEASE TIME	00~63 : 00~99	00~63	00~63
OSC-1 EG TIME KBD TRACK, VEL. SW & POLARITY			
78 F. EG TIME K.T SW&POL	bit0~7	00~63	00~63
79 F. EG TIME VEL SW&POL	bit0~7	00~63	00~63
80 A. EG TIME K.T SW&POL	bit0~7	00~63	00~63
81 A. EG TIME VEL SW&POL	bit0~7	00~63	00~63
OSC-1 SEND			
D. SEND LEVEL	bit0~3 : 0~9	00~63	00~63
C. SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9	00~63	00~63
COLOR-1			
83 INTENSITY	00~63 : 00~99	00~63	00~63
84 VELOCITY SENSE	9D~63 : -99~99	00~63	00~63
VDF-1, VDA-1 KBD TRACK MODE			
85 P-1, A-1 KBD TRACK MODE			
OSC-1 PANPOT			
86 A:B PAN	00~JE.FFF	00~63	00~63
OSC-2 PARAMETER			
87 SAME AS OSC-1(40~86)			
133			
134 (RESERVE)	00	00	00
EFFECT PARAMETER			
135			
163			#20

1 : DOUBLE  
2 : DRUMS

\*2 : 0 : TRIANGLE  
1 : UP SAW  
2 : DOWN SAW  
3 : SQUARE1  
4 : RANDOM  
5 : SQUARE2

\*3 : bit0 : ATTACK TIME SW =0: OFF, =1: ON  
bit1 : DECAY TIME SW " "  
bit2 : SLOPE TIME SW " "  
bit3 : RELEASE TIME SW " "  
bit4 : ATTACK TIME POLARITY =0:+, =1:-  
bit5 : DECAY TIME " "  
bit6 : SLOPE TIME " "  
bit7 : RELEASE TIME " "

GLOBAL PARAMETER	CF~32	50~50
00 MASTER TUNE	CF~32	50~50
01 KEY TRANSPOSE	F4~0C	-12~12
02 DAMPER POLARITY	00 : 0, 01 : 1	0, 1
03 ASSIGNABLE PEDAL 1	00~2B	*8
04 ASSIGNABLE PEDAL 2	00~2B	*8
05 MAIN SCALE TYPE	00~0A	*9
06 MAIN SCALE KEY	00~0B	C~B
07 USER SCALE	CF~32	50~50
18		
19 VELOCITY CURVE	0~7	1~8
20 AFTERTOUCH CURVE	0~7	1~8
21 SUB SCALE TYPE	00~0A	*8
22 SUB SCALE KEY	00~0B	C~B
23 RESERVE	00	
27		

\*4 : bit0.1 ... VDF  
bit4.5 ... VDA

\*6 : AT = Aftersustain  
\*7 : JS = Joystick

DRUM PARAMETERS (TABLE 3)		DATA(HEX) : VALUE
No.	PARAMETER	DATA(HEX) : VALUE
00	DRUM KIT 1-INDEX#0	00: OFF. 01~: INT
01	INST NO.	0C~73 : C0~68
02	A:B PAN	bit0~4
03	EXCLUSIVE ASSIGN	bit5~7
04	TUNE	88~78 : -120~120
05	LEVEL	9D~63 : -99~99
06	DECAY	9D~63 : -99~99
07	D SEND LEVEL	bit0~3 : 0~9
08	C SEND LEVEL	bit4~7 : 0~9
09	DRUM KIT 1-INDEX#1	DRUM KIT 2-#59
...	...	...
839	DRUM KIT 1-INDEX#1	DRUM KIT 2-#59

0 : OFF  
1 : LOW  
2 : HIGH  
3 : ALL

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

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

\*10 : bit0~4 = 00 : L15  
 : bit5~7 = 0 : EX Off  
 : 1 : EX Group1  
 : 2 : EX Group2  
 : 3 : EX Group3  
 : 4 : EX Group4  
 : 5 : EX Group5  
 : 6 : EX Group6  
 : 7 : Self

\*11 : bit0.1 = 0 : OFF  
 1 : INT  
 2 : EXT  
 3 : BOTH  
 bit2.3 = 0 : Play. = 1 : Mute. = 2 : Solo

\*12 : bit0~5 10~18 : 1/4 ~ 9/4  
 20~2F : 1/8 ~ 16/8  
 30~3F : 1/16 ~ 16/16  
 bit7 = 0 : High Resolution  
 1 : Low Resolution

\*13 : bit0~6 = 0 : Song0  
 : 7F : OFF  
 9 : Song9  
 bit7 = 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 - L  
 0155 : A. Piano 3 - R  
 0154 : A. Piano 4 - M  
 When set to Drum Mode  
 00 : User Kit 1  
 :  
 07 : Percussion

DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)  
 ↓ ↓ ↓ ↓  
 \*15-1 NOTE ON/OFF  
 |vvv vvv t| tttt tttt | kkkk kkk g | gggg gggg |  
 Velocity Event Time Key No. Length  
 t = 30 : E3. t = 1FE : Tie from previous bar  
 g = 30 : E3. g = 1FE : Tie to next bar

\*15-2 PITCH BEND  
 |0001 000 t| tttt tttt | 0 vvv vvvv | 0 vvv vvvv |  
 Event Time Value(H) Value(L)

\*15-3 AFTER TOUCH  
 |0010 000 t| tttt tttt | 0000 0000 | 0 vvv vvvv |  
 Event Time Value

\*15-4 PROGRAM CHANGE  
 |0011 000 t| tttt tttt | 0000 00bb | 0ppp pppp |  
 Event Time Bank Program No.

b = 00~02  
 p = 00~7F

\*15-5 CONTROL CHANGE  
 |0100 000 i| tttt tttt | 0vvv vvvv | 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| tttt tttt | 0 vvv vvvv | 0 kkk kkkk |  
 Event Time Value Key No.

\*15-7 BAR  
 |0110 00bb | 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 = 10~18 : 1/4~9/4  
 = 20~2F : 1/8~16/8  
 = 30~3F : 1/16~16/16

\*15-8 TRACK END  
 |0111 000 t| tttt tttt | 0000 00bb | bbbb bbbb |  
 Event Time Bar No. Last Bar No.

( TABLE 5 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
58	ACC 1~3 PARAMETERS	20~7F : ~~~~~
59	SAME AS DRUMS	
81	KBD 1~2 PARAMETERS	00~37 : 11~68
82	SAME AS DRUMS	
97	KBD1 VELOCITY WINDOW	0A~D2 : 40~240
98	TOP	01~7F : 1~127
99	BOTTOM	01~7F : 1~127
100	KBD2 VELOCITY WINDOW	
101	TOP	01~7F : 1~127
101	BOTTOM	01~7F : 1~127
102	EFFECT PARAMETERS	
130		*20

\*16 : 00 : SINGLE  
 01 : LAVER  
 02 : SPLIT  
 03 : M DRUMS

\*17 : BANK = 00. PROG = 00~7F : A11~A88~B88  
 = 01.           = 00~7F : C11~C88~U88  
 = 02.           = 00~0F : D11~D28  
 = 03.           = 00~7F : D11~B88  
 = 04.           = 01. 02 : F11. F12

ARRANGEMENT PARAMETERS.

No.	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	24~80 : C2~C7
17	OCTAVE	FE~02 : -2~+2
18	TRANSPOSE	F5~08 : -CH~+B
19	MANUAL DRUM KIT	00~07 : Dr1~Dr8
SWITCHES		
20	DYNAMIC VELOCITY	bit0=0:OFF, =1:ON
	TEMPO LOCK	bit1=0:OFF, =1:ON
	KBD1 DAMPER ENABLE	bit2=0:OFF, =1:ON
	KBD2 DAMPER ENABLE	bit3=0:OFF, =1:ON
CHORD SCANNING TYPE		
21	CHORD SCAN LOW	bit0=0:OFF, =1:ON
	CHORD SCAN HIGH	bit1=0:OFF, =1:ON
	BASS INVERSION	bit2=0:OFF, =1:ON
	CHORD HOLD	bit3=0:OFF, =1:ON
	CHORD LATCH	bit4=0:OFF, =1:ON
22	DEFAULT DRUM MAPPING	00~07 : Dr1~Dr8
23		
25	RESERVE	00
26		
28		
30	FILL1	00~0C : OFF~DOWN
31		
32	FILL2	00~0C : OFF~DOWN
33		
DRUM PARAMETERS		
34	PROG	*17
35	BANK	
36	VOL	00~7F : 0~127
37	PAN	*5
38	C SEND LEVEL	bit0~3 : 0~8. PRG
	D SEND LEVEL	bit4~7 : 0~8. PRG
39	OCTAVE	FE~02 : -2~+2
40	OUT STATUS	*11
41	WRAP-AROUND	FF~0B : STV~11
PERCUSSION PARAMETERS		
42	SAME AS DRUMS	
49		
BASS PARAMETERS		
50	SAME AS DRUMS	
51		
57		

STYLE CONTROL DATA

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
00	STYLE NAME (Head)	20~7F : ~~~~~
09	STYLE NAME (Tail)	
10	STYLE TYPE	0: USER CREATED 1: BUILT-IN 2: CARD OR DISK
11	TEMPO	0A~D2 : 40~240
12	TIME SIGNATURE	Hi Res only *12
13	NOTE TRIGGER SWITCH	
	BASS	bit2=0:OFF, =1:ON
	ACC1	bit3=0:OFF, =1:ON
	ACC2	bit4=0:OFF, =1:ON
	ACC3	bit5=0:OFF, =1:ON
NOTE SHIFT UP RANGE		
14	BASS	00~0B : 0~11
15	ACC1	00~0B : 0~11
16	ACC2	00~0B : 0~11
17	ACC3	00~0B : 0~11
TENSION AVAILABLE		
18	ACC1	bit3=0:OFF, =1:ON
	ACC2	bit4=0:OFF, =1:ON
	ACC3	bit5=0:OFF, =1:ON
19	RESERVE	00
37		
DRUM PARAMETERS		
38	PROG	*17
39	BANK	
40	VOL	00~7F : 0~127
41	PAN	*5
PERCUSSION PARAMETERS		
42	SAME AS DRUMS	
45		
BASS PARAMETERS		
46	SAME AS DRUMS	
49		
ACC 1~3 PARAMETERS		
50	SAME AS DRUMS	
61		
VARIATION1. CHORD VARIATION PARAMETERS		
62	KEY	*18
63	LENGTH	00~10 : 0~16
VARIATION1. CHORD VARIATION2~6 PARAMETERS		
64	SAME AS VARIATION1. CHORD VARIATION1	
73		
VARIATION 2~4. PARAMETERS		
74	SAME AS VARIATION1	
109		

\*18 : 00 : C MAJOR  
 01 : C MINOR  
 02 : C#MAJOR  
 03 : C#MINOR  
 .....  
 16 : B MAJOR  
 17 : B MINOR

( TABLE 8-1 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
110	KEY	*18
111	LENGTH	00~10 : 0~16
INTRO1 CHORD VARIATION1 PARAMETERS		
112	KEY	*18
113	LENGTH	00~10 : 0~16
INTRO2 PARAMETERS		
114	SAME AS INTRO1	
117		
ENDING 1~2 PARAMETERS		
118	SAME AS INTRO1	
125		
FILL 1~2 PARAMETERS		
126	SAME AS INTRO1	
133		
VARIATION 1. CHORD VARIATION TABLE		
134	Major	00~05 : 1~6
135	M6	00~05 : 1~6
136	M7	00~05 : 1~6
137	M7b5	00~05 : 1~6
138	sus4	00~05 : 1~6
139	sus2	00~05 : 1~6
140	Msus4	00~05 : 1~6
141	minor	00~05 : 1~6
142	m6	00~05 : 1~6
143	m7	00~05 : 1~6
144	m7b5	00~05 : 1~6
145	m87	00~05 : 1~6
146	7th	00~05 : 1~6
147	7b5	00~05 : 1~6
148	7sus4	00~05 : 1~6
149	dim	00~05 : 1~6
150	dim#7	00~05 : 1~6
151	aug	00~05 : 1~6
152	aug7	00~05 : 1~6
153	aug#7	00~05 : 1~6
VARIATION 2~4. CHORD VARIATION TABLE		
154	SAME AS VARIATION1	
213		

INTRIO: CHORD VARIATION TABLE	
214	Major : 1~2
215	M6 : 00~01 : 1~2
216	M7 : 00~01 : 1~2
217	M7B5 : 00~01 : 1~2
218	sus4 : 00~01 : 1~2
219	sus2 : 00~01 : 1~2
220	Msus4 : 00~01 : 1~2
221	minor : 00~01 : 1~2
222	m6 : 00~01 : 1~2
223	m7 : 00~01 : 1~2
224	m7B5 : 00~01 : 1~2
225	m7 : 00~01 : 1~2
226	7th : 00~01 : 1~2
227	7B5 : 00~01 : 1~2
228	7sus4 : 00~01 : 1~2
229	d1b : 00~01 : 1~2
230	d1aM7 : 00~01 : 1~2
231	aug. : 00~01 : 1~2
232	aug7 : 00~01 : 1~2
233	augM7 : 00~01 : 1~2
INTRIO:2 CHORD VARIATION TABLE	
234	SAME AS INTRIO
235	ENDING 1~2 CHORD VARIATION TABLE
254	SAME AS INTRIO
INTRIO:2 CHORD VARIATION TABLE	
294	SAME AS INTRIO
333	PATTERN 0 CONTROL DATA
334	BEAT : *12
335	LENGTH : 01~63 : 1~99
336	PATTERN 1~99 CONTROL DATA
338	SAME AS PATTERN 0
533	VARIATIONI ACCI DATA ADDRESS
534	DATA ADDRESS (LSB)
535	DATA ADDRESS (MSB)
536	VARIATIONI ACC 2~3 DATA ADDRESS
539	VARIATIONI BASS. DRUMS. PERC. DATA ADDRESS
540	SAME AS VARIATIONI DATA ADDRESS
545	

VARIATION 2~4 DATA ADDRESS	
546	SAME AS VARIATIONI DATA ADDRESS
581	ENDING 1~2 DATA ADDRESS
582	SAME AS VARIATIONI DATA ADDRESS
605	FILL 1~2 DATA ADDRESS
606	SAME AS VARIATIONI DATA ADDRESS
629	PATTERN 0 DATA ADDRESS
630	DATA ADDRESS (LSB)
631	DATA ADDRESS (MSB)
632	SAME AS PATTERN 0
829	END PATTERN ADDR(L)
831	END PATTERN ADDR(M)
STYLE DATA ( TABLE 6-2 )	
No.	PARAMETER DATA(HEX) : VALUE
0	DATA (1-L) : *15
1	DATA (1-H) : *15
2	DATA (2-L) : *15
3	DATA (2-H) : *15
4	SAME AS STYLE1
STYLE HEADER ( TABLE 6-3 )	
No.	PARAMETER DATA(HEX) : VALUE
0	STYLE1 ADDRESS
3	STYLE1 SIZE
4	STYLE1 SIZE
5	STYLE 2~4
6	SAME AS STYLE1
23	

BACKING SEQUENCE CONTROL	
No.	PARAMETER DATA(HEX) : VALUE
BSEQ 0	CONTROL DATA
00	BSEQ NAME (Head) : 20~7F : *~*~*
08	BSEQ NAME (Tbl1)
10	ARRANGEMENT NO. : 00~3F : 11~88
12	STYLE NO. : 00~37 : 11~66
13	VARIATION : 00~03 : VAR 1~4
14	TEMPO
15	KEYBOARD ASSIGN
17	CHORD SCANNING TYPE
18	CHORD SCAN LOW : bit10=0-OFF, =1:ON
19	CHORD SCAN HIGH : bit11=0-OFF, =1:ON
20	BASS INVERSION : bit12=0-OFF, =1:ON
21	CHORD HOLD : bit13=0-OFF, =1:ON
22	CHORD LATCH : bit14=0-OFF, =1:ON
19	KBD1 PROG : *17
20	KBD1 BANK
21	KBD1 OCTAVE : FE~02 : -2~+2
22	KBD2 PROG : *17
23	KBD2 BANK
24	KBD2 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~02 : 40~240
29	BEAT : HI Res only : *12
30	SPLIT POINT : 24~60 : C2~C7
31	TRANSPOSE : F5~0B : -C#~+B
32	SWITCHES
33	DYNAMIC VELOCITY : bit10=0-OFF, =1:ON
39	RESERVE : 00
39	METRONOME SWITCH : *21-2
40	METRONOME LEVEL : 00~03 : 0~99
42	METRONOME PAN : *6
43	METRONOME LEAD-IN : 0~2 : 0~2
44	NEXT BSEQ NO. : *21-3
45	AUTO START : *21-4

\*21-1 : Track Status  
 00 : MUTE  
 01 : PLAY  
 \*21-2 : Metronome Switch  
 00 : OFF  
 01 : ON  
 02 : REC  
 \*21-3 : Next Bseq No.  
 FF : OFF  
 00 : Bseq 0  
 08 : Bseq 8 art  
 \*21-4 : Auto Start  
 00 : OFF  
 01 : ON

EXTRA TRACK 1 CONTROL DATA	
46	PROG : *17
47	BANK
48	VOL : 00~7F : 0~127
49	PAN
50	C SEND LEVEL : bit0~8 : 0~8, PRG
51	D SEND LEVEL : bit4~7 : 0~8, PRG
51	TRACK STATUS
52	BEND RANGE : 00~0C : 00~12
53	KEY TRANSPOSE : E8~18 : -24~+24
54	DETUNE : CE~32 : -50~+50
55	PROTECT : OFF/ON
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-1~69
60	KEY WINDOW BOTTOM : 00~7F : C-1~69
61	EXTRA TRACK 2~8 CONTROL DATA
61	SAME AS TRACK 1
165	EFFECT PARAMETER : *20
166	
194	BSEQ 1~8 CONTROL DATA
195	SAME AS BSEQ 0
1948	BSEQ TRACK1 DATA ADDRESS
1950	DATA ADDRESS (LSB)
1951	DATA ADDRESS (MSB)
1952	SAME AS BSEQ0 TRACK1 DATA ADDRESS
1981	BSEQ0 TRACK DATA ADDRESS
1982	SAME AS BSEQ0 TRACK1 DATA ADDRESS
1983	BSEQ 1~8 DATA ADDRESS
1984	SAME AS BSEQ0 TRACK DATA ADDRESS
2289	END ADDRESS (LSB)
2291	END ADDRESS (MSB)

DATA ( TABLE 7-1 )

B. SEQUENCE DATA ( TABLE 7-2 )

No.	PARAMETER	DATA(Hex) : VALUE
BACKING SEQUENCE DATA 1		
0	DATA (1-L)	*19
1	DATA (1-H)	*19
2	DATA (2-L)	*19
3	DATA (2-H)	*19
BACKING SEQUENCE DATA 2~		
4	SAME AS BACKING SEQUENCE DATA 1 (0~3)	
...		

\*19 : BACKING SEQUENCE DATA FORMAT

DATA(1-H) DATA(1-L) DATA(2-H) DATA(2-L)  
 ↓ ↓ ↓ ↓  
 \*19-1 : BACKING CONTROL EVENT

EventID	EventTime	Value 1	Value 2	Value 3
10111111	11111111	vvvv	vvvv	vvvv

EventID	Value
0	Arrangement 0~63 11~88
1	Style 0~55 *19-1-1
2	Variation 0~8 *19-1-2
3	Keyboard Assign 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
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	KBD1 Prog V1 = PROG Y2 = BANK
16	KBD2 Prog " "
17	KBD1 Octave -2~+2
18	KBD2 Octave -2~+2

\*19-1-1 : 0~55 : P11~P88. U1~U4. C1~C4

- \*19-1-2 : 0 : Variation1  
 3 : Variation4  
 4 : Intro  
 5 : Intro2  
 6 : Ending1  
 7 : Ending2  
 8 : FILL1  
 9 : FILL2

- \*19-1-3 : 0 : SINGLE  
 1 : LAYER  
 2 : SPLIT  
 3 : M. DRUM

- \*19-1-4 : 0 : OFF  
 1 : LOWER  
 2 : UPPER  
 3 : FULL

\*19-2 : CHORD EVENT

ChordID	EventTime	Tension	Note	Bass	Root
iiii	tttt	tttt	tttt	nnnn	rrrr

- 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)





ARRANGEMENT PARAMETERS ( TABLE 8 )

No.	TRACK	PARAMETER	VALUE
0	----	TEMPO	40 240
1	----	CHORD LATCH	0 1
2	----	SPLIT POINT	0 127
3	----	TRANSPOSE	-11 11
4	----	VARIATION BY FILL 1	0 12
5	----	VARIATION BY FILL 2	0 12
6	----	EFFECT 1 TYPE	0 47
7	----	EFFECT 1 LEVEL	0 100
8	----	EFFECT 2 TYPE	0 47
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

\*20-3-1 : Delay Parameter  
Same as 40-(00)~(03)

\*20-3-2 : Data(Hex) Value[Hz]  
00~63 0.03~ 3.00 (0.03step)  
64~C7 3.1~13.0 (0.1 step)  
C8~D8 14 ~30.0 ( 1 step )

\*20-3-3 : MG Status  
bit0 : Waveform =0:Sin. =1:Tri  
bit1 : Phase =0:0° , =1:180°  
bit2 : Wave Shape =0: Normal  
=1: for Flanger

\*20-3-4 : Waveform  
EB : T+10  
: :  
: :  
FF : T-10  
00 : S-10  
: :  
: :  
14 : S+10

\*20-4 : Dynamic Modulation Source  
0 : None  
1 : Modulation 1  
2 : Modulation 2  
3 : Aftertouch  
4 : Assignable Pedal 1  
5 : Assignable Pedal 2  
6 : VDA EG

46	ACC1	OCTAVE	-2 <sup>2</sup>
47	ACC1	OUTPUT STATUS	0 <sup>3</sup>
48	ACC1	WRAP AROUND POINT	-1 <sup>11</sup>
49	----	----	----
50	ACC2	PROGRAM	*1
51	ACC2	VOLUME	0 <sup>127</sup>
52	ACC2	PANPOT	-1 <sup>31</sup>
53	ACC2	C LEVEL	0 <sup>10</sup>
54	ACC2	D LEVEL	0 <sup>10</sup>
55	ACC2	MUTE	0 <sup>1</sup>
56	ACC2	OCTAVE	-2 <sup>2</sup>
57	ACC2	OUTPUT STATUS	0 <sup>3</sup>
58	ACC2	WRAP AROUND POINT	-1 <sup>11</sup>
59	----	----	----
60	ACC3	PROGRAM	*1
61	ACC3	VOLUME	0 <sup>127</sup>
62	ACC3	PANPOT	-1 <sup>31</sup>
63	ACC3	C LEVEL	0 <sup>10</sup>
64	ACC3	D LEVEL	0 <sup>10</sup>
65	ACC3	MUTE	0 <sup>1</sup>
66	ACC3	OCTAVE	-2 <sup>2</sup>
67	ACC3	OUTPUT STATUS	0 <sup>3</sup>
68	ACC3	WRAP AROUND POINT	-1 <sup>11</sup>
69	----	----	----

22	PERC	PANPOT	-1 <sup>31</sup>
23	PERC	C LEVEL	0 <sup>10</sup>
24	PERC	D LEVEL	0 <sup>10</sup>
25	PERC	MUTE	0 <sup>1</sup>
26	----	----	----
27	PERC	OUTPUT STATUS	0 <sup>3</sup>
28	----	----	----
29	----	----	----
30	BASS	PROGRAM	*1
31	BASS	VOLUME	0 <sup>127</sup>
32	BASS	PANPOT	-1 <sup>31</sup>
33	BASS	C LEVEL	0 <sup>10</sup>
34	BASS	D LEVEL	0 <sup>10</sup>
35	BASS	MUTE	0 <sup>1</sup>
36	BASS	OCTAVE	-2 <sup>2</sup>
37	BASS	OUTPUT STATUS	0 <sup>3</sup>
38	BASS	WRAP AROUND POINT	-1 <sup>11</sup>
39	----	----	----
40	ACCI	PROGRAM	*1
41	ACCI	VOLUME	0 <sup>127</sup>
42	ACCI	PANPOT	-1 <sup>31</sup>
43	ACCI	C LEVEL	0 <sup>10</sup>
44	ACCI	D LEVEL	0 <sup>10</sup>
45	ACCI	MUTE	0 <sup>1</sup>

DRUM KIT PARAMETERS ( TABLE 9 )

No.	PARAMETER	No. from TABLE 3
0	INST No.	047n
1	KEY	147n
2	TUNE	317n
3	OUTPUT LEVEL	447n
4	DECAY	547n
5	EXCLUSIVE ASSIGN	217n b5~7
6	A:B PAN	247n b0~4
7	C SEND LEVEL	647n b4~7
8	D SEND LEVEL	647n b0~3

PARAM No. for DRUM PARAM CHANGE  
n : 0 59 (Index)

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

\*1 : 0~127 = Bank 0 : 0~127  
 128~255 = 1 : "  
 256~383 = 3 : "  
 384~400 = 2 : 0~20  
 400, 401 = Bank 4

## 付録 D

## アレンジメント一覧

S : スプリット・モードのアレンジメント  
 L : レイヤー・モードのアレンジメント  
 (無) : シングル・モードのアレンジメント

POP 1			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
A11	0 8 Beat 1	S Pf05 BigBandPno Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
A12	1 8 Beat 2	L Sy00 SquareWave Wi13 Clarinet	Parallel 1
A13	2 8 Beat 3	S EP09 MIDI Piano St00 i3 Strings	Parallel 1
A14	3 8 Beat 4	S Gt04 12 Strings St14 Octave Str	Parallel 1
A15	4 8 Beat 5	S EP01 New Tine2 St00 i3 Strings	Parallel 1
A16	5 LightRock1	S EP10 MIDI Pno2 St00 i3 Strings	Parallel 1
A17	6 LightRock2	L Or04 Gospel Org Or00 Full Organ	Parallel 1
A18	7 Pop 1	S Sy08 Fresh Air Pa00 Analog Pad	Parallel 1

LATIN POP			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
A41	0 Latin	S Br02 Bright Trp Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
A42	1 Pop Samba	L Or11 Tone Wheel Or11 Tone Wheel	Parallel 1
A43	2 LiteBossa1	S Wi05 Alto Sax2 Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
A44	3 LiteBossa2	S Re09 Toots Fan St04 SlowString	Parallel 1
A45	4 Meneaito 1	S Wi06 Tenor Sax2 Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
A46	5 Meneaito 2	S Br15 Big Brass Re00 Akordeon 1	Parallel 1
A47	6 Gipsy 1	S Re06 Tango Acc Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
A48	7 Gipsy 2	S Wi22 Pan Flute2 Vo09 AirVoxDbl	Parallel 3

POP 2			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
A21	0 Pop 2	S Br02 Bright Trp Pa17 GP Pad	Parallel 1
A22	1 Motown	S Be22 Bell Synth Pa02 AnalogPad2	Parallel 1
A23	2 Mid Shffle	L Gt10 E. Guitars Gt27 DirtyMutes	Parallel 1
A24	3 SlowShffle	S EP09 MIDI Piano Pa02 AnalogPad2	Parallel 1
A25	4 Country 1	S Pl03 New Banjo Gt31 HawaiiCtr2	Parallel 1
A26	5 Country 2	L Gt29 PedalSteel Gt29 PedalSteel	Parallel 1
A27	6 Country 3	S Re09 Toots Fan EP04 Whirly	Parallel 1
A28	7 Country 4	S Gt31 HawaiiCtr2 Gt03 L&R A.Gtrs	Parallel 1

LATIN 1			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
A51	0 Mambo 1	L Gt01 Nylon Gtr Gt03 L&R A.Gtrs	Parallel 1
A52	1 Mambo 2	Br01 Trumpets!!	Parallel 1
A53	2 Merengue 1	S Wi06 Tenor Sax2 Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
A54	3 Merengue 2	Be10 SteelDrums	Parallel 1
A55	4 Salsa 1	S Wi11 Silver Flt Be04 Vibes	Parallel 1
A56	5 Salsa 2	S Pf10 SalsaPiano Pf02 Piano	Parallel 1
A57	6 Cumbia 1	S Wi14 SoloClari. Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
A58	7 Cumbia 2	Wi11 Silver Flt	Parallel 1

SLOW POP			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
A31	0 16 Beat 1	S EP06 DigiPiano2 Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
A32	1 16 Beat 2	S EP10 MIDI Pno2 Pf03 Piano 8'	Parallel 1
A33	2 16 Beat 3	S Wi04 SopranoSx2 Pa17 GP Pad	Parallel 1
A34	3 16 Beat 4	S EP04 Whirly Pa14 PnoPad/Vox	Parallel 1
A35	4 Ballad	S EP10 MIDI Pno2 Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
A36	5 PopBallad1	S EP07 FM E.Piano Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
A37	6 PopBallad2	S Wi05 Alto Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1
A38	7 RockBallad	S EP07 FM E.Piano Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1

LATIN 2			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
A61	0 BossaNova1	L Pf02 Piano Be04 Vibes	Parallel 1
A62	1 BossaNova2	S Wi22 Pan Flute2 Pa17 GP Pad	Parallel 1
A63	2 BossaNova3	S Re03 Musette 2 St04 SlowString	Parallel 1
A64	3 Samba 1	S Or07 JazzOrgan1 Pa01 Analog Pad	Parallel 1
A65	4 Samba 2	L Gt00 ClassicGtr Gt03 L&R A.Gtrs	Parallel 1
A66	5 Calypso 1	S Br06 BrightTrmb St00 i3 Strings	Parallel 1
A67	6 Calypso 2	S Gt30 HawaiiCtr1 St00 i3 Strings	Parallel 1
A68	7 Reggae	S Or11 Tone Wheel St00 i3 Strings	Parallel 1

JAZZ			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
A71	0 Fast Swing	S Gt07 HollowBody Pf03 Piano 8'	Parallel 1
A72	1 Mid Swing	S Wt05 Alto Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1
A73	2 Slow Swing	L Gt07 HollowBody Be04 Vibes	Parallel 1
A74	3 SwingShfl1	L Or05 HamNCheese Gt33 RockMonics	Parallel 1
A75	4 SwingShfl2	Br12 FlugelHorn	Parallel 1
A76	5 6/8 Swing	S Wt11 Silver Flt St10 Ana Str 2	Parallel 1
A77	6 6/8 Ballad	S Be05 Vibes 2 St04 SlowString	Parallel 1
A78	7 Latin Jazz	L EP11 MIDI Pno3 Pa15 Poppin'Pad	Parallel 1

BIG BAND			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
A81	0 BigBand 1	L Br16 Brass Band Br01 Trumpets!!	Parallel 1
A82	1 BigBand 2	L Wt12 FluteClar Br18 Mute Ens.	Parallel 1
A83	2 BigBand 3	L Wt13 Clarinet Br03 Muted Trpt	Parallel 1
A84	3 BigBand 4	S Pf03 Piano 8' St00 i3 Strings	Parallel 1
A85	4 Charleston	S Wt13 Clarinet St00 i3 Strings	Parallel 1
A86	5 6/8BigBand	S Pf05 BigBandPno St00 i3 Strings	Parallel 1
A87	6 LatnBBand1	Wt11 Silver Flt	Parallel 1
A88	7 LatnBBand2	Wt05 Alto sax2	Parallel 1

BALLROOM DANCE			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
B11	0 Foxtrot 1	S Or08 JazzOrgan2 Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
B12	1 Foxtrot 2	S Wt05 Alto Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1
B13	2 QuickStep1	S Wt06 Tenor Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1
B14	3 QuickStep2	S Or11 Tone Wheel St00 i3 Strings	Parallel 1
B15	4 PasoDoble1	S Br01 Trumpets!! Vo00 Choir	Parallel 1
B16	5 PasoDoble2	L Re06 Tango Acc Re03 Musette 2	Parallel 1
B17	6 Tango 1	S Re06 Tango Acc Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
B18	7 Tango 2	S Re04 Musette 3 St00 i3 Strings	Parallel 1

BALLROOM LATIN			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
B21	0 ChaCha	S Br16 Brass Band Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
B22	1 SlowChaCha	S Br06 BrightTrmb St00 i3 Strings	Parallel 1
B23	2 Lambada	S Re06 Tango Acc St09 Ana Str 1	Parallel 1
B24	3 Beguine	S Gt01 Nylon Gtr Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
B25	4 RhumbaBeg	S Pl08 Mando Trem Vo00 Choir	Parallel 1
B26	5 Rhumba	S St11 BigStrings Gt03 L&R A.Gtrs	Parallel 1
B27	6 Bolero	S Wt11 Silver Flt Pa17 GP Pad	Parallel 1
B28	7 Hawaiian	S Gt30 HawaiiGtr1 Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1

WALTZ			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
B31	0 Waltz 1	S Re03 Musette 2 Sy08 Fresh Air	Parallel 1
B32	1 Waltz 2	S Wt14 SoloClari. Sy08 Fresh Air	Parallel 1
B33	2 Waltz 3	S Re03 Musette 2 Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
B34	3 Waltz 4	S Pl07 Zither Re00 Akordeon 1	Parallel 1
B35	4 SlowWaltz1	S Wt14 SoloClari. St00 i3 Strings	Parallel 1
B36	5 SlowWaltz2	S Pf05 BigBandPno St04 SlowString	Parallel 1
B37	6 JazzWaltz1	Br12 FlugelHorn	Parallel 1
B38	7JazzWaltz2	S Wt05 Alto Sax2 St00 i3 Strings	Parallel 1

TRAD			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
B41	0 Dixieland	S Br06 BrightTrmb Pf02 Piano	Parallel 1
B42	1 March 1	L Wt28 Whistle2 Wt28 Whistle2	Parallel 1
B43	2 March 2	S Br15 Big Brass Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
B44	3 March 3	S Re12 Horn & Acc Wt15 Clarn Ens	Parallel 1
B45	4 Polka 1	S Re03 Musette 2 Re00 Akordeon 1	Parallel 1
B46	5 Polka 2	S Pl06 Hackbrett2 Gt00 ClassicGtr	Parallel 1
B47	6 PartyPolk1	S Br01 Trumpets!! Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
B48	7 PartyPolk2	S Re11 Trmpt&Acc Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1

DANCE 1			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
B51	0 Disco 1	L St00 i3 Strings Br21 SynBrass 3	Parallel 1
B52	1 Disco 2	S Be22 Bell Synth Vo09 AirVoxDb1	Parallel 1
B53	2 PopClasic1	L St01 BigStrings St02 Arco Str.	Parallel 1
B54	3 PopClasic2	S Wi11 Silver Flt Vo00 Choir	Parallel 1
B55	4 Dance Pop	EP15 RussePiano	Parallel 1
B56	5 Hully 1	S Pf05 BigBandPno St00 i3 Strings	Parallel 1
B57	6 Hully 2	S Or11 Tone Wheel Or04 Gospel Org	Parallel 1
B58	7 Twist	S Wi06 Tenor Sax2 Or03 60's Organ	Parallel 1

ROCK			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
B81	0 PopRock 1	L Sy11 PowerSynth Sy10 PropheZia	Parallel 1
B82	1 PopRock 2	S Gt22 StereoDist Sy08 Fresh Air	Parallel 1
B83	2 RockShuffl	S Or14 Hot Keys Pa07 Sweep	Parallel 1
B84	3 HardRock 1	L Sy09 Lead Stab Sy11 PowerSynth	Parallel 1
B85	4 HardRock 2	L Pi07 Big Pipe2 St00 i3 Strings	Parallel 1
B86	5 SimpleRock	S Gt13 Shadows Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
B87	6 Rock 1	S Pf05 BigBandPno St00 i3 Strings	Parallel 1
B88	7 Rock 2	L Or14 Hot Keys Or10 NoisyOrgan	Parallel 1

DANCE 2			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
B61	0 R&BShufle1	L EP13 LylerPiano Vo14 Doolally	Parallel 1
B62	1 R&BShufle2	S Wi24 Shakuhachi Vo09 AirVoxDb1	Parallel 3
B63	2 Funk 1	S EP07 FM E.Piano Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
B64	3 Funk 2	L EP07 FM E.Piano EP04 Whirly	Parallel 1
B65	4 House	S Ba14 JungleBass Pa20 Lylesircs	Parallel 1
B66	5 Rap	L Sy15 Mono Lead Sy12 Stab Pad	Parallel 1
B67	6 Techno 1	L Pa17 SquareBs X Sy10 PropheZia	Parallel 1
B68	7 Techno 2	L St03 Marcato Vo01 Choir L+R	Parallel 1

U.S. POP			
MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
B71	0 PopShuffle	L St18 Solo Str. Pa12 SynPad	Parallel 1
B72	1 Rock&Roll	S Pf08 Rock Piano Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
B73	2 Slow Rock	S Gt35 E.Gtr&Str Pa01 AnalogP2ad	Parallel 1
B74	3 R&B	L Or14 Hot Keys Or11 Tone Wheel	Parallel 1
B75	4 Blues 1	L Or11 Tone Wheel Gt33 RockMonics	Serial
B76	5 Blues 2	L Pf05 BigBandPno Pf08 Rock Piano	Parallel 1
B77	6 Oldies 1	S Or09 JazzPerc. Vo14 Doolally	Parallel 1
B78	7 Oldies 2	L Wi22 Pan Flute2 Wi18 BasoonOboe	Parallel 1

## 付属ディスクのアレンジメント(AMERICA)

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U11	0 Mick&Keith	Gt19 DistGuitar	Parallel 1
U12	1 Prog. Rock	L Sy09 Lead Stab U39 PowerSynth	Parallel 1
U13	2 Shufflin'	Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
U14	3 Top40 Rock	U00 Piano 8'	Parallel 1
U15	4 Riffin'	Or01 Perc Organ	Parallel 1
U16	5 Rock On!	Gt19 DistGuitar	Parallel 1
U17	6 Don't Stop	EP19 MIDI Piano	Parallel 1
U18	7 AOR Rock	U00 Piano 8'	Parallel 1
U21	8 SouthernRk	Pf03 BX-3 Organ	Parallel 1
U22	9 EasyRockin	U00 Piano 8'	Parallel 1
U23	10 love Songs	Or02 MIDI Piano	Parallel 1
U24	11 OldTimeR&R	U00 Piano 8'	Parallel 1
U25	12 HalfTime	Gt19 DistGuitar	Parallel 1
U26	13 Laid Back	U00 Piano 8'	Parallel 1
U27	14 Unplugged	Wi00 Soprano Sax	Parallel 1
U28	15 Beethoven	U00 Piano 8'	Parallel 1
U31	16 Doctor	U00 Piano 8'	Parallel 1
U32	17 The King	Wi02 Tenor Sax	Parallel 1
U33	18 TheFabFour	Gt11 L&R E.Gtrs	Parallel 1
U34	19 Surf City!	Or03 60's Organ	Parallel 1
U35	20 The Twist	Wi12 Tenor Sax	Parallel 1
U36	21 Pickin'!	Gt09 Strummers	Parallel 1
U37	22 Nashville!	Gt29 PedalSteel	Parallel 1
U38	23 Long Train	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U41	24 90's Funk	U82 Poppin' Pad	Parallel 1
U42	25 Songwriter	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U43	26 Solid Gold	Br16 Brass Band	Parallel 1
U44	27 Supremely	U00 Piano 8'	Parallel 1
U45	28 Motown1968	L Gt10 E.Guitars Gt09 Strummers	Parallel 1
U46	29 Soul Bros.	Or04 Gospel Org	Parallel 1
U47	30 Da Blues	Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U48	31 Rasta Man	Or04 Gospel Org	Parallel 1

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U51	32 Boston Boy	U39 PowerSynth	Parallel 1
U52	33 Night Jams	S EP09 MIDI Piano Ba12 Euro Bass	Parallel 1
U53	34 DanceGirls	L U55 Mono Lead U53 Leeed	Parallel 1
U54	35 VogueHouse	L Pa00 Analog Pad U16 Vibra Bell	Parallel 1
U55	36 Yo!! Rap	L Wi02 Tenor Sax U32 Poppin' Pad	Parallel 1
U56	37 Groovin'	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U57	38 RaveltUp	L Sy04 Rezzo4ths U54 Busy Boy	Parallel 1
U58	39 MirrorBall	Br16 Brass Band	Parallel 1
U61	40 1,000 Hits	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U62	41 2,000 More	EP03 hard Times	Parallel 1
U63	42 Phil'sSong	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U64	43 The 1950's	U00 Piano 8'	Parallel 1
U65	44 Sad Songs	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U66	45 Dinkerhump	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U67	46 When A Man	Wi02 Tenor Sax	Parallel 1
U68	47 Baby, Baby	U33 The Stings	Parallel 1
U71	48 AfterHours	U25 FlugelHorn	Parallel 1
U72	49 The Duke	L Br16 Brass Band Br01 Trumpets!	Parallel 1
U73	50 The Avalon	U00 Piano 8'	Parallel 1
U74	51 Cookin'	Wi01 Alto Sax	Parallel 1
U75	52 OIBlueEyes	U00 Piano 8'	Parallel 1
U76	53 Moon Music	S U27 Air Flute U00 Piano 8'	Parallel 1
U77	54 SoulfulSax	Wi01 Alto Sax	Parallel 1
U78	55 Jammin'Sax	Wi02 Tenor sax	Parallel 1
U81	56 Ipanema	U27 Air Flute	Parallel 1
U82	57 SambaDeSol	Be04 Vibes	Parallel 1
U83	58 Hot Salsa	Wi10 Flute	Parallel 1
U84	59 Mambo Mama	Wi08 PerkySaxes	Parallel 1
U85	60 Latin Pop	Wi10 Flute	Parallel 1
U86	61 Carnivale	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U87	62 StretchOut	Gt22 StereoDist	Parallel 1
U88	63 Bourbon St	Br05 Trombone	Parallel 1

L = Layer. S = Split.



## 付属ディスクのアレンジメント(GERMANY)

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U11	0 Polka 1	S U55 Trp&Akkor Re00 Akordeon 1	Parallel 1
U12	1 Polka 2	S U48 MusetteAkk Re00 Akordeon 1	Parallel 1
U13	2 PartyPlka1	S U27 Trp.Ensbl Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U14	3 PartyPlka2	S U57 Clarinet Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U15	4 Stubenmus1	S U44 Zither Gt00 ClassicGtr	Parallel 1
U16	5 Stubenmus2	S U45 Hackbrett2 Gt02 A.Guitar	Parallel 1
U17	6 MarschPlka	S U54 Horn&Akkor Wi15 Clarn Ens	Parallel 1
U18	7 2/4 Marsch	S U28 FluegelHrn Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U21	8 Walzer 1	S U48 MusetteAkk Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U22	9 Walzer 2	S U40 ConcertGtr Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U23	10 WinerWlz1	S U36 ViolinStrg St00 i3 Strings	Parallel 1
U24	11 WinerWlz2	S U14 Horn&Strng St00 i3 Strings	Parallel 1
U25	12 Stubenmus3	S U44 Zither Re00 Akordeon 1	Parallel 1
U26	13 Stubenmus4	S U48 MusetteAkk Gt00 ClassicGtr	Parallel 1
U27	14 Slow Walz	S U57 Clarinet St00 i3 Strings	Parallel 1
U28	15 MusetteWlz	S U48 MusetteAkk St00 i3 Strings	Parallel 1
U31	16 Foxtrot	S U23 TheaterOrg Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U32	17 SlowFox	S U24 Alto Sax Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U33	18 BigBd.Swg1	S U29 Brass Band Pf02 Piano	Parallel 1
U34	19 BigBd.Swg2	S U26 Trumpet Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U35	20 SlowSwing1	S U28 Fluegelhrn St00 i3 Strings	Parallel 1
U36	21 SlowSwing2	S U21 JazzPerc.1 Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U37	22 Charleston	S U18 Trem.Organ Gt07 Hollowbody	Parallel 1
U38	23 38 BigBd.Jive	S U25 Tenor Sax Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
U41	24 6/8 Oldies	S U22 JazzPerc.2 Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U42	25 OldShuffle	S U03 MIDI Pno.1 Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U43	26 Motown	S U59 Bell Synth Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U44	27 Twist	S U25 Tenor Sax Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U45	28 Rock&roll	S U00 Piano 1 Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U46	29 6/8Shuffle	S U24 Alto Sax Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U47	30 Rhy.&Blues	S U16 Rock Organ EP04 Whirly	Parallel 1
U48	31 Blues	S U58 Harmonica Or01 Perc Organ	Parallel 1

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U51	32 Open Rock	S U16 Rock Organ Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
U52	33 Top40 Rock	S U03 MIDI Pno.1 Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U53	34 RockShuffl	S U28 Jazz Organ Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
U54	35 Halft.Rock	S U03 MIDI Pno.1 Or01 Perc Organ	Parallel 1
U55	36 RockBalade	S U00 Piano 1 Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U56	37 Pop Balade	S U60 FreshAir Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U57	38 PopShuffle	S U07 FM Piano 2 Vo09 AirVoxDbl	Parallel 1
U58	39 6/8 Pop	S U60 FreshAir Be13 Fantasia	Parallel 1
U61	40 8 Beat 1	S U41 12 Strings Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U62	41 8 Beat 2	S U05 E-Piano Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U63	42 8 Beat 3	S U42 Shadows Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U64	43 4/4 Balade	S U56 Pan Flute Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U65	44 16 Beat 1	S U40 ConcertGtr Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U66	45 16 Beat 2	S U24 Alto Sax Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U67	46 6/8SlowRock	S U12 EGtr&Strng Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U68	47 70's Disco	S U59 Bell Synth Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U71	48 Bossa Nova	S U56 Pan Flute Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U72	49 Samba	S U17 SmithOrgan Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U73	50 Lambada	S U49 Tango Akk1 Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U74	51 Beguin	S U53 Trpt&Horn Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U75	52 Tango	S U49 Tango Akk1 Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U76	53 Mambo	S U18 Trem.Organ Be04 Vibes	Parallel 1
U77	54 ChaCha	S U25 Tenor Sax Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U78	55 Rhumba	S U43 HawaiiGtr Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U81	56 Reggae	S U16 Rock Organ Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
U82	57 Pop Samba	S U26 Trumpet Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U83	58 Salsa	S U02 SalsaPiano Be04 Vibes	Parallel 1
U84	59 Country	S U42 Shadows Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U85	60 Dixieland	S U01 Piano 2 Pf02 Piano	Parallel 1
U86	61 New Jack	S U62 PhaseSynth Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
U87	62 Funk	S U07 FM Piano 2 Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
U88	63 Fusion	S U47 Fuzz Gtr Or02 BX-3 Organ	Parallel 1

L = Layer. S = Split.

## 付属ディスクのアレンジメント (ITALY)

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U11	0 Beat 1	S EP09 MIDI Piano St00 i3 Strings	Parallel 1
U12	1 Beat 2	S U00 Piano St00 i3 Strings	Parallel 1
U13	2 8 Beat 3	S Pf02 Piano EP06 DigiPiano2	Parallel 1
U14	3 8 Beat 4	L U39 PowerSynth Br21 SynBrass 3	Parallel 1
U15	4 8 Beat 5	S Gt26 PickedMute Vo09 AirVoxDbf	Parallel 1
U16	5 16 Beat 1	EP06 DigiPiano2	Parallel 1
U17	6 16 Beat 2	S U00 Piano Vo09 AirVoxDbf	Parallel 1
U18	7 16 Beat 3	S EP06 DigiPiano2 Gt23 PowerChord	Parallel 1
U21	8 16 Beat 4	U01 MaxiTine	Parallel 1
U22	9 16 Beat 5	S EP09 MIDI Piano U00 Piano	Parallel 1
U23	10 Ballad 1	S U00 Piano Vo09 AirVoxDbf	Parallel 1
U24	11 Ballad 2	S U00 Piano St00 i3 Strings	Parallel 1
U25	12 Ballad 3	Pf02 Piano	Parallel 1
U26	13 NewShuffle	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U27	14 RockShuffl	S U10 Hot Keys Pa07 Sweep	Parallel 1
U28	15 Rock 1	L Sy09 Lead Stab U39 PowerSynth	Parallel 1
U31	16 Rock 2	S U00 Piano U10 Hot Keys	Parallel 1
U32	17 Fusion	L U03 Elec.Tap U32 Poppin'Pad	Parallel 1
U33	18 Disco 1	L St00 i3 Strings Br21 SynBrass 3	Parallel 1
U34	19 Disco 2	S EP09 MIDI Piano Br21 SynBrass 3	Parallel 1
U35	20 House	U04 Operators	Parallel 1
U36	21 Rock 60	S Gt22 StereoDist Gt23 PowerChord	Parallel 3
U37	22 Twist	S Wi02 Tenor Sax Gt10 E.Guitars	Parallel 1
U38	23 Boogie	S Wi02 Tenor Sax U10 Hot Keys	Parallel 1
U41	24 R.& B.	S U10 Hot Keys EP04 Whirly	Parallel 1
U42	25 Blues 1	L U10 Hot keys Or01 Perc Organ	Parallel 1
U43	26 Blues 2	Re10 Harmonica	Parallel 1
U44	27 SlowRock 1	Wi02 Tenor Sax	Parallel 1
U45	28 SlowRock 2	U00 Piano	Parallel 1
U46	29 SlowShuffl	L Gt29 PedalSteel Gt06 JazzGuitar	Parallel 1
U47	30 MidShuffle	S U24 AltoBreath St00 i3 Strings	Parallel 1
U48	31 Country	Gt29 PedalSteel	Parallel 1

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U51	32 Valzer 1	Re00 Akordeon 1	Parallel 1
U52	33 Valzer 2	S Re00 Akordeon 1 St00 i3 Strings	Parallel 1
U53	34 Valzer 3	Re02 Musette	Parallel 1
U54	35 Mazurka 1	S Re02 Musette St00 i3 Strings	Parallel 1
U55	36 Mazurka 2	S Wi13 Clarinet Be04 Vibes	Parallel 1
U56	37 Polka 1	S Re00 Akordeon 1 Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U57	38 Polka 2	Wi01 Alto Sax	Parallel 1
U58	39 Polka 3	L Re02 Musette Re00 Akordeon 1	Parallel 1
U61	40 Tarantella	PI08 Mando Trem	Parallel 1
U62	41 Marcia	L Br11 FrenchHorn Wi15 Clarn Ens	Parallel 1
U63	42 Slow Waltz	U00 Piano	Parallel 1
U64	43 Tango 1	U14 Last Tango	Parallel 1
U65	44 Tango 2	S Re01 Akordeon 2 Be04 Vibes	Parallel 1
U66	45 Beguine	Gt00 ClassicGtr	Parallel 1
U67	46 RhumbaBeg.	PI08 Mambo Trem	Parallel 1
U68	47 Cha Cha	Br05 Trombone	Parallel 1
U71	48 Bossa 1	S U24 AltoBreath St00 i3 Strings	Parallel 1
U72	49 Bossa 2	S U03 Elec.Tap Vo09 AirVoxDbf	Parallel 3
U73	50 Mambo	Br01 Trumpets!!	Parallel 1
U74	51 Lambada	U14 Last Tango	Parallel 1
U75	52 Merengue	Br00 Trumpet	Parallel 1
U76	53 Samba 1	S U27 Air Flute Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U77	54 Samba 2	L Gt00 ClassicGtr Gt03 L&R A.Gtrs	Parallel 1
U78	55 Discosamba	S U25 FlugelHorn Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U81	56 Salsa	Wi08 PerkySaxes	Parallel 1
U82	57 Reggae	Or04 Gospel Org	Parallel 1
U83	58 Swing	Pf02 Piano	Parallel 1
U84	59 Slow Swing	U25 FlugelHorn	Parallel 1
U85	60 Fox Trot	S U00 Piano St00 i3 Strings	Parallel 1
U86	61 Charleston	Wi13 Clarinet	Parallel 1
U87	62 Dixieland	Br05 Trombone	Parallel 1
U88	63 Big Band	L Wi12 FluteClar Br18 Mute Ens.	Parallel 1

L = Layer. S = Split.

## 付属ディスクのアレンジメント(JAPAN)

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U11	0 Mick&Keith	Gt19 DistGuitar	Parallel 1
U12	1 Prog.Rock	L Sy09 Lead Stab U39 PowerSynth	Parallel 1
U13	2 Shufflin'	Or06 Perc&Rotor	Parallel 1
U14	3 Top40 Rock	U00 Piano 8'	Parallel 1
U15	4 Riffin'	Or01 Perc Organ	Parallel 1
U16	5 Rock On!	Gt19 DistGuitar	Parallel 1
U17	6 Don't Stop	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U18	7 AOR Rock	U00 Piano 8'	Parallel 1
U21	8 Fiber	Or04 Gospel Org	Parallel 1
U22	9 Ecce	St03 Marcato	Parallel 1
U23	10 SouthernRk	S Or02 BX-3 Organ Or01 Perc Organ	Parallel 1
U24	11 EasyRockin	U00 Piano 8'	Parallel 1
U25	12 Long Train	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U26	13 HalfTime	S Gt19 DistGuitar Be16 BellPad	Parallel 1
U27	14 Unplugged	Wi00 SopranoSax	Parallel 1
U28	15 OldTimeR&R	S U00 Piano 8' Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U31	16 Boston Boy	Sy11 PowerSynth	Parallel 1
U32	17 Night Jams	S EP09 MIDI Piano Ba12 Euro Bass	Parallel 1
U33	18 DanceGirls	L U55 MonoLead U53 Leeed	Parallel 1
U34	19 VogueHouse	L Pa00 Analog Pad U16 Vibra Bell	Parallel 1
U35	20 Yo!! Rap	L Wi02 Tenor Sax Br01 Trumpets!!	Parallel 1
U36	21 Jammin'Sax	Wi02 Tenor sax	Parallel 1
U37	22 MirrorBall	L Br16 Brass Band St03 Marcato	Parallel 1
U38	23 The Twist	S Wi02 Tenor Sax Gt10 E.Guitars	Parallel 1
U41	24 Phil'sSong	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U42	25 1,000 Hits	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U43	26 2,000 More	EP03 Hard Times	Parallel 1
U44	27 Love Songs	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U45	28 Sad Songs	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U46	29 SoulfulSax	S Wi01 Alto Sax EP06 DigiPiano2	Parallel 1
U47	30 Passenger	Sy08 Fresh Air	Parallel 1
U48	31 The 1950's	U00 Piano 8'	Parallel 1

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U51	32 Refrain	St03 Marcato	Parallel 1
U52	33 Anytime	Sy08 Fresh Air	Parallel 1
U53	34 My Wrist	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U54	35 Supremely	U00 Piano 8'	Parallel 1
U55	36 Motown1968	L Gt10 E.Guitars Gt09 Strummers	Parallel 1
U56	37 Baby,Baby	U33 TheStrings	Parallel 1
U57	38 Soul Bros.	S Or04 Gospel Org EP04 Whirly	Parallel 1
U58	39 Da Blues	S Or02 BX-3 Organ Or01 Perc Organ	Parallel 1
U61	40 AfterHours	S U25 FlugelHorn St00 i3 Strings	Parallel 1
U62	41 The Duke	L Br16 Brass Band Br01 Trumpets!!	Parallel 1
U63	42 The Avalon	U00 Piano 8'	Parallel 1
U64	43 Elec.Jazz	Wi01 Alto Sax	Parallel 1
U65	44 OIBlueEyes	U00 Piano 8'	Parallel 1
U66	45 The King	S Wi01 Tenor Sax Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U67	46 Moon Music	S U27 Air Flute U00 piano 8'	Parallel 1
U68	47 Run Out	S Gt22 StereoDist Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U71	48 Ipanema	U27 Air Flute	Parallel 1
U72	49 SambaDeSol	S Be04 Vibes EP06 DigiPiano2	Parallel 1
U73	50 Hot Salsa	S Wi10 Flute Be04 Vibes	Parallel 1
U74	51 Mambo Mama	Wi08 PerkySaxes	Parallel 1
U75	52 ChaCha	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U76	53 Latin	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U77	54 Beguine	EP09 MIDI Piano	Parallel 1
U78	55 Cat Tango	Wi13 Clarinet	Parallel 1
U81	56 March2/4 2	L Br08 Tuba Wi15 Clarn Ens	Parallel 1
U82	57 SlowWaltz1	Pf02 Piano	Parallel 1
U83	58 Polka 1	L Re02 Musette Re00 Akordeon 1	Parallel 1
U84	59 Bourbon St	S Br05 Trombone Pf02 Piano	Parallel 1
U85	60 Nashville!	S Gt29 PedalSteel U00 Piano 8'	Parallel 1
U86	61 RastaMan	Or04 Gospel Org	Parallel 1
U87	62 Enka1	Re02 Musette	Parallel 1
U88	63 Enka2	L U45 Bouzouki U45 Bouzouki	Parallel 1

L = Layer. S = Split.

## 付属ディスクのアレンジメント(UK)

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U11	0 Just Billy	L EP00 New Tines EP05 Digi Piano	Parallel 1
U12	1 Survive ?	Pf02 Piano	Parallel 1
U13	2 SlowWaltz1	Pf02 Piano	Parallel 1
U14	3 Rod Re Gus	S Wi24 Shakuhachi Vo09 AirVoxDb1	Parallel 1
U15	4 Maneater.	L U23 SoloString Pa12 SynPad	Parallel 1
U16	5 WoodyBass	U16 Clarinet	Parallel 1
U17	6 Pennies	L Wi13 Clarinet Br03 Muted Trpt	Parallel 1
U18	7 Moodie	Wi10 Flute	Parallel 1
U21	8 Unchain,Me	S EP20 Piano&Str U00 Piano 8'	Parallel 1
U22	9 Without Yo	S Pf02 Piano Wi08 PerkySaxes	Parallel 1
U23	10 Man+Woman.	L U00 Piano 8' St00 i3Strings	Parallel 1
U24	11 Wheels.	L Be10 SteelDrums Be10 SteelDrums	Parallel 1
U25	12 I Got chil	L Or05 HamNChesse EP02 Hot Keys	Parallel 1
U26	13 Coward Co	Gt29 PedalSteel	Parallel 1
U27	14 Cry Roy.	Wi01 Alto Sax	Parallel 1
U28	15 MillerMoon	L Wi13 Clarinet Br03 Muted Trpt	Parallel 1
U31	16 Yesterday.	L Wi21 Pan Flute Be01 Glocken	Parallel 1
U32	17 Can I Help	S Or03 60's Organ Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U33	18 70's Man	L Or05 HamNChesse Gt33 RockMonics	Parallel 1
U34	19 Dire Walk.	L Or04 Gospel Org Or00 Full Organ	Parallel 1
U35	20 Late Night	Gt07 HollowBody	Parallel 1
U36	21 Magic	S St08 Marcato Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U37	22 SimplyBest	L Gt22 StereoDist Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U38	23 Sun Rising	L Or05 HamNChesse Gt33 RockMonics	Parallel 1
U41	24 Born Again	S U00 Piano 8' U00 Piano 8'	Parallel 1
U42	25 Lullaby B	L Gt07 HollowBody Be04 Vibes	Parallel 1
U43	26 Dont Let.	L Re10 Harmonica Re10 Harmonica	Parallel 1
U44	27 Moon River	L Re10 Harmonica St04 SlowString	Parallel 1
U45	28 Bye B Blue	L Gt29 PedalSteel Gt29 PedalSteel	Parallel 1
U46	29 Country Ro	Gt29 PedalSteel	Serial
U47	30 King.Bebe	L Or05 HamNChesse Gt33 RockMonics	Serial
U48	31 Santa	L Or05 HamNChesse Gt33 RockMonics	Serial

MIDI Bank No.	Arrangement	Program	Effect Placement
U51	32 COUNT Meln	U24 AltoBreath	Parallel 1
U52	33 Carl Vain	S Gt22 StereoDist Pa00 Analog Pad	Serial
U53	34 1 Triad.	L U24 AltoBreath U58 RaveVox	Parallel 1
U54	35 Sad Russ	L Or05 HamNChesse Or04 Gospel Org	Parallel 1
U55	36 P Harlum	L Or03 60's Organ Or05 HamNChesse	Serial
U56	37 Moon Music	S U27 Air Flute U00 Piano 8'	Parallel 1
U57	38 Fanfare Co	L U33 TheStrings Or05 HamNChesse	Parallel 1
U58	39 B+Butter	L St00 i3 Strings St08 Marcato	Parallel 1
U61	40 Quest of S	L U01 MaxiTime U20 JewelryBox	Parallel 1
U62	41 Yew To Me	L U43 DirtySect! U07 Baritone	Parallel 1
U63	42 Dont,W Loo	Wi16 Sweet Oboe	Parallel 1
U64	43 Feel,L.M L	L EP03 Hard Tines EP04 Whirly	Parallel 1
U65	44 NaK Heater	U01 MaxiTime	Parallel 1
U66	45 Crazy.	Gt29 PedalSteel	Parallel 1
U67	46 Alien	L St03 Marcato Pa00 Analog Pad	Parallel 1
U68	47 Sleepy G.	U33 TheStrings	Parallel 1
U71	48 AfterHours	S U25 FlugelHorn St00 i3 Strings	Parallel 1
U72	49 The Duke	L Br16 Brass Band Br01 Trumpets!!	Parallel 1
U73	50 The Avalon	U00 Piano 8'	Parallel 1
U74	51 So Modal.	Br03 Muted Trpt	Parallel 1
U75	52 Skylark.	S Br03 Muted Trpt St00 i3 Strings	Parallel 1
U76	53 Heavy	L EP20 Piano&Str Re10 Harmonica	Parallel 1
U77	54 F Valentin	S Wi00 SopranoSax EP06 DigiPiano2	Parallel 1
U78	55 Fire Door.	Or03 60's Organ	Parallel 1
U81	56 Lambada	L Re02 Musette U14 Last Tango	Parallel 1
U82	57 LoveChange	L U33 TheStrings St05 StringOct	Parallel 1
U83	58 One M Nyte	EP06 DigiPiano2	Parallel 1
U84	59 You've Got	U00 Piano 8'	Parallel 1
U85	60 I Dreamed	EP20 Piano&Str	Parallel 1
U86	61 Beguine	L U00 Piano 8' U00 Piano 8'	Parallel 1
U87	62 Caravan.	S Or05 HamNChesse Or02 BX-3 Organ	Parallel 1
U88	63 Bourbon St	S Br05 Trombone Pf02 Piano	Parallel 1

L = Layer. S = Split.

# ドラムサウンド

0	Fat Kick	33	BrushSwish	66	Lo Bongo	99	Scratch Lo	132	Vibe 2
1	Rock Kick	34	BrushSwirl	67	Hi Bongo	100	ScratchDbl	133	Vibe 3
2	Ambi.Kick	35	Brush Tap	68	Slap Bongo	101	Thing	134	Vibe 4
3	Crisp Kick	36	Side Stick	69	Claves	102	Mute Cuica	135	Pole
4	Punch Kick	37	Syn Rim	70	Syn Claves	103	Open Cuica	136	TubulBell1
5	Real Kick	38	VocalSnr 1	71	Open Conga	104	Vibraslap	137	TubulBell2
6	Dance Kick	39	VocalSnr 2	72	Slap Conga	105	Guiro S	138	TubulBell3
7	Gated Kick	40	Crash Cym	73	Palm Conga	106	Guiro L	139	Gt Scratch
8	ProcesKick	41	Crash LP	74	Mute Conga	107	Castanet	140	Chic 1
9	Metal Kick	42	China Cym	75	Baya 1	108	FingerSnap	141	Chic 2
10	Syn Kick 1	43	China LP	76	Baya 2	109	Timbales	142	Spectrum 1
11	Syn Kick 2	44	Splash Cym	77	Tabla 1	110	Kalimba 1	143	Spectrum 2
12	Syn Kick 3	45	Splash LP	78	Tabla 2	111	Kalimba 2	144	Stadium
13	Orch B.Drm	46	Orch Crash	79	Tabla 3	112	Marimba 1	145	BrushNoise
14	Snare 1	47	OrchCym LP	80	Maracas	113	Marimba 2	146	Gt Slide
15	Snare 2	48	Tite HH	81	Cabasa	114	Marimba 3	147	Bell Tree
16	Snare 3	49	Open HH	82	SynMaracas	115	Marimba 4	148	Tri Roll
17	Snare 4	50	Pedal HH	83	MuteTriang	116	Xylofon 1	149	JingleBell
18	PicloSnare	51	CloseSynHH	84	OpenTriang	117	Xylofon 2	150	Whistle S
19	Soft Snare	52	Open SynHH	85	Tambourine	118	Xylofon 3	151	Whistle L
20	LightSnare	53	Sagat	86	Cowbell	119	Log Drum 1	152	Timpani
21	TightSnare	54	Ride Edge	87	SynCowbell	120	Log Drum 2	153	Taiko Hi
22	Ambi.Snare	55	Ride Cup	88	R-Timbal	121	Log Drum 3	154	Taiko Lo
23	Rev Snare	56	Ride Cym 1	89	Hi Timbal	122	Log Drum 4	155	Music Box1
24	RollSnare1	57	Ride Cym 2	90	Lo Timbal	123	Log Drum 5	156	Music Box2
25	RollSnare2	58	Tom Hi	91	WoodBlock1	124	Snap	157	Clicker 1
26	Rock Snare	59	Tom Lo	92	WoodBlock2	125	BrightBell	158	Clicker 2
27	GatedSnare	60	ProcessTom	93	WoodBlock3	126	Metal Bell	159	Clicker 3
28	PowerSnare	61	SynTom1 Hi	94	Hand Claps	127	Gamelan 1	160	Crickets
29	Syn Snare1	62	SynTom1 Lo	95	Syn Claps	128	Gamelan 2	161	Orch Hit
30	Syn Snare2	63	Syn Tom 2	96	Zap 1	129	Celeste	162	Metronome1
31	Gun Shot	64	Brush Tom	97	Zap 2	130	Glocken	163	Metronome2
32	Brush Slap	65	Agogo	98	Scratch Hi	131	Vibe 1		

## ドラムキット

Drum Kit 00				Drum Kit 01				Drum Kit 02				Drum Kit 03			
GM Kit				Power Kit				Analog Kit				Jazz Kit			
#	Inst	Key	Excl	#	Inst	Key	Excl	#	Inst	Key	Excl	#	Inst	Key	Excl
#00	008:ProcesKick	C2	---	#00	009:Metal Kick	C2	---	#00	010:Syn Kick 1	C2	---	#00	001:Rock Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---	#01	036:Side Stick	C#2	---	#01	037:Syn Rim	C#2	---	#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	026:Rock Snare	D2	EX6	#02	028:PowerSnare	D2	---	#02	029:Syn Snare1	D2	---	#02	019:Soft Snare	D2	EX6
#03	094:Hand Claps	D#2	---	#03	094:Hand Claps	D#2	---	#03	095:Syn Claps	D#2	---	#03	094:Hand Claps	D#2	---
#04	020:LightSnare	E2	EX6	#04	027:GatedSnare	E2	---	#04	020:LightSnare	E2	---	#04	015:Snare 2	E2	EX6
#05	059:Tom Lo	F2	---	#05	060:ProcessTom	F2	---	#05	062:SynTom1 Lo	F2	---	#05	059:Tom Lo	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1	#06	048:Tite HH	F#2	EX1	#06	051:CloseSynHH	F#2	EX1	#06	048:Tite HH	F#2	EX1
#07	059:Tom Lo	G2	---	#07	060:ProcessTom	G2	---	#07	062:SynTom1 Lo	G2	---	#07	059:Tom Lo	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1	#08	050:Pedal HH	G#2	EX1	#08	051:CloseSynHH	G#2	EX1	#08	050:Pedal HH	G#2	EX1
#09	059:Tom Lo	A2	---	#09	060:ProcessTom	A2	---	#09	062:SynTom1 Lo	A2	---	#09	059:Tom Lo	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1	#10	049:Open HH	A#2	EX1	#10	052:Open SynHH	A#2	EX1	#10	049:Open HH	A#2	EX1
#11	058:Tom Hi	B2	---	#11	060:ProcessTom	B2	---	#11	062:SynTom1 Lo	B2	---	#11	058:Tom Hi	B2	---
#12	058:Tom Hi	C3	---	#12	060:ProcessTom	C3	---	#12	062:SynTom1 Lo	C3	---	#12	058:Tom Hi	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---	#13	040:Crash Cym	C#3	---	#13	052:Open SynHH	C#3	---	#13	040:Crash Cym	C#3	---
#14	058:Tom Hi	D3	---	#14	060:ProcessTom	D3	---	#14	062:SynTom1 Lo	D3	---	#14	058:Tom Hi	D3	---
#15	054:Ride Edge	D#3	---	#15	054:Ride Edge	D#3	---	#15	054:Ride Edge	D#3	---	#15	057:Ride Cym 2	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---	#16	042:China Cym	E3	---	#16	042:China Cym	E3	---	#16	042:China Cym	E3	---
#17	055:Ride Cup	F3	---	#17	055:Ride Cup	F3	---	#17	055:Ride Cup	F3	---	#17	056:Ride Cym 1	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---	#18	085:Tambourine	F#3	---	#18	085:Tambourine	F#3	---	#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---	#19	044:Splash Cym	G3	---	#19	044:Splash Cym	G3	---	#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---	#20	086:Cowbell	G#3	---	#20	087:SynCowbell	G#3	---	#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---	#21	040:Crash Cym	A3	---	#21	040:Crash Cym	A3	---	#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---	#22	104:Vibraslap	A#3	---	#22	104:Vibraslap	A#3	---	#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	056:Ride Cym 1	B3	---	#23	056:Ride Cym 1	B3	---	#23	056:Ride Cym 1	B3	---	#23	054:Ride Edge	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---	#24	067:Hi Bongo	C4	---	#24	067:Hi Bongo	C4	---	#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---	#25	066:Lo Bongo	C#4	---	#25	066:Lo Bongo	C#4	---	#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---	#26	074:Mute Conga	D4	---	#26	061:SynTom1 Hi	D4	---	#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---	#27	071:Open Conga	D#4	---	#27	061:SynTom1 Hi	D#4	---	#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---	#28	071:Open Conga	E4	---	#28	061:SynTom1 Hi	E4	---	#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---	#29	089:Hi Timbal	F4	---	#29	089:Hi Timbal	F4	---	#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---	#30	090:Lo Timbal	F#4	---	#30	090:Lo Timbal	F#4	---	#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---	#31	065:Agogo	G4	---	#31	065:Agogo	G4	---	#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---	#32	065:Agogo	G#4	---	#32	065:Agogo	G#4	---	#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---	#33	081:Cabasa	A4	---	#33	081:Cabasa	A4	---	#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---	#34	080:Maracas	A#4	---	#34	082:SynMaracas	A#4	---	#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2	#35	150:Whistle S	B4	EX2	#35	150:Whistle S	B4	EX2	#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2	#36	151:Whistle L	C5	EX2	#36	151:Whistle L	C5	EX2	#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3	#37	105:Guiro S	C#5	EX3	#37	105:Guiro S	C#5	EX3	#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3	#38	106:Guiro L	D5	EX3	#38	106:Guiro L	D5	EX3	#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---	#39	069:Claves	D#5	---	#39	070:Syn Claves	D#5	---	#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---	#40	092:WoodBlock2	E5	---	#40	092:WoodBlock2	E5	---	#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---	#41	093:WoodBlock3	F5	---	#41	093:WoodBlock3	F5	---	#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4	#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4	#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4	#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4	#43	103:Open Cuica	G5	EX4	#43	103:Open Cuica	G5	EX4	#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5	#44	083:MuteTriang	G#5	EX5	#44	083:MuteTriang	G#5	EX5	#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5	#45	084:OpenTriang	A5	EX5	#45	084:OpenTriang	A5	EX5	#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---	#46	081:Cabasa	A#5	---	#46	081:Cabasa	A#5	---	#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	005:Real Kick	B1	---	#47	007:Gated Kik	B1	---	#47	003:Crisp Kick	B1	---	#47	004:Punch Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---	#48	149:JingleBell	B5	---	#48	149:JingleBell	B5	---	#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---	#49	147:Bell Tree	C6	---	#49	147:Bell Tree	C6	---	#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---	#50	107:Castanet	C#6	---	#50	107:Castanet	C#6	---	#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---	#51	036:Side Stick	D6	---	#51	036:Side Stick	D6	---	#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---	#52	154:Taiko Lo	D#6	---	#52	154:Taiko Lo	D#6	---	#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	014:Snare 1	A1	EX6	#53	021:TightSnare	A1	---	#53	022:Ambi.Snare	A1	---	#53	025:RollSnare2	A1	EX6
#54	000:Fat Kick	G1	---	#54	007:Gated Kik	G1	---	#54	006:Dance Kick	G1	---	#54	002:Ambi.Kick	G1	---
#55	016:Snare 3	F1	EX6	#55	026:Rock Snare	F1	---	#55	030:Syn Snare2	F1	---	#55	017:Snare 4	F1	EX6
#56	001:Rock Kick	E1	---	#56	002:Ambi.Kick	E1	---	#56	012:Syn Kick 3	E1	---	#56	003:Crisp Kick	E1	---
#57	049:Open HH	F#1	EX1	#57	049:Open HH	F#1	EX1	#57	052:Open SynHH	F#1	EX1	#57	049:Open HH	F#1	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---	#58	109:Timbales	G#1	---	#58	109:Timbales	G#1	---	#58	109:Timbales	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6	#59	023:Rev Snare	A#1	---	#59	023:Rev Snare	A#1	---	#59	024:RollSnare1	A#1	EX6

Drum Kit 04				Drum Kit 05				Drum Kit 06				Drum Kit 07			
Brush Kit				Perc Kit				Dance Kit				Orch Kit			
#	Inst	Key	Excl	#	Inst	Key	Excl	#	Inst	Key	Excl	#	Inst	Key	Excl
#00	001:Rock Kick	C2	---	#00	089:Claves	C2	---	#00	006:Dance Kick	C2	---	#00	013:Orch B.Drm	C2	---
#01	036:Side Stick	C#2	---	#01	092:WoodBlock2	C#2	---	#01	036:Side Stick	C#2	---	#01	036:Side Stick	C#2	---
#02	035:Brush Tap	D2	EX6	#02	086:Cowbell	D2	---	#02	030:Syn Snare2	D2	---	#02	025:RollSnare2	D2	---
#03	032:Brush Slap	D#2	---	#03	091:WoodBlock1	D#2	---	#03	094:Hand Claps	D#2	---	#03	107:Castanet	D#2	---
#04	033:BrushSwish	E2	---	#04	107:Castanet	E2	---	#04	022:Ambi.Snare	E2	---	#04	025:RollSnare2	E2	---
#05	064:Brush Tom	F2	---	#05	076:Baya 2	F2	---	#05	060:ProcessTom	F2	---	#05	No Drum Sound	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	EX1	#06	081:Cabasa	F#2	---	#06	048:Tite HH	F#2	EX1	#06	No Drum Sound	F#2	---
#07	064:Brush Tom	G2	---	#07	075:Baya 1	G2	---	#07	060:ProcessTom	G2	---	#07	No Drum Sound	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	EX1	#08	080:Maracas	G#2	---	#08	050:Pedal HH	G#2	EX1	#08	No Drum Sound	G#2	---
#09	064:Brush Tom	A2	---	#09	076:Baya 2	A2	---	#09	060:ProcessTom	A2	---	#09	No Drum Sound	A2	---
#10	049:Open HH	A#2	EX1	#10	081:Cabasa	A#2	---	#10	049:Open HH	A#2	EX1	#10	No Drum Sound	A#2	---
#11	064:Brush Tom	B2	---	#11	079:Tabla 3	B2	EX1	#11	060:ProcessTom	B2	---	#11	No Drum Sound	B2	---
#12	064:Brush Tom	C3	---	#12	078:Tabla 2	C3	EX1	#12	060:ProcessTom	C3	---	#12	No Drum Sound	C3	---
#13	040:Crash Cym	C#3	---	#13	104:Vibraslap	C#3	---	#13	040:Crash Cym	C#3	---	#13	No Drum Sound	C#3	---
#14	064:Brush Tom	D3	---	#14	077:Tabla 1	D3	EX1	#14	060:ProcessTom	D3	---	#14	No Drum Sound	D3	---
#15	057:Ride Cym 2	D#3	---	#15	083:MuteTriang	D#3	EX3	#15	054:Ride Edge	D#3	---	#15	No Drum Sound	D#3	---
#16	042:China Cym	E3	---	#16	013:Orch B.Drm	E3	---	#16	042:China Cym	E3	---	#16	No Drum Sound	E3	---
#17	056:Ride Cym 1	F3	---	#17	084:OpenTriang	F3	EX3	#17	055:Ride Cup	F3	---	#17	152:Timpani	F3	---
#18	085:Tambourine	F#3	---	#18	105:Guiro S	F#3	EX2	#18	085:Tambourine	F#3	---	#18	085:Tambourine	F#3	---
#19	044:Splash Cym	G3	---	#19	149:JingleBell	G3	---	#19	044:Splash Cym	G3	---	#19	044:Splash Cym	G3	---
#20	086:Cowbell	G#3	---	#20	106:Guiro L	G#3	EX2	#20	086:Cowbell	G#3	---	#20	086:Cowbell	G#3	---
#21	040:Crash Cym	A3	---	#21	147:Bell Tree	A3	---	#21	040:Crash Cym	A3	---	#21	040:Crash Cym	A3	---
#22	104:Vibraslap	A#3	---	#22	101:Thing	A#3	---	#22	104:Vibraslap	A#3	---	#22	104:Vibraslap	A#3	---
#23	054:Ride Edge	B3	---	#23	080:Maracas	B3	---	#23	054:Ride Edge	B3	---	#23	046:Orch Crash	B3	---
#24	067:Hi Bongo	C4	---	#24	094:Hand Claps	C4	---	#24	067:Hi Bongo	C4	---	#24	067:Hi Bongo	C4	---
#25	066:Lo Bongo	C#4	---	#25	095:Syn Claps	C#4	---	#25	066:Lo Bongo	C#4	---	#25	066:Lo Bongo	C#4	---
#26	074:Mute Conga	D4	---	#26	099:Scratch Lo	D4	---	#26	074:Mute Conga	D4	---	#26	074:Mute Conga	D4	---
#27	071:Open Conga	D#4	---	#27	098:Scratch Hi	D#4	---	#27	071:Open Conga	D#4	---	#27	071:Open Conga	D#4	---
#28	071:Open Conga	E4	---	#28	100:ScratchDbl	E4	---	#28	071:Open Conga	E4	---	#28	071:Open Conga	E4	---
#29	089:Hi Timbal	F4	---	#29	150:Whistle S	F4	EX4	#29	089:Hi Timbal	F4	---	#29	089:Hi Timbal	F4	---
#30	090:Lo Timbal	F#4	---	#30	151:Whistle L	F#4	EX4	#30	090:Lo Timbal	F#4	---	#30	090:Lo Timbal	F#4	---
#31	065:Agogo	G4	---	#31	072:Slap Conga	G4	---	#31	065:Agogo	G4	---	#31	065:Agogo	G4	---
#32	065:Agogo	G#4	---	#32	074:Mute Conga	G#4	---	#32	065:Agogo	G#4	---	#32	065:Agogo	G#4	---
#33	081:Cabasa	A4	---	#33	071:Open Conga	A4	---	#33	081:Cabasa	A4	---	#33	081:Cabasa	A4	---
#34	080:Maracas	A#4	---	#34	071:Open Conga	A#4	---	#34	080:Maracas	A#4	---	#34	080:Maracas	A#4	---
#35	150:Whistle S	B4	EX2	#35	102:Mute Cuica	B4	---	#35	150:Whistle S	B4	EX2	#35	150:Whistle S	B4	EX2
#36	151:Whistle L	C5	EX2	#36	103:Open Cuica	C5	---	#36	151:Whistle L	C5	EX2	#36	151:Whistle L	C5	EX2
#37	105:Guiro S	C#5	EX3	#37	109:Timbales	C#5	---	#37	105:Guiro S	C#5	EX3	#37	105:Guiro S	C#5	EX3
#38	106:Guiro L	D5	EX3	#38	088:R-Timbal	D5	---	#38	106:Guiro L	D5	EX3	#38	106:Guiro L	D5	EX3
#39	069:Claves	D#5	---	#39	089:Hi Timbal	D#5	---	#39	069:Claves	D#5	---	#39	069:Claves	D#5	---
#40	092:WoodBlock2	E5	---	#40	090:Lo Timbal	E5	---	#40	092:WoodBlock2	E5	---	#40	092:WoodBlock2	E5	---
#41	093:WoodBlock3	F5	---	#41	070:Syn Claves	F5	---	#41	093:WoodBlock3	F5	---	#41	093:WoodBlock3	F5	---
#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4	#42	087:SynCowbell	F#5	---	#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4	#42	102:Mute Cuica	F#5	EX4
#43	103:Open Cuica	G5	EX4	#43	108:FingerSnap	G5	---	#43	103:Open Cuica	G5	EX4	#43	103:Open Cuica	G5	EX4
#44	083:MuteTriang	G#5	EX5	#44	153:Taiko Hi	G#5	---	#44	083:MuteTriang	G#5	EX5	#44	083:MuteTriang	G#5	EX5
#45	084:OpenTriang	A5	EX5	#45	154:Taiko Lo	A5	---	#45	084:OpenTriang	A5	EX5	#45	084:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---	#46	097:Zap 2	A#5	---	#46	081:Cabasa	A#5	---	#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	004:Punch Kick	B1	---	#47	093:WoodBlock3	B1	---	#47	002:Ambi.Kick	B1	---	#47	005:Real Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---	#48	024:RollSnare1	B5	EX5	#48	149:JingleBell	B5	---	#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	C6	---	#49	025:RollSnare2	C6	EX5	#49	147:Bell Tree	C6	---	#49	147:Bell Tree	C6	---
#50	107:Castanet	C#6	---	#50	046:Orch Crash	C#6	EX6	#50	107:Castanet	C#6	---	#50	107:Castanet	C#6	---
#51	036:Side Stick	D6	---	#51	046:Orch Crash	D6	EX6	#51	036:Side Stick	D6	---	#51	036:Side Stick	D6	---
#52	154:Taiko Lo	D#6	---	#52	161:Orch Hit	A7	---	#52	154:Taiko Lo	D#6	---	#52	154:Taiko Lo	D#6	---
#53	032:Brush Slap	A1	EX6	#53	068:Slap Bongo	A#1	---	#53	021:TightSnare	A1	---	#53	048:Tite HH	D#1	EX1
#54	002:Ambi.Kick	G1	---	#54	065:Agogo	A1	---	#54	011:Syn Kick 2	G1	---	#54	049:Open HH	F1	EX1
#55	108:FingerSnap	F1	EX6	#55	038:VocalSnr 1	G#1	---	#55	018:PicloSnare	F1	---	#55	054:Ride Edge	F#1	---
#56	003:Crisp Kick	E1	---	#56	065:Agogo	G1	---	#56	003:Crisp Kick	E1	---	#56	050:Pedal HH	E1	EX1
#57	049:Open HH	F#1	EX1	#57	067:Hi Bongo	E1	---	#57	049:Open HH	F#1	EX1	#57	No Drum Sound	D0	EX1
#58	109:Timbales	G#1	---	#58	066:Lo Bongo	F1	---	#58	036:Side Stick	G#1	---	#58	No Drum Sound	G#1	---
#59	024:RollSnare1	A#1	EX6	#59	085:Tambourine	F#1	---	#59	023:Rev Snare	A#1	---	#59	No Drum Sound	A#1	---

## Drum Kit 08

## Funky Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	002:Ambi.Kick	C2	---
#01	036:Side Stick	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:OpenTriang	A5	EX5
#46	081:Cabasa	A#5	---
#47	000:Fat Kick	B1	---
#48	149:JingleBell	B5	---
#49	147:Bell Tree	E6	---
#50	107:Castanet	C#6	---
#51	051:CloseSynHH	F6	EX6
#52	052:OpenSynHH	G6	EX6
#53	018:PiccoloSnare	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 09

## House Kit

#	Inst	Key	Excl
#00	010:Syn Kick 1	C2	---
#01	108:FingerSnap	C#2	---
#02	030:SynSnare 2	D2	---
#03	095:Syn Claps	D#2	---
#04	022:Ambi.Snare	E2	---
#05	060:ProcessTom	F2	---
#06	048:Tite HH	F#2	---
#07	052:OpenSynHH	G2	---
#08	050:Pedal HH	G#2	---
#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: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	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	---

## Drum Kit 10

## 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 Kick	D#5	---
#04	006: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:PiccoloSnare	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	---

## Drum Kit 11

## 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



## Drum Kit 12

## 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	009: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	018: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

## Drum Kit 13

## 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: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	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	048: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	---

## Drum Kit 19

## (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	090: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 20

## (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	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	---

## スタイル・パラメータ

## "UK"

## Drum Kit 20

## DKWS2

#	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:Tambounine	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	063:Syn Tom 2	F4	---
#30	044:Splash Cym	F#4	---
#31	063:Syn Tom 2	G4	---
#32	041:Crash LP	G#4	---
#33	104:Vibrasiap	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	065: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	096:Zap 1	A#6	---
#59	150:Whistle S	B6	---

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/iI*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 (i5M)*および*XC-3000i*で新たに追加されたスタイルです。
- C1～C4は、*i2/i3/iI*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*、*i5M*および*XC-3000i*上では直接再生することは出来ません。

# プログラム一覧

Piano		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
*	Pf00 GrandPiano	4	0
*	Pf01 GrandPian2	4	1
*	○ Pf02 Piano	0	0
	Pf03 Piano 8'	3	0
	○ Pf04 BritePiano	0	1
	Pf05 BigBandPno	3	1
	○ Pf06 HammerPno	0	2
	○ Pf07 HonkeyTonk	0	3
	Pf08 Rock Piano	3	3
	Pf09 HousePiano	1	7
	Pf10 SalsaPiano	3	2

E.P. (KeyBoard)		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○	EP00 New Tines	0	4
	EP01 New Tines2	3	8
	EP02 Maxi Tine	3	9
	EP03 Hard Tines	1	4
	EP04 Whirly	1	6
○	EP05 Digi Piano	0	5
	EP06 DigiPiano2	1	5
	EP07 FM E.Piano	3	6
	EP08 Express EP	3	7
	EP09 MIDI Piano	1	0
	EP10 MIDI Pno2	3	4
	EP11 MIDI Pno3	3	5
	EP12 Pad Piano	1	1
	EP13 LylarPiano	3	11
	EP14 Syn Piano	3	12
	EP15 RussePiano	3	13
	EP16 Warm EP	3	8
○	EP17 Harpsicord	0	6
○	EP18 Clav	0	7
	EP19 Metal Clav	1	63
	EP20 Piano&Str	1	3
	EP21 EP&Strings	3	14
	EP22 Cembalo&St	3	15

PipeOrg.		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○	Pi00 ChurchPipe	0	19
	Pi01 Positive	0	20
	Pi02 SmallPipe1	3	16
	Pi03 SmallPipe2	3	17
	Pi04 SmallPipe3	3	18
	Pi05 SmallPipe4	3	19
	Pi06 Big Pipe1	3	20
	Pi07 Big Pipe2	3	21
	Pi08 Big Pipe3	3	22
	Pi09 Big Pipe4	3	23

Organ		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○	Or00 Full Organ	0	16
○	Or01 Perc Organ	0	17
○	Or02 BX-3 Organ	0	18
	Or03 60's Organ	1	8
	Or04 Gospel Org	1	9
	Or05 HamNCheese	1	10
	Or06 Perc&Rotor	1	11
	Or07 JazzOrgan1	3	24
	Or08 JazzOrgan2	3	25
	Or09 JazzPerc.	3	26
	Or10 NoisyOrgan	3	27
	Or11 Tone Wheel	3	28
	Or12 Soft Organ	3	29
	Or13 Jim Organ	3	30
	Or14 Hot Keys	3	31

Reed		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
	Re00 Akordeon 1	1	12
	Re01 Akordeon 2	1	13
○	Re02 Musette	0	21
	Re03 Musette 2	3	33
	Re04 Musette 3	3	34
○	Re05 Tango	0	23
	Re06 Tango Acc	3	35
	Re07 Last Tango	3	36
	Re08 Fisa 8'	3	37
	Re09 Toots Fan	3	32
○	Re10 Harmonica	0	22
	Re11 Trmpt&Acc	3	38
	Re12 Horn & Acc	3	39

○ :GMプログラムで使用されます。

\*These sounds processed by INFINITY™.



Wind		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○ Wi00	SopranoSax	0	64
○ Wi01	Alto Sax	0	65
○ Wi02	Tenor Sax	0	66
○ Wi03	Bari Sax	0	67
Wi04	SopranoSx2	3	40
Wi05	Alto Sax2	3	41
Wi06	Tenor Sax2	3	42
Wi07	BaritonSx2	3	43
Wi08	PerkySaxes	1	50
○ Wi09	Piccolo	0	72
○ Wi10	Flute	0	73
Wi11	Silver Flt	3	44
Wi12	FluteClar	1	48
○ Wi13	Clarinet	0	71
Wi14	SoloClari.	3	45
Wi15	Clamr Ens	1	49
○ Wi16	Sweet Oboe	0	68
○ Wi17	EnglishHrn	0	69
○ Wi18	BasoonOboe	0	70
○ Wi19	Recorder	0	74
○ Wi20	Ocarina	0	79
○ Wi21	Pan Flute	0	75
Wi22	Pan Flute2	3	46
○ Wi23	Bottle	0	76
○ Wi24	Shakuhach	0	77
○ Wi25	Scotland	0	109
○ Wi26	Shanai	0	111
○ Wi27	Whistle	0	78
Wi28	Whistle 2	3	47

Brass		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○ Br00	Trumpet	0	56
Br01	Trumpets!!	1	53
Br02	Bright Trp	3	49
○ Br03	Muted Trpt	0	59
Br04	Miles Trpt	3	52
○ Br05	Trombone	0	57
Br06	BrighteTrmb	3	50
Br07	BriteBones	1	52
○ Br08	Tuba	0	58
Br09	TubaShort	1	59
Br10	Obert Tuba	3	54
○ Br11	FrenchHorn	0	60
Br12	FlugellHorn	3	53
○ Br13	Brass	0	61
Br14	GP Brass	3	55
Br15	Big Brass	3	48
Br16	Brass Band	1	55
Br17	Tromb Ens	1	54
Br18	Mute Ens.	1	51
○ Br19	SynBrass 1	0	62
○ Br20	SynBrass 2	0	63
Br21	SynBrass 3	1	60
Br22	Mute&Reed	3	51

Strings		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
St00	i3 Strings	1	42
St01	BigStrihgs	3	59
St02	Arco Str.	3	60
○ St03	Marcato	0	48
○ St04	SlowString	0	49
St05	StringOct	1	40
St06	Octave Str	3	61
○ St07	TremoloStr	0	44
○ St08	Pizzicato	0	45
St09	Ana Str 1	3	62
St10	Ana Str 2	3	63
○ St11	Violin	0	40
○ St12	Viola	0	41
○ St13	Cello	0	42
○ St14	ContraBass	0	43
○ St15	Fiddle	0	110
St16	SoloViolin	3	56
St17	ChamberEns	3	57
St18	Solo Str.	3	58

○ :GMプログラムで使用されます。

Vocal/Air		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○ Vo00	Choir	0	52
Vo01	Choir L+R	3	66
○ Vo02	AirChorus	0	85
○ Vo03	Ghost Pad	0	91
○ Vo04	Halo Pad	0	94
○ Vo05	Brightness	0	100
○ Vo06	Echo Drop	0	102
○ Vo07	Doo Voice	0	53
○ Vo08	Voices	0	54
Vo09	AirVoxDbl	1	43
Vo10	Airways	1	44
Vo11	The Voices	1	45
Vo12	Ooooooooooze	3	64
Vo13	Glassglide	3	65
Vo14	Doolally	3	67
Vo15	DigitalAir	3	70
Vo16	AirlyHorns	3	71
Vo17	Eternavox	3	68
Vo18	7th Voice	3	69

Plucked		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○ Pl00	Harp	0	46
○ Pl01	Sitar	0	104
○ Pl02	Banjo	0	105
Pl03	New Banjo	3	72
○ Pl04	Santur	0	15
Pl05	Hackbrett	1	14
Pl06	HackBrett2	3	73
Pl07	Zither	3	74
Pl08	Mando Trem	1	15
○ Pl09	Shamisen	0	106
○ Pl10	Koto	0	107
Pl11	F.Gtr&Str	3	75
Pl12	Mandrn&Str	3	76

GTR		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○ Gt00	ClassicGtr	0	24
Gt01	Nylon Gtr	3	77
○ Gt02	A.Guitar	0	25
Gt03	L&R A.Gtrs	1	16
Gt04	12 Strings	3	78
Gt05	ElectricAc	1	17
○ Gt06	JazzGuitar	0	26
Gt07	HollowBody	1	20
○ Gt08	Clean Gtr	0	27
Gt09	Strummers	1	24
Gt10	E. Guitars	1	25
Gt11	L&R E.Gtrs	1	26
Gt12	Knop Gtr	3	81
Gt13	Shadows	3	82
Gt14	Funky Gtr	1	22
Gt15	Clean Funk	1	23
Gt16	Dirty Funk	1	27
Gt17	Warm Funk	3	80
○ Gt18	Over Drive	0	29
○ Gt19	DistGuitar	0	30
Gt20	Rock Gtr1	3	83
Gt21	Rock Gtr2	3	84
Gt22	StereoDist	1	30
Gt23	PowerChord	1	31
Gt24	Dark Pick	3	79
○ Gt25	MuteGuitar	0	28
Gt26	PickedMute	1	21
Gt27	DirtyMutes	1	28
Gt28	DistoMutes	1	29
Gt29	PedalSteel	1	18
Gt30	HawaiiGtr1	3	86
Gt31	HawaiiGtr2	3	87
○ Gt32	Charang	0	84
○ Gt33	RockMonics	0	31
Gt34	Harmonics	1	19
Gt35	E.Gtr&Str	3	85

○ :GMプログラムで使用されます。

Bass		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
Ba00	WoodBass	1	32
○ Ba01	Jazz Bass	0	32
○ Ba02	Deep Bass	0	33
○ Ba03	Pick Bass	0	34
Ba04	PickBass 2	1	35
○ Ba05	Fretless	0	35
○ Ba06	SlapBass 1	0	36
○ Ba07	SlapBass 2	0	37
Ba08	SlapBass 3	1	38
Ba09	Deep Slap	1	39
Ba10	DiscoBass	1	33
Ba11	Funk Bass	1	34
Ba12	Euro Bass	1	56
Ba13	Rap Bass	1	58
Ba14	JungleBass	3	88
Ba15	FatSynBass	3	90
Ba16	Dr.Bass	3	91
Ba17	SquareBs X	3	92
Ba18	House Bass	1	57
Ba19	HouseBass2	3	89
○ Ba20	SynthBass1	0	38
○ Ba21	SynthBass2	0	39
Ba22	Sub Bass1	3	93
Ba23	Sub Bass2	3	94
Ba24	Organ Bass	3	95
Ba25	Bass/Mute	1	36
Ba26	Ctr/Bass	1	37

Synth		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○ Sy00	SquareWave	0	80
○ Sy01	Saw Wave	0	81
○ Sy02	SynCalliope	0	82
○ Sy03	Syn Chiff	0	83
○ Sy04	Rezzo4ths	0	86
○ Sy05	Bass&Lead	0	87
○ Sy06	Poly Pad	0	90
○ Sy07	Ice Rain	0	96
Sy08	Fresh Air	1	2
Sy09	Lead Stab	1	62
Sy10	PropheZia	3	96
Sy11	PowerSynth	3	97
Sy12	Stab Pad	3	98
Sy13	PhaseSynth	3	99
Sy14	Obiwan	3	100
Sy15	Mono Lead	3	101
Sy16	RaveVox	3	102
Sy17	Analogist	3	103

Pad		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○ Pa00	Analog Pad	0	50
Pa01	AnalogP2ad	1	41
Pa02	AnalogPad2	3	108
○ Pa03	String Pad	0	51
○ Pa04	Warm Pad	0	89
○ Pa05	BowedGlass	0	92
○ Pa06	Metal Pad	0	93
○ Pa07	Sweep	0	95
○ Pa08	SoundTrack	0	97
○ Pa09	Atmosphere	0	99
○ Pa10	Goblin	0	101
○ Pa11	Star Theme	0	103
Pa12	SynPad	1	47
Pa13	Comp Thing	1	61
Pa14	ProPad/Vox	3	104
Pa15	Poppin'Pad	3	105
Pa16	Pan Pad	3	106
Pa17	GP Pad	3	107
Pa18	Liquid Pad	3	109
Pa19	Ws*Padding	3	110
Pa20	Lylesircs	3	111

Bell (Mallet)		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○ Be00	Celesta	0	8
○ Be01	Glocken	0	9
○ Be02	Music Box	0	10
○ Be03	Kalimba	0	108
○ Be04	Vibes	0	11
Be05	Vibes 2	3	112
○ Be06	Marimba	0	12
○ Be07	Xylophon	0	13
○ Be08	Tublar	0	14
○ Be09	Agogo	0	113
○ Be10	SteelDrums	0	114
○ Be11	Woodblock	0	115
Be12	Log Drum	3	119
○ Be13	Fantasia	0	88
○ Be14	Crystal	0	98
○ Be15	Metal Bell	0	112
Be16	BellPad	1	46
Be17	VibeMallet	3	113
Be18	Ice Bell	3	114
Be19	MIDI Bell	3	115
Be20	Magic Bell	3	116
Be21	PrettyBell	3	117
Be22	Bell Synth	3	118

○ :GMプログラムで使用されます。

S.E.		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
○ SE00	Orch Hit	0	55
○ SE01	Fret Noise	0	120
○ SE02	NoiseChiff	0	121
○ SE03	Seashore	0	122
○ SE04	Birds	0	123
○ SE05	Telephone	0	124
○ SE06	Helicopter	0	125
○ SE07	Stadium!!	0	126
○ SE08	GunShot	0	127
SE09	Magic03R/W	3	120
SE10	Neutron	3	121
SE11	FallinRain	3	122
SE12	InTheTrees	3	123
SE13	Spectrum	3	124
SE14	BellShower	3	125
SE15	Space Wing	3	126
SE16	Sunrise	3	127

Drum		MIDI Bank Number	MIDI Program Number
Dr00	GM Kit	2	0
Dr01	Power Kit	2	16
Dr02	Analog Kit	2	25
Dr03	Jazz Kit	2	32
Dr04	Brush Kit	2	40
Dr05	Perc Kit1	2	64
Dr06	Dance Kit	2	120
Dr07	Orch Kit	2	121
Dr08	Funky Kit	2	122
Dr09	House Kit	2	123
Dr10	Rave Kit	2	124
Dr11	GP Kit	2	125
Dr12	Latin Kit	2	126
Dr13	Perc Kit2	2	127
○ Dr14	Timpani	0	47
○ Dr15	Taiko	0	116
○ Dr16	Tom	0	117
○ Dr17	Synth Tom	0	118
○ Dr18	Rev Cymbal	0	119
Dr19	Dance Kit	2	24
Dr20	Orch Kit	2	48

○ :GMプログラムで使用されます。

### ユーザー・ドラム・キット・エリア

・ コルグIFDシリーズのディスクをロードした場合、その中のアレンジが使用している特殊なドラムキットはこのエリアに入ります。

# 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年間の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

© 1996 KORG INC.

0805 GH Printed in Japan